

IMAGO

IMAGO



BELLAS ARTES
Institución Universitaria del Valle

REVISTA DE LA FACULTAD DE ARTES VISUALES Y APLICADAS
ISSN 1909-5872 /// NO. 5 /// AGOSTO DE 2016

REVISTA IMAGO NO. 5

ISSN 1909-5872

UNA PUBLICACIÓN DEL

INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES

FACULTAD DE ARTES VISUALES Y APLICADAS

Rector: **Ramón Daniel Espinosa Rodríguez**

Vicerrectora Académica y de Investigaciones: **Dora Inés Restrepo Patiño**

Vicerrector Administrativo y Financiero: **Gustavo Adolfo Díaz**

Decana de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas: **Margarita Ariza Aguilar**

Jefe de Departamento programa Diseño Gráfico: **Edier Becerra**

Jefe de Departamento programa Artes Plásticas: **Alberto Campuzano**

Director-Editor: Luis Felipe Vélez Franco

Consejo Editorial:

Margarita Ariza Aguilar

Alberto Campuzano

Edier Becerra

Beatriz Quintero

Alexander Velasco Díaz

Diseño: Alexander Velasco Díaz

Portada y Contraportada: José Horacio Martínez

Diagramación:

Alejandra Castro Ruiz

Diana Orozco

Felipe García

Gabriela Patiño

Lina Marcela Puerta

Nicolás Andrés Escobar

Traducción-Abstract:

Daniel Pratt

Todos los derechos reservados.

Esta publicación no puede ser reproducida total ni parcialmente sin el permiso previo escrito de los propietarios del copyright.

INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES

Av. 2Norte N°7N-28 / Cali – Colombia

Teléfono: 6203333

E-mail: comunicaciones@bellasartes.edu.co

www.bellasartes.edu.co

4 BREVES RESEÑAS DE LOS AUTORES

5 EDITORIAL

6 EL SUEÑO PROFUNDO DE LA FOTOGRAFÍA

Juan Alonso

28 APORTES DE LA PEDAGOGIA EXPERIMENTAL Y LA ESCULA BAUHAUS A LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN COLOMBIA: TRES ESTUDIOS DE CASO EN COLOMBIA

Bardekc Pacheco

48 LA REALIDAD NO ES PRISMACOLOR: RELACIÓN ENTRE POBREZA Y USO DE COLORES BARATOS EN CARTAGENA DE INDIAS

Manuel Antonio Zuñiga

58 RETRATO DE UNA AMÉRICA LATINA MESTIZADO

Jhon Jairo Velez Zuniga

70 DE SUEÑOS Y AVENTURAS ESPECTRALES EN CAROLINA AMAYA

Jhoan Martínez

80 ¿LA FELICIDAD SE PUEDE DISEÑAR?

Tatiana Del Toro Zuñiga

CONTENIDO

JUAN ALONSO. Juan Alonso es artista plástico y fotógrafo. Estudió Artes Plásticas en la Universidad de Los Andes, Fotografía en la Escuela de Fotografía GrisArt (Barcelona), Posgrado en Estudios sobre la Cultura Visual, Universidad de Barcelona y Maestría en Artes Plásticas y Visuales en la Universidad Nacional de Colombia.

Actualmente es profesor de Fotografía del Departamento de Artes Visuales de la Pontificia Universidad Javeriana y en el Departamento de Arte de la Universidad de Los Andes. Ha escrito varios artículos en la Revista Puntos del Departamento de Artes Visuales de la U Javeriana y en la Revista La Tadeo, de la UTadeo.

Es codirector y curador del Festival Internacional de Video Arte VIDEOGRAMA, y como artista visual ha presentado su trabajo a nivel nacional e internacional donde ha obtenido varios premios, becas y reconocimientos. Su obra pertenece a varias colecciones en Colombia, USA, Portugal, España, Italia y Ecuador. Vive y trabaja en Bogotá.

www.fotojuanalonso.com

BARDEKC MARCELA PACHECO OROZCO. Maestra en Artes Plásticas y Especialista en Educación artística integral de la Universidad Nacional de Colombia. Docente en varias instituciones universitarias de Cali con participación en proyectos de investigación relacionados con la educación artística.

bardekc@hotmail.com

MANUEL ANTONIO ZUÑIGA MUÑOZ. Artista investigador, curador y docente universitario. Maestro en Artes Plásticas de la Universidad del Atlántico (Convenio con UNIBAC), Especialista en Administración Ambiental de Zonas Costeras y Magister en Desarrollo y Cultura. Realiza estudios de Doctorado en Pensamiento Complejo. Actualmente es el Coordinador de Investigaciones de la UTADEO Seccional del Caribe, además, es Director del Museo de Arte y Medio Ambiente – MuMar, Cartagena de Indias. Con experiencia en la conceptualiza-

ción, formulación y coordinación de proyectos y eventos artísticos, culturales y académicos como el 42 Salón Nacional de Artistas 2010–2011, la categoría de videoarte (2009 – 2012) del Festival Internacional de Cine de Cartagena y el proyecto Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura 2015-2017.

Con amplia experiencia en trabajo con comunidades y población vulnerable. Su proceso investigativo articula asuntos del arte y la cultura con preocupaciones ambientales y de memoria histórica. Actualmente adelanta la investigación “Mitología agraria: correspondencias de sentido entre el mito de Prometeo y los consumidores de la cerveza marca Águila” ganador de la convocatoria interna de investigación N°12 de UTADEO. De sus recientes publicaciones figura el artículo “La mano en el cordero: Vínculos entre prácticas artísticas e iniciativas de memoria en la comunidad de San José de Playón, corregimiento de María La Baja (Bolívar)”, en el número 24 de la revista Cuadernos de Literatura del Caribe e Hispanoamérica.

manuel.zuniga@utadeo.edu.co

TATIANA DEL TORO ZUÑIGA. Estudiante de diseño gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes. Con un gran interés por la fotografía, diseño social y trabajo con la comunidad, su trabajo académico reflexiona sobre el diseño como una gran herramienta para las necesidades y problemáticas sociales. Perteneciente al grupo de investigación Focos del Instituto Departamental De Bellas Artes, con participación en la Exposición fotográfica Resguardo Wasiruma y Fotografía Experimental, Secretaria de Cultura y Turismo de Palmira, 2015. Actualmente cursa el octavo semestre de la carrera

JHOAN CARLOS MARTÍNEZ HURTADO. Estudiante de octavo semestre de diseño gráfico en el Instituto Departamental de Bellas Artes–Cali.

JOHN JAIRO VÉLEZ. Estudiante de octavo semestre de diseño gráfico en el Instituto Departamental de Bellas Artes–Cali.

BREVES RESEÑAS
DE LOS AUTORES

EDITORIAL

Frente a la marcha constante del tiempo, la escritura constituye una marca de cuanto somos y hacemos. El presente número de la revista Imago del Instituto Departamental de Bellas Arte, se propone continuar la reflexión desde las Artes Plásticas y el Diseño Gráfico de múltiples aspectos de la cotidianidad, de aquello que nos circunda y a veces en el afán del momento, pasamos de largo acostumbrados a su presencia. Seis artículos hacen parte del más reciente número de la revista, tres de profesores de diferentes universidades, y tres de estudiantes del programa de Diseño Gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes asistentes al pasado congreso de diseño 4GN en Bogotá.

Se compara la realidad en sus múltiples facetas y vinculaciones a los usos tecnológicos que ofrecen híbridos, fusiones virtuales imposibles de considerar pero concretas, expuestas frente a los ojos en la ilusión de la imagen y la fotografía. También se analiza la metodología de la Bauhaus en tres instituciones entre las que se cuenta Bellas Artes y cómo su modelo académico apoyado entre otros, en el recurso de los talleres, propiciaron un nuevo panorama de las artes en Colombia, desde otro punto de vista, se abre el debate en el presente número, a través de un ejemplo concreto como los lápices de colores, de la manera en que a través de políticas, la educación se encuentra enfrentada a una relación de costo-producción. Los tres artículos de los estudiantes abordan la pregunta del oficio del diseño gráfico en el trabajo de un participante del evento 4GN que fue escogido por ellos. Se plasman aquí sus reflexiones sobre una disciplina que construye mundo en el imaginario colectivo a través de múltiples mecanismos, pero sobre todo, de la imagen que posibilita escenarios donde lo real agota sus esquemas.

En este número, la vinculación y ayuda en el proceso editorial de los estudiantes, abarca todos los aspectos, desde lo gráfico hasta lo escrito. Es de gran satisfacción que esto ocurra, pues los integrantes más importantes de esta institución, están llevando a cabo esta revista que adquiere continuidad, gracias a los esfuerzos del Instituto Departamental de Bellas Artes en cabeza del rector Ramón Daniel Mosquera, la vicerrectora académica Dora Inés Restrepo y el financiero Gustavo Díaz, la decana Margarita Ariza y los jefes de departamento de Artes Plásticas Alberto Campuzano y Diseño Gráfico Edier Becerra además de los autores que han apoyado este proyecto. Extendemos desde el comité editorial, un agradecimiento especial al artista y maestro José Horacio Martínez, quien nos brindó su ayuda con la obra que engalana nuestra portada.

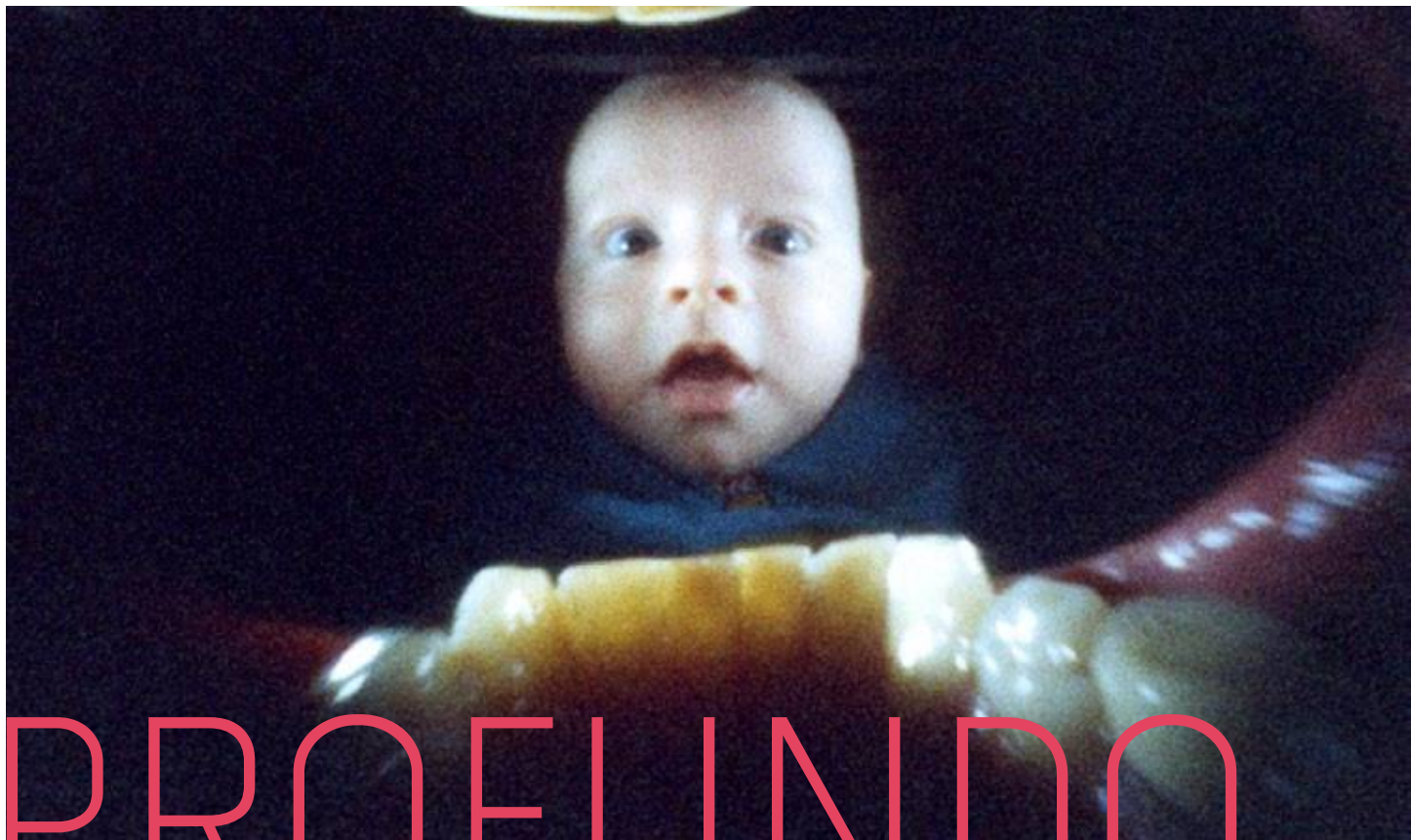
Estos artículos son una invitación a detenerse y considerar, ver el mundo con diferentes ojos, ampliar la visión frente a un tema, frente a una idea, vinculando nuestra experiencia con la del otro, considerando su punto de vista en el análisis y la reflexión.

Les damos la bienvenida una vez más, a su revista.

Luis Felipe Vélez
Coordinador Comité editorial



EL SUEÑO



PROFUNDO DE LA FOTOGRAFÍA¹

¹ Este artículo es la reelaboración de 4 capítulos de mi tesis de grado titulada "Documentos de Visión y Memoria", proyecto para optar al título de Magister en Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Nacional de Colombia - Sede Bogotá en 2014.



Este artículo es la reelaboración de 4 capítulos de mi tesis de grado titulada “Documentos de Visión y Memoria”, proyecto para optar al título de Magister en Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Nacional de Colombia – Sede Bogotá en 2014. En el presente artículo busco desarrollar una serie de reflexiones acerca de posibles relaciones entre la fotografía y procesos oníricos a partir de dos dispositivos tecnológicos de generación de imagen opuestos en el tiempo: por un lado la cámara oscura y por el otro lado varias plataformas de generación de imágenes de Google. Para el desarrollo de estas ideas, me baso en procesos artísticos y de creación (o investigación – creación) tanto personales como de otros artistas, que puedan ejemplificar o reflexionar en los temas en mención.

En la cámara oscura se trabaja la idea del dispositivo mismo y su tipo de visión surreal basado en los “errores” de su propia técnica. Para Google se trabajan las imágenes oníricas o de pesadilla que crean los mundos de Google Earth, Google Maps, Google Street View y Google Deep Dream Generator. En resumen, se busca crear una relación entre la fotografía, la tecnología y lo onírico a partir de procesos de creación en artes visuales a través de dos dispositivos tecnológicos opuestos en el tiempo.

PALABRAS CLAVE: Dispositivos tecnológicos, generación de imagen, cámara oscura, imágenes de Google. Creación visual, fotografía



RESUMEN

This article is the re-elaboration of 4 chapters of my degree thesis titled “Documents of Vision and Memory”, Project to opt for the title of Masters in Visual And Plastic Arts at the Universidad Nacional de Colombia- Bogota Campus 2014. In the present article I aim to develop a series of reflections about the possible relationship between photography and oneiric processes from two technological devices of image generation which are opposed in time: on one side the dark camera, and on the other different platforms of image generation from Google. For the development of these ideas, I start from artistic processes and of creation (or research – creation) both personal ones as well as from other artists that can exemplify or reflect on the topics mentioned.

In the dark camera the idea of the device itself is worked on as well as its type of surreal vision based on the “errors” of its own technique. For Google the oneiric images or the nightmarish ones created by the worlds of Google earth, Google Maps, Google Street View and Google Deep Dream Generator are worked on. In summary, the aim is to create a relation between photography, technology and the oneiric from creation process of visual arts through two technological devices which are opposites in time.

KEYWORDS: technological devices, image generation, camera obscura images of Google. visual creation, photography



INTRO- DUCCIÓN

En el presente artículo quisiera desarrollar una serie de reflexiones acerca de posibles relaciones entre la fotografía y procesos oníricos a partir de dos dispositivos de generación de imagen opuestos en el tiempo: por un lado la cámara oscura y por el otro lado Google. Para esto haré un pequeño recorrido teórico de diversos planteamientos, basándome en referentes plásticos que puedan ejemplificar estas ideas.



En esta ilustración se puede ver una cámara oscura del tamaño de una casa (E). A través del estenopo (V) se proyecta la imagen de la casa que está al frente de la cámara (B) en la pared opuesta al estenopo de la cámara (H). De esta forma el dibujante podía entrar en esta casa y "calcar" la imagen proyectada de la casa de enfrente.

EL ERROR EN LA CÁMARA OSCURA

ásicamente una cámara oscura es un recinto totalmente oscuro con un pequeño orificio llamado estenopo (por eso también el nombre de cámara estenopéica) en una de sus paredes. La luz al llegar a un objeto golpea cada parte de dicho objeto y refleja luz en todas direcciones; en teoría un haz de luz atraviesa el estenopo y proyecta la imagen total en la pared opuesta al orificio de forma invertida, en color y en movimiento, aunque, debido a que la apertura del estenopo es muy pequeña y entra poca luz por él, la imagen es de baja intensidad lumínica.

Esta cámara ha fascinado en general a científicos, físicos, artistas y en general a cualquier persona que vea cómo una simple caja de cartón puede obtener imágenes tan extrañas, atemporales, oníricas, surreales, etc., como son las imágenes de una cámara de este tipo. En las clases de fotografía que imparto en las universidades, la mayoría de mis estudiantes quedan fascinados al ver este fenómeno o al ver el fenómeno de cubrir toda



una habitación con cartulina negra y abrir un orificio en esta cartulina y ver cómo la imagen de lo que está afuera se proyecta de forma invertida, en color y en movimiento en todo el interior del cuarto a través de un fenómeno óptico.

Este dispositivo óptico ha atraído a muchas personas desde hace un par de milenios, incluso para importantes experimentos científicos como por ejemplo “...la observación de eclipses sin peligro de dañar la retina; no en vano Alhazen la empleaba para sus estudios astronómicos” (Fontcuberta, 1990: 83).

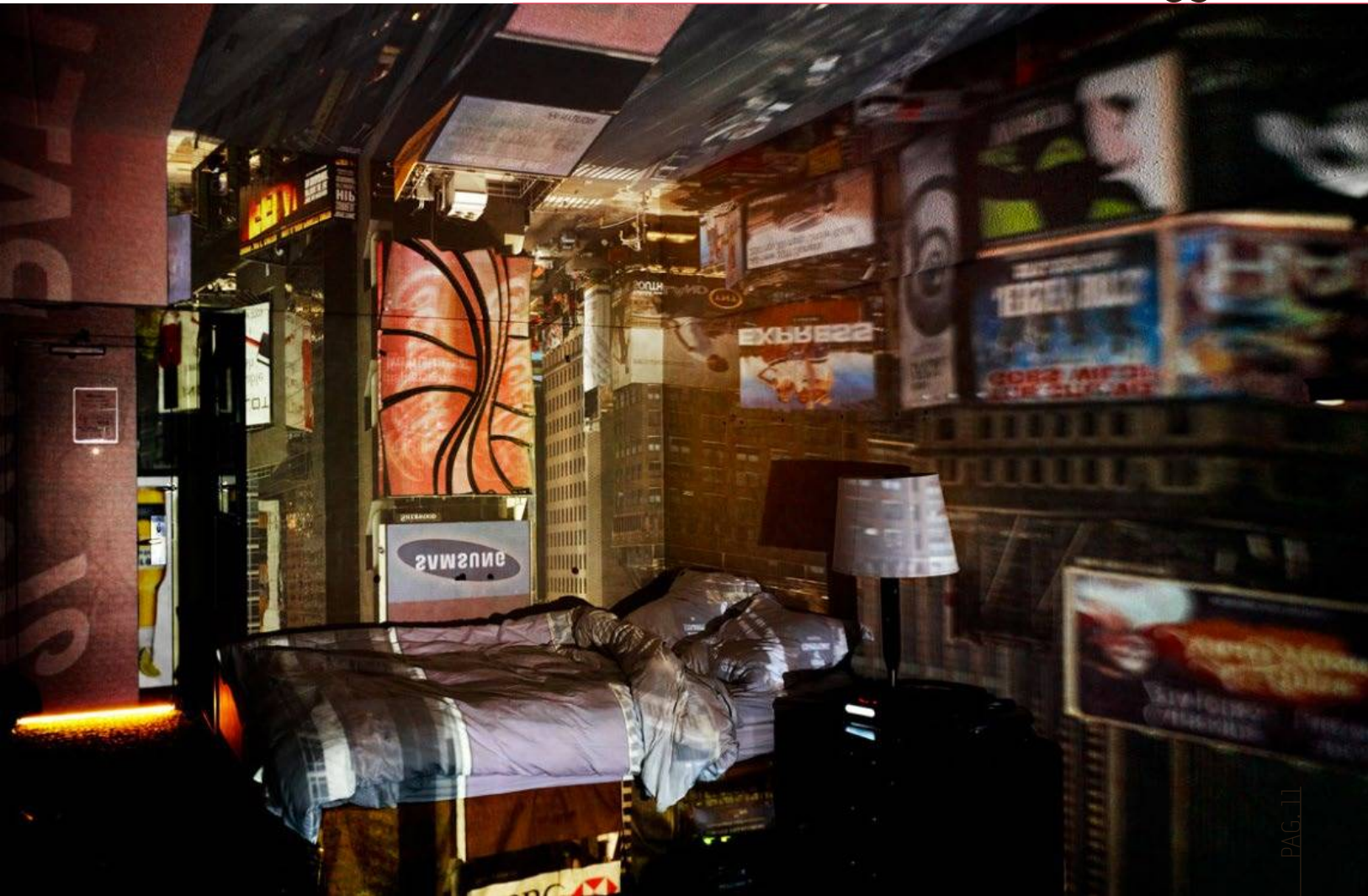
Durante el inicio de la fotografía el uso de la cámara oscura de estenopo fue muy poco utilizado ya que para ese entonces, de 1827 en adelante, el sacerdote italiano Daniele Barbaro había introducido el lente que producía, no solo una imagen más luminosa, sino más nítida y por lo tanto más “fiel a la realidad”. En un principio se trabajaba con un lente simple que producía imágenes con muchas distorsiones, viñeteados, errores de foco, etc., pero a medida que fue evolucionando la óptica, se fueron creando lentes compuestos, es decir, lentes que a su vez tenían una serie de lentes cóncavos y convexos en su interior, con el fin de lograr imágenes más nítidas y con menos aberraciones ópticas.

Más adelante las grandes fábricas comenzaron a manufacturar cámaras que generaban un tipo de imagen “estándar” de acuerdo a sus lentes. Es así como Canon, Nikon, Minolta, Pentax, Leica, Olympus, Polaroid, entre otras, inundaron el mercado de cámaras que buscaban imágenes lo más fieles posible a la realidad.

De esta forma, las cámaras con lentes simples o las cámaras oscuras de estenopo quedaron relegadas a algunos artistas que exploraban nuevas posibilidades estéticas con ellas y a medida que ha ido pasando el tiempo cada vez más artistas han ido explorando las posibilidades estéticas y plásticas de esta técnica milenaria.

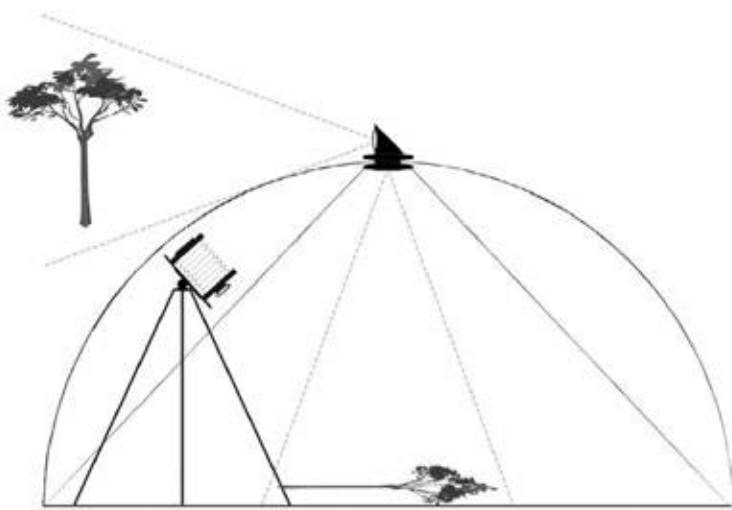
2 Una aberración óptica es un “Defecto y alteración que producen en la imagen cierta forma o constitución superficial de una lente. Puede consistir en pérdida de nitidez, deformaciones, alteración de proporciones, defectos cromáticos, etc.” (Fontcuberta, 1990: 195)





Abelardo Morell "Camera Obscura: Times Square in Hotel Room, 2010"

PAG. 11



Abelardo Morell. Proyecto "Tent Camera", 2010



IMAGO



PAG.

Un ejemplo de ello es el trabajo del artista cubano Abelardo Morell quien ha realizado toda una serie de fotografías de interiores de cámaras oscuras: cubriendo habitaciones completas y dejando sólo un lente para que entre la luz con la imagen desde la ventana, realizó un trabajo titulado “Camera Obscura”. También realizó un experimento similar, titulado “Tent Camera”, creando una tienda de campaña con un periscopio en la parte superior que proyectaba las imágenes en el suelo donde les hacía una fotografía a esas imágenes mezcladas con la textura del piso.

Ahora, de acuerdo a la óptica y a la estética obtenida por el estenopo cuya magia está precisamente en ese tipo de imagen “errónea” de la realidad, llena de defectos que hacen que su relación con el referente real no sea tan cercano, podría pensarse que con la cámara oscura más que hacer un reflejo fiel a la realidad (cosa del todo imposible, pero que en el principio de la fotografía era lo que se buscaba

y por eso el afán de que las imágenes quedaran lo más exactas posibles) lo que obtenemos es un mundo nuevo, mágico, surreal, onírico, que muchos artistas han explotado desde hace ya mucho tiempo.

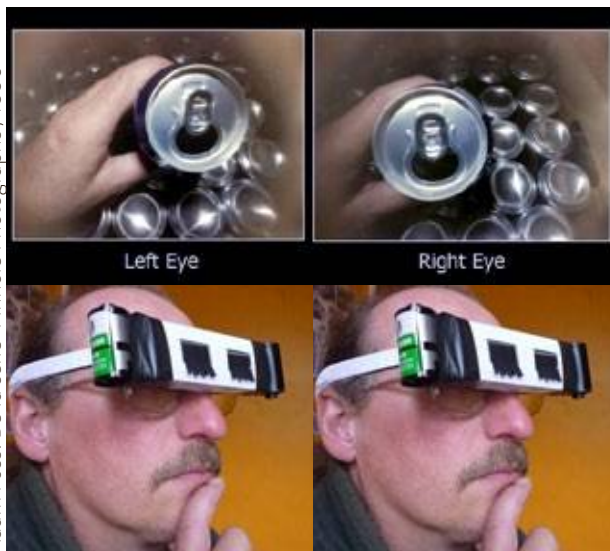
Artistas como el inglés Adam Fuss, quien realizó toda una serie sobre esculturas clásicas mientras trabajaba como guía en un museo de este tipo y cuya estética carga esas imágenes de un aura atemporal y extraña. También el artista argentino Esteban Pastorino, quien gracias a su formación de ingeniero mecánico ha podido construir las más extrañas y alucinantes cámaras (con una de las cuales obtuvo el Guinness Record en 2012 por crear el negativo más largo en la historia “cuyo largo total es de 39.54 metros”), y quien en su serie “Aéreas” construyó una cámara con un lente simple y la elevó al cielo colgada de una



Esteban Pastorino "Yokohama". De la serie "Aéreas", 2007



Adam Fuss. De la serie "Pinhole Photographs", 1996



Justin Quinnell. Proyecto "Stereo Glasses", 2008

cometa tomando unas fotos que, debido a los desenfocados obtenidos por un efecto de basculamiento, obtenía unas imágenes que más parecían maquetas que tomas "reales" o "realistas".

También, dentro de este mundo surreal de la cámara oscura, podemos ver el trabajo del artista inglés Justin Quinnell quien ha realizado diversos experimentos introduciendo una cámara oscura en su boca o haciendo un paralelo estenopéico de las gafas de Google

Pero también podemos pensar que la cámara oscura no se queda sólo dentro de este ámbito

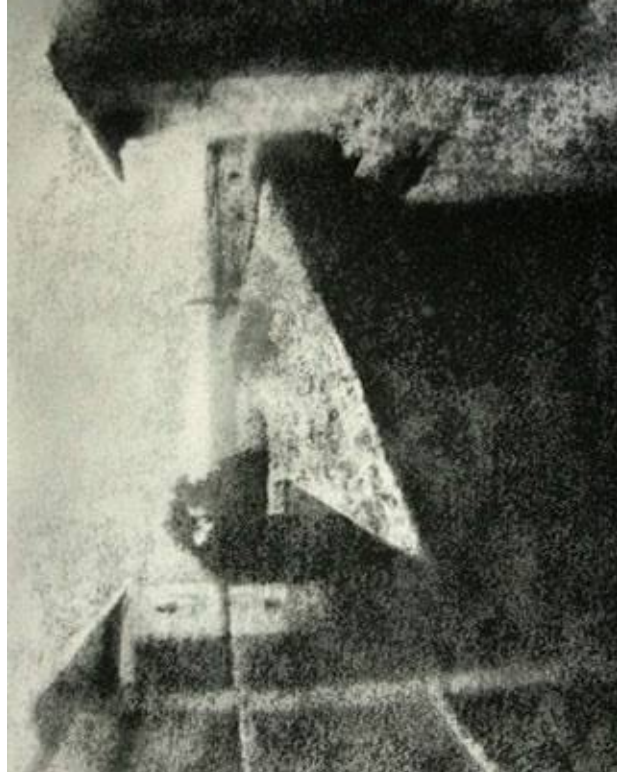
surreal u onírico, y que pueda entrar dentro del documentalismo lo que podría parecer una paradoja dado que el principal objetivo de la fotografía documental es precisamente la mayor objetividad y por lo tanto imágenes lo más fieles posibles a la realidad. Visto de esta forma una imagen tomada con una cámara estenopéica va a ser supremamente pobre en cuanto a su relación con la fidelidad de una escena "real". Sin embargo en el trabajo realizado por el artista catalán Martí Llorens acerca del barrio Poble Nou en Barcelona puede, aunque sea catalogado más como un documental subjetivo, ser más preciso que un reportaje clásico (Fontcuberta, 2002).

En este caso Llorens registra con una cámara oscura la transformación que sufrió dicho barrio, un barrio obrero e industrial en el cual él vivió y que fue destruido para darle paso a la sede de la Villa Olímpica. Para poder registrar

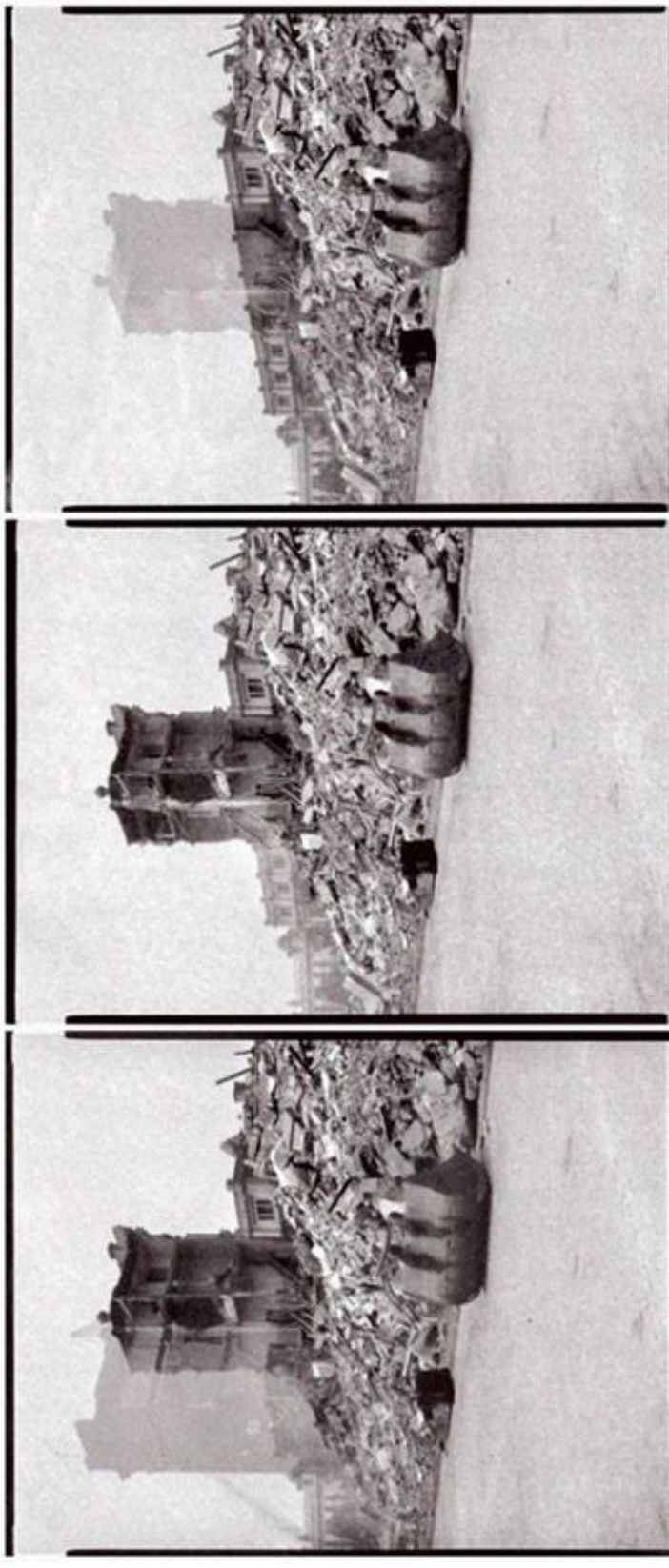
4 Este término fotográfico de "bascular" quiere decir que el eje del lente no es paralelo al eje de la película, con lo cual, dependiendo de este basculamiento, se puede obtener foco casi en cualquier lugar de la imagen y el resto quedar fuera de foco sin importar la distancia de la cámara al referente.



Justin Quinell. "Louis (Getting to know dad)". De la serie "Mouthpiece"



Joseph Nicéphore Niépce. "Vista desde la ventana", heliografía, 1827.



Martí Llorens. De la serie "Poble Nou"(1987 – 1992)



Juan Alonso: "Payaso Publicitario", "Soldado de Bronce" y "Reyes de Naipes". De la serie "Máscaras". Fotografía estenopéica, impresión digital, 50 x 80 cms. (2001 - 2004).

y plasmar en una imagen dicha transformación, Llorens utilizó una cámara oscura ya que al tener una apertura tan pequeña, los tiempos de exposición eran supremamente largos y, gracias a esto, quedaban registradas las construcciones y su estela fantasma después de ser demolidas. Es decir que Llorens aprovecha este tipo de "defecto" de la cámara oscura de estenopo que hace que las imágenes se expongan en tiempos de exposición muy largos para plasmar la desaparición de un pueblo. Y me refiero al "defecto" de las largas exposiciones por cuanto en el inicio de la fotografía los tiempos eran supremamente largos debido a que los lentes no eran muy luminosos y las placas eran poco sensibles: A Niépce le tomó ocho horas hacer su primera heliografía y los primeros daguerrotipos "eran principalmente de temas de arquitectura, ya que el tiempo de exposición, dentro de la técnica de Daguerre, era tan prolongado que no se podía tomar a personas" (Newhall, 2002: 27), lo cual fue una gran frustración en su momento y se dice que la técnica se "perfeccionó" en 1840 para

poder hacer fotografía de retrato comercial (Newhall, 2002), lo que supondría que los tiempos largos eran un problema, un defecto.

Entre el 2001 y el 2004 pude obtener imágenes de la cámara oscura de forma más o menos fácil y comencé a registrar personajes urbanos que usaran el disfraz como forma de trabajo. En este caso me interesaban estos personajes surreales que aparecen inmersos en las ciudades, llenos de color y que, gracias a la estética de mi cámara oscura, aparecían con un aura que brotaba de ellos y que contrastaba con el movimiento y el fluir de la ciudad que los rodeaba. Este proyecto se tituló "Máscaras" y fue realizado en Bogotá y Barcelona y registraba unos personajes que más parecen sacados de un mundo de ensueño, que de un registro riguroso de fotografía documental.

LO MITOLÓGICO, POÉTICO Y ONÍ- RICO DE LA FOTO- GRAFÍA

Algo que me inquietó desde el principio con la cámara oscura, era su condición de eternidad y atemporalidad. Si pensamos en los elementos indispensables para construir una cámara de este tipo, nos damos cuenta que solo necesitamos un recinto oscuro con un agujero y luz, nada más. Esa idea de “generación espontánea” de cámaras oscuras “En realidad se trata de un efecto que ocasionalmente podemos haber experimentado: en el interior de una habitación a oscuras con una rendija en una persiana, la cual permite la proyección en el interior de una escena (...) del exterior.” (Fontcuberta, 1990: 83).

Pero hay otro elemento que me causa fascinación en la cámara estenopéica y es que, a diferencia de los ojos (humanos y animales) y de las cámaras convencionales, entre el referente y su imagen no necesita haber nada, es sólo un agujero paradójico lleno de vacío. En el caso de nuestras cámaras oscuras terrestres sólo hay aire. Aire y luz.

Algo que perturbaba enormemente a Barthes era pensar que al ver la fotografía de Napoleón, él estaba viendo literalmente una emanación lumínica del referente. La luz que tocaba al Emperador se reflejaba y se plasmaba en un soporte físico lleno de sales de plata, por lo tanto, Barthes al ver la foto, veía la luz que había tocado al Emperador (Barthes, 1989). Sin embargo esta luz casi siempre está “contaminada”, está mediada por elementos ópticos ya sean cristales en el caso de los lentes o capas de humores líquidos como en el ojo, lo que nos hace pensar que el aire del referente nunca toca su imagen, la cual suele

“En la mitología griega, Kronos representa la duración, la dilatación del tiempo, que dispone de la vida en cuanto la consume (...). La cronología nos ata las manos porque no estamos hechos de material duradero y somos pasajeros. Las máquinas tienen vidas más largas que nosotros.” (Zielinski, 2012: 45)



Man Ray

Ruth Thorne-Thomsen. "Photographer". De la serie "Expeditions".
Fotografía estenopéica, 1981



estar protegida por estos elementos ópticos. "El aire es así la sombra luminosa que acompaña al cuerpo; y si la foto no alcanza a mostrar ese aire, entonces el cuerpo es un cuerpo sin sombra, y una vez que la sombra ha sido cortada, como en el mito de la Mujer sin Sombra, no queda más que un cuerpo estéril. El fotógrafo da vida a través de este tenue ombligo; si no sabe (...) dar al alma transparente a su sombra clara, el sujeto muere para siempre" (Barthes, 1989: 185).

Es así como en el caso de la cámara oscura no es sólo la luz que emana del referente, sino también su aire, los que tocan la imagen, quedando de esta forma plasmado ese aire mencionado en el párrafo anterior, ya que ese mismo aire estaba presente en la generación de la imagen, produciendo así una imagen con sombra, una imagen viva de acuerdo con Barthes.

Y de acuerdo con él mismo, también la fotografía, en un ejemplo de resurrección, comienza a penetrar en el mundo de la magia, la alquimia y la mitología: "Y si la fotografía perteneciese a un mundo que fuese todavía algo sensible al mito, no podríamos dejar de exultar ante la riqueza del símbolo: el cuerpo amado es inmortalizado por medio de un metal precioso, la plata (monumento y lujo); a lo cual habría que añadir la idea de que este metal, como todos los metales de la Alquimia, es viviente" (Barthes, 1989: 143). Pero dentro de esa idea de la alquimia como transformación de metales y químicos, la fotografía digital aparecerá dotada de un poder casi ilimitado de transformación de la imagen al no estar "atada" a elementos físicos como la película y sus sales de plata. "Lo digital se convirtió en el equivalente de la fórmula alquímica para la obtención de oro, dotado de poderes infinitos de transformación" (Zielinski, 2012).

Esta figura poética de la fotografía como imagen viviente, mítica, onírica, arquetípica, ha sido trabajada por artistas surrealistas como Man Ray o Max Ernst y más adelante por la artista estadounidense Ruth Thorne Thomsen con todo su trabajo en cámara estenopéica a través de una serie de imágenes oníricas que dialogan muy bien con la estética de



Max Ernst



PAG. 18

Adriana Duque. "Sin Título". De la serie "Desórdenes del Sueño", 2007



IMAGOS



Tom Chambers. "Aground". De la serie "Ex Votos". 2009

la cámara oscura. También trabajos digitales que, dentro de su plasticidad y maleabilidad pueden alejarse de los referentes reales de forma similar a los collages análogos y que ahora por medio del fotomontaje virtual crear nuevos mundos. En este sentido podemos ver trabajos como los "Desordenes del Sueño" de Adriana Duque, la serie "Sueña Conmigo" del español Luis Beltrán, o el trabajo también onírico del estadounidense Tom Chambers.

Pero dentro de este mundo del fotomontaje digital podemos pensar en fotografía documental de la forma en que la piensa Pedro Meyer: si de por sí la fotografía es subjetiva y por ende todo documento basado en ella es subjetivo, por qué no pensar en que un fotomontaje digital no pueda también ser subjetivo; de esta forma Meyer "documenta" muchos temas de la cultura mexicana como su relación con la magia o la muerte.

Esa idea misma de la fotografía digital y su relación con los mundos oníricos y surrealistas, normalmente puede ser algo evidente, dada su maleabilidad en la génesis de las imágenes. No es casualidad que desde la creación del programa Photoshop, el espacio de trabajo fotográfico se le llame "lienzo", es decir, de acuerdo con lo planteado por Fontcuberta, la fotografía digital está más cerca de la pintura que a la misma fotografía analógica, dado que los píxeles son unidades independientes que pueden ser modificados o desplazados a conveniencia del usuario. De esta forma crear mundos "fantásticos" normalmente es realizado a través de herramientas más o menos sencillas de edición de imagen. (Fontcuberta, 2010)

Pero más allá de este tipo de imágenes de fotomontaje digital, quisiera hacer un planteamiento "onírico" de la fotografía a través de algunas plataformas de Google en el siguiente capítulo.



Pedro Meyer. "El santo de paseo", fotografía digital, 1992.



Luis Beltrán. "Vaivén". De la serie "Sueña Conmigo", 2010



EL SUEÑO PROFUNDO DE GOOGLE

“Google, Yahoo, Wikipedia, YouTube, Flickr, Facebook, MySpace, SecondLife, eBay, PayPal, Skype, etc., han cambiado nuestras vidas y la vida de la fotografía. De hecho la postfotografía no es más que la fotografía adaptada a nuestra vida on-line.” (Fontcuberta, 2011: 358)

La necesidad de organizar Internet, cuyo uso comenzó a principios de los 90's, y de poder encontrar la información comenzó a plantear la necesidad de crear “buscadores”. El primero fue “Archie”, de la Universidad McGill en 1990. Más adelante se crearon otros como “Lycos” (1993), “Yahoo!” (1995), “Altavista” (1995) y por último “Google” (1998), el cual tenía la novedad de buscar los temas de acuerdo a la relevancia, lo que quiere decir que el buscador intenta colocar los mejores resultados primero.

En septiembre de 1998 Larry Page y Sergey Brin establecen el espacio de trabajo de Google en el garaje de Susan Wojcicki en California. Un año después tienen su primera oficina con 40 empleados; en el año 2000 anuncian un índice de mil millones de páginas web, convirtiéndose en el motor de búsqueda más grande del mundo. Para 2004 se trasladan a “Googleplex”, un espacio de trabajo enorme para que sus 800 empleados trabajen con la mayor comodidad en un ambiente de ciudad universitaria y en ese mismo mes se crea Google Local, que ofrece mapas de ubicación para llegar a diferentes negocios de barrio, y que más adelante se combinará con Google Maps.

En 2005 logran un hito en la búsqueda de imágenes cuando éstas ascienden a 1.1 mil millones de imágenes indexadas; en abril de ese mismo año se lanza la primera versión de Google Maps en el Reino Unido, que utiliza vistas e indicaciones satelitales; en junio lanzan Google Earth el cual es “un servicio de asignación basado en imágenes satelitales, que combina edificios y terreno en 3D con capacidades de asignación y búsqueda de Google”, el cual, tres meses después de su lanzamiento, registra el desastre ocasionado por el Huracán Katrina y es utilizado como herramienta de rescate.



Googleplex ubicado en Mountain View, Santa Clara, California



Logo de Google Earth





Publicidad de Google Glass.



Carro de Google Street View

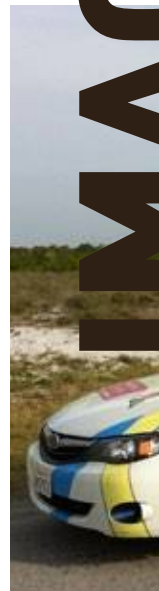


En 2006 Google anuncia la adquisición de YouTube. En 2007 debuta Google Street View en 5 ciudades de Estados Unidos: Nueva York, San Francisco, Las Vegas, Miami y Denver; en agosto Google viaja más allá de la Tierra incluyendo en Google Earth capas con información sobre constelaciones y visitas guiadas virtuales por las galaxias.

En 2012 llega Google Street View a Colombia y en 2014 se lanza Google Glass que permite grabar y subir video a la red de forma automática.

Si bien es cierto que plataformas como “Google Earth”, “Google Street View” y “Google Maps” son herramientas supremamente útiles para cuestiones de ubicación espacial y geográfica, al ser herramientas visuales basadas en la fotografía digital a partir de algoritmos de generación de imagen, esto ha permitido una serie de reflexiones plásticas por parte de diferentes artistas. Mishka Henner, artista belga, toma las imágenes de Google Earth donde ciertas zonas que, por razones políticas, militares o económicas, han sido censuradas de una forma bastante extraña: en vez de hacer un gran fuera de foco o de simplemente taparlo con un color plano, el “diseño” que hace Google (o sus algoritmos, o sus diseñadores) es crear una masa de diferentes colores que, de acuerdo a lo que nos señala Henner, es más un elemento pictórico que fotográfico.

6 Toda esta información histórica de Google es tomada de su página web: <http://www.google.com/about/company/history/>





Mishka Henner. "Staphorst Ammunition Depot". De la serie "Duch Landscapes", 2011.



Jenny Odell. "104 Airplanes". De la serie "Satellite Collections", 2011.

También podemos encontrar una serie de colecciones de objetos igualmente tomados de Google Earth del artista estadounidense Jenny Odell quien, en una búsqueda casi arqueológica por los aires, crea nuevas composiciones gráficas de objetos del mismo tipo: aviones, barcos, letreros publicitarios, etc.

Sin embargo el trabajo que más me interesa en este momento es el realizado por el artista estadounidense Clement Valla con su trabajo "Postcards from Google Earth" donde el artista colecciona imágenes tomadas en vista de pájaro desde Google Earth que parecen ser errores o fallos en los algoritmos de creación de un espacio 3-D (llamados en el argot informático "glitches") y creando con ello una serie de postales.

Sin embargo, de acuerdo a lo planteado por Valla, estas imágenes deformes son resultados lógicos del sistema, son anomalías, imágenes no estandarizadas, atípicas, pero no fallos, según el artista. La cuestión estaría centrada en el software ya que estas imágenes "(...)" revelan un nuevo modelo de representación: no a través de fotografías indexicales sino a través de una colección de datos automatizados de una infinidad de diferentes fuentes constante-

mente actualizadas y combinadas sin fin para crear una ilusión continua. Google Earth es una base de datos disfrazada de una representación fotográfica" (Valla)

Más allá de la discusión de si es un error o no lo es, lo cierto es que estas imágenes son visualmente más cercanas a una pesadilla del mundo surreal de la película "Inception" que a la "realidad" misma de una vista de pájaro sobre una ciudad determinada.

Incluso, el nacimiento de estas ciudades es tan pesadillesco, que mientras el programa "carga" el espacio tridimensional de la ciudad, lo que vemos es cómo esta ciudad aparece y se multiplica como si brotaran unas estructuras amorfas del piso y poco a poco tomaran la forma de edificios deformes. Es una imagen que me parece muy cercana a representaciones de la forma en que el cáncer crece y se multiplica.

7 <http://www.clementvalla.com/> (la traducción es mía)

8 "Inception", película estadounidense dirigida por Christopher Nolan y protagonizada por Leonardo DiCaprio, 2010 acerca de la posibilidad de entrar y recorrer el inconsciente de las personas.



Clement Valla. De la serie "Postcards from Google Earth", 2010.

Arriba: Comercial contra el cáncer. Abajo: Juan Alonso. Recorridos por Google Earth, Video HD.



Cada 15 cigarrillos que fumas,
causarán una mutación.





PAG. 24

Michael Wolf. De la serie "Street View. A Series of Unfortunate Events"

Pero por otro lado, cuando vemos y recorremos las ciudades creadas por "Google Street View" o "Google Maps" vemos también unos lugares bastante extraños que es importante entender su creación: las ciudades creadas por Google son realizadas con dispositivos móviles, cada uno compuesto con nueve cámaras dentro de una esfera, que producen una fotografía cada determinado tiempo - espacio recorrido, para más adelante ser acopladas por un programa informático que construye ese mundo virtual en tercera dimensión que permite recorridos por el ciberespacio.

De esta forma algo que es interesante es ver este nuevo mundo en movimiento. Un movimiento generado por la serie de algoritmos con el que el programa de Google ensambla las nueve imágenes tomadas en Street View generaba, al estar en movimiento, un universo completamente alucinógeno u onírico, más cercano al video psicotrópico de "Like a Rolling Stone" de The Rolling Stones que a la realidad misma.



Dispositivos móviles de Google Street View



Juan Alonso + Nicolás Rico. Fotograma de "Colombia". Video HD, 3'57", 2013.

Dentro de este mundo psicodélico podemos encontrar un trabajo bien polémico como lo es el del fotógrafo alemán Michael Wolf, "A Series of Unfortunate Events", el cual ganó una Mención Honorífica en el World Press Photo de 2011. Wa partir de imágenes tomadas de Google Street View sobre sucesos insólitos o extraños tanto por lo que estaba fotografiando como por los errores en su proceso de captura (glitches) (Fontcuberta, 2011). Esta polémica dada precisamente por ser premiado en un importante evento de reportería gráfica que, al dar dicha mención, aceptaba el mundo virtual de una forma tan real como el mundo "real".

Pero también es curioso la forma en la que Google "mapea" el mundo a través de GSV: en las ciudades en las que va el carrito de Google y fotografía la ciudad se tiene un mundo con la ilusión de una tercera dimensión "recorrible". Sin embargo en los lugares en los que no ha ido el dispositivo de Google lo que el programa nos muestra es un

mapa realizado en 3D, en ocasiones con algunos modelados de lugares importantes de la ciudad no mapeada, tales como iglesias, estadios, casas de gobierno, etc. Pero lo más curioso es que en algunas de estas ciudades aparece un híbrido entre imágenes fotográficas y un modelado deforme y lleno de "errores" digitales: un mundo de delirium tremens donde el piso se puede abrir en cualquier momento y aparecer el espacio sideral.

En el video "Colombia" (Juan Alonso + Nicolás Rico, 2013) realizamos un video buscando lugares llamados "Colombia" en lugares fuera del país homónimo. De esta forma encontramos calles, carreras, vías, parques, plazas, barrios y avenidas con este nombre en ciudades de 20 países del mundo. En el momento de editar el video, el recorrido que hicimos partía de las ciudades más oníricas hasta llegar a la pesadilla absoluta. Este video puede verse en línea en: <https://vimeo.com/100327287>

Por último, aprovechando el reciente lanzamiento del portal de Google “Deep Dream Generator”, el cual crea imágenes oníricas a partir de imágenes que los usuarios suban a su portal, en un proceso de inteligencia artificial, el cual se convierte en un proceso bastante sencillo y divertido que puede crear una imagen de la cual El Bosco estaría bastante orgulloso, tomando como punto de partida cualquier foto por más banal que sea.

Sin embargo el proceso tecnológico y metafísico de este programa puede ser bastante más complejo de lo que parece: los ingenieros de Google crearon un red neuronal artificial de 10 a 30 capas apiladas de neuronas artificiales, donde cada capa “toma” una serie de decisiones, basadas en algoritmos, para alterar la imagen que se le entrega.

Imágenes de los algoritmos de Deep Dream Generator

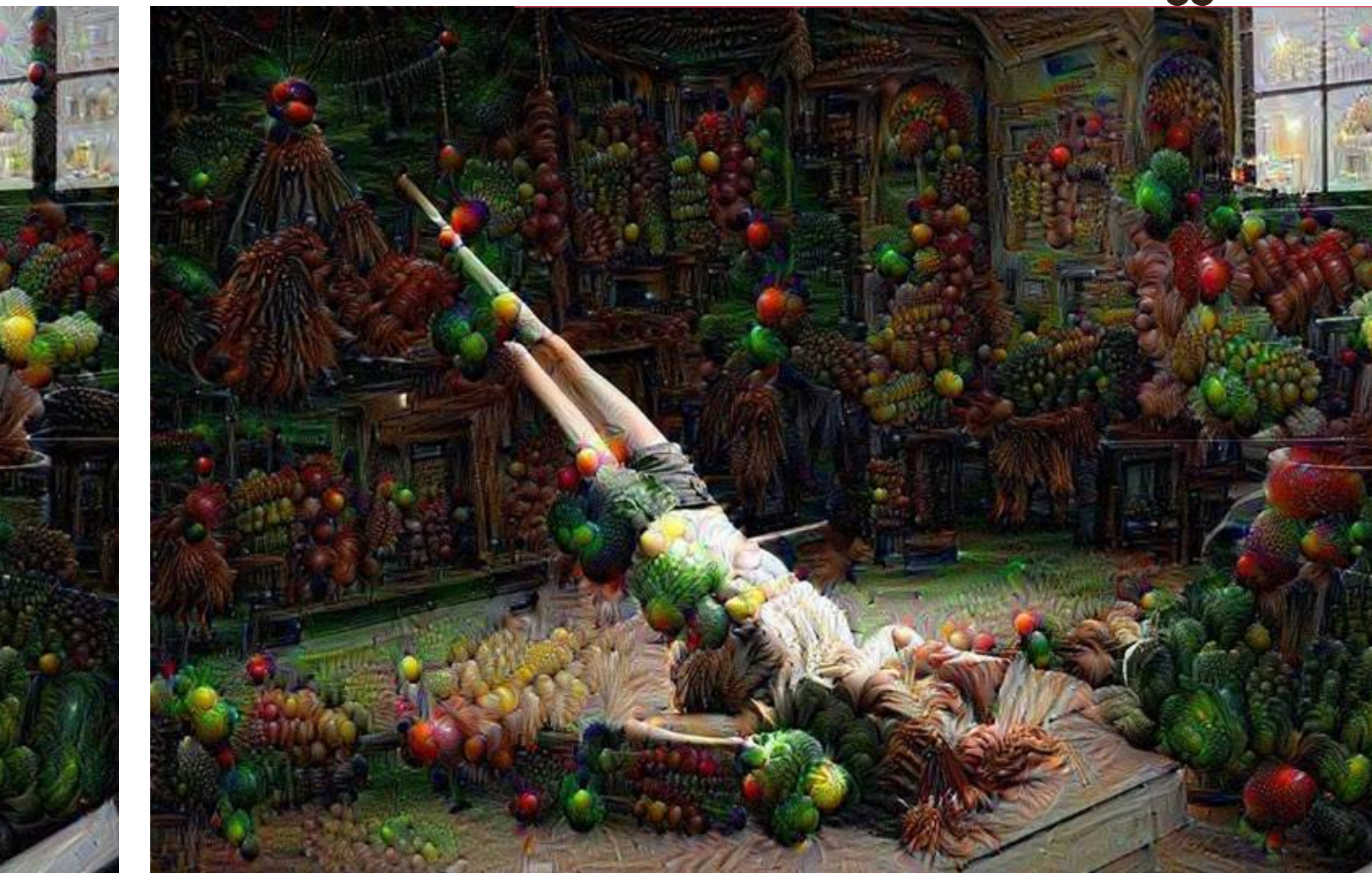


Para este proceso de crear los algoritmos, se trabajó con miles de imágenes del mismo sujeto, por ejemplo un perro, tomadas de diferentes razas y ángulos. De esta forma el programa de Google puede hacer reconocimientos y diferencias, por ejemplo “sabe” lo que es un rostro humano, diferencia un cuerpo en un espacio y a partir de esto es que puede generar una “imagen – sueño” coherente y no un pastiche de imágenes sin sentido.

Ahora, a nivel metafísico, se intuye que se está creando un “ser” pensante: en el momento de crear una red neuronal artificial se está creando un cerebro. Esto es algo que siempre se hace en informática: cada procesador o microprocesador es un cerebro artificial que hace operaciones lógicas basadas en algoritmos. Pero lo interesante acá es que este cerebro está creado para “dormir” y mientras duerme (que es el momento en el que procesa la imagen) está soñando una imagen basado en algoritmos de relaciones neuronales oníricas tal como puede suceder en el cerebro humano al soñar donde nuestro inconsciente toma elementos visuales y de experiencia de la “realidad” para transformarla en elementos oníricos. De igual forma, Deep Dream Generator toma imágenes que le damos y las “oniriza”.

De esta forma, para terminar, se puede pensar en qué pasaría si se le da al programa un sueño suyo para que lo sueñe. Alejandro García, estudiante de artes visuales, realizó este bucle subconsciente: en el buscador de imágenes de Google puso la etiqueta “sueño” para que Google buscara las imágenes en el inconsciente colectivo de la World Wide Web que entraran dentro de ese patrón de búsqueda. Una vez obtuvo varias imágenes, fue al Generador de Sueños Profundos de Google y subió esas fotos para que el mismo Google soñara con ellas. Las imágenes resultantes son una tautología tecnológica, onírica y fotográfica que cierra esta relación de dispositivos, sueños y postfotografías.

9 <http://googlresearch.blogspot.com.co/2015/06/inceptionism-going-deeper-into-neural.html>



Alejandro García Orjuela, #5ueño No. 3, Fotografía digital, 2016

BIBLIOGRAFÍA

- Barthes, Roland. *La Cámara Lúcida. Nota sobre la Fotografía*. Editorial Paidós Comunicación, Barcelona, 1989
- Fontcuberta, Joan. *El Beso de Judas. Fotografía y Verdad*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2002.
- Fontcuberta, Joan. *La Cámara de Pandora, La Fotografí@ después de la Fotografía*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2010.
- Fontcuberta, Joan. *Fotografía: Conceptos y Procedimientos. Una Propuesta Metodológica*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1990.
- Fontcuberta, Joan. "Por un Manifiesto Postfotográfico". En: *Fotográfica Bogotá 2011. Fotomuseo, Bogotá, 2011*.
- Newhall, Beaumont. *Historia de la fotografía*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2002.
- Zielinski, Siegfried. *Arqueología de los Medios*. Editorial Uniandes, Bogotá, 2012.



APORTES DE LA PEDAGOGÍA EXPERIMENTAL Y LA ESCUELA **BAUHAUS** A LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN COLOMBIA:

PAG. 28



TRES ESTUDIOS DE CASO EN COLOMBIA.

BARDEKC PACHECO

El presente documento condensa los resultados correspondientes a una revisión bibliográfica que reflexionó sobre la apuesta pedagógica propuesta por una de las escuelas alemanas más importante del periodo de posguerra y cómo esta propuesta se reflejó en el escenario artístico colombiano en tres instituciones. El objeto de estudio es la escuela Bauhaus, institución que fue una de las

pioneras en la construcción de una nueva alternativa de comprensión del escenario artístico; para esta exploración se seleccionó el periodo comprendido entre 1919 y 1925. Después de revisar las fuentes documentales a las que se tiene acceso, se determinó que la escuela influyó en la reestructuración de asignaturas como: historia del arte, teoría del color y el uso de los talleres. Elementos

RESUMEN

KEYWORDS: Bauhaus, teaching methodology, pedagogy, art education, experimental pedagogy

The present document condenses the corresponding results to a bibliographical revision that reflects upon the pedagogical endeavor proposed by one of the most important German schools of the postwar period and how this proposal reflected itself on the Colombian artistic scenario on three institutions.

The object of study is the Bauhaus school, institution which was one of the pioneers in the construction of a new alternative of comprehension of the artistic scenarios; for this exploration a period between 1919 and 1925 was selected. After revising the documental sources to which there was access, it was established that the school influenced the restructuring of subjects such as: art history, theory of color and the use of workshops. Elements which transformed the methodology to teach arts from exploration and that in Colombia are portrayed in three institutions: El Instituto Departamental de Bellas Artes (Institute of Fine Arts), el Programa de Textiles y Talleres Artísticos de la Universidad de los Andes (Andes University program of textiles and Artistic workshops) and el Taller Experimental de la Universidad Nacional de Colombia (The Experimental Workshop of Colombia's National University).

PALABRAS CLAVES: pedagogía, educación artística. Área temática: Campo conceptual de la Educación Artística

que transformaron la metodología para enseñar artes a partir de la exploración y que en Colombia se reflejan en tres instituciones: El Instituto Departamental de Bellas Artes, el Programa de Textiles y Talleres Artísticos de la Universidad de los Andes y el Taller Experimental de la Universidad Nacional de Colombia.



PEDAGOGÍA EXPERIMENTAL: PARADIGMA EN EL SIGLO XIX Y XX

Como consecuencia de la Primera Guerra Mundial, en particular con los procesos de transformación acelerada del capitalismo de principios del siglo XX, se tuvo mayor conciencia de la necesidad de promover y difundir las ideas renovación y reformas de la educación y de los procesos de aprendizaje. Los desarrollos logrados, durante el siglo XIX e inicios del siglo XX, respecto al conocimiento del ser humano, se apoyaron en los progresos logrados en la biología, la fisiología, la medicina, la psicología, lo que permitió tener mayor conocimiento sobre las características de la infancia y de los procesos de enseñanza y aprendizaje; como resultado de dichos procesos surgieron, inicialmente, la pedagogía experimental y, posteriormente, la pedagogía científica o la ciencia unitaria para el niño.¹

La pedagogía experimental propendía por la transformación de la concepción tradicional de los fines de la educación, el niño y los procesos de

enseñanza y aprendizaje. Así, este modelo se centro en el conocimiento psicológico del niño, en las relaciones escuela-trabajo, en el espíritu del ciudadano antes que un espíritu dado por la religión y, principalmente, en estimular el conocimiento apoyado en la observación y la experimentación, para responder a las necesidades de las sociedades industriales. Teniendo en cuenta que la ciencia, como el paradigma occidental y vía de progreso científico y tecnológico, el método científico se constituyó el eje del proceso de enseñanza y aprendizaje del niño y la escuela no se debía limitar a “presentar” contenidos sino, también, a enseñar a aprender mediante técnicas adecuadas para el estudio de la realidad. De esta forma, mientras la pedagogía tradicional enfatizaba en la transmisión del conocimiento científico acumulado, la nueva pedagogía -experimental- insistía en la construcción de conocimiento en el interior de la escuela; de esta forma, se crearían actitudes científicas y disposiciones activas hacia el conocimiento científico. En este sentido, así como se desarrollo una pedagogía nueva también fue necesario desarrollar una escuela nueva o activa. (Herrera, 30-32)²

1 “Se fue articulando un conjunto especializado de saberes modernos en torno a la educación y una serie de adecuaciones institucionales que estuvieron acompañadas del proceso de profesionalización de los docentes y de la consolidación de un grupo de intelectuales, que fue conformando el campo intelectual de la educación dentro de las nuevas coordenadas históricas.” (Herrera, 37)

2 Las primeras instituciones que surgen con el nombre de escuela nueva surgieron en Inglaterra, Francia, Suiza, Polonia y Hungría; estas de carácter privado.



A comienzos del siglo XX, la pedagogía experimental logro ganar un terreno importante en los sistemas de educación de Bélgica, Italia, Alemania, Estados Unidos, Rusia y varios países de A.l. –Brasil, Uruguay, Argentina, Chile y Colombia- (Herrera, 35) Pero el modelo de escuela nueva que más logro influenciar fue el Alemán, por dos motivos principalmente. En primer lugar, como lo planteo Wermer Plum, el Estado alemán se percató de las nuevas exigencias que la industria planteaba a la ciencia y a la pedagogía y que con el sistema de educación y con un impulso pedagógico se lograría la difusión y promoción del desarrollo industrial. De esta forma este país “subdesarrollado” experimentó un auge industrial notable a partir de la segunda mitad del siglo XIX. (Plum; 15 y 35-36, 47, 50-53)

Aunque la formación politécnica alemana tomó elementos de los modelos de enseñanza industrial francesa e inglesa,³ el modelo de enseñanza

industrial alemán tomó camino diferente. Este modelo combinó “las investigaciones básicas y el empirismo, con la finalidad de hacer económicamente aprovechables las construcciones técnicas, procurando, al mismo tiempo, que la construcción técnica satisficiera también el sentido artístico.” (Plum, 43)

La organización de la enseñanza industrial en Berlín y en la Escuela Politécnica de Karlsruhe, durante la primera mitad del siglo XIX, fueron ejemplos de este modelo de enseñanza:

“Con los principios científicos solamente, nada se logra en el terreno práctico. Ellos son de gran utilidad para la determinación de ciertas condiciones básicas a las cuales las cosas a realizar han de ajustarse; pero se trata casi siempre tan solo de algunas relaciones generales, y todo lo demás que tiene que ver con la realización, en la mayoría de los casos ha de ser dispuesto y construido, ya sea de acuerdo con la experiencia y reglas empíricas, ya sea

³ En Francia, la Ecole Polytechnique fue la primera que combinó la enseñanza científica y la construcción de máquinas; sin embargo los científicos franceses consideraban la máquina solo como la aplicación de la mecánica, la cual no requería de una teoría. Inglaterra, por un lado, confiaba la enseñanza industrial en mayor grado a la iniciativa privada y a la “inclinación natural del pueblo hacia la técnica.”; aprovechando esta situación y, teniendo en cuenta “el bien común” y el

alto nivel que logró la enseñanza de las matemáticas, el estado inglés institucionalizó cursos gratuitos de matemáticas para adultos. Por otro lado, para la formación de ingenieros civiles, el estado inglés tenía establecimientos estatales especiales. (Plum, 42-43)



siguiendo la inspiración... Las invenciones y las realizaciones del técnico no se basan solamente en la ciencia y en la artesanía, sino también, en grado no despreciable, en actividades intelectuales que han de llamarse artísticas. Hace falta un sentido muy desarrollado de la forma y del orden, para lograr una hermosa construcción, la construcción de una máquina o de un puente, por ejemplo” (Plum, 44)

De esta forma, el modelo pedagógico alemán desarrollo, durante la segunda mitad del siglo XIX, escuelas industriales que se alejaron de la “unilateralidad” y de la hegemonía del modelo francés (Plum, 40) y que en 1911 el pedagogo alemán George Kerschensteiner, basado en la pedagogía experimental, puso en marcha el modelo Escuela de Trabajo. George Kerschensteiner, identi-

fico tres aspectos pedagógicos fundamentales de Escuela de Trabajo. En primer lugar, la capacidad de relacionar tarea educativa y disposiciones individuales, permitiendo que los alumnos exploren y desarrollen sus intereses por medio de una actividad constante. En segundo lugar, la posibilidad de moldear las fuerzas morales reexaminando los actos de trabajo, para ver si están en consonancia con los propios intereses y los de los colegas. Por último, la concepción de escuela como comunidad de trabajo, donde los alumnos se apoyan entre sí, contribuyen a los fines de la escuela y, al mismo tiempo, obtienen su desarrollo individual. (GEORGE; Saenz 161-169)

Esta idea de trabajo, como núcleo del proceso educativo, influyó el movimiento pedagógico experimental europeo hasta que en 1917 el suizo Pierre Bovet, adaptó el modelo de escuela de trabajo por el de Escuela Activa en su país. Modelo que, como se dijo anteriormente, sería el faro para la educación y la pedagogía durante gran parte del siglo XX en muchos países del mundo occidental. (Herrera, 33)

ARTE Y VIDA: MODELO PEDAGÓGICO EXPERIMENTAL DE BAUHAUS:

En el campo de la educación en artes en Europa y Estados Unidos, algunos pedagogos estaban sentando las bases de una nueva actividad para principios del siglo XX; sin embargo no llegaba aún a la formación profesional artística, (docente) sino con fallidos intentos desde la Deutsh Werkbund. En Alemania la Escuela Universitaria de Bellas Artes del Gran Ducado de Sajonia, de la que algunos tenían la sensación de que la Academia estaba formando snobs cuyo arte estaba alejado de la realidad y cuya formación –combinada con un talento muy inferior al de Rembrandt- los condenaba a una vida de penuria económica lo que revitalizó una crítica con respecto a estas ideas alemanas de





formación artística, que se convirtieron en fuertes rumores antes de la Primera Guerra Mundial. (Hochman, 57; Jaramillo, 19-20; Plum, 45)

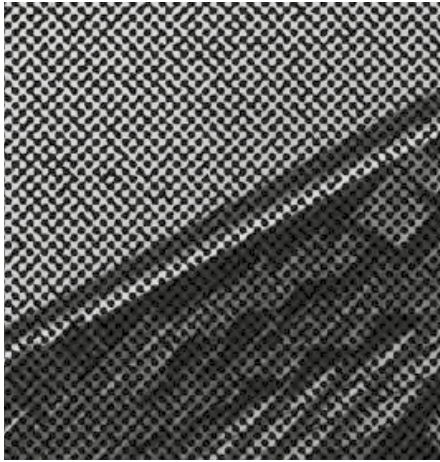
El fin de la guerra implicó un doble compromiso por parte del estado -recuperación de la credibilidad y el fortalecimiento de la sociedad- y el proceder pedagógico fue la bandera principal de la República de Weimar; este señalaba la importancia de integrar el productor y el consumidor, a través del objeto. Los inicios de la Bauhaus parecían la reanudación de la época de las esperanzas románticas de un pueblo unido; de hecho, en 1918-1919, la vuelta a la artesanía parecía más cercana que nunca. Estos elementos fortalecieron las bases pedagógicas de la escuela Bauhaus⁴

⁴ “Fueron años muy duros los que siguieron al Tratado de Versalles, la economía de subsistencia de la posguerra reforzó política e ideológicamente la artesanía pequeño burguesa”. (Haus, 2006: 20)

La reactivación socio-económica fue un reto para la sociedad alemana y la responsabilidad cayó en manos de la educación, se juzgaba fuertemente a la tradición educativa que “acusaba a las escuelas de artes y oficios de ofrecer una formación [...] apartada de la realidad”. (Droste, 15) Así que la propuesta de las pautas vanguardistas, de lograr unir el arte y la vida, que ya estaban floreciendo desde el siglo XIX en el resto de Europa, se fortaleció con el acontecimiento de la Primera Guerra Mundial como un evento que contribuyó a la constante imposición de diferentes alternativas artísticas.

Esta confrontación frente al hacer, conceptualmente estaba unido a lo político e incidió en una crítica contundente que terminó por marcar la grave crisis de la escuela y finalmente su cierre en 1933, cuando ya llegaba al ocaso la República de Weimar. Gropius contactó artistas de vanguardia extranjeros para que impartieran clases en los diferentes talleres de la Bauhaus. Todos estos





artistas de vanguardia, habían expuesto una actitud irreverente hacia el academicismo en educación artística; con su convocatoria, la Bauhaus se convirtió en un espacio ideal para poner en práctica sus ideales. Ejemplo de esto son las palabras de Johannes Itten quien describió y determinó su primera clase “como un triunfo sobre el sistema académico ortodoxo: así, con un vigoroso golpe, cogí la antigua tradición académica del dibujo de desnudos y naturalezas muertas conduciendo todo acto creador a sus orígenes: al juego.” al disfrute y la exploración en el taller, que posibilitaba el hallazgo de nuevas maneras de mostrar el mundo. (Droste, 59)

La vuelta a los oficios y por ende a la artesanía no constituyó el objeto único de la escuela sino que se mantuvo como un recurso pedagógico a lo largo de su existencia.⁵ (Herrera, 22) La Bauhaus se constituyó en el lugar en el que los artistas-docentes podían pensar la educación artística no solo como una técnica a transmitir, sino que conforme a las expectativas de vanguardia, la educación artística podía construir un sujeto integral: “una criatura dotada en todos los sentidos. [...] que pudiese crear el presente y el futuro del siglo moderno” (Fiedler, 8)

El andamiaje pedagógico de la Bauhaus consideraba vital la preparación política y crítica del estudiante, propiciando evidentemente una visión popular y un respeto por las agremiaciones laborales establecidas, los artistas estaban obligados a responder por sus trabajos ante la comunidad.⁶ Esto indica que el trabajo que se desarrollaba dentro del aula tenía como finalidad que, mediante procesos de construcción y diálogo permanentes, los artistas tenían un discurso coherente tanto

- 5 Walter Gropius escribe en una carta de 1967 a Howard Dearstyne “la artesanía en los talleres fue, desde el comienzo, no un fin en sí mismo, sino como experimento de laboratorio en sentido de la preparación para la producción industrial.” (Gropius, 1964)
- 6 Un estudiante de la clase de Albers, explicaba que “el Sr. Albers cree que el aprendizaje se logra mediante ser corregido por sus vecinos; no avergonzarse de errores, ser consciente de todos los demás esfuerzos; la comprensión de que la crítica no disminuye la calidad del trabajo.” (Heinz, 2006:9).



con su obra, como con su labor docente. En este sentido se fortalecía la mancomunidad de artistas que Walter Gropius declaró en el programa de la Bauhaus en 1919.

La opción de convertir a los ciudadanos en nuevos sujetos fue un verdadero reto; el sujeto creativo, era una petición que respondía a la necesidad que nació de romper con la tradición propia del espíritu moderno. El sujeto creador se determinó dentro de la vanguardia como un personaje en capacidad conceptual de enfrentarse a la burguesía, a los parámetros diferenciadores de clases que ésta había construido en los últimos siglos, es decir que el sujeto moderno, debía ser creativo para mover constantemente los efectos de su pensamiento hacia distintos resultados en lo cotidiano. Carlo Argan expone el acto creativo como resultante de todas las prácticas que se ejercitaban en la Bauhaus, no solo las académicas sino además las fiestas y los deportes, para que la actividad creativa no concebida en espacios aislados con un carácter excepcional sino como parte de la cotidianidad (Argan, 1977)

En medio del taller se hicieron críticas a la constante imitación no solo del trabajo del maestro sino a la tradición y a la historia. Joseph Albers, estudiante de Itten, ayudante Moholy-Nagy y profesor del curso preliminar a partir de 1928, culpó al principio de imitación como el impedimento para que la creatividad se manifestará. Albers proponía una educación de experimentación y análisis sin recurrir a la historia (Wick) por ser esta tenida como una acumulación de hechos que producían el conocimiento muerto y en el estudiante una recepción pasiva en la que solo participa el acto memorizador (Heinz, 2006:9) y que por tal no hizo parte del currículo de la escuela. Igualmente la carta de Walter Gropius dirigida a Howard Dearstyne, en octubre de 1962 en la que hace algunas aclaraciones con respecto a los procesos emprendidos en nombre de la Bauhaus en otros países y escuelas que tras el hallazgo de un estilo Bauhaus, como lo han llamado, se constituyó de tal modo que se eliminó la creatividad individual de cada estudiante para ser sustituida por la imitación de tal estilo. En la carta, Walter Gropius, hace hincapié que Bauhaus daba importancia al proceso personal de cada estudiante y a su creatividad individual; resaltando que no se podía sustituir esta creatividad por la puesta en marcha o imitación de un estilo pedagógico. (Taylor & Francis, 2015).

La manera en que los artistas en el aula procuraron liberar la creatividad de los estudiantes tenía diferentes enfoques. En el caso de Johannes Itten, en el curso preliminar,⁷ generaba en el estudiante

⁷ Johannes Itten fue el profesor encargado del Curso preliminar, curso que definía quienes podrían tomar estudios en la Bauhaus y cuál sería el oficio al que se dedicaría cada estudiante.



las expectativas del futuro hombre moderno y debía tratar de “liberar las fuerzas creadoras” en el estudiante, procurando alguna adscripción vinculante a un determinado movimiento estilístico. (Wick, 68). Itten encauzaba todo hacia la estimulación del desarrollo individual, fomentando que cada alumno, futuro artesano-artista, se encontrará a sí mismo y con ello surgiera su forma de expresión original e individual; para algunos la clave sería el color, para otros el claroscuro o el ritmo. (Blocon, 48). La propuesta de Itten dentro del curso preliminar buscaba la armonía entre los opuestos, el ritmo se convierte en parte fundamental de los trabajos realizados por los estudiantes, no solo como una herramienta formal sino parte de los ejercicios visuales, corporales y mentales. (Blocon, 86)

El trabajo dentro del aula de Itten se componía de ejercicios de percepción, tanto visuales como corporales, en los que los estudiantes debían experimentar los caracteres formativos de la línea y de las figuras, por ejemplo. Movimiento oscilante del que resulta un estado de relajación, así mismo en lo corporal como en el plano bidimensional. (Fiedler, 2006)

A diferencia de Itten, Moholy-Nagy procuraba construir el desarrollo creativo del individuo, pero anclado a la premisa de que la producción estética tiene una relevancia social y que debería servirse de las diferentes herramientas que esta le proporcionaba como la técnica o la tecnología: “El individuo no es algo aislado y el artista es solamente un exponente de las fuerzas que dan forma a los elementos del mundo” (Moholy-Nagy, 1921 Citado en Schmitz, 2006).

Joseph Albers, influenciado por Itten y Moholy-Nagy, reunía características de sus predecesores y organizó sus clases en dos secciones, la primera ejercicios con la materia que consistían en permitir la exploración creativa con los materiales que se trabajarían más adelante en cada uno de los talleres de la Bauhaus. Y los ejercicios con el material

que se enfocaban en estudiar las características estructurales de los materiales. En esto es evidente su discurso como docente en el que juzgaba la escuela tradicional como un ente que no le permitía al individuo aprender, sino que le eran impuestos los conocimientos en un intento del enseñar, por lo que usó “el principio de <<trial and error>> como condición previa del proceso creativo, el <<aprender descubriendo>> como elemento necesario de la educación en la creatividad”. (Wick, 153) Albers definía el arte como la formulación visual de las reacciones humanas a la realidad social y el objetivo del arte como el despertar de la verdadera visión basada en habilidades de observación. (Heinz, 84). El concepto sobre la vista como punto central del trabajo artístico se hará evidente en los diferentes ejercicios dentro del aula y en la reiteración que él hace sobre los ojos detrás de los ojos para lograr que el estudiante comprenda su propia sensibilidad, arte y técnica.

El currículo empleado en la Bauhaus estaba dividido en dos fases. La primera se ocupaba de las técnicas artesanales impartidas en talleres de carpintería, metalistería, cerámica, vidriería, pintura mural y tejeduría; la segunda se dedicaba a los problemas formales, es decir, se basaba en la observación, en el estudio de la naturaleza y análisis de los materiales. (Efland, 284) que se llevaba a la práctica mediante diferentes ejercicios de percepción, expresión y análisis.

El objetivo de la enseñanza de la Bauhaus era lograr en el alumno un modo lúcido de estar en el mundo, una conciencia cultural y una libre capacidad de experiencia. La base de sus talleres era Intuición y Método, es decir, una organización por opuestos, sensación (intuición subjetiva) y norma (intuición objetiva) (Blocon, 85 y 86) lo que indica que la enseñanza artística es un proceso de crecimiento o fortalecimiento técnico aprovechado de manera distinta por cada estudiante, pero estructurado bajo una visión teleológica clara: despertar la creatividad y la condición crítica del hombre para repensar su mundo.

LA PEDAGOGIA EXPERIMENTAL EN COLOMBIA. METODO DE BAUHAUS EN COLOMBIA: TRES ESTUDIOS DE CASO:

Así como lo plantea Herrera, la circulación de un pensamiento o corriente de ideas, que surgieron en los dos últimos siglos, se sitúan dentro de un circuito cultural que tejió intercambios y colaboraciones locales, nacionales e internacionales. Herrera enfatiza que tanto los acontecimientos europeos y norteamericanos así como los modelos pedagógicos que surgieron en estas sociedades no se pueden ver como realidades ajenas que fueron impuestos a los países latinoamericanos sino, al contrario, son “parte de un mismo tejido histórico” con características de apropiación en cada uno de estos países, producto de sus sistemas de educación y, por ejemplo, de las reformas escolanovistas. En Colombia, las reformas educativas tomaron fuerza durante el periodo de la República liberal -1930-1946- y, así como lo explico Plum respecto a la Alemania de la primera mitad del siglo XIX, la educación y la pedagogía serían los medios más apropiados para lograr los ideales políticos modernizadores, la integración y el progreso nacional. (Herrera; 16-41 y 132)

Saenz, Saldarriaga y Ospina argumentan que en Colombia el proceso de la pedagogía experimental –etapas de desarrollo del individuo, necesidades adaptativas y búsqueda de la eficiencia de la enseñanza- se dio principalmente en el periodo entre 1928 y 1936 en las instituciones de formación del magisterio y ha sido un proceso articulador –junto con la psicología infantil- que se mantiene hasta nuestros días. Este hecho fue influenciado por intelectuales inmigrantes europeos que llegan a Colombia y que huían del nazismo y fascismo, propio del periodo de entreguerras. Los autores resaltan dos hechos significativos tanto para la pedagogía como para la psicología colombianas.

En el caso de la pedagogía, las instituciones formadoras sufren un cambio ya que los nuevos referentes del saber –antropología, filosofía, sociología- reducen el



campo de la pedagogía a lo técnico e instrumental, desarticulando el estudio pedagógico; de esta forma no se recontextualizó la pedagogía en los problemas que la educación del siglo XX trajo consigo. En cuanto a la psicología, para este periodo, lo novedoso fue la apropiación del psicoanálisis ya que no solo fue una nueva teoría para estudiar sino fue un conjunto de nociones que se articularon con los conocimientos existentes de psicología y pedagogía infantil. De esta forma, y a pesar del poco peso de la pedagogía, la normal colombiana logro complejizar el análisis de los instintos infantiles de la pedagogía de Decroly y le dio importancia a establecer mejores relaciones sentimentales con los niños y participar en los juegos de los alumnos de la escuela. Pero estas dos actividades debían ser, según el normalista colombiano Domingo Camargo, fundadas en los instintos y, principalmente, en la educación artística.⁸

8 CAMARGO, DOMINGO. (1936) Introducción al estudio del niño. Tesis de grado, Escuela Normal Superior. Documento Mecanografiado. Bogotá. Citado en Saénz, Saldarriaga y Ospina; 35-36; 356-360.

INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES:

Las reformas liberales en la educación, durante la República liberal, generaron experiencias que, apoyadas por el gobierno central y bajo los métodos de Escuela Nueva, fueron aplicadas por algunos gobiernos departamentales y lograron transformar los procesos escolares. Estas reformas educativas del presidente Alfonso López Pumarejo fueron el resultado de su proyecto modernizador el cual se inspiró en varias legislaciones y experiencias mundiales –constitución mexicana de 1917, constitución de Weimar de 1919, segunda república española y política new deal de Roosevelt–; reformas que encontraron en su camino simpatizantes y contradictores. (Herrera, 40 y 132-134) En este sentido, así como la Bauhaus tenía sus esperanzas puestas en la educación y su método pedagógico, la República liberal puso su proyecto modernizador en manos de la Misión alemana para la profesionalización de la pedagógica, así se puso en marcha el Instituto Pedagógico Nacional el cual debía formar a los normalistas profesionales del país. El éxito de este Instituto permitió la creación de otros institutos con esta orientación en el país. (Helg, 175-178)

El Conservatorio de Cali-Escuela Departamental de Bellas Artes⁹ -Instituto Departamental de Bellas Artes- fue uno de estos institutos que, al ser Cali una sociedad de filiación liberal y que se declaraba

9 Ordenanza No.8 (16-III-1936) Por la cual se departamentaliza el Conservatorio de Música de Cali y se denomina “Conservatorio de Cali-Escuela Departamental de Bellas Artes.” El Valle. Gaceta Departamental. Cali, marzo 21 de 1936. No. 2278.

defensora “con ardor y firmeza del pensamientos social de la época”, (Herrera, 136-137) sentó sus bases como institución normal formadora de artistas para primaria y secundaria:

“Artículo 11. Los profesores de canto y dibujo en las escuelas y colegios del Departamento serán nombrados de preferencia entre los alumnos que se preparen en el Conservatorio.”

Aunque este Instituto fue reconocido legalmente con la Ordenanza No.8 de 1936, desde su creación -1934- empezó a ser objeto de apropiación por parte de la sociedad vallecaucana. Los gobernadores del Departamento del Valle del Cauca, durante las décadas de 1930 y 1950- resaltaban que la enseñanza artística que se desarrollaba en esta institución suplía en gran medida la falta de personal “técnicamente preparado” para la zona sur occidental de Colombia. Por esto, los mandatarios locales pedían al gobierno central, en 1951, que con la experiencia de este Instituto se constituyera la Gran Normal de Occidente para fortalecer la actividad docente tanto en la primaria como en la secundaria. (MEMORIAS).

De esta forma, durante dicho periodo, la labor pedagógica realizada por el Instituto Pedagógico Nacional y por el Conservatorio de Cali y Escuela Departamental de Bellas Artes -Instituto Departamental de Bellas Artes- se vio reflejada dentro de la modernización del estado colombiano así: El primero con la formación de normalistas y docentes profesionales y el segundo con la formación de los primeros normalistas artistas del país.

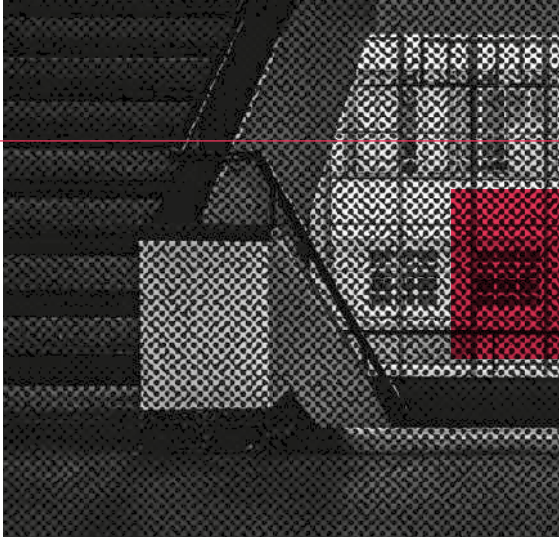
Como se menciona en la introducción, el estado del arte refleja para el Instituto nuevamente una producción de forma considerable en la década de 1990. Década en la cual, ante el escenario mundial de la globalización, el estado colombiano también emprendió reformas económicas, políticas y culturales. Dentro de estas últimas, la reforma a la educación superior de 1992 -Ley 30 de 1992- también provocó que el Instituto Departamental de Bellas Artes se reformara. Con la presentación de los procesos de auto-evaluación institucional y de las Propuestas de Ajuste a la Estructura Curricular

de los programas de Ejecución Instrumental, Artes Plásticas y Diseño Gráfico, el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior, IC-FES, aprobó la renovación de dichos programas.¹⁰

La renovación de sus programas y la tradición innegable de mantener métodos de pedagogía experimental en los mismos, le permitieron que se le definiera como “primera institución artística del Valle del Cauca” (I.D.B.A; 1993, No.5) y, tal vez, como uno de los pocos en el país que reconoce mantener dicha tradición. Esta situación, junto con el VI Festival de Arte de Cali, organizado por Proartes, constituyeron el escenario propicio para que el Instituto en la década de 1990 fuera un referente importante como institución de educación superior en Colombia. (I.D.B.A; 1993, No.1)

¹⁰ Resolución No.003545 de diciembre 23 de 1992, Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior, IC-FES. Renovación dada por cinco años. (I.D.B.A; 1993, No.1)





En 1993, el Instituto adoptó el Plan Estratégico de Desarrollo, 1992-1994. El objetivo central fue producir políticas para poner en marcha guías y criterios en cada una de las áreas definidas: Desarrollo Educativo y Apoyo en el Desarrollo Educativo; se enfatizó en el “qué hacer” más que en el “cómo hacerlo”. Los resultados de los 17 proyectos generales trazados en este Plan se vieron reflejados dos años después. Bajo esta orientación, en marzo de 1993, el Instituto reanuda su programa “Domingos Infantiles de Bellas Artes” para fortalecer los espacios culturales de los niños de Cali y municipios del Departamento del Valle del Cauca; resultados de este “Plan operativo” se vieron reflejados en los programas de capacitación a docentes y promotores culturales de estos municipios. El programa incluía artes escénicas –teatro, títeres y ballet- y conciertos didácticos. Así el Instituto cumplía (I.D.B.A; 1993, No.1)

Sobre la base de las políticas trazadas en el Plan Estratégico, el Instituto Departamental de Bellas Artes en 1994 ajustó su estructura organizativa para enfatizar, en primer lugar, en la responsabilidad y en el desempeño de cada una de sus unidades académicas y administrativas y, en segundo lugar, en la proyección social. Esta estructura, le permitió realizar alianzas con otras instituciones públicas y privadas; una de estas fue la alianza con la FES con la que se desarrolló el programa FES y los domingos infantiles de Bellas Artes, programa de educación-lúdica y recreativa dirigida a los niños de la comunas de Cali. Así mismo, el Instituto en este sentido de proyección social, en agosto de este año, puso en marcha la segunda fase del Programa Bellas Artes en los municipios vallecaucanos, iniciado en 1992. El objetivo principal del Plan Estratégico de Desarrollo fue descentraliza-

ción de las actividades culturales y enfatizar en la metodología de la enseñanza de la música, expresión corporal y actuación, enseñanza del juego dramático y técnicas de impresión (I.D.B.A; 1994, No.4); esta metodología que se vio reflejada en los talleres de capacitación, actualización, asesoría e intercambio cultural en las expresiones de música, artes plásticas, teatro y títeres. Esto se realizó en conjunto con Corpovalle, Alcaldías Municipales y Casas Culturales de 24 municipios del Departamento del Valle del Cauca. (I.D.B.A; 1994, No.7)

Así, en el marco de la Ley 30 de 1992 y con los Planes de Desarrollo, el Instituto Departamental de Bellas Artes fortaleció y consolidó la formación artística en sus tres niveles académicos: básica, media vocacional y universitaria en sus Escuelas de Artes Plásticas, Música, Teatro, Danza-Incolballet y su grupo de Títeres Titirindeba. En 1993, la Escuela de Artes Plásticas consolida su enseñanza artística con dos hechos que la seguían ubicando en el terreno de la pedagogía experimental. En primer lugar, confirma que sus programas curriculares recogían “todas las actuales propuestas conceptuales sobre la enseñanza de las artes plásticas” y que, a pesar de mantenerse catalogada como provincia, estaba a la vanguardia de las instituciones de mayor tradición en el país (I.D.B.A; 1993, No.4)¹¹ En segundo lugar, la Escuela de Artes Plásticas, con aprobación del Consejo Académico, reglamentó las pasantías del Plan de Diseño Gráfico con una

¹¹ Participación de Victoria Garnica de Bromet, directora de la Escuela de Artes Plásticas, represento a la Escuela en el Seminario “Arte y Universidad, sobre la conceptualización y la enseñanza de las Artes Plásticas y la Música.” realizado en Bogotá, en la Universidad Nacional de Colombia entre el 26 y el 30 de julio de 1993.



duración de dos semestres, el objetivo fue “orientar el trabajo del practicante.” (I.D.B.A; 1993, No.2)

Un año después, 1994, el Instituto le otorgó a la directora de la Escuela de Artes Plásticas, Victoria Carnica de Bromet, comisión de servicio para actualizar sus conocimientos en Postgrado y confrontar el plan de estudios de la Escuela en dialogo con Luis Camnitzer en el Taller Studio Luis Camnitzer. Esta comisión permitió que, en primer lugar, la Escuela se actualizara en cuanto a medios de expresión de la plástica y, en segundo lugar, que Luis Camnitzer reconociera el Plan de estudios de la Escuela como “optimo y de buena proyección en el compromiso de formar artistas maestros en Artes Plásticas.” (I.D.B.A; 1994, No.7)

En este escenario, la Escuela de Artes Plásticas logró evidenciar la enseñanza y la práctica artística con una presencia importante a nivel nacional. Quince (15) de sus estudiantes fueron elegidos para participar en el Primer Salón de Artistas Jóvenes, organizado por el Banco de la República; Cesar Alfaro Mosquera recibió mención de honor en el XII Salón Ravinovich organizado por el Museo de Arte Moderno de Medellín; Elías Heim, profesor de la Escuela, fue ganador en la III Bienal de Arte de Bogotá¹² y Elizabeth Duque, Juan Carlos Uribe y Adriana Silva fueron vinculadas como docentes de la Escuela dado su “alto nivel de resultados en la práctica profesional.” (I.D.B.A; 1993, No.1)

El Banco de la República también estableció actividades conjuntas con la Escuela de Artes Plásti-

cas. Dentro de estas actividades se realizaron talleres, seminarios y exposiciones que permitieron evidenciar la vigencia de elementos de la pedagogía experimental: Talleres de caricatura tanto para alumnos del Instituto como para caricaturistas de la región; talleres de reflexión frente a las vanguardias y al movimiento artístico contemporáneo. Dentro de los invitados destacados estuvieron los artistas Beatriz González, Miguel Huertas, José Alejandro Restrepo, Hernán Aguilar, Mauricio Trejos. (I.D.B.A; 1993, No.2)

Los resultado de los proyecto trazados desde el Plan de Desarrollo -1992- se reflejaron en el trabajo de los artistas Jorge Acero,¹³ Ellen Martan, Janeth Blanco, Marcela Villa, Liliana Vergara, Carlos Quintero y Alfaro Mosquera, que con su trabajo artístico buscaba –con su práctica artística- “erradicar los productos vacíos, superficiales y complacientes” que circulan; de esta forma estos artistas marcaron una diferencia en el escenario de las artes plásticas a nivel regional. (I.D.B.A; 1994, No.6)

En el caso de las otras Escuelas la experimentación en la enseñanza artística también fue la constante durante la década de 1990. La conmemoración de los sesenta años del Conservatorio “Antonio María Valencia” se realizó con una programación amplia por parte de profesores y alumnos del Conservatorio. Pero lo más destacado fue la “implementación de un mecanismo de evaluación y seguimiento” de los programas académicos del nivel básico, medio y superior de la Escuela de Música. (I.D.B.A; 1993, No.1) Esto se reflejó en los conjuntos instrumentales que se conformaban para el desarrollo

12 Elías Heim, mediante comisión de estudios, también realizó el Master en Multimedia en el Master Kunst Academy de Dusseldorf-Alemania (I.D.B.A; 1993, No.4)

13 Jorge Acero se destacó en el Salón Premio Henry Matisse por el manejo “minucioso” con los materiales.



Musicales de España, INAEM, y el Festival Internacional de Manizales, se desarrolló el Proyecto Internacional de Colombia 1994, el cual logró el intercambio de conocimiento y experiencias en los aspectos fundamentales de un montaje teatral.¹⁵

Titirindeba puso en marcha proyectos que ligaron la experimentación con la proyección social. Puso en marcha el “módulo autoinstruccional denominado Titeres en la Escuela dirigido a docentes. Este módulo, auspiciado por Colcultura y la Gobernación del Valle del Cauca, estaba compuesto por un material sonoro y otro impreso y mediante metodología a distancia con tutores del grupo logró un importante impacto como proyección social del Instituto. El diseño y diagramación fue realizado por María Isabel Romero y Nora A. Delgado, estudiantes del programa de Diseño Gráfico de la Escuela de Artes Plásticas. (I.D.B.A; 1993, No.1) Desarrollo el primer taller de capacitación para preescolar y básica primaria, con el cual se evaluó la metodología propuesta en el módulo “Titeres en la Escuela” que se realizó en Buenaventura. Participo en el I Encuentro Regional de Teatro, en el I Festival Internacional de Teatro y en el I Festival de Arte Infantil. (I.D.B.A; 1993, No.2) Realizo la filmación de la obra “A que te cojo ratón” como resultado del taller “Puesta en escena de títeres para televisión” dictado por el maestro Julio Cordero. El objetivo de este taller fue la capacitación de los integrantes del grupo en los recursos de televisión. (I.D.B.A; 1994, No.6)

Saenz II, 136; INS.161>>Kers Curso de Información 173-187, 240-241, KARSEN 345>>>

Como se ha mencionado, la pedagogía experimental ha estado latente dentro de la educación colombiana y, ligada al modelo pedagógico de la Bauhaus, podemos afirmar que, para la década de 1990, el Instituto Departamental de Bellas Artes mantenía la tradición de estos modelos pedagógicos.

de la práctica musical infantil y juvenil de acuerdo a cada nivel. En estos se abordaban los procesos de formación pre-orquestal y se fundamentaban las bases para la ejecución en grupos. Esta metodología permitía que en el niño confluyeran los contenidos de formación musical tanto teórica como instrumental. (I.D.B.A; 1993, No.4)

En la Escuela de Teatro, como parte de la formación artística, la experimentación también seguía siendo fundamental dentro de esta Escuela. En este caso para los estudiantes del grado decimo de la Escuela de Teatro con el Taller de danza teatro, dirigido por Francisco Lorza, el objetivo fue “experimentar otros lenguajes de expresión escénica” lo que permitiría dar más contemporaneidad dentro de esta Escuela. Con los talleres de voz y de sensibilización, dirigidos por el español Vicente Fuentes, la Escuela y el Instituto permitieron que otros métodos pedagógicos fueran aprovechados tanto por los estudiantes de 9º 10º y profesores del Instituto como por estudiantes y profesores de otras Instituciones. (I.D.B.A; 1993, No.4) Así mismo, para los niños de quinto año de primaria que deseaban ingresar al bachillerato teatral, también se realizaron los talleres de sensibilización teatral. Con estos talleres se pretendía que la selección de los estudiantes del bachillerato no solo fuera el mecanismo de examen o prueba de selección sino que evaluaría “la capacidad de adaptación sicomotriz y la creatividad, con el fin de que lleguen al bachillerato con una mayor conciencia de lo que van a hacer.” (I.D.B.A; 1993, No.2)

En 1994, luego de seis años de formación académica, se graduó la primera promoción de bachilleres con especialidad en Teatro.¹⁴ El ideal del Instituto era lograr el reconocimiento para los bachilleres tanto como profesionales como individuos de una sociedad. En este año, el Instituto, conjuntamente con el Instituto Nacional de Artes Escénicas y

15 El resultado de este Proyecto fue el montaje de la obra de Manuel Dueso y Almirail “Sara y Simón.” (I.D.B.A; 1994, No.7)

14 Esta promoción se graduó con la obra *¿Quién no tiene minotauro?* de Marguerite Yourcenar, bajo la dirección teatral de Fernando Vidal Medina y la composición musical de Gustavo Vivas.

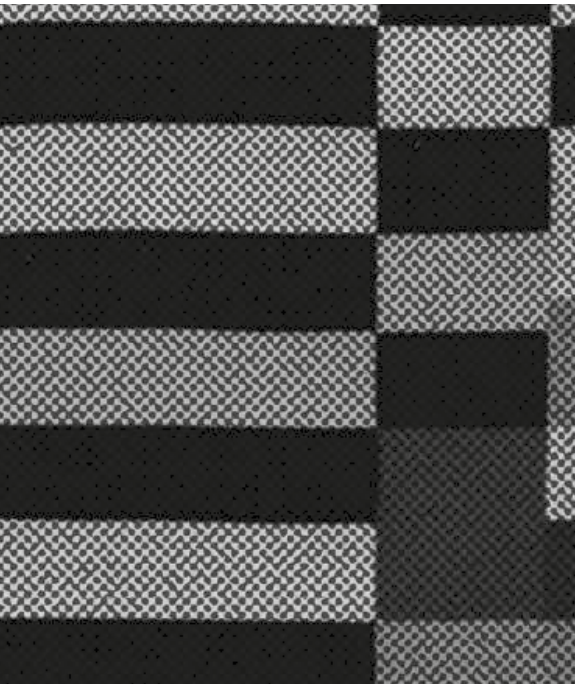
PROGRAMA DE TEXTILES Y TALLERES ARTÍSTICOS DE LA UNIVERSIDAD DE LOS ANDES.

Durante la segunda mitad del siglo XX, así como el Instituto Departamental de Bellas Artes, varias instituciones colombianas aplicaron elementos pedagógicos propuestos por la pedagogía experimental y por la experimentación de la Escuela Bauhaus. Uno de estos elementos propuestos por Bauhaus -confrontación del artista frente al hacer para lograr unir arte y realidad- contribuyó a diferentes alternativas artísticas que, en la década de 1970, propendían por la educación para el desarrollo, por ejemplo arte e industria. El caso del Programa de Textiles y Talleres Artísticos de la Universidad de los Andes fue un programa académico pionero en Colombia en la formación del diseño textil.

Este Programa, así como lo proponía Bauhaus, integró la parte técnica con las humanidades -tradiciones artesanales colombianas y tejidos precolombinos- lo que le permitió responder a las necesidades de la industria textil colombiana. Esta experimentación le permitió al estudiante desarrollar su destreza para manejar las diferentes técnicas y materiales propias del arte y la industria textil; es decir la experimentación con la innovación de la ciencia y la tecnología de este periodo artístico. En 1982, la formación artística en la Universidad de los Andes se fortalece con la creación del programa de Talleres Artísticos, el cual inicio con una duración de seis semestres y, desde 1990, con una duración de ocho semestres; el programa tomo como base algunas áreas del programa de Textiles lo que hizo que estuvieran en constante interrelación. (Tres Decadas; 10-12)

La pedagogía en los Talleres, de ambos Programas, oscilaba entre práctica y teoría lo que se reflejaba en los diferentes cursos. Los cursos electivos permitían que el estudiante conociera varias teorías lo que hacía que se enfrentara a varias soluciones. Los seminarios tenían como objetivo reflexionar sobre la realidad -artística, política y sociocultural-. Los talleres verticales fueron el mayor aporte a este Programa, pues la experimentación entre artista-tutor y alumno permitió un dialogo más profundo frente a lo artístico. (Tres Decadas; 15-16) Lo más significativo en esta experimentación de Talleres -Textiles y Artísticos- de la Universidad de los Andes fue el desarrollo de programa de sistemas IXCEL, con el cual se inicio el diseño textil y artístico asistido por computador; este programa permitió dar soluciones a productos de fique en Aratoca, Santander y recuperar tintes en las comunidades indígenas del Cauca. (Tres Decadas; 20)

El perfil del egresado se evidencio en artistas-tejedores, diseñadores en la industria textil, diseñadores de modas e investigadores en comunidades indígenas lo que los obligo a mantener una relación fuerte con la historia y la historia del arte. Esta formación artística le permitió al egresado ser distinguido en escenario artístico nacional e internacional.



TALLER EXPERIMENTAL DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA:

Silvia Suarez, caracterizo los talleres como el ejercicio de descomposición de un objeto de estudio en áreas precisas (cursos académicos) (Suarez, 68) En este sentido, Suarez nos explica que para el caso de la Universidad Nacional, los talleres se forjaron en torno a prácticas de técnicas específicas –pintura y escultura- y en la década de 1970 en grabado y cerámica; en estos debía conjugarse los fundamentos de las asignaturas básicas –dibujo a mano alzada, perspectiva, teoría y técnicas del color- para la realización de trabajos de la técnica propia del taller. Los planes de estudio estaban determinados por la visión tradicional decimonónica de los medios y de los temas; esto hacía que los problemas planteados fueran resueltos por la disciplina misma. Por el contrario, la experimentación, realizada a través de la investigación, se supedito a las formas que resultaban.

Esta situación cambia con la reforma curricular de 1989 en la cual los talleres experimentales debían integrar las carreras de Bellas Artes y renovar la enseñanza artística –metodología, estética e

ideología- Así mismo, el taller debía ser un lugar de transacción entre la formación artística y el medio social, promover la experimentación en todas sus manifestaciones y generar dinámicas de integración disciplinaria. (Suárez, 72) En este caso, la metodología aplicada en los talleres constaría de tres tipos de aproximación al objeto de estudio: investigación, análisis y síntesis. Lo particular es que la propuesta se desarrollaría dentro de esferas temáticas -una en cada semestre- externas a la carrera. Para Suarez estas esferas estaban más en el campo de las humanidades: antropología y sociología.¹⁶ Esta estructura que pretendía fusionar la materia artística y la materia real en los procesos pedagógicos nos remiten sin duda, según Suarez, a la propuesta de Bauhaus de ligar arte y vida. (Suárez, 75)

16 Taller I: El medio. El medio físico (reconocimiento geográfico); Taller II: El hombre y el tiempo. El desarrollo del grupo social a través de la historia; Taller III: El grupo social. La vida en comunidad, el pueblo, el barrio; Taller IV: La organización social. Formas de organización social en diferentes niveles. Taller V: Los medios de comunicación. Las formas de comunicación a través de la historia; Taller VI: Lo re-creativo, lo lúdico



CONCLUSIONES

A pesar de que dentro del programa de la Bauhaus se declaró que el arte no se podía enseñar pero sí sus oficios, para justificar el retorno a los talleres, los artistas que impartieron el curso preliminar trabajan con la dualidad: subjetivo –percepción y expresión- y objetivo – análisis metódico de los procesos, materiales y objetos-, es decir que enseñaron no solo un enfoque artesanal, y con ello, unas propuestas de cómo entender el acto creativo, que no fue un mero trabajo técnico sino que estos ejercicios de la mano con la propuesta a construir un hombre total o integral, lograron despertar en los estudiantes el proceso artístico.

Por lo que cabe anotar la evidencia que hay en la influencia de la propuesta pedagógica de la Bauhaus hacia la educación artística profesional del arte moderno y postmoderno y por ende al mismo arte. –Que se revisará en un posterior estudio para exponer esta influencia de manera más específica-. Queda por el momento resaltar la pretensión de la escuela en unir arte y técnica como sinónimo de arte y vida que se vio reflejado en la importancia de construir un sujeto integral, activo y creativo en su sociedad.

Las similitudes de los artistas en su trabajo pedagógico van en dirección a una misma meta, que como ya se ha dicho, es ese sujeto moderno, y que no solo es claro en este objetivo, sino además hubo semejanzas en los planteamientos metodo-

La diferencia entre es la propuesta en marcha en el tiempo de cada uno de los programas –es decir una diferencia cronológica-. Sin embargo esta diferencia implica que se entre a analizar con mayor detalle cada uno de estos programas en contextos más amplios.

lógicos, en los conceptos que se emplearon dentro del aula para permitir que ese objetivo de liberar la creatividad y construir un sujeto total, conceptos vinculados a la actitud de juego consciente.

Además es evidente que dentro de la propuesta utópica hay una gran importancia en torno a la responsabilidad del sujeto, pues es este el que está encargado de construir su propio mundo, de comprenderlo para apropiarse de él y lograr actuar

sobre este entorno de una manera coherente con la sociedad –en un sentido simbólico y pragmático-. Y la responsabilidad con la que los artistas emprendieron su labor docente pues Walter Gropius comprendía que “un gran artista no es necesariamente un gran educador” (Gropius, 1964, Publicado en Taylor & Francis, 2015). La labor docente advierte un acto de compromiso en ser afín con una propuesta a dinamizar en el otro, para lo que



se necesita la capacidad de permanente análisis sobre los conceptos objetivos y metodológicos a trabajar en el aula.

En los tres casos de estudio, se evidencia la influencia del método de talleres experimentales de Bauhaus por dos características principalmente. En primer lugar, por la necesidad expresa de los programas de lograr concordancia entre la integración de los programas y la relación con la sociedad como fruto de la investigación. En segundo lugar, aunque ambos programas proponían la in-

terdisciplinariedad con las ciencias humanas; en uno se logra una relación adicional con la sociedad colombiana: el vínculo del Programa de Textiles con la industria.

La diferencia entre es la puesta en marcha en el tiempo de cada uno de los programas -es decir una diferencia cronológica-. Sin embargo, esta diferencia implica que se entre a analizar con mayor detalle cada uno de estos programas en contextos más amplios.

BIBLIOGRAFÍA

ARGAN, G.C. (1977) Walter Gropius y el Bauhaus. Buenos Aires, Nueva Visión

BLOCONA, L. (2014) El Vorkurs de la Bauhaus. Revista Pastiche [en línea] Febrero, 2014, N° 9. [fecha de consulta: 29 julio 2015]. Disponible en: <http://issuu.com/pastichemag/docs/pastiche_9-issu>

DROSTE, M. (2006) Bauhaus 1919 – 1933, reforma y vanguardia. Köln: Taschen

ECHAVARRÍA, M. (2001) “El legado para los muebles de hoy.” En la Revista Axxis, No. 102, Mayo. Bogotá: Gamma S.A.

EFLAND, A. D. (2002) Una historia de la educación del arte. Tendencias intelectuales y sociales en la enseñanza de las artes visuales. Ed. Paidós. Barcelona

FIEDLER, J (2006) Bauhaus, Madrid. Konemann

GONZÁLEZ, A., CALVO, F., MARCHÁN, F. (1999) Escritos de arte de vanguardia, 1900-1945. Ediciones AKAL.

GROPIUS, W. (1964) Carta a Howard Dearstyne. Publicado en Journal of Architectural Education (1947-1974) Vol. 18, N°. 1 (Junio de 1963), pp. 14-16 Taylor & Francis, 2015 [en línea]. [fecha de consulta: 31 julio 2015]. Disponible en: <http://www.jstor.org/stable/1423850> (<http://web.a.ebscohost.com.bd.univalle.edu.co/ehost/results?sid=24ade048-e3904e33-87d8b19852f34f30%40sessionmgr4003&vid=1&hid=4206&bquery=bauhaus&bdata=JmRiPWVyaWMmbGFuZz1lcYoeXB1PTAmc2loZT1laG9zdC1saXZl>)

HAUS, A. (2006) La Bauhaus y su marco histórico en: Bauhaus. Barcelona: Könemann

HEINZ, K. (2006) “Pestalozzi in Dewey’s Realm? Bauhaus Master Josef Albers among the German-speaking Emigrés’ Colony at Black Mountain College (1933–1949)” En Stichting Paedagogica Historica, [en línea] Vol. 42, Nos. 1&2, February 2006, pp. 77–92 [fecha de consulta: 30 julio 2015]. Disponible en: <http://web.a.ebscohost.com.bd.univalle.edu.co/ehost/results?sid=24ade048-e3904e33-87d8b19852f34f30%40sessionmgr4003&vid=1&hid=4206&bquery=bauhaus&bdata=JmRiPWVyaWMmbGFuZz1lcYoeXB1PTAmc2loZT1laG9zdC1saXZl>

HELG, ALINE (1987) La educación en Colombia, 1918-1957. Una historia social económica y política. Bogotá, CEREC.

HERRERA, MARTHA CECILIA (1999) Modernización y escuela nueva en Colombia, 1914-1951. Bogotá, Plaza y Janes.

HOCHMAN, E. (2002) La Bauhaus, crisol de la modernidad. Traducción de Ramón Ibero. Barcelona: Paidós

INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES (1993) Informativo de Bellas Artes. Cali, Instituto Departamental de Bellas Artes. No.1;

INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES (1993) Informativo de Bellas Artes. Cali, Instituto Departamental de Bellas Artes. No.2,

INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES (1993) Informativo de Bellas Artes. Cali, Institu-

- to Departamental de Bellas Artes. No.4, agosto de 1993.
- INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES (1993) Informativo de Bellas Artes. Cali, Instituto Departamental de Bellas Artes. No.5, octubre de 1993.
- INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES (1994) Informativo de Bellas Artes. Cali, Instituto Departamental de Bellas Artes. No.6, marzo de 1994.
- INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES (1994) Informativo de Bellas Artes. Cali, Instituto Departamental de Bellas Artes. No.7, agosto de 1994.
- MOHOLY-NAGY, LASZLO (1972) La nueva visión y reseña de un artista. Buenos Aires, Ediciones Infinito.
- SAENZ OBREGON, JAVIER, SALDARRIAGA, OSCAR Y OSPINA ARMANDO. (1997) Mirar la infancia: pedagogía, moral y modernidad en Colombia, 1903-1946. Bogotá, Colciencias; Ediciones Uniandes; Ediciones Foro Nacional por Colombia.
- SCHMITZ, N. (2006) El curso preliminar de Láslo MoholyNagy, competencia de los sentidos en: Bauhaus. Barcelona: Konemann
- WICK, R. (1982) La pedagogía de la Bahuhaus. Alianza editorial. España.
- SUÁREZ, SYLVIA JULIANA. (2007) Génesis del taller experimental en la Universidad Nacional: una cruzada por el arte contemporáneo en Colombia. Bogotá, Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte. Colección de Ensayos sobre el campo del arte colombiano. Ensayos de autor 2006.
- UNIVERSIDAD DE LOS ANDES (1989) Universidad de los Andes, 3 Décadas de arte Uniandino. Bogotá, Universidad de los Andes, Banco de la República, Biblioteca Luis Angel Arango.
- CURRICULO Bardekc Pacheco, Maestra en Artes Plásticas y Especialista en Educación Artística Integral de la Universidad Nacional de Colombia, Profesora Hora Cátedra de varias instituciones educativas a nivel superior en Cali desde el año 2013.

IMÁGENES

- https://monoskop.org/images/o/od/Bauhaus_2-1_1928.jpg
- <https://blogs.lt.vt.edu/firstyearroundtwo/files/2012/10/Josef-Albers-Bauhaus-Preliminary-class-1928.jpg>
- http://images.cdn.bauNetz.de/img/1/9/3/6/9/8/1/08_Das_Bauhaus_allesistdesign_1054752_master.jpg-f4192a3713c86ac2.jpeg
- <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71FFGSnfimL.jpg>
- <https://www.nyova.com/wp-content/uploads/2016/03/NYOVA-BAUHAUS-Theo-van-Doesburg-Contra-Compositie-XIII-1925-26-Guggenheim-Foundation.jpg>
- <http://images.adsttc.com/media/images/5644/ce9d/e58e/cee8/fb00/01b1/slideshow/BA02.jpg?1447349912>
- <https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRjR7hV5NzyhUDNPx8f-JdOBAK-gFC-VD1m2AX-ErbqxNqPwtdms>
- <https://institutpatrimoine.uqam.ca/upload/images/52/CCA.jpg>
- <http://img-cut.iyuntoo.com/user/new/20141216/89b9e6d90469842eb880ed-208b4e2442.jpg@!high-view>



LA REALIDAD NO ES PRISMACOLOR

RELACIÓN ENTRE POBREZA Y USO DE COLORES BARATOS EN CARTAGENA DE INDIAS.

MANUEL ANTONIO ZUÑIGA

El consumo, máxima expresión del modelo económico neoliberal, precipita la existencia de la economía informal, sistema que imita la forma y los contenidos de sus productos a precios bajos y dudosa calidad, tal y como ocurre en el mercado de útiles escolares, donde es posible hallar productos más baratos que otros por la urgencia de adquirirlos con lo que se tiene en el bolsillo. Con esto presente, este artículo busca mediante una indagación preliminar, conocer cómo la preferencia de compra de lápices de colores en la ciudad de Cartagena de Indias recae en marcas de bajo costo y baja calidad técnica, cuyos usuarios se ubican en territorios que registran bajos ingresos per cápita, revisando las implicaciones simbólicas que ocurren por cuenta de su uso, y estimando la importancia que en la agenda pública reviste este tema, dada su implicación con la salud de las personas.

PALABRAS CLAVE: Color, pobreza, prácticas artísticas y agenda pública.

RESUMEN

Consumption, the highest expression of neoliberal economic model, precipitated the existence of the informal economy, a system that mimics the shape and content of their products at low prices and doubtful quality, as happens in the market for supplies where possible found cheaper than others by the urge to buy them with what you have in your pocket products. With this in mind, this article seeks through a preliminary inquiry, to know how purchasing preference of crayons in the city of Cartagena de Indias brands lies in low cost and low technical quality, which users are located in areas that have low per capita income, reviewing the symbolic implications that occur on account of its use, and estimating the importance in the public agenda of this issue, given its involvement with the health of people.

KEYWORDS: Color, poverty, artistic practices and public agenda.

INTRODUCCIÓN

Durante la etapa escolar, es recurrente que niños y niñas reciban indicaciones de dar color a formas y figuras para reforzar conceptos y procedimientos psicomotores. Dan color a la bandera colombiana, por ejemplo, acción que viene de la mano con la explicación simbólica de los colores que la componen: el amarillo, en función de la riqueza material del país; el cielo y el ancho mar con el azul, y la sangre que los próceres de la patria derramaron por nuestra libertad con el rojo. Tales ideologías, fundamentales para la construcción de la identidad nacional, se posicionan con ejercicios de refuerzo y actividades didácticas de color como este.

Entonces, para que tales discursos se naturalicen a través de la práctica, es fundamental un reconocimiento apropiado de los atributos del color incorporado en las herramientas didácticas empleadas, a saber: tinte, tono e intensidad. Aunque este criterio parezca simple, distinguir y usar como criterio de escogencia las diferencias de atributos que hay entre un lápiz de color y otro, los datos estadísticos recopilados, servirán para justificar que la demanda de lápices de colores no obedece a un problema de visión, sino al poder adquisitivo del consumidor.

Para dar cuenta de ello, se establecerá una correlación entre la eficacia del color, el precio y los bajos ingresos de sus consumidores en situación de pobreza, entendida como una trampa que impide a sujetos alcanzar salarios más altos por su bajo nivel educativo, factor determinante en la preferencia en la compra de lápices de colores.

También, se hará referencia a los hallazgos obtenidos durante el desarrollo de una práctica artística con comunidad en 2008, donde se emplearon colores baratos como medio de expresión, brin-



dando un marco de referencia para reflexionar sobre las implicaciones éticas y estéticas que hay en el consumo del lápiz barato, identificando una forma de discriminación simbólica, seguida de la capacidad de subvertir su connotación adversa mediante un uso creativo.

Por último, se recurrirá a los medios de comunicación para estimar si la calidad material y técnica de los útiles escolares baratos, y sus implicaciones en la calidad de vida de las personas, es un tema de importancia de acuerdo a su figuración en la agenda pública nacional.

CONTEXTO

Según los resultados del estudio de Percepción Cartagena como vamos-CCV, de 2012, el 57% de los encuestados dicen tener hijos con edades entre los 5 y 17 años, de los cuales el 71% asiste a institutos de educación pública, el 3% no asiste y el 23% a colegios privados.

Estudios socioeconómicos como “Una Aproximación a la Vulnerabilidad” (2007) del Departamento de Planeación Nacional, y el de Pobreza Monetaria y Multidimensional en Colombia (2011), confirman que cuando el nivel educativo de los jefes de hogar es bajo, más pobre y vulnerable se es, asociando la pobreza con no contar con los ingresos necesarios para cubrir una canasta mínima de alimentos para subsistir.

Según la Secretaría de Planeación Distrital (2006) citada por Pérez y Salazar (2007) “Cartagena cuenta con una población de 1'069.755 habitantes (...) y presenta altos índices de desigualdad e inequidad en la distribución de la riqueza” (p.19).

Según Jorge Alvis y Aaron Espinosa (2011, p. 13), “en los últimos 15 años se aprecia la tendencia creciente del PIB por habitante y del coeficiente de GINI, lo cual indica que los beneficios económicos de la expansión productiva, en vez de repartirse en amplios grupos de población, se han concentrado



Figura 1. Frente de caja de colores PIONEER. 2014. Archivo del autor.

en pocas personas”. Agregan que “la brecha entre los ingresos que captan las personas y familias cartageneras no permite reducir la pobreza y no favorece el acceso equitativo a la posesión de bienes y servicios” (p.14), y donde la educación cabe, al ser en Colombia un servicio público.

Ahora, la posibilidad de adquirir útiles escolares de calidad es una responsabilidad que recae sobre los hombros de las familias y su capacidad adquisitiva. Al respecto, “el ingreso mensual promedio (\$3.104.594 pesos) de una familia en Cartagena del 20% de la población de más alto ingreso, es 27 veces mayor que el ingreso per cápita de una familia que pertenece al grupo de más bajo ingreso de la población (\$116.168 pesos)” (Alvis y Espinosa, 2011, p.14).

Por ello, “la pobreza está estrechamente asociada a la desigual distribución de las oportunidades, identificadas en las inequidades en el acceso a educación y oportunidades laborales” (p.17), lo cual dificulta superar “(...) la trampa educativa en que se encuentran, y que se reproduce porque «Tienen ingresos bajos por tener bajo nivel educativo, y a su vez por la baja escolaridad que tienen, no pueden alcanzar salarios más altos»” (p.20).

De esta forma se entiende que, ante la necesidad de adquirir -por ejemplo- una caja de colores, el factor de ingresos determine el precio que se esté dispuesto a pagar, y con ello la calidad de los mismos. Y es la población por debajo de la línea de la pobreza, equivalente al 20,29% de sus habitantes (Pérez y Salazar, 2007, p. 32), la más propensa a caer en esta trampa.

METODOLOGÍA

Con el propósito de establecer un estado preliminar en la preferencia del consumo de lápices de colores en Cartagena, el jueves 11 y viernes 12 de abril de 2014, se visitaron aleatoriamente cinco establecimientos: tres (3) papelerías ubicadas en EL Centro Histórico, y dos (2) misceláneas en el barrio Los Calamares, ubicado a 30 minutos (al sur) del sector colonial.

Mediante una observación participante, se solicitó al vendedor su cooperación para levantar listas de marcas de colores (de 12 unidades) desde los más baratos hasta los más caros, y su concepto sobre la preferencia de compra. Para identificar las marcas más baratas del total de marcas inventariadas, se compararon las listas entre sí, relacionando marcas y precios. De esta forma se determinó que la marca “PIONNER” (Figura 1) es la más vendida en cuatro de los cinco establecimientos visitados, con precios que oscilan, en misceláneas, entre \$1.800 pesos la caja mediana de 12 unidades, y entre \$2.000 y \$2.500 pesos en papelerías respecto a otras marcas que le siguen en precio como GREENCASTEL a \$4.600 pesos, MONGOL a \$5.000 pesos y KORES a \$6.000 pesos.

Con el fin de conocer los atributos del color de cada una de las marcas inventariadas, se diseñó una tabla donde se organizaron desde la más barata hasta la más costosa. Al final de cada fila por marca de color, se incluyó una celda vacía que, luego de imprimir la tabla sobre una hoja bond tamaño carta, de 75 gm, incluidos los datos de marca, precio y establecimiento, permitió que se pudiesen colorear usando solo el lápiz de color rojo en cada una de las marcas, pudiéndose comparar entre sí los tonos e intensidades obtenidos. De este modo se comprobó que, entre más barata es la marca, menor es la calidad en el resultado del color y viceversa (Tabla 1).

Tabla 1. Relación entre marcas, precio y atributos de color. 2014. Archivo del Autor.

Cajas de 12 unidades			
MARCAS	PRECIOS	ESTABLECIMIENTOS	TONO ROJO
1. BESKO	\$1,000	Miscelánea: Tienda la Cancha	
2. PIONNER	\$1,800 - \$2,000 - \$2,500	Misceláneas – Papelería Moderna del Caribe – VENEPLAST	
3. GREENCASTLE	\$4,600	JONAN	
4. RECREO	\$4,600	JONAN	
5. MONGOL	\$5,000	VENEPLAST	
6. FABER CASTEL	\$5,900 - \$6,500	JONAN – VENEPLAST	
7. KORES	\$6,000	JONAN	
8. MAGICOLOR	\$7,700 - \$12,500	JONAN – VENEPLAST	
9. NORMA	\$9,800 - \$12,000	JONAN – VENEPLAST	
10. PAPER MATE	\$11,500	Papelería Moderna del Caribe	
11. PRISMACOLOR	\$15,500 - \$16,000	Papelería Moderna del Caribe - JONAN	



Para determinar la calidad del producto, entendida como “la condición en que un producto cumple con las características inherentes y las atribuidas por la información que se suministre sobre él. (...) aún en el evento en que no consten en la convención” (Superintendencia de Industria y Comercio, 2015), se revisó la información que figura impresa en el empaque de la caja de color reportada como la más vendida. En su revés (Figura 2) y dentro de un recuadro amarillo se leen, en inglés y español, las cualidades del color, así: “variados y brillantes colores, suave y resistente mina, pigmentos y madera de excelente calidad”.

Respecto a las condiciones de seguridad, o “la condición conforme con la cual, en situaciones normales de utilización -teniendo en cuenta la duración, la información suministrada y si procede, la puesta en servicio, instalación y mantenimiento- no presenta riesgos irrazonables para la salud o integridad de los consumidores” (Superintendencia de Industria y Comercio, 2015), se constató como durante la elaboración de la Tabla 1, para el caso de la marca PIONNER, la de mayor venta y una de las de más bajo precio, arrojó un débil tono y poca consistencia, presentándose frágiles y quebradizos, lo que implicó tener que sacar la punta al lápiz repetidas veces en un corto lapso de tiempo, consumiéndose con rapidez, por ello el producto no logró satisfacer la promesa de calidad consignada en su estuche.

Adicionalmente, se constató la existencia de un código de barras, se menciona el país de origen (Made in R.P.C) y dicen ser “no tóxicos”. Sin embargo no hay alusión al registro sanitario de INVIMA, ni del Ministerio de Comercio Exterior, entidad responsable de legalizar su importación.

Ahora, según la Superintendencia de Industria y Comercio, “En aquellos casos en donde el producto no cumpla con los requisitos de seguridad establecidos en reglamentos técnicos o medidas sanitarias, se presumirá inseguro” (2015). De este modo se puede inferir que ante la ausencia de tales registros y a las limitaciones técnicas verificadas, la marca PIONEER clasificaría como un producto “inseguro”, dentro de la categoría de productos informales.

De este modo, los resultados de la indagación permiten aseverar que los lápices de colores marca PIONNER son los más vendidos en papelerías y misceláneas visitadas, dentro del rango de menor precio respecto al resto de marcas inventariadas, a pesar de ser un producto que se presume inseguro y aunque las cualidades del color se vean disminuidas.



Respecto a la preferencia en la compra de lápices de color baratos y su asociación con el nivel de pobreza de las personas, se vincularán los resultados obtenidos en 2008 por el colectivo de artistas “Pringacara, Arte y Ciudad”, durante un proyecto de arte con la comunidad: luego de preguntar oralmente a 108 niñas y niños de primero de primaria de seis colegios públicos ubicados en zonas periféricas de la ciudad de Cartagena, por la marca de colores que usan, la respuesta unánime fue “PIONNER”. Muchos de ellos, al momento de ser consultados, no habían usado una marca de color distinta o de mejor calidad, careciendo de un referente de comparación.

En un intento por representar -a manera de mosaico- la bandera de Cartagena de Indias, se encargó a 108 estudiantes de colegios públicos de la Zona Suroriental colorear respectivas piezas de color amarillo, verde y rojo, usando lápices de colores marca PIONEER (Figura 3).

Si tenemos en cuenta la preferencia de colores de los niños participantes del proyecto de arte de 2008, con la preferencia en la compra de colores baratos identificada en 2014, vemos como, en ambos casos, la marca PIONEER es la más consumida y usada. Si nos fijamos en el contexto geográfico de los niños participantes, es posible establecer una correlación entre los ingresos que devengan las familias asentadas en barrios de la Localidad de la Virgen y Turística (y sus Unidades Comuneras de Gobierno-UCG 4, 5, 6 y 7), y la Localidad Industrial de la Bahía (UCG 11, 12, 13, 14 Y 15) (Secretaría de Planeación de Alcaldía Mayor de Cartagena de Indias, 2007), con la capacidad de compra de sus padres y la preferencia por adquirir los más baratos del mercado.

De este modo, la pobreza económica, entendida como la carencia de recursos para satisfacer las necesidades físicas y psíquicas básicas humanas, se constituye en un factor que determina el precio a pagar por un producto, e implica obviar asuntos de calidad y seguridad que, para el caso de una caja de colores como PIONEER, hacen referencia a los aspectos técnicos como la intensidad, tinte y tono del color, la calidad y la seguridad del producto.



Figura 3. Mosaico Bandera de Cartagena “La Realidad no es Prismacolor”. 2008
Fuente: Páginas 16 y 17 del Catálogo CAMINA / 08 Prácticas Artistas



UN ASUNTO ÉTICO Y ESTÉTICO: DISCRIMINACIÓN SIMBÓLICA Y GIRO SEMIÓTICO.

Según el colectivo responsable de la práctica artística de 2008, con el uso recursivo del lápiz de color barato se buscó cuestionar al sistema educativo y a las instituciones que la bandera representa, poniendo en evidencia una forma de discriminación simbólica que tergiversa las representaciones culturales, en este caso los símbolos patrios, las formas y los colores que los caracterizan, producto del uso de medios que no se corresponden con los referentes de identidad nacional.

Ahora, introduciremos el giro semiótico al análisis de la situación que envuelve el consumo y uso de este tipo de herramientas, siendo la semiología la ciencia que se ocupa del estudio de los signos, lingüísticos y sociales, para entender las interpretaciones que estas generan.

En la práctica artística referenciada, el color barato dio color a la forma simbólica de la bandera de Cartagena, y de este modo se hizo referencia a una “Realidad pálida, desteñida y poco cubriente”, la cual está conectada con la situación marginal de sus participantes en términos de oportunidades, así como una distancia entre su contexto y el Estado municipal, donde su presencia es directamente proporcional a la intensidad de color que la bandera refleja.

Fue gracias a este gesto que el lápiz barato adquirió el carácter de herramienta de comunicación y denuncia, diferenciándose de su contraparte costosa y prestigiosa. Cabe mencionar que, desde la sociología, “los productos denominados culturales cuentan con valor de uso y cambio, contribuyendo a la reproducción de la sociedad y a veces a la expansión del capital, pero en ellos los valores simbólicos prevalecen sobre los utilitarios y mercantiles” (García Canclini, 2012, p. 6).

A propósito, “llamamos símbolo a un término, un nombre o una imagen que puede ser conocido en la vida diaria aunque posea connotaciones específicas además de su significado corriente y obvio” (Jung, 1984, pág. 17), así, una bandera, cuyos colores “desteñidos” no se parecen a los que ostenta la oficialidad, por ejemplo, poseería un “otro” significado, una connotación distinta referida a un contexto socio cultural distinto del que el sujeto cree pertenecer.

Esta forma de discriminación, vinculada a un desigual acceso a útiles escolares, se evidencia por ejemplo, al momento en que los colegios presentan a padres o acudientes las listas de útiles escolares, aunque sea una práctica prohibida por el sistema educativo nacional. Esta forma de discriminación simbólica opera cuando en las listas se mencionan marcas puntuales, las cuales reúnen las condiciones de calidad y seguridad de



seadas, pero cuyos precios resultan inalcanzables para la población escolar, cuyos padres devengan 27 veces menos de ingresos que una familia del 20% de más alto ingreso (3,104,594 pesos mensuales), lo que a la postre implicará que deban recurrir a productos de baja calidad y seguridad, poniendo en desventaja su desempeño, implicando distintos esfuerzos en el aprendizaje y la calidad de vida de las personas que los usan.

Al respecto, la economía y la sociología frecuentemente relacionan 'calidad de vida' con los hábitos de consumo y acceso a una oferta cultural. García Canclini (2006: 83) define el consumo cultural como "el lugar de diferenciación social y distinción simbólica entre grupos (...) donde (...) las diferencias se producen cada vez más no por los objetos que se poseen sino por la forma en que se los utiliza: a qué escuela se envía a los hijos, cuáles son los rituales con que se come, qué programas de espectáculos se prefieren".

Al respecto, el estudio de percepción Cartagena Como Vamos de 2011, menciona que los intereses culturales de los cartageneros están en función de ir a la playa (56%), visitar monumentos (9%) y museos (5%). Para 2012, la actividad cultural principal de los Cartageneros era leer periódicos/revistas (47% frente a 45% en 2011), leer libros (41% frente a 36% en 2011) e ir al Cine (38% y 34% en 2011). Si bien estos datos no califican la calidad de la experiencia, su consumo podría presentar también algún nivel de distorsión en relación con el poder adquisitivo del consumidor, afectando su calidad de vida, ampliando el ámbito de la discriminación.

Retornando al giro semiótico del lápiz barato, a pesar de su uso creativo y de la connotación de producto con valor cultural, se desprenden una serie de implicaciones asociadas con el bienestar y la salud de sus usuarios, en especial cuando su uso ocurre por fuera de proceso de investigación y creación artística, sino en el cotidiano de niños y niñas que recurren a ellos.

MEDIOS Y

Además de las limitaciones en calidad y seguridad mencionadas, con el fin de estimar las implicaciones en el bienestar y en la salud de las personas por cuenta del uso de lápices de colores baratos, se quiso conocer cuál es la figuración que este tema cuenta en los medios de comunicación, específicamente en lo que es posible hallar en la Internet, y así proyectar un estado de interés en las personas. Para este ejercicio se parte de reconocer a los medios de comunicación como formadores de opinión pública, amparados en la propuesta de la "agenda setting", según la cual "(...) el público recurre a las pistas de relevancia que le ofrecen los medios de comunicación de masas para organizar su propia agenda y decidir cuáles son los temas más importantes en la consideración pública" (Rubio Ferreres, 2009).

En 2014, una vez realizado el ejercicio de estimación de preferencias de colores en Cartagena, se ingresó en el buscador de Google la frase "manejo de útiles escolares defectuosos", la búsqueda arrojó que, en la lista de las primeras 12 noticias, no se hallaron encontraron referencias a nivel nacional respecto al tema, en cambio sí abundaron casos reportados en portales web del Perú, donde mencionan operativos adelantados por la Dirección General de Salud Ambiental (DIGESA) del Ministerio de Salud, y México, desde la Dirección de Protección contra Riesgos Sanitarios.

DIGESA (2011) menciona cómo las entidades de control confiscan y advierten que tales productos "podrían contener sustancias tóxicas como plomo, cadmio, mercurio, arsénico, cromo, selenio, antimonio o bario, los que podrían causar

RESPONSABILIDAD AMBIENTAL



problemas neurológicos y de comportamiento; o sustancias orgánicas como benceno o tolueno las que podrían causar dependencia”. Asimismo advierten a comerciantes y consumidores sobre los serios daños a la salud si los mismos llegan a ser ingeridos por los niños.

Al ser este un tema de salud pública, su manejo ambiental debe entenderse como una prioridad para un conjunto de instituciones. En el caso colombiano, la gestión involucraría a la Superintendencia de Industria y Comercio, el Ministerio de la Salud, del Ambiente y Desarrollo Sostenible, Ministerio de Educación, el INVIMA y de forma local al Establecimiento Público Ambiental (EPA). Sin embargo, de ninguna de ellas figuraron reportes, noticias o boletines alusivos.

Ahora bien, la búsqueda virtual por internet no concluye que no existan controles, disposiciones legales, instituciones responsables, pero, con este ejercicio se pone en evidencia cómo estas instituciones no divulgan lo suficiente estos asuntos, a diferencia de lo que ocurre en otros países.

De este modo, los resultados indican que, para el caso colombiano, es poca la información disponible sobre el tema y por lo tanto, no es parte de la agenda pública, lo cual limita la posibilidad de construir una idea sobre el manejo legal y ambiental que se deriva de la comercialización y uso de útiles escolares de mala calidad.

CONCLUSIONES

Se pudo conocer como la preferencia en el consumo de colores baratos en Cartagena en 2014, a pesar de su poca durabilidad, esta correlacionada con los bajos ingresos per cápita de la población que, de acuerdo con los resultados del proyecto de arte de 2008, sus principales usuarios y consumidores se ubican en zonas marginales de la ciudad, donde reside la población más pobre en ingresos per cápita.

Se desataca el hecho de comprobar como los niños y niñas participantes del proyecto de arte, al momento de ser consultados, no conocían una marca de color distinta a los lápices de color marca PIONNER, lo cual se constituye en una evidencia de la distancia que hay entre su realidad, su contexto, y el acceso a la gran diversidad de marcas de colores que el mercado ofrece, además de la latente que en términos de discriminación simbólicas están expuestos, en sus ejercicios prácticos de coloreado.

También, se pudo comprobar cómo la calidad y seguridad de un lápiz de color se transfiere a la cualidades de tinte, tono y saturación del color, ya que, entre más barato, menos intenso es y más frágil su consistencia material.

Desde el plano de lo estético, se reconoció como el uso que se dé a un producto, determina que este posea valor y sentido al consumo cultural, lo cual tuvo lugar en ocasión de la práctica artística, donde se le otorgó al lápiz mayores sentidos simbólicos y semióticos por cuenta de su uso, al ser visto como una herramienta de expresión y denuncia, a pesar de la connotación marginal que lo envuelve.

Asimismo se logró establecer mediante un rastreo por Internet, que para el caso colombiano, las menciones referidas al manejo de útiles escolares de mala calidad es deficiente e insuficiente la gestión institucional para posicionar este sensible tema en la agenda pública, evidenciando un vacío entre las responsabilidades del Estado, el mercado y los consumidores sobre la calidad de vida de las personas, la salud y el medio ambiente.

De este modo, hoy día, la alta demanda de útiles escolares de baja calidad y seguridad, seguirá contribuyendo a reproducir formas de discriminación simbólica, a la distorsión en el reconocimiento de referentes de identidad y el riesgo sobre la salud y la calidad de vida de sus usuarios.

REFERENCIAS

- CEI Formación. *Glosario de Términos: Laborales, Recursos Humanos, Prevención de Riesgos Laborales, Administración y Gestión de Empresas* (s.f.). Fecha de consulta: 18 de abril de 2013. Disponible en http://www.cei-formacion.es/Glosario/G_Laboral_RRHH_PRL.html
- Colectivo Pringacara. *Pioneer dibuja y colorea // simulacro de ciudad* [Blog Internet] Colombia. Fecha de consulta: 18 de abril de 2013. Disponible en <http://www.pioneerdibujaycolorea.blogspot.com/>
- Departamento Nacional de Planeación (2007). *Una aproximación a la vulnerabilidad*. Fecha de consulta: 10 de junio de 2015. Disponible en: https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Desarrollo%20Social/boletin34_1.pdf
- Dirección General de Salud Ambiental DIGESA (2011). Útiles escolares de dudosa procedencia serán analizados (2011). Fecha de consulta: 19 de abril de 2013. Disponible en: <http://www.digesa.sld.pe/noticias/febrero2011/nota45.asp>
- El Banco Mundial BIRF. n.d. Fecha de consulta: 13 de junio de 2015. Disponible en: <http://datos.bancomundial.org/indicador/SI.POV.GINI>
- Espinosa, A., y Alvis, J. (2012) *Cartagena de Indias y los retos de la seguridad humana: diagnóstico para una agenda de gobierno en la segunda década del siglo XXI*. final elaborado para el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo, en el marco del Programa de Fortalecimiento Democrático del Área de Gobernabilidad Democrática de esta institución, durante el proceso de elección del alcalde mayor de Cartagena para el periodo 2011-2015.
- García Canclini, N (2012) *Los estudios sobre Comunicación y Consumo: El Trabajo Interdisciplinario en Tiempos Neoconservadores*. Diálogos de la Comunicación. Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. Disponible en: <http://dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/olduploads/2012/01/74-revista-dialogos-los-estudios-sobre-comunicacio%CC%81n.pdf>
- García Canclini, N. (2006) *El consumo Cultural, una propuesta teórica en el consumo cultural en América Latina*. Construcción teórica y líneas de investigación 7 coordinado por Guillermo Sunkel. 2da ed. Ampliada y revisada. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Jung C., (1984). *El hombre y sus símbolos*. Luis de Caralt Editor S.A.
- Pérez V., Gerson, J., y Salazar M. (2007). *La pobreza en Cartagena: Un análisis por barrios. Documentos de trabajo sobre Economía Regional*. Centro de Estudios Económicos Regionales (CEER) Cartagena. Banco de la República.
- Pobreza Monetaria y Multidimensional en Colombia (2011). Boletín de prensa Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas DANE. Disponible en: https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/condiciones_vida/pobreza/boletin_pobreza_2011.pdf.
- Rubio F., José M., (2009). *Opinión pública y medios de comunicación. Teoría de la agenda setting*. *Gazeta de Antropología*. N° 25 /1 Artículo 01. Fecha de consulta: 14 de junio de 2015. Disponible en: http://digibug.ugr.es/html/10481/6843/G25_01JoseMaria_Rubio_Ferreres.html
- Superintendencia de Industria y Comercio. n.d. Fecha de consulta: 13 de junio de 2015. Disponible en: <http://www.sic.gov.co/drupal/fallas-baja-calidad-e-incumplimiento-de-garantias>



RETRATO DE UNA AMÉRICA LATINA MESTIZADO

RETRATO DE UNA AMÉRICA LATINA MESTIZADO

PAG. 58

JHON JAIRO VELEZ ZUÑIGA



MAURO

MAURO



Este artículo hace un esbozo sobre lo que se ha convertido la fotografía en el contexto actual, desde un paradigma socio-cultural, lo que ha generado cambios significativos dentro del entorno artístico, que trascienden a los fenómenos de la historia visual y sus representaciones en las sociedades modernas. "(...) La fotografía no es una copia fiel de la realidad, no es una reproducción de algo que existe o ha existido. La fotografía es una representación icónica mucho más codificada de lo que habitualmente se admite" (Del Valle, 1999, p.13).

PALABRAS CLAVE: fotografía actual, prácticas de la imagen, composición visual.

This article is a draft about what photography has become in the present context from a socio-cultural paradigm which has generated significant changes within the artistic environment that transcends phenomena of visual history and its representations in modern societies. "(...) photography is not a faithful copy of reality, it is not a reproduction of something that exists or has existed. Photography is an iconic representation which is more codified than what is habitually allowed" (Del Valle, 1999, p.13).

KEYWORDS: current photograph, image practices, visual composition,



En el viaje académico a Bogotá que realizó los estudiantes del curso Reflexión del Diseño Contemporáneo de la carrera Diseño Gráfico del Instituto Bellas Artes de la ciudad de Cali, Para participar en el primer Congreso Internacional de diseñadores 4NG (cuatro grados norte), un espacio que permitió a espectadores, estudiantes, docentes e innovadores vivir una experiencia presencial y una retroalimentación teórica al lado de profesionales de talla nacional e internacional del diseño gráfico. Un evento sólido y transdisciplinar que contó con la presencia de expertos, tales como: Alejandro Magallanes, Roberto Puig, Nicholas Felton, Carolina Amaya, Rafael Esquer, Stefan Sagmeister, Oliver Siegenthaler, Benito Cabañas, Antoine+Manuel, Aldo de la Fuente, David Carson y Marcos López. Dentro de la programación de dicho evento, se tuvo la oportunidad de presenciar la ponencia “Dispersión como camino” del Fotógrafo Marcos López, un artista que compartió su mirada técnica y poética desde el campo de la fotografía a través de la noción de la publicidad.

Este artículo hace un esbozo sobre lo que se ha convertido la fotografía en el contexto actual, desde un paradigma social-cultural, lo que ha generado cambios significativos dentro del entorno artístico, que trascienden a los fenómenos de la historia visual y sus representaciones en las sociedades modernas. “(...) La fotografía no es una copia fiel de la realidad, no es una reproducción de algo que existe o ha existido. La fotografía es una representación icónica mucho más codificada de lo que habitualmente se admite” (Del Valle, 1999, p.13).

Para Marcos López, artista y fotógrafo argentino. La fotografía es un medio expresivo, es un oficio, un trabajo, y además es la posibilidad poética y espiritual de expresar un punto de vista sobre el mundo (Marcos López, 2012). La vida profesional de este artista, arrancó desde muy pequeño, desde que sintió gran pasión por las artes, que lo han consolidado como una de las grandes figuras del arte Latinoamericano Contemporáneo, un oficio que hace alusión a la cultura popular. Los primeros indicios académicos de López, los hizo a través de la ingeniería, la cual estudió en la Uni-

versidad Tecnológica Nacional en Argentina, pero su pasión por las artes lo llevaron a retirarse, dedicándose al estudio de está, mediante una beca otorgada por el Fondo Nacional de las Artes en Buenos Aires, en el año 1982. De este modo, López logró incursionar en el mundo de las artes visuales mediante uno de sus primeros trabajos que se enfocó en retratos a blanco y negro, que dejaban al descubierto una crítica cultural a su país.

El enfoque de estudio de los retratos en blanco y negro de López, se han caracterizado por su forma y relación de lo fotografiado, sin tomar en cuenta los colores de los objetos. Además, las imágenes son tomas en primer plano de personajes comunes, llenos de tributos y emblemas simbólicos que ponen en descubierto una cultura o una ideología, con una gesticulación exagerada que recuerda con ironía la frontalidad forzada de los comerciales televisivos.

Por consiguiente, La mirada del artista se concentró en la “popularidad social”, llevado por las temáticas o trabajos de los artistas Andy Warhol,

Marcelo Pombo o Gustavo Di Mario, quienes promovieron las tendencias, tales como: neofigurativa, el pop art, el arte light y espíritu vintage. Tendencias que rompieron la frontera entre el arte y vida, y conseguir que los objetos de uso popular y cotidiano entraran en los museos. Es decir, que, a través de una noción subyacente, López busca dejar al descubierto las prácticas culturales y la cuestión sobre cómo los objetos denominados populares dentro una población, cobran relevancia de manera estética y compositiva dentro de la imagen.

Bajo este criterio, López se ha diferenciado a otros fotógrafos por imponer su sello personal a sus obras artísticas, un estilo que evoca el sin-



fotografía Tía Delia, Santa Fe, 1992

cretismo cultural, una teoría relativa al mestizaje cultural de las comunidades latinoamericanas, donde predominan la expresión de escenarios coloridos y objetos populares, las cuales el artista las designan como 'colorinches' y 'baratijas', esto se ha influenciado por el movimiento artístico Pop Art, nacido en los años 50 por el artista Andy Warhol, quien adquirió notoriedad mundial por hacer una crítica a la modernidad y al consumismo estadounidense, reaccionando contra el materialismo, concepción que fue más allá del arte. Al mismo tiempo, López fragmenta en su trabajo: la poesía, la teatralidad y la apropiación de la religiosidad popular, logrando asumir nuevos retos desde una orientación narrativa y discursiva, puesto que a través de sus obras relata, reconstruye y realiza críticas de las historias conmemoradas o conflictos desde la constitución de la idiosincrasia de un país.

Teniendo en cuenta la óptica de López, la comprensión de sus imágenes implica asumir una realidad que abarca no sólo los conocimientos

provenientes del arte sino también del contexto social, desde la experiencia de la vida cotidiana. Tal apertura posibilita el entendimiento del entramado comunicativo de prácticas culturales situadas y diversas¹.

El interés del artista gira en torno al proceso creativo, "un proceso que ilustra el deseo, el miedo y la necesidad de expresar la existencia del hombre a través de la conexión de los espíritus, que se lleva a un espacio teatral" (Marcos López, 2013). Un interés no sólo por la fotografía sino por el arte audiovisual, que lo han lle-

- 1 La comunicación se asume en cuanto mediación que acontece en la praxis social y que se materializa en experiencias de intercambio social sujetas a procesos de producción, reproducción, circulación y apropiación de significados. Situar las mediaciones comunicativas en el contexto de las prácticas culturales locales, hace posible reconocer tanto el tipo de conocimientos que circulan alrededor de ellas, como los sistemas de poder que las regulan o las subjetividades que producen.

fotografía, el Asado en mendiolaza, 2001.



vado a realizar diversas producciones estéticas y propuestas transmediáticas, las cuales surgen mediante el desarrollo tecnológico², categorizándolo como el profesional del colorinche y la baratija. También, desde su trayectoria ha promovido el Pop Latino que “internaliza la mística y los ideales del muralismo mexicano para luego hacer switch y adaptarlos a los códigos actuales de comunicación de esta insensata aldea global” (Marcos López, Página Web).

Por tanto, Marcos López (como citó García, 2013) describe que:

“El pop latino fue tomado ya por otra generación. Para mí se trataba de observar el común denomi-

² Las reflexiones en torno a este pensamiento – comportamiento estarán enmarcadas en el debate de la comunicación para una sociedad sostenible. En este ámbito el cine es un potenciador de la sensibilización y toma de conciencia del público frente a los temas tratados.

nador del “progreso” en las ciudades, tomé esos elementos. Me aburrí de la fotografía clásica, en blanco y negro, y busqué la identidad, esa textura latinoamericana, pero opuesta al ocre de la América profunda; la llené de colores”.

Dentro de las obras más destacadas del artista, está el Asado en mendiolaza, una fotografía que hace alusión y reminiscencias bíblicas a la última cena.

Es importante analizar la anterior fotografía bajo la versión del sub-realismo criollo, una versión de la última cena del fotógrafo japonés, Hiroshi Sugimoto, donde López ideó para hacer su versión argentina mediante su cámara, con poca sofisticación técnica: velocidad 125 y diafragma 11, luz de mediodía, un par de flashes, genera un efecto de luz irreal, dándole su firma teatral a través de la exageración en las poses y algo de retoque digital.

Desde el diseño y su composición, se puede apreciar primero que todo, una división vertical invisible de los elementos, donde el punto central





de atención es el mesías criollo argentino como componente divisor que separa a todos, de izquierda a derecha, también se muestra un reflejo casi exacto de lado a lado, enmarcando la composición y jamás dejando un espacio vacío al azar. Por otro lado, los objetos sobre la mesa, parecieran estar en caos, pero están ubicados en perspectiva frente a la cámara, en zigzag. Por último, se encuentra una división horizontal que se aprecia desde la mitad de los individuos hasta el azul del cielo, tal vez como una muestra implícita de la división terrenal y lo etéreo.

En cuanto a color, se ve un gran manejo de cálidos sobre los personajes, la mesa y su contenido, frente a los colores fríos ubicados en el paisaje como segundo plano y base para mediar el fuerte cálido. En el campo de la iluminación cabe mencionar que es una luz mediodía y un par de flashes que muestran un efecto artificial y funcional que no deja escapar ningún elemento a merced de la difícil luz natural de mediodía.

Otra fotografía reconocida es “El cumpleaños de la directora”, una imagen que López (sitio Web) designa “Mi pueblo, mi adolescencia, mi iniciación sexual, mis preceptos morales, familiares y culturales: todo aquello de lo que hui se resume en esta foto.

En esta foto se puede observar un tópico –la mortal rigidez de las instituciones- acompañado por algunos símbolos festivos –banderines, globos,

torta de dos pisos- que le dan a la escena un sabor especialmente amargo.

Desde su composición se puede visualizar tres vitrales del fondo como guía divisora vertical a través de la foto, en segundo lugar, las barandas como una división horizontal de toda la foto. Apreciando paralelamente el uso de los espacios vacíos como una composición oxigenada y de descanso visual, consiguiendo una jerarquía por posiciones de delante hacia atrás, dándole al ojo una variedad y búsqueda de los elementos y no como un todo, plano y llano. Para el color, notoriamente se proyecta una inmersión de cálidos implícitos, algo de grises, marrones y levemente fríos. Ganando una sobriedad y seriedad.

En este orden de ideas, las fotografías de López resaltan la exageración del modo cultural, la textura del subdesarrollo, la interculturalidad y el mestizaje de América Latina. En ese extenso universo de López para darle sentido a sus fotos, se integran al contexto cultural contemporáneo a manera de posters, afiches, productos editoriales, tipográficos, desarrollo de sistemas de identidad gráfica, ilustraciones y fotografías, entre otros. Son relevantes los aportes que López le ha generado a la cultura Latinoamericana, con el fin de dilucidar su impacto e incidencia en el entorno social, así como en la dinámica cultural.



EN EST

LÓPEZ

CULTU

INTERC

LATINA



E ORDEN DE IDEAS, LAS FOTOGRAFÍAS DE

RESALTAN LA EXAGERACIÓN DEL MODO

RAL, LA TEXTURA DEL SUBDESARROLLO, LA

CULTURALIDAD Y EL MESTIZAJE DE AMÉRICA

FAG

IMAGO



la fotografía recoge gran información del discurso icónico para plasmarlo desde lo visual, logrando fortalecer la asequibilidad de un mensaje, que en muchas ocasiones desde un discurso oral y escrito puede llegar a la divagación. por ende, está expone su potencial en varios campos del diseño, como editorial; donde se demuestra una afinidad de texto e imagen, composición, legibilidad y lectura, promoviendo un eficaz lenguaje y comunicación. la fotografía en el campo del diseño gráfico o en la publicidad, cumple el rol de veracidad sobre las situaciones o contextos, identificando el reconocimiento y familiarización de un producto, servicio, acciones de un suceso que va dirigido a un público.

en conclusión, la fotografía puede mostrar la verdad, como la mentira, ser modificada y alterar aún más su realidad para incitar o declinar posturas, puede ser cruda y amarga o puede generar esperanzas, todo depende de cómo el diseñador uo fotógrafo quiera enmarcar en ese momento y en su posproducción. Además, la convergencia entre la fotografía con el diseño gráfico, genera un campo más amplio y diverso, que, si bien desde el principio coexistieron individualmente, pasarían a ser inherentes uno del otro para lograr técnica, estética y construcción de un lenguaje gráfico conciso que nos trasmite ideas. Es la fotografía y el diseño gráfico, dos elementos que se desarrollan paralelamente trazando un esquema de relación dependiente y avance en el campo del diseño para todos sus matices.

PAG. 66



EN CONCLUSIÓN,
FOTOGRAFÍA PUEDE
LA VERDAD, COMO
SER MODIFICADA Y
AÚN MÁS SU REAL
INCITAR O DECLIN
PUEDE SER CRUDA
PUEDE GENERAR E
TODO DEPENDE DE
DISEÑADOR

LA



DE MOSTRAR
LA MENTIRA,
Y ALTERAR
LIDAD PARA
AR POSTURAS,
A Y AMARGA O
ESPERANZAS,
E CÓMO EL

Desde otra perspectiva, entre la vida artística de López con relación a otros fotógrafos, como es el caso Daniel Marengo, periodista y fotógrafo oriundo de Brasil, el cual plasma en sus fotografías no una construcción de lo idealizado, sino hechos y sucesos reales que pasan en el momento, mediante el uso del foto reportaje, logrando inmortalizar los fugaces acontecimientos del día a día. A diferencia de López, quien articula en sus fotografías toda una serie de personajes, poses exageradas y baratijas que identifica de manera exagerada a una cultura, Marengo le apuesta al género periodístico a través del reportaje visual.



Es relevante hacer estas comparaciones para dar un ejemplo de la calidad de la fotografía en dos campos diferentes, como es el caso de artístico y periodístico, que le da a las fotografías diversos matices, un universo enriquecedor para el espectador, el profesional y estudiante, pues no hay un solo camino, ni un solo ejemplo, es un aporte del cual nos vamos impregnando con cada persona que logra influir en nuestro desarrollo didáctico y cognoscitivo.

A continuación una muestra fotográfica del fotógrafo Daniel Marengo

En este sentido, la experiencia que dejó el Congreso Internacional de diseñadores 4NG así, y la oratoria de Marcos López sobre la fotografía en todos sus aspectos tratados, se destila y desfragmenta una experiencia creciente que se suma al conocimiento y tratamiento de los contextos, mensajes e ideas, críticas a situaciones sociales, políticas...etc. que se puede llegar a configurar en la enmarcación de una fracción de imagen, capaz de decir mucho con su modo explícito o implícito, enfoque, Angulo, color y composición, reflejando lo que tenemos en mente con cada trabajo expuesto y como estos vuelven y repercuten a los demás, siendo motivación creación o inspiración de nuevas ideas para los demás. Además se debe agregar que cada generación de artistas o diseñadores



tiene el deber de dar lo mejor de sí mismo, encontrando su manera de hacer y sedimentar en lo tangible sus pensamientos, logrando reformular a progreso el concepto de cultura, que sobresalió en los primeros tiempos yuxtaponiéndose de las necesidades básicas del hombre y dándole ese sentido a nuestras vidas.

García, A. (2013). Entrevista a Marcos López: “El arte es un oficio; hay que sacarle el glamour”. Periódico La Gaceta. Recuperado de <http://www.la-gaceta.com.ar/nota/570248/cine/marcos-lopez-arte-oficio-hay-sacarle-glamour.html>

Bibliografía

GalleryNightsTV. (Productor). (2012). Programa En todo estás vos, Argentina [DVD]. De <https://youtu.be/IYtochvJ8-0>

fpmeyer . (Productor). (2013) Charla con el fotógrafo argentino Marcos López “El Proceso Creativo” en la Fundación Pedro Meyer, México [DVD]. De <https://youtu.be/nTYhuULONss>
Del Valle Gastaminza, F. (2002). Dimensión documental de la fotografía. Conferencia Magistral leída él.

López, M. Sitio web oficial. Recuperado de <http://www.marcoslopez.com/series.php>

Maranco, Daniel. Sitio web oficial. Recuperado de <http://danielmaranco.com/fotojornalismo/fotojornalismo-photojournalism#>

[Fotografía 1 Hospital Borda de Marcos López]. (Buenos Aires, Argentina. 1983). Archivos fotográficos del sitio web de Marcos López.

[Fotografía 2 Tía Delia de Marcos López]. (Santa Fe, Argentina. 1992). Archivos fotográficos del sitio web de Marcos López.

[Fotografía 3 Asado en mendiolaza de Marcos López]. (Argentina. 2001). Archivos fotográficos del sitio web de Marcos López.

[Fotografía 4 El cumpleaños de la directora de Marcos López]. (Argentina. 2008). Archivos fotográficos del sitio web de Marcos López.

[Fotografía 5 protestas en Brasil, Rio de Janeiro de Daniel Maranco]. (Brasil. 2008). Archivos fotográficos del sitio web de Daniel Maranco.

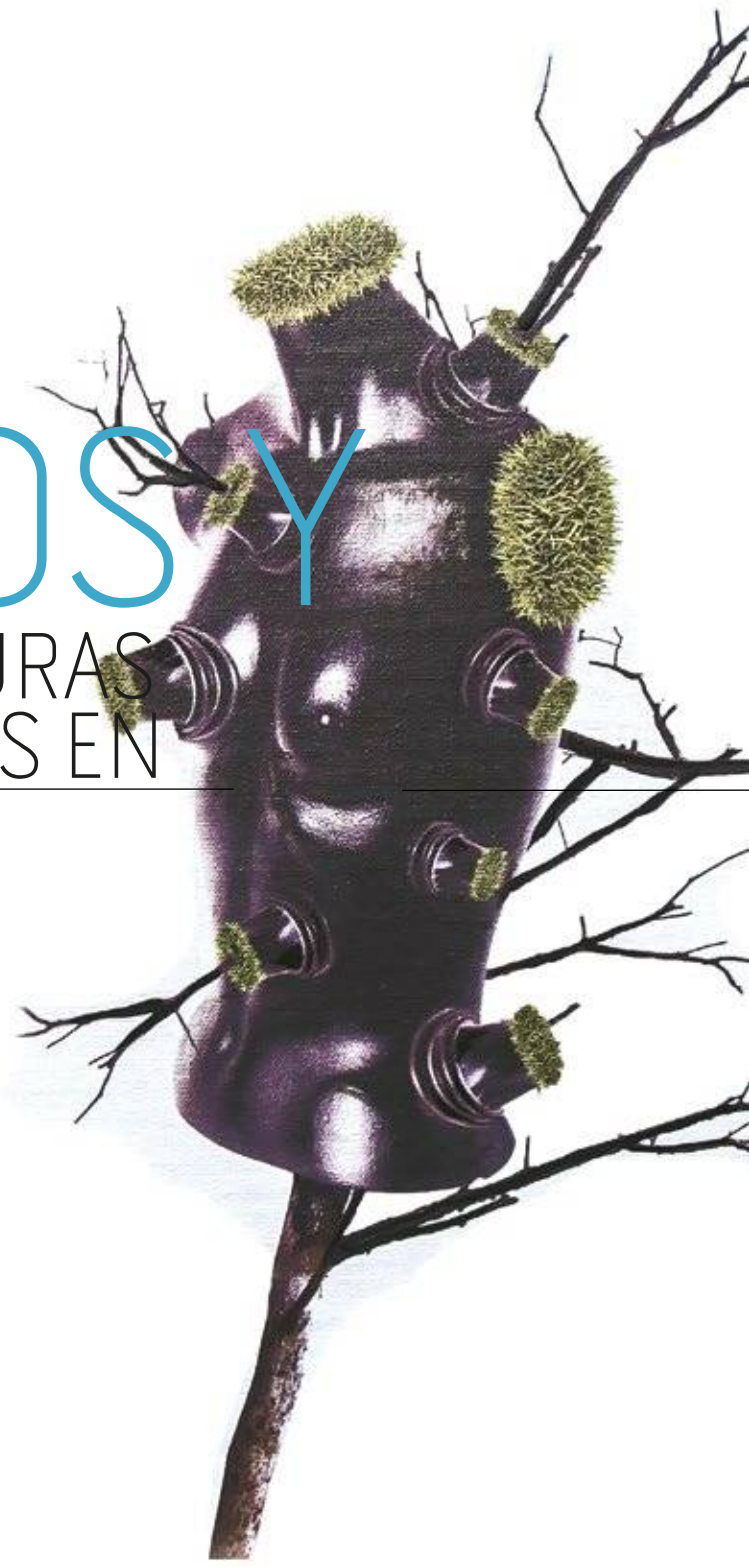
[Fotografía 6 inundación en Piracicaba, Sao Paulo de Daniel Maranco]. (Brasil. 2011). Archivos fotográficos del sitio web de Daniel Maranco.





DE SUEÑOS Y

AVENTURAS ESPECTRALES EN



CAROLINA AMAYA

En el 4GN Carolina fue la representante femenina por las artes visuales con la charla que lleva por nombre "Realidad Imaginada", en esta charla Amaya nos explica acerca de la investigación que ha realizado para poder argu-

JHOAN MARTINEZ

mentar su trabajo pues bien es cierto que todo trabajo debe tener un argumento ¡¡y que mejor argumento que basarse en lo que nos provee la ciencia!!.. Ella ha estudiado algunas teorías de los autores que han tratado el tema de los sueños en sus investigaciones, el más reconocido entre todos ellos es Sigmund Freud, medico neurólogo austriaco y además considerado el padre del psicoanálisis quien logro además convertirse en una de las mayores figuras intelectuales del siglo XX.

PALABRAS CLAVE: Realidad Imaginada, retrato onírico, representaciones, creación, diseño y nuevos medios

KEYWORDS: Imagined Reality, portrait dream, representations, creation, design and new media



PAG. 72

AMAYA

Para abordar la obra de Carolina Amaya, es necesario adentrarse en el mundo onírico. Los sueños, un mundo extraño que el ser humano aun no termina de comprender, parece otra dimensión en la que entramos cuando nuestra conciencia deja de funcionar dándole paso al inconsciente quien se encarga de que todo lo que pasa en nuestra mente pierda la lógica para convertirse en cosas que jamás podríamos ver en la realidad. Esta actividad cerebral no programada es el resultado de un intento del cerebro para reelaborar distintos datos que se almacenan en la memoria, estos datos pueden ser imágenes, sonidos, sensaciones, sentimientos e incluso pensamientos que están relacionados con la realidad y que son guardados en la memoria mientras se esta en un estado de vigilia, generalmente el soñante hace uso de la información más reciente que su mente ha podido almacenar como son los

residuos del día que son las experiencias vividas en este lapso de tiempo, el día que ha terminado o incluso en el día anterior.

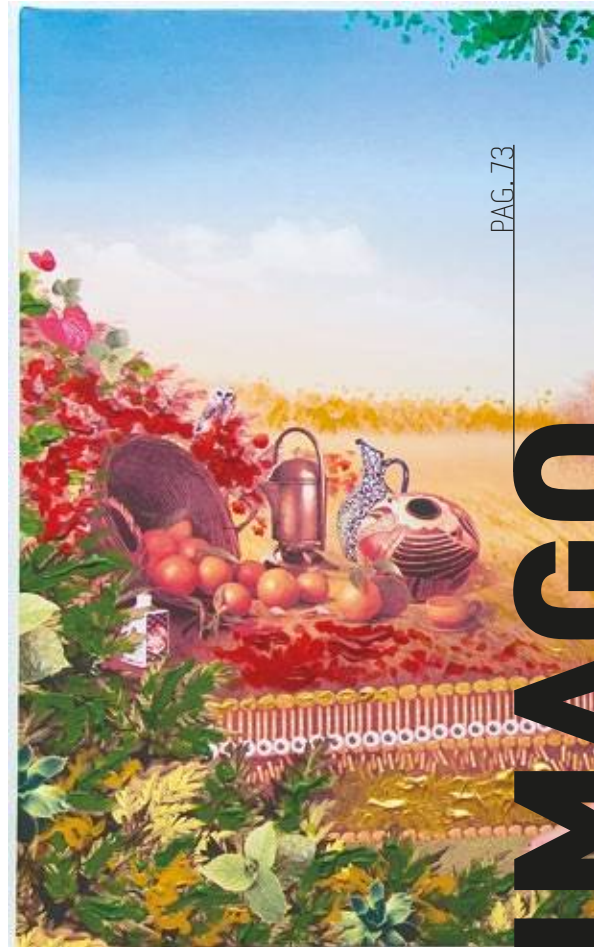
En los sueños también juega de manera importante los deseos de la persona, en un sueño la persona puede liberarse de todos los impedimentos que se interponen entre ella y lo que anhela pudiendo con ellos sentir placer, pero también por el contrario los miedos intervienen en un nivel bastante alto y cuando se apoderan de nuestro inconsciente es cuando se tienen las pesadillas que son sueños muy angustiosos que de hecho pueden llegar a revelarnos todos nuestros más profundos temores y que de hecho nos pueden mostrar imágenes muy abstractas.

Esto nos habla de que en los sueños pueden suceder acontecimientos extraordinarios donde nosotros podemos incluso convertirnos en seres que jamás en la realidad seremos, pero no todo lo podemos recordar y eso se debe a que la memoria a pesar de ser utilizada por el inconsciente para extraer información no se encuentra totalmente activa para poder almacenar todas esas imágenes que se van

generando en nuestra mente, sin embargo existe la posibilidad de poder recordar algunos sueños o una parte de ellos, generalmente las personas pueden recordar la última parte del último sueño que se da justo antes de despertar y el recuerdo puede ser tan simple como una imagen, un sonido, una idea, etc. Pero también se pueden recordar algunos sueños más elaborados aunque no es tan común y en este caso los elementos recordados pueden ser mucho más complejos como escenas, personajes, escenarios e incluso objetos.

No todos los sueños nos muestran imágenes paradójicas y sin sentido, de hecho no necesariamente por estar dormidos debemos soñar, existen

EN UN SUEÑO A
PERSONA PUE-
DE LIBERARSE DE
TODOS LOS IMPE-
DIMENTOS QUE
SE INTERPONEN
ENTRE ELLA Y LO
QUE ANHELA





unas etapas del sueño (5 en total) y solamente en la última es donde entramos en el acto del ensueño, allí el comportamiento de nuestro cuerpo es como si estuviéramos despiertos pero realmente es el inconsciente que se ha apoderado de él haciendo que se sienta como en la realidad, es allí en esa instancia donde los sueños más extraños e inexplicables

tienen lugar. Esta fase del sueño es la número 5 y es conocida como fase MOR o REM (ingles) que significa Movimiento Ocular Rápido y hace referencia a la actividad ocular que caracteriza esta fase, las otras 4 partes en las que se divide el sueño son NMOR o NREM (ingles) que significa No Movimientos Oculares Rápidos y en ellos el cuerpo esta mucho mas pasivo y entrando en un profundo descanso por lo cual en ellos no se produce el ensueño. Estas 4 primeras fases se pueden dar repetidas veces en una misma noche o en un mismo lapso tiempo donde el ser humano se encuentre dormido y no es necesario que cada que el ciclo se repita se llegue a la fase numero 5, por ende se pueden tener muchos sueños en una misma noche o no tener ninguno.

Todo lo anterior es para contextualizar la obra de la artista visual Carolina Amaya que se caracteriza por tener un gran acercamiento al mundo de los sueños. Carolina es egresada de la Universidad Nacional, Colombia, como artista plástica y realizo después un postgrado de morfología en la universidad de Buenos Aires, Argentina.

En su llamativo portafolio se pueden apreciar varias obras plásticas en las que Amaya ha reflejado algunos de los sueños que ha tenido. Desde hace 10 años Carolina ha demostrado un gran interés por saber qué es lo que ocurre en su cabeza mientras se encuentra dormida, pues hay cosas que ve en los sueños que le han llamado mucho la atención,



es por esto que desde entonces empezó a anotar en bitácoras y libretas aquellos sueños que podía recordar, poco tiempo después comenzó siendo egresada como artista plástica de la Universidad Nacional, Colombia, Carolina empezó a desarrollar visualmente todas las anotaciones que había recopilado en sus cuadernos y que aun sigue haciendo, al principio las historias que se relatan en su obra tienen un gran contenido de miedo propio de su persona y nos cuentan de ella en diferentes situaciones en las que se siente amenazada.

Al igual que los sueños, la obra de Carolina nos sitúa en un mundo desconocido, en una realidad alternativa donde suceden acontecimientos extraños y con explicaciones diversas, pero para representar esas paradojas que aparecen en los sueños Amaya hace uso en cada uno de estos cuadros de varios elementos simbólicos que se componen para nutrir la historia que se está contando ayudando a darle significado y así a pesar de estar sucediendo varias cosas en un mismo cuadro todas van hacia una misma situación, allí nada está puesto sin una razón pues todos estos elementos tienen algún significado que aporta, un ejemplo de esto es un rinoceronte dorado que a menudo aparece en sus cuadros, en su propia

reflexión Carolina nos explica cómo es que ve a este rinoceronte como la figura de fuerza e imponencia masculina. El color en esta primera parte de la obra es característico pues esta bañada de una amplia gama cromática que de manera muy delicada y minuciosa es escogida para cada obra, llevando consigo también una gran carga simbólica que aporta de manera sustancial cada imagen. La segunda parte de su trabajo se basa en colores muy limpios y en donde el blanco es predominante, esta parte de su obra se da después de varios momentos que tuvieron lugar en la vida de Carolina y que la hicieron reflexionar sobre ella misma, aquí nos cuenta más que todo algunas reflexiones que ella misma se ha hecho sobre algunos sueños.

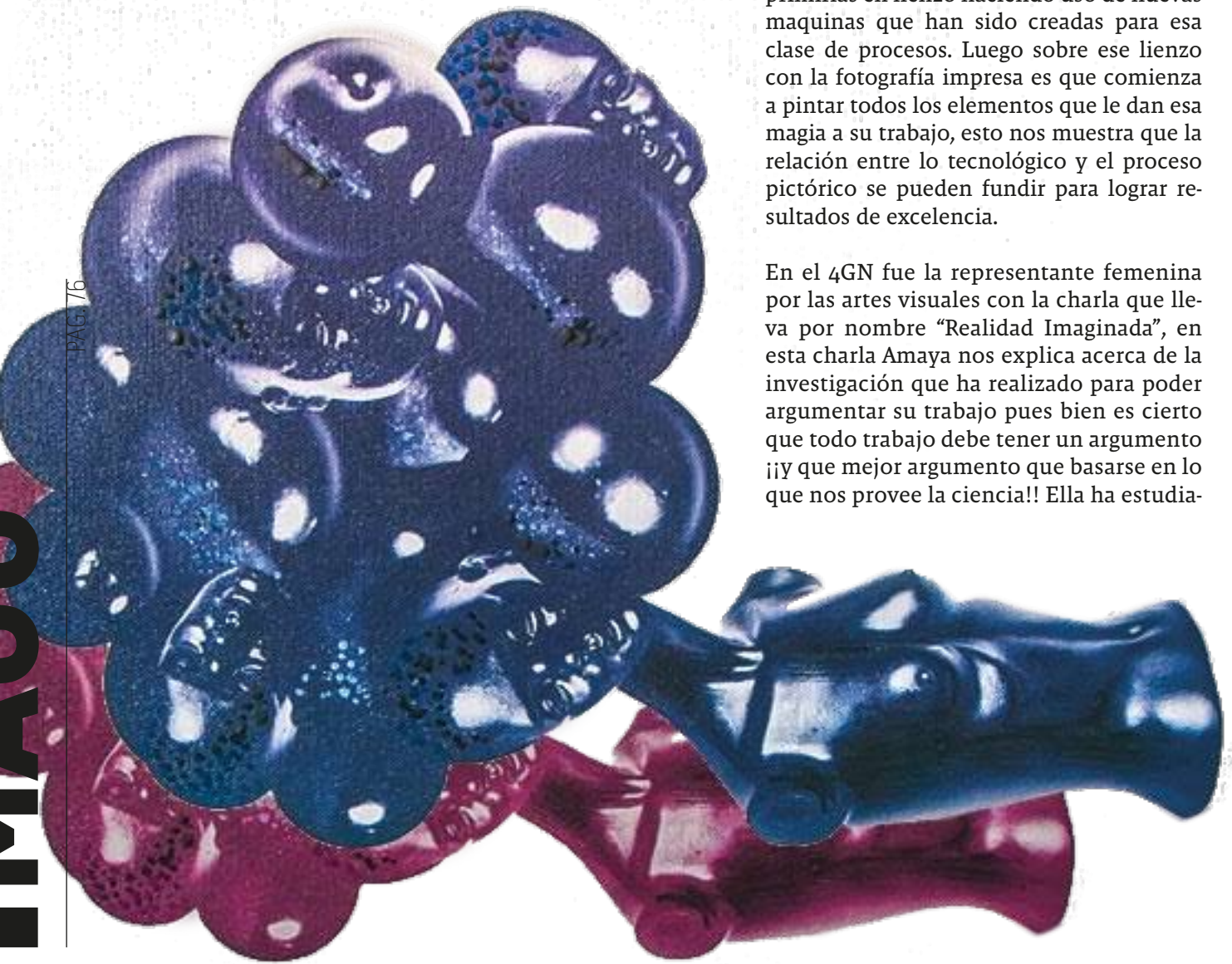
Como bien sabemos con la aparición de nuevas vanguardias tecnológicas cada vez más se van extinguiendo algunas técnicas manuales, como por ejemplo hay quienes dicen que para que dibujar si se puede tomar una fotografía y podrá ser mucho más reproducible, pero realmente tanto la categoría digital como la manual pueden brindarnos





elementos que alimenten nuestro trabajo y pueden llegar a complementarse muy bien. A primera vista el trabajo de Amaya parece realizado totalmente en técnicas digitales de fotocomposición, sin embargo y mostrándonos ella con un poco más de detalle es una perfecta combinación entre lo análogo y lo digital, es la creación de una armonía entre los dos métodos, en primera instancia realiza fotografías, hace tomas de lo que necesita o de cosas que podría llegar a utilizar, luego proceder a editar esas fotografías de acuerdo a las determinaciones que requiera el trabajo, después pasa a imprimir las en lienzo haciendo uso de nuevas máquinas que han sido creadas para esa clase de procesos. Luego sobre ese lienzo con la fotografía impresa es que comienza a pintar todos los elementos que le dan esa magia a su trabajo, esto nos muestra que la relación entre lo tecnológico y el proceso pictórico se pueden fundir para lograr resultados de excelencia.

En el 4GN fue la representante femenina por las artes visuales con la charla que lleva por nombre "Realidad Imaginada", en esta charla Amaya nos explica acerca de la investigación que ha realizado para poder argumentar su trabajo pues bien es cierto que todo trabajo debe tener un argumento ¡¡y que mejor argumento que basarse en lo que nos provee la ciencia!! Ella ha estudia-





do algunas teorías de los autores que han tratado el tema de los sueños en sus investigaciones, el más reconocido entre todos ellos es Sigmund Freud, médico neurólogo austriaco y además considerado el padre del psicoanálisis quien logró además convertirse en una de las mayores figuras intelectuales del siglo XX.

Freud dedicó mucha parte de su trabajo a entender los sueños pero lo que más nos acerca al trabajo de Carolina es que él nos asegura la existencia de dos vertientes de la memoria que guían nuestros sueños, la primera de esas vertientes son las ideas latentes, allí es donde se encuentran los sentimientos, deseos, miedos, etc. Ya por otra parte nos habla de la segunda vertiente que son los restos del día que son todas aquellas imágenes que el subconsciente esta captando durante la vigilia del ser humano. Son estas dos divisiones del almacenamiento de la memoria las que tienen una mayor influencia sobre los sueños que tenemos. Sin embargo y a pesar de haber sido uno de los pioneros en las investigaciones sobre el sueño, Freud no fue el primero en mencionarlos ni tener inquietud sobre ellos, es aquí cuando Amaya nos remite a la Holanda de 1500 con la famosa pintura “El Jardín de las Delicias” realizado por el histórico artista “El Bosco”, la pintura esta cargada de un alto contenido simbólico y que se da en una realidad imaginada pues las edificaciones y paisajes que en ella se muestran no son acordes a los que se pueden encontrar en el mundo real, así mismo Carolina nos propone en su obra un mundo que solo existe en su mente pero que ha hecho realidad para que así lo podamos apreciar.

De igual manera con Antti Revonsuo, aborda el tema de las pesadillas pues se sabe que no todos los sueños son para satisfacer nuestros deseos sino además nos muestran nuestros grandes miedos, Revonsuo nos habla de que las pesadillas hacen que seamos seres humanos, además es el creador de la teoría de la Amenaza de la Simulación en la cual nos explica como los sueños sirven de ayuda a la función biológica que se encarga de nuestra supervivencia, pues los sueños nos sirven para ensayar algunas posibles situaciones que puedan afectar nuestra integridad, en pocas palabras, Revonsuo nos dice que las pesadillas nos ayudan



LAS PESADILLAS HACEN QUE SEAMOS SERES HUMANOS

para poder asumir algunos problemas de la vida real.

Después de estudiar en profundidad cada una de las teorías que le interesaban Amaya comenzó a explorar sobre que pasa dentro de la cabeza cuando estamos soñando logrando como resultado tener una explicación fisiológica del sueño en la cual nos muestra como el hipotálamo y otras partes del cerebro se activan en la fase de sueño REM y por el contrario otras partes como el anillo posterior se desactivan en esa misma fase permitiendo que las otras partes que si están activas puedan tener más libertad para controlar nuestro inconsciente, este proceso que se vive en el cerebro cuando estamos en estado de sueño lo describe Carolina como una gran fiesta en donde las partes activas hacen locuras con nuestra mente. Es entonces cuando teniendo ya un punto de partida basado en



PAG. 78

una exhaustiva investigación Amaya procede por comenzar un proyecto de sueños en donde como ella lo expresa su mente se convierte en el teatro, los actores y el auditorio.

Carolina también expone en su conferencia que en los sueños los sentimientos inspiran las imágenes, para ilustrar un poco esto nos menciona y explica una de sus obras titulada “El Dorado” en la cual una de sus figuras se encuentra protegiendo su cabellera mientras otras figuras parecidas tienen un peinado bastante cuidado, también en la parte inferior se encuentran varios huevos cubiertos de pelos, según la explicación en esta escena la figura que cuida su cabello lo hace por

que tiene miedo de que se lo puedan quitar o lo pueda perder, mientras tanto las otras figuras son bastante efímeras y solo alcanzan a vivir 10 segundos y nacen de los huevos con pelos que se encuentran en el piso, esto nos habla según Amaya de un miedo que tuvo acerca de perder su cabello y que de hecho este temor esta contemplado en otros de sus cuadros.

Pero no solo existen sentimientos de miedo en la obra de Carolina, también esta por ejemplo otra obra que lleva por nombre “El Camafeo” y que consta en dos collage que nacen de un sueño en el cual veía que en un camafeo, que es el lugar donde las abuelas guardaban muchas cosas, ese camafeo que pertenecía a su abuela tenía adentro dos fotos de dos hombres, ella le pedía una explicación a su abuela pues le parecía extraño que las fotos de

esos hombres tan extraños estuvieran guardados en ese lugar tan personal y especial.

Para la representación gráfica que realizó de estos sueños nos hablan de dos personajes muy elegantes y formales, pero para poder hacer estos hombres utilizo la representación de uno de sus amigos y lo que plasmo en estos cuadros fue la personalidad de él, en el primero de los cuadros se muestra a un señor muy elegante que tiene cabeza de bigote, tiene apariencia de ser una persona de estrato socio-económico bastante alto, esta idea la complementa los elementos que lo rodean pues son objetos pertenecientes a personas adineradas. Aquí nos habla de cómo su amigo encuentra en su bigote un gran amigo al cual puede



confiarle sus más grandes secretos, con el que puede desahogarse y de igual manera él lo cuida mucho y al cual guarda un particular cariño.

En el segundo de los cuadros que conforma esta obra se muestra a un hombre que porta una máscara que cubre la mitad superior de su rostro, también está usando una peluca algo femenina y su cuerpo es la mitad de un maniquí. En esta obra nos muestra la personalidad de uno de sus amigos al cual le gustan las pelucas y el cual se siente algo femenino, es por eso que ha puesto la máscara para mostrar como cubre su personalidad.

Es así como en el 4GN conocimos y nos adentramos un poco en el mundo de lo onírico gracias a la excelente obra de una gran artista visual de Cumbiana como lo es Carolina Amaya.





¿LA FELICIDAD SE PUEDE DISEÑAR?

¿LA *felicidad*

SE PUEDE DISEÑAR?

TATIANA DEL TORO ZUÑIGA



DR. GMA

COVIM

Stefan Sagmeister considerado uno de los más influyentes, innovadores y sorprendentes diseñadores gráficos, nació en Austria y estudió en University of Applied Arts de Viena, ha sido nominado al Grammy 5 veces y ganador en una oportunidad por sus trabajos en el arte de portada e ideas para discos de artistas como David Byrne, Lou Reed y Los Rolling Stones. Pero más allá de hablar de su trabajo y presentarlo, quiero compartir la impresión que me llevé cuando lo conocí y escuché su conferencia. Puede que suene algo cliché o aburrido o tal vez motivador y emocionante para los fanáticos de Sagmeister pero la intención principal de este artículo es pensar y reflexionar acerca de nuestras actividades, de cómo estamos percibiendo nuestro trabajo, como lo estamos haciendo y cuestionarnos acerca de qué tan felices somos.

PALABRAS CLAVE: planeación, año sabático, creatividad. innovación. marca. estilo

Stefan Sagmeister considered one of the most influential, innovating and surprising graphic designers, was born in Austria and studied at University of Applied Arts in Vienna, has been nominated for 5 Grammys and winner on one occasion for his work done in the art of the album covers for artists like David Byrne, Lou Reed and the Rolling Stones. But even more than talking about his work and presenting it, I would like to share the impression I had when I learned about and listened to his conference. It can sound cliché or boring or perhaps motivating and exciting for Sagmeister fanatics but the main intention of this article is to think and reflect about our activities, to evaluate how we are perceiving our work, how we are doing and to question ourselves as to how happy we really are.

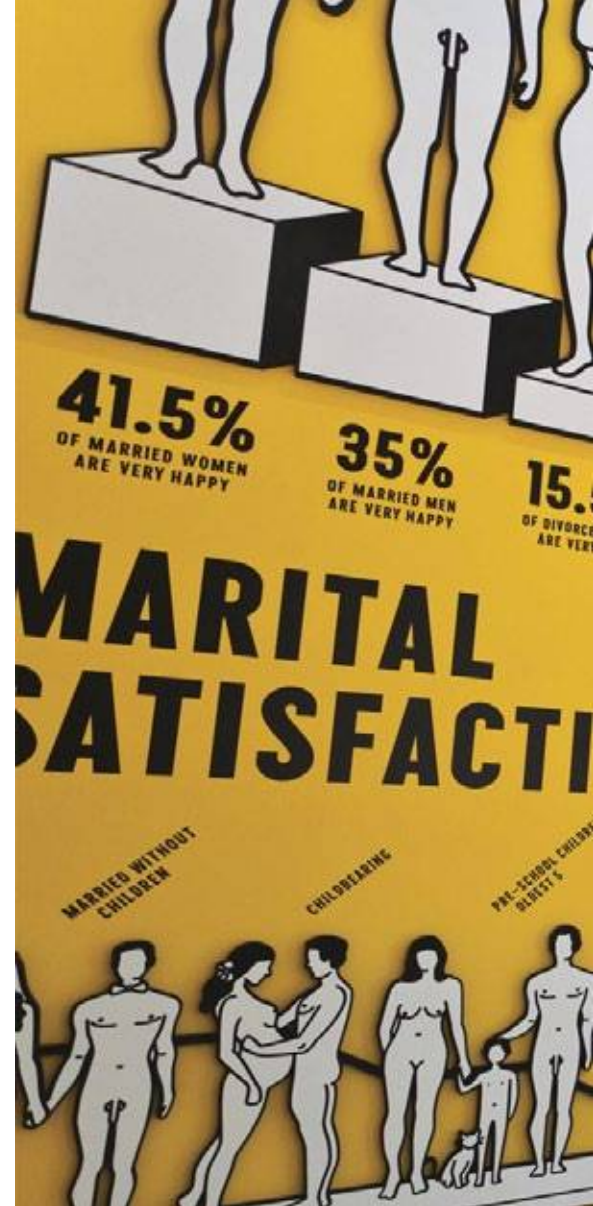
KEYWORDS: planning, sabbatical, creativity, innovation, brand, style



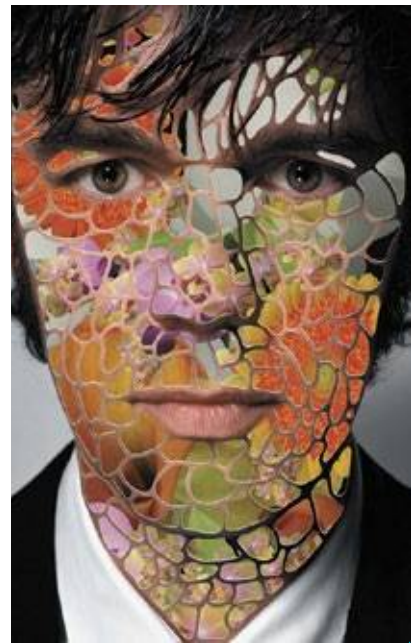
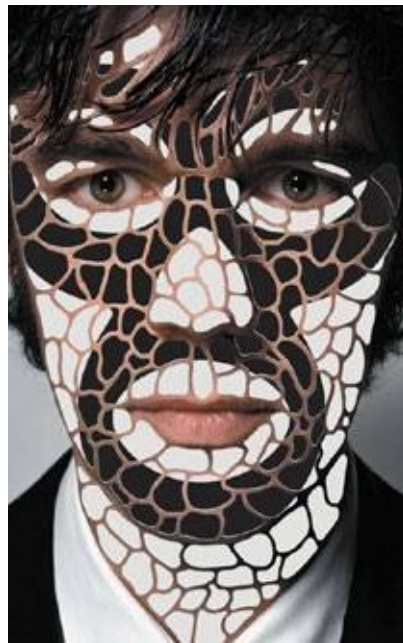
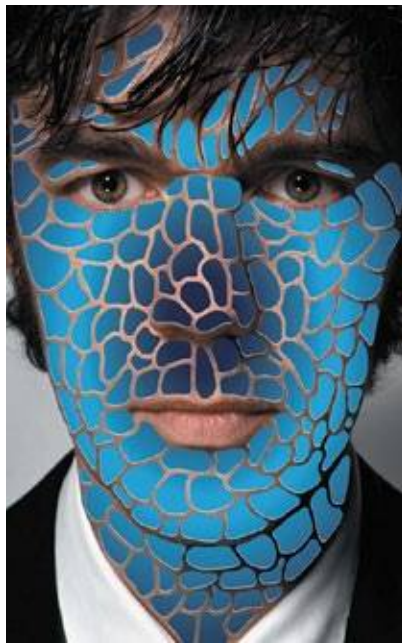


Stefan Sagmeister considerado uno de los más influyentes, innovadores y sorprendentes diseñadores gráficos, nació en Austria y estudió en University of Applied Arts de Viena, ha sido nominado al Grammy 5 veces y ganador en una oportunidad por sus trabajos en el arte de portada e ideas para discos de artistas como David Byrne, Lou Reed y Los Rolling Stones. Pero más allá de hablar de su trabajo y presentarlo, quiero compartir la impresión que me llevé cuando lo conocí y escuché su conferencia. Puede que suene algo cliché o aburrido o tal vez motivador y emocionante para los fanáticos de Sagmeister pero la intención principal de este artículo es pensar y reflexionar acerca de nuestras actividades, de cómo estamos percibiendo nuestro trabajo, cómo lo estamos haciendo y cuestionarnos acerca de qué tan felices somos. Algo tan cotidiano, anhelado y en ocasiones obvio como lo es la felicidad, si, es increíble que Stefan se haya decidido a dar y compartir no sólo experiencias sino también emociones, reflexiones y consejos para ser felices o al menos intentarlo o en el mejor de los casos plantearnos preguntas, muchas preguntas que nos llevarán a una fantástica o trágica respuesta, depende de los casos, hay unos que pueden llevar largas y confusas reflexiones y otras que no tanto, pero al fin y al cabo reflexiones que valen la pena, dudas que nos ayudan a preguntarnos realmente qué estamos haciendo con nuestras vidas y qué verdaderamente hacemos para ser felices.

Tomar decisiones, arriesgarse e intentar cosas nuevas es algo característico de Stefan, situaciones que se tornaban difíciles y muy arriesgadas, pero que al final tomó la iniciativa y lo logró, simplemente fue una buena decisión, dejó su trabajo prometedor, cerró su estudio de diseño, y durante un año se tomó un descanso. Lo



PAG. 82



IMAGO



que muchos llaman un año sabático, asegura que tomar periodos sabáticos es la mejor idea de negocio y quizá la mejor idea creativa que jamás haya tenido, fue entonces cuando decidió cerrar su agencia un año cada siete. Ese tiempo de descanso se remonta a milenios atrás, cuando los hebreos tomaban el séptimo año de la cosecha para que la tierra descansara y quedara todo ese tiempo sin cultivar, ni trabajar. El año sabático no solo tenía un fin agrícola también debía abandonar o dejar de lado la riqueza que su tierra le brindaba y vida establecida para volver a buscar el alimento, todo lo que necesitara y volver a ser nómada, una forma de desprenderse y desapegarse de los bienes materiales y el sedentarismo.

Al investigar se puede descubrir que las prácticas profesionales que requieren cierto descanso mental y que ayudan a recuperar la conexión contigo mismo no son tan fuera de lo común ni nada extrañas, excusas surgirán a la hora de dedicarte un tiempo para reflexionar o perseguir lo que deseas. ¿No lo mereces? ¿Tu cuerpo y mente no lo necesitan? Al principio pueden surgir todas estas preguntas, se puede llegar a unos dilemas hasta filosóficos acerca del asunto, pero qué tan consciente somos de que necesitamos parar por un momento o que necesitamos un descanso.

Sagmeister comprobó que con esta práctica ha mejorado e incrementado su creatividad, la calidad de

lo que realiza y un notable aumento de sus ingresos. Cuenta que la primera vez no fue para él nada fácil, como la mayoría de todas las primeras veces, tener el valor de dejar todo por un tiempo y aventurarse en algo que no había hecho era lo que más le producía miedo, además de que el mundo que conocía y en el cual lo conocían se olvidara de él, temía que sus clientes no sólo lo olvidaran sino que no lo perdonaran, que saliera por un tiempo de un mercado tan competitivo, muchas veces pasó por su cabeza que sus clientes decidieran trabajar con otras compañías y que ya no quisieran trabajar más con él y pensarán que era una decisión poco profesional. Al regresar de su año sabático, se encontró con que ninguno de sus suposiciones o preocupaciones se cumplió, sus clientes le decían que era una excelente idea y que en el mejor de los casos ojalá pudieran hacerlo ellos también.

Empezó a indagar sobre el tema y se dio cuenta de que muchos otros profesionales lo hacían, entonces llegó a una pequeña pero importante conclusión, muchas personas pasan por alto que se deben descubrir cosas nuevas, otras disciplinas, otros lugares, otras experiencias y hablar con otras personas, eso no se puede hacer si se trabaja todo el día y si sólo se tienen pequeños tiempos para las consideradas necesidades básicas. Lastimosamente ese es el ideal de vida americano, trabajar todo el día, todos los días o tener múltiples trabajos para suplir una serie de necesidades que los medios y



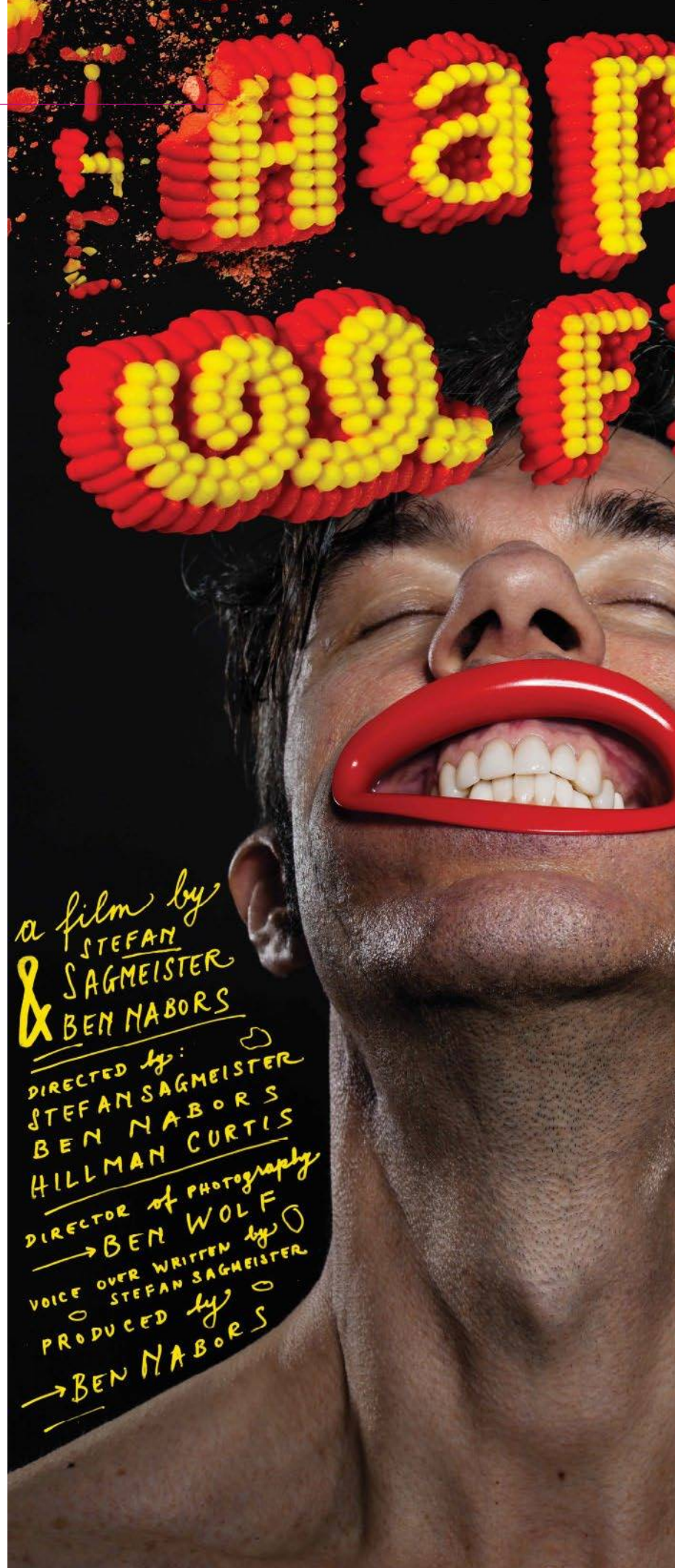
estereotipos han vendido como básicos y pensar en un tiempo libre o un tiempo para sí mismo cuando ya no hay mucha oportunidad de disfrutarlo realmente.

El deseo de escapar un tiempo de su estudio en Nueva York nació de su frustración por la modernidad y mecanización, Stefan recuerda que en tiempos pasados todo se proyectaba hacia la máquina querían que todo el trabajo lo hiciera esta idea de la máquina, de la industria, de la tecnología pero mientras tanto toda la dedicación y esfuerzo la hacía la persona y ahí es donde defiende esta idea al cien por ciento, eliminar las maquinas todo lo que más se pueda, devolverle el lado humano al trabajo explicaba además que no era una mirada nostálgica ni romántica, ni pide claramente que se haga todo a mano, pero sí devolver el enfoque humano a las cosas, dejar de ser tan mecanizados y conservar la esencia y la relación que se tenía con el proyecto a realizar.

Stefan cuenta que muchos de los edificios, objetos y productos que nos rodean parecen haber sido diseñados por una máquina, él no estaba de acuerdo y mucho menos conforme, y se propuso

PAG. 84

EL DESEO DE ESCAPAR UN TIEMPO DE SU ESTUDIO EN NUEVA YORK NACIÓ DE SU FRUSTRACIÓN POR LA MODERNIDAD Y MECANIZACIÓN



a film by
STEFAN SAGMEISTER & BEN NABORS
DIRECTED by:
STEFAN SAGMEISTER
BEN NABORS
HILLMAN CURTIS
DIRECTOR of PHOTOGRAPHY
→ BEN WOLF
VOICE OVER WRITTEN by
STEFAN SAGMEISTER
PRODUCED by
→ BEN NABORS



devolver el lenguaje humano al diseño gráfico. Esto fue resultado de una de sus épocas sabáticas, donde encontró el tiempo para reflexionar sobre ello. Después de eso su estudio se re direccionó a la parte más humana y personal. Necesitó tiempo fuera de su oficina para ver el panorama desde lejos y organizar lo que necesitaba y en el fondo deseaba.

En este momento de su vida Stefan ya ha dado muchas charlas sobre diseño y felicidad, por lo tanto tiene bastante material para poner sobre la mesa. Además es un tema que tiene mucho impacto sobre el público, no era solamente una oportunidad para indagar sino también para experimentar y crear en el medio audiovisual, lo más interesante es vincular y relacionar el público con un interés personal. La película *The happy film*, ni la exhibición *The happy show*, son resultado de una investigación científica sino de una experiencia e inquietud personal. Es básicamente una obra, una idea que encierra la felicidad y donde el diseño tiene un papel muy importante en la interacción de los participantes con la obra, cuyo objetivo principal es hacer feliz al otro, empezando por ser feliz uno mismo.

La curiosidad no tiene fin, el asunto de la flexibilidad, el equilibrio, del balance adecuado, es un tema bastante complicado y se ha demostrado que todas las indagaciones y lecturas sobre psicología positiva aseguran que el 40% de nuestro bienestar proviene de los planes improvisados y las actividades no repetitivas. Pero es muy complejo cuando en una compañía eres demasiado flexible, y vas de un lado para otro, puedes acabar perdido y tal vez sin trabajo. Entonces, Stefan llega a la siguiente conclusión "La variedad te hace más feliz". Considera que lo más interesante e importante acerca de la felicidad es que para ser felices no es necesario una separación o aislamiento de los objetos, costumbres o experiencias cotidianas, por ejemplo los eclipses para él son algo supremamente emocionantes, al igual que un amanecer, pero el amanecer lo tenemos todos los días, el eclipse de vez en cuando, es un poco más raro, no es cotidiano, pero si un amanecer se tuviera cada tantos años, nos volveríamos locos por poder apreciar un amanecer, ahí podemos ver claramente una de sus reflexiones, la monotonía nos está acabando, nos está aburriendo, la variedad es la que llegará como la salvadora.

Del otro extremos nos encontramos nosotros, sí, nosotros porque también me incluyo, corriendo y viviendo la vida occidental moderna donde todo debe estar listo para ya, donde debemos dejar de lado el bienestar y descanso para que el trabajo o todo lo demás salga perfecto, Sí, también perfecto, todo debe estar milimétricamente exacto, todo debe cuadrar con todo y además debe cumplir las múltiples expectativas de un gran grupo de personas. Tareas pendientes, plazos de tiempo, cambios de prioridades, no nos dejan centrarnos o dedicarle un mínimo de tiempo al aquí y al ahora, utilizamos nuestra cabeza como un contenedor de inquietudes y malestar y no como



una herramienta para ser creativos, para pensar y aportar valor e impacto con las cosas y proyectos que realizamos.

La felicidad juega un papel muy importante en la filosofía de Stefan y ser feliz en el trabajo es su eje central, de allí la relación con el ser útil en el trabajo, encontramos nuestro trabajo útil cuando nos gusta o ayudamos a alguien, cuando se tiene una buena experiencia y miramos que sirvió realmente para algo, dar una responsabilidad al trabajo, esto contribuye y ayuda que tenga un sentido, más que cumplir mecánicamente con una función.

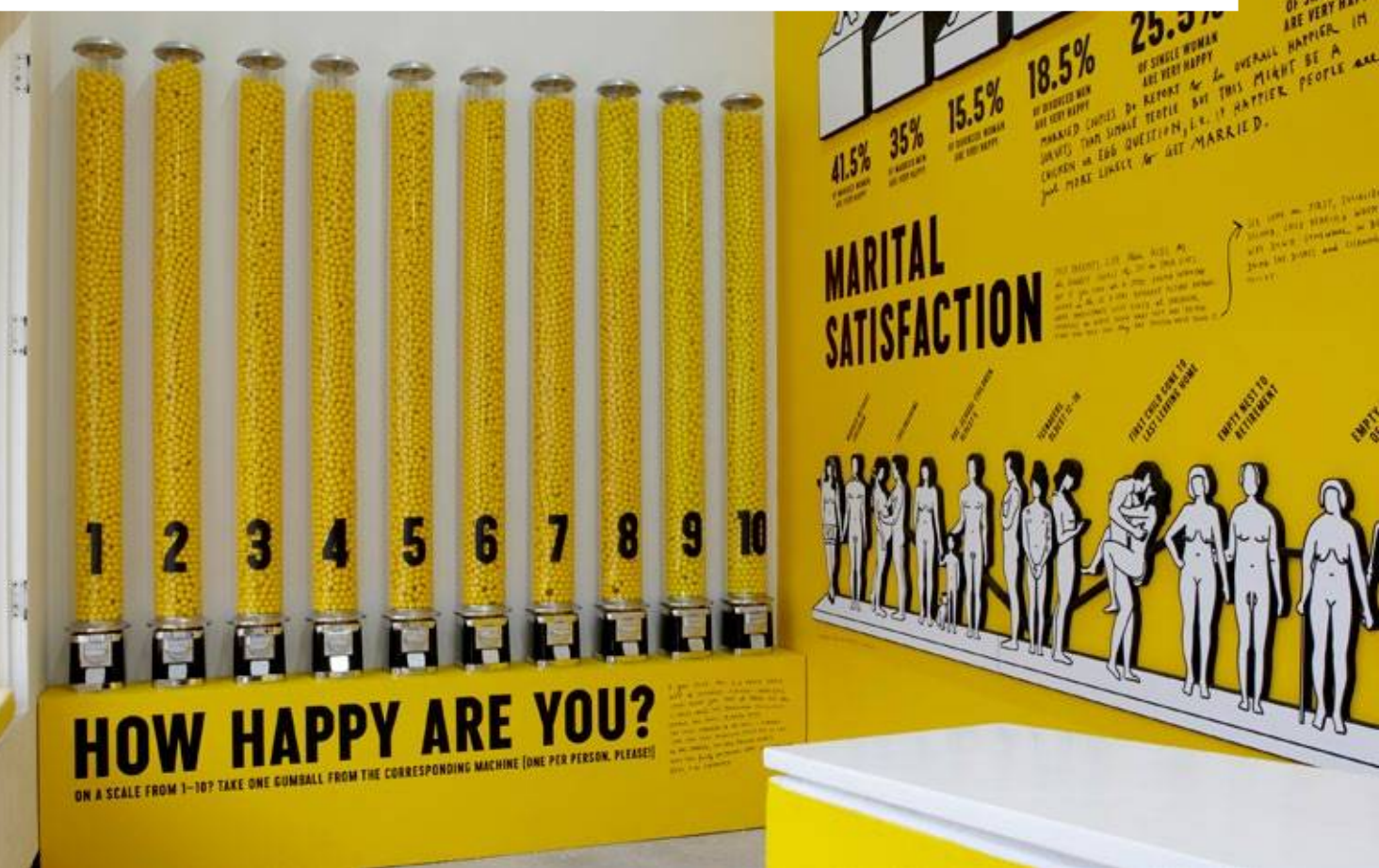
Estamos diseñados, adoctrinados y acostumbrados a tomarnos muy en serio el miedo, las preocupaciones, el malgenio mientras que la felicidad no funciona de la misma manera no tiene los mismos mecanismos. Dejar que los miedos siempre estén ahí, que nos acompañen a todo lugar y que no seamos capaces de vencerlos es lo que nos mantiene en la rutina. Pero Stefan ha solucionado el gran dilema ha averiguado de qué manera ser feliz, ya tiene todo un procedimiento y ciertas instrucciones que no sería mala idea imprimirlas, copiarlas y pegarlas en una pared, escritorio o lugar visible. Usando ejemplos simples, cotidianos y encantadores, este diseñador comparte sus más íntimas reflexiones

sobre la tan famosa felicidad, sus siete reglas tanto para la vida como para el diseño pueden aplicarse a todos los que buscan o quieren encontrar la felicidad, claramente con varias adaptaciones.

Empezó con algo así “Mujeres, hombres, lindos, feos, gordos, gordas, enfermos, saludables, ricos, pobres, negros, blancos, todos tienen la misma posibilidad de ser felices” El ser humano puede irse adaptando a casi cualquier condición. El empezar a cuestionarse de qué tan felices somos o qué nos puede hacer feliz en nuestra profesión, carrera o estudios, es realmente pensar y reflexionar sobre algo que parece muy obvio, pero que la respuesta se demora, porque muchas veces las prioridades o necesidades son otras, cumplir con otros términos, vivir bajo otras mecánicas ¿Pero es realmente bueno esto? la respuesta de Stefan fue muy simple, hacer más de lo que le gusta y menos de lo que no le agrada. ¿Y qué es lo que realmente le gusta a Stefan?

A mí, como sabrán, me gusta hacer listas. Y aquí va la mía sobre lo que me da felicidad:

1. Pensar sin presión.
2. Viajar, me inspira a crear.
3. Usar una amplia variedad de herramientas y técnicas. No me gusta quedar atrapado en la panta-





DISEÑAR Y SER FELIZ SUENA SIMPLE, PERO ¿QUÉ TAN FACTIBLE Y POSIBLE ES?

- lla de la computadora; quiero trabajar en proyectos que demanden el uso de diferentes técnicas.
4. Involucrarme en iniciativas que me importen, que tengan contenido, y que ese contenido esté cerca de mi corazón. Un ejemplo: campañas sociales, por el bien común.
 5. Que lo que mando a la imprenta vuelva bien hecho; que refleje la calidad de mi trabajo.
 6. Obtener feedback de personas que ven lo que hacemos.
 7. Diseñar un proyecto que sienta en parte nuevo y en parte familiar.”

Estas fueron las palabras dichas por Stefan, tomando nota rápidamente de cuál sería su receta o fórmula perfecta, me di cuenta que realmente no es tan difícil como creía o como muchas personas lo hacen creer, esto me hizo plantearme muchas preguntas más y no es malo, cuestionarse constantemente es la idea, el pensar si las cosas están bien o necesitan un cambio siempre será positivo.

Diseñar y ser feliz, suena simple, pero ¿qué tan factible y posible es? Tal vez te has preguntado esto en muchas ocasiones en lo que llevas de la carrera, o en lo que llevas de la vida, pero es simple. Él nos daba algunos consejos, llamémosle tips: cada noche antes de dormir escribe en una libreta 3 cosas que pienses que funcionarían, y que ese sea el último pensamiento de tu noche. Algo mencionaba en unos párrafos atrás, psicología positiva. Las grandes instalaciones, grandes formatos, elementos no convencionales para una exposición; esa es la forma de Sagmeister de romper con los límites y hacer de su creación algo acogedor y admirable, y si, digo admirable, porque tienen un fin, esa finalidad es también hacer sentir al espectador parte de estas instalaciones, interactuar, más allá de la observación y percepción se trata de esa relación, de

esa interacción que puede llegar a hacer cuestionar al que la observa, al que simplemente está ahí.

Existen varios tipos de felicidad: la felicidad corta, un momento feliz, como un orgasmo, la felicidad en término medio, como tu bienestar, la felicidad a largo plazo, encontrar en lo que eres bueno en la vida. Parece muy simple esta clasificación, ¿pero qué tan cierta es? Salir, explorar y sobrepasar los límites, eso es una forma de alcanzar los objetivos propuestos, tener un concepto bien planteado e ideas claras de cómo llevarlo a cabo puede ser un camino a la felicidad fijar proyectos o realizar los que se tienen en stop o en nuestra cabeza, aumentara el bienestar, por lo tanto según los estudios y conclusiones de la teoría de Stefan aumentará nuestra felicidad.

Elegimos nuestra carrera, muchas ocasiones esto nos lleva a elegir: 1.nuestro trabajo, 2.nuestra pareja, 3.nuestro color de ropa, 4.nuestra comida, 5. nuestras actividades, 6.nuestras preferencias, 7.la música que escuchamos, 8. Los objetos que coleccionamos, para resumir son muchas cosas que diariamente o a lo largo nuestra vida elegimos o elegiremos, está en nuestras manos, la felicidad también está en nuestras manos. Así que manos a la obra. El poder que le da al tiempo libre, es lo que mantiene vigente a Sagmeister, lleno de ideas, hasta el punto de llegar a ser un gran referente del diseño y de muchas personas, pero lo más importante es que es una persona feliz, y en estos tiempos es muy difícil encontrar a una persona que asegure serlo, y más que asegurarlo que tenga la seguridad y confianza de compartir su experiencia en un mundo lleno de críticas, estereotipos y tabúes.

Sean muy, muy felices, lo dice Stefan Sagmeister, no lo digo yo.



REVISTA IMAGO FACULTAD DE ARTES VISUALES Y APLICADAS BELLAS ARTES 2015

La Facultad de Artes Visuales y aplicadas de Bellas Artes invita a las y los interesados a participar en la publicación del próximo número de la revista Imago. Para esta oportunidad el tema de participación es libre pero los textos deberán girar en torno a la reflexión de la práctica artística: pedagógica, plástica, escultórica, performática, audiovisual entre otras. En el diseño gráfico en sus diferentes aplicaciones, incluyendo aquellas del campo social, editorial, audiovisual, diseño de nuevas plataformas (web, multimedia, dispositivos móviles) y el diseño de espacios y experiencias.

RESUMEN: debe tener un mínimo de 200 palabras y un máximo de 250 y asignarse entre tres y cinco palabras claves. Es necesario incluir igualmente su respectivo abstract y palabras claves en inglés. (Si el artículo es presentado en inglés, es necesario incluir el abstract y las palabras claves en español).

Los trabajos deben ser inéditos y proponer un aporte original. Deberán ser remitidos al correo:

comite.editorial.bellas.artes@gmail.com

Los resúmenes de los autores que sean aceptados, serán confirmados via mail el día 5 de junio del 2015 para iniciar el proceso de entrega final de los artículos a más tardar el día 30 de junio del 2015.

MÁS INFORMACIÓN: comite.editorial.bellas.artes@gmail.com

CONVOCATORIA ABIERTA PARA PUBLICACIÓN