

Apariencia manual de lo tecnológico

Handmade appearance of technology

Dr^a. Nuria Rodríguez Calatayud
Profesora del Departamento de Pintura-UPV

RESUMEN:

Este texto constituye una reflexión sobre el uso y los avances de la tecnología en las bellas artes. Concretamente en el campo del diseño gráfico; las tensiones entre lo analógico y lo digital han establecido nuevas propuestas estéticas que recuperan la huella de la gráfica humana como un valor añadido en sí, símbolo de la cadencia del tiempo frente a la celeridad y la eficacia del ordenador. Analiza la tendencia denominada *handmadesing* en el ámbito del diseño.

Palabras clave: arte y diseño, bellas artes, tecnología, diseño gráfico, pintura, analógico, digital.

ABSTRACT:

This text is a reflection about the use and the advances of technology in fine arts. Particularly in the field of graphic design, the tensions between analog and digital works have established new aesthetic proposals that bring back the hand-made style as a value itself, expressing the cadence of time and the agility and effectiveness of computer. The text also analyzes the also called handmade design trend in design field.

Keywords: Art and design, fine arts, technology, graphic design, painting, analogical, digital.



Desde que la tecnología virtual ha democratizado el paradigma creativo, muchos artistas incorporan registros gráficos más contemporáneos con el uso de los procedimientos tecnológicos y, en algunos casos, exhiben públicamente su adhesión a las posibilidades que les brinda la tecnología en la iconosfera digital. En esta dirección se encuentran las declaraciones realizadas por el pintor asociado al universo *pop* David Hockney¹ a diversos medios en 2009, a propósito de su reciente fascinación por las posibilidades expresivas que ofrecen los procesos digitales. La noticia abría con el titular: *David Hockney sustituye el pincel por el pixel*². El artista británico a sus 71 años manifestaba esta elección por lo digital en sus últimos trabajos expuestos en la galería londinense Annely Juda Fine Art. Durante años, Hockney había descartado el uso de los procedimientos digitales al no corresponderse con el gesto del pintor, sin embargo las nuevas actualizaciones del *software*, permiten “pintar” directamente sobre la pantalla e incluso podemos obtener efectos más sutiles. Parece ser que la sintonía actual de Hockney con lo virtual no es un caso aislado y podríamos enumerar un amplio listado de artistas que utilizan lo virtual en su producción bidimensional a pesar de la evidente pérdida de textura física: Gilbert & George, Julien Opie, Jeff Wall o Takashi Murakami entre otros. Dicho de otro modo, el valor de lo analógico como sello de cualidad artística se va impregnando con un aura fría³ que los medios tecnológicos ofrecen como nueva factura y que viene siendo cada vez más aceptada por el espectador del siglo XXI. La tradición en el ámbito de las bellas artes nos traslada hacia la actividad que nos define como constructores de imágenes. En nuestra práctica reside el “hacer” registros visuales que lanzamos a través de formatos muy diversos. Los inventos mecánicos, ahora electrónicos, han condicionado la forma de mirar y de producir arte desde que la imprenta y otras invenciones ópticas hicieran su aparición, pero nuestra mirada está siendo metamorfoseada con una celeridad inaprensible a través de la *pantalla global*. No pretendemos recuperar *la querelle* entre el hombre y la máquina sino reflexionar, como nos propuso Hannah Arendt⁴, sobre las consecuencias de lo que producimos.

¹ David Hockney realizó una investigación titulada *El conocimiento secreto* durante dos años porque quería indagar sobre los instrumentos utilizados por los artistas para representar el mundo que le rodeaba con tanta precisión. Artistas como Vermeer, Caravaggio, Velázquez, Van Eyck, Holbein, Leonardo o Ingres utilizaron espejos y lentes para representar el espacio. Ver HOCKNEY, David, *El conocimiento secreto*, Barcelona: Destino, 2001.

² TUBELLA, Patricia, “David Hockney sustituye el pincel por el pixel”, en *El País*, 23/04/2009.

³ BREA, José Luis, *El aura fría*, Barcelona: Anagrama, 1991.

⁴ ARENDT, Hannah, *La condición humana*, Barcelona: Paidós, 1998.

Desde esta perspectiva, nos acercamos a la opinión de Arendt sobre nuestra condición humana: somos acción y palabra, –lo que hacemos y verbalizamos–, y por tanto, lo que pensamos, pero el vertiginoso ritmo actual nos dificulta el análisis sobre lo que producimos. Es esta la conclusión a la que llegó Hannah Arendt a propósito del invento de la bomba atómica.

En este sentido, ha desarrollado Richard Sennet⁵ su Tesis sobre la relación que existe entre hacer y pensar⁶, ideología que desarrolla a partir de la figura de Robert Oppenheim, científico que inventó la bomba atómica y que escribió en su diario: *Cuando ves algo técnicamente atractivo, sigues adelante y lo haces; sólo una vez logrado el éxito técnico te pones a pensar que hacer con ello. Es lo que ocurrió con la bomba atómica.* En este breve fragmento se describe la aventura tecnológica que supuso para Oppenheim descubrir el invento más devastador de la humanidad. ¿Cómo no reflexionar sobre las consecuencias del reto tecnológico?

En otro orden, ya hemos comentado que lo tecnológico permite la democratización de los medios de creación frente a la élite creativa, pero lo que nos interesa destacar en esta revisión son los caminos que sumergen a los formatos visuales en la cultura del espectáculo que se nutre de millones imágenes que responden, en muchas ocasiones, a contenidos simbólicos muy ambiguos⁷.

En la actualidad, somos partícipes de la pérdida hegemónica del cine en el mundo de la *pantallaesfera* de la que nos hablan Lipotesky y Serroy en el libro *La pantalla global*⁸ y converge, junto con la televisión y el vídeo, a un nuevo imperio informático que extiende sus dispositivos en una diversidad inabarcable; pantallas de todo tipo lanzan miles de imágenes a través del ordenador, videojuegos, agendas electrónicas, teléfonos móviles, GPS, pantallas de vigilancia, táctiles, de Internet, ordenando el mundo en millares de archivos virtuales con escasa o nula temporalidad.

Toda esta exhibición de lo tecnológico nos provoca ciertas dudas al respecto de su utilización, no tanto en el campo de las prestaciones sino más bien en el análisis de lo que producimos a partir del manejo de esta tecnología. ¿Cuál sería la reflexión en torno al reto tecnológico y su aplicación en la construcción de las imágenes? ¿Debemos aparcas esta tecnología que acorta los tiempos de producción o por el contrario nos entregamos a la seducción de lo inmediato?

La comprensible preferencia de los usuarios hacia las prestaciones gráficas que proporciona la tecnología nos previenen sobre algunas cuestiones que vamos a analizar a continuación. No es que a estas alturas, se pretenda desde el ámbito de las bellas artes desdeñar lo tecnológico; son evidentes los beneficios que repercuten directamente en la automatización de tareas prescindibles, pero si que nos parece pertinente analizar, si lo tecnológico puede ayudarnos a recuperar la medida humana de las cosas, el orden reflexivo sobre las cosas que producimos. Proponemos un ejemplo que ilustra nuestro punto de vista: un millón de años es la cantidad que requirió la naturaleza para crear combustible fósil que hoy se consume en un solo año. Un solo clic de ratón puede alterar el aspecto formal de cualquier propuesta creativa que sólo hace algunas décadas se hubiera despreciado ante las numerosas horas de trabajo manual.

Entre las numerosas ventajas de lo tecnológico enumeradas anteriormente: resuelve y facilita procesos de trabajo, elimina tareas rutinarias y concentra esfuerzos en otras direcciones, podemos añadir otras como: la visibilidad y el activismo político como actitud, a las que se añaden: la conectividad, la

⁵ SENNETT, Richard, *El artesano*, Barcelona: Anagrama 2009, p. 12.

⁶ Make/Think es el tema propuesto para el Congreso Internacional organizado por AIGA Desing Conference, Memphis en octubre de 2009. Recurso en web: <http://designconference2009.aiga.org/>, consultado 09/10/2009.

⁷ El Palau de la Virreina de Barcelona inauguró durante 2007 una exposición titulada: *¡Che! Revolución y mercado*, que ilustraba a través de 300 piezas, la imagen que tomara Korda y que se ha convertido en icono utilizado tanto como metáfora de la revolución como del mercado. Un caso que pretende ser análogo es la imagen de Obama del diseñador gráfico Shepard Fairey impresa sobre una extensa variedad de formatos.

⁸ LIPOVETSKY, Gilles, SERROY, Jean, *La pantalla global, cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Barcelona: Anagrama, 2009.

inmediatez y la modulación de actividades pero también encontramos algunas carencias que vamos a intentar desglosar a continuación.

En el ámbito de las bellas artes nos preocupa con profundidad esta cuestión ya que nuestra tradición avala la trayectoria que hemos emprendido como constructores de imágenes. ¿Dónde reside ahora el reto de lo tecnológico una vez que hemos superado el problema de la accesibilidad de los sistemas productivos y de creación?

Desde el campo de la semiótica, Barthes ya nos alertaba sobre las limitaciones del paradigma lingüístico y de qué manera el lenguaje determinaba nuestra actitud política frente a la sociedad, del mismo modo, las *interfaces* representan un universo simbólico nada inocente que condiciona nuestro acceso a redes y a nuevos medios digitales que no sólo se limitan a su función instrumental sino que posibilitan nuevos comportamientos a las generaciones más jóvenes frente a lo virtual. Son numerosas las quejas de algunos padres sobre los comportamientos de sus hijos que prefieren relacionarse con sus amigos en las redes sociales que pasar una tarde en el cine, practicando deporte o en una sencilla reunión de amigos. Por lo que si toda la actividad física se traduce en actividad virtual ¿en qué lugar queda la ocupación que nos determina como humanos? ¿Sería apropiado recuperar la actividad manual que nos define? ¿Puede lo tecnológico sustituir el pulso del dibujo o incluir el cuerpo del pintor en la acción de la pintura? Retomando de nuevo la cuestión que nos ocupa, ¿perdemos alguna capacidad de relación con el entorno natural cuando la pantalla del ordenador sustituye al dibujo físico? Algunos docentes se quejan precisamente de esta cuestión cuando los trabajos presentados por los alumnos demuestran que las soluciones al problema se encontraban entre las variables del *software* informático. Lo táctil, lo relacional y lo incompleto son experiencias físicas que tienen lugar en el acto de dibujar pero que se amplifican con los recursos digitales. Es evidente que la evolución del concepto del *comfort* también ha modulado la evolución de la tecnología.

Sin embargo, parece ser que desde el mundo del diseño gráfico, están siendo estas cuestiones, las que dirigen las nuevas propuestas gráficas y, algunos diseñadores, prefieren mostrar trabajos que avalen una gráfica manual cómo respuesta en torno al hacer, el pensar y el lugar de lo tecnológico.

Handmade desing: contaminaciones e interferencias

Entre las actuales tendencias creativas en el mundo del diseño encontramos el término (*handmade desing*) para englobar ese interés por la recuperación de una lingüística gráfica más subjetiva que pretende mostrar los recursos estilísticos de lo *hecho a mano*, el aprovechamiento del error visible e imperfecto, donde lo analógico adquiere un valor que tiempo atrás ya tenía y que desde lo tecnológico puede reproducirse con emulaciones digitales. Este nuevo territorio de experimentación cuenta con muchos seguidores que lo mantienen con identidad y solvencia.

Nos parece oportuno preguntarnos sobre las consecuencias de esta preferencia plástica y a modo de breve enumeración, describir las más evidentes: permite desarrollar proyectos más personales a los diseñadores y, por otro lado, las empresas valoran positivamente esta huella de lo humano en sus marcas y, por extensión, en las propuestas gráficas que los definen como entidad.

Si la manifestación de lo tecnológico había sido en la década de los setenta y principios de los ochenta un distintivo de eficacia, calidad y progreso, en los años sucesivos se traza un nuevo panorama que exhibe, sin tapujos ni complejos, estos errores imprevistos que nos definen como naturaleza cíclica y que contrastan con lo previsible de lo digital. Esta nueva vía proporciona al diseñador gráfico una paleta expresiva más autónoma y personal, frente a las opciones cerradas que ofrecen los programas informáticos. Las ventajas de lo digital para acelerar resultados y variaciones gráficas también imponen algunos modelos combinatorios que uniformizan formalmente los contenidos comunicativos generando una tabla rasa poco sugerente en el saturado horizonte visual.



Lo tecnológico había borrado todo registro humano que fuera visible en el proceso creativo, sin embargo esta tendencia del *handmade desing*, aborda como novedad la emergente interdisciplinaridad entre arte y diseño, con un movimiento zigzagueante que se traslada de lo analógico a lo digital⁹, en una mecánica constante y cotidiana. Los procesos se alternan con naturalidad: dibujamos con lápices, rotuladores, acuarelas, se pinta a partir de fotografías digitales manipuladas, componemos en la pantalla, se realizan planchas de serigrafía, continuamos con las técnicas tradicionales del grabado o la litografía, modelamos objetos tridimensionales, también realizamos propuestas a partir de transferencias o pintamos sobre las fotografías, algunos realizan *collages* y otros alternan diferentes procedimientos en sus propuestas y podríamos continuar enumerando infinitas posibilidades que los artistas han ido investigando para crear imágenes. Todas estas técnicas tienen su emulación en el mundo virtual y los resultados de estos trabajos pasan por el filtro digital para ser reproducidos en la red, la televisión, el cine o en otros formatos como carteles, catálogos y libros.

Como ya hemos comentado algunos diseñadores de los noventa como Kyle Cooper, David Carson o Paula Scher crearon tendencias gráficas enfrentadas a este alarde de lo tecnológico en la que se recupera la noción del azar y lo imperfecto, generando una dinámica visual potente. Otros diseñadores más contemporáneos se suman a esta tendencia: Leonardo Sonnoli, Michel Gondry o Stefan Sagmeister que cultivan estos registros de lo erróneo como un código visual propio, acercándose a las premisas sobre el estilo de cualquier artista actual. Quizás esta tendencia del *handmade desing* favorezca esta idea sobre el diseño de “autor” que les permite, por un lado, responder con eficacia al encargo y, por otro lado, pueden manifestar sus aspiraciones más personales de experimentación e investigación.

El catálogo de la exposición comisariada por Raquel Pelta y titulada *SIN LÍMITES, Visiones del diseño actual*, también profundiza en estas cuestiones. La proliferación del *autoencargo* en el territorio del diseño, sea, quizás en palabras de la comisaría: *un modo de buscar o presentar alternativas a un diseño que cada vez se siente más presionado por los criterios del marketing, como una manera también de que el diseñador—individuo que vive en sociedad— pueda dar su opinión abandonando la neutralidad a la que siempre ha estado obligado*¹⁰.

Este panorama dificulta las fronteras entre arte y diseño; los artistas “diseñan” artefactos para las instituciones museísticas que se ofrecen al público como una nueva materialización de la obra de arte y por otro lado, los diseñadores “crean” propuestas gráficas desde una representación más subjetiva

⁹ GUBERN, Román, *Del bisonte a la realidad virtual, la escena y el laberinto*, Barcelona: Anagrama, 1996.
AICHER, Otl, *Analógico y digital*, Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

¹⁰ PELTA, Raquel, RALLO, Paco y ROMERO, Alfredo, *Sin Límites. Visiones del diseño actual*, Zaragoza: Diputación de Zaragoza, 2003.



que aportan estrategias creativas alejadas del diseño estandarizado. Juan Manuel Bonet ofrecía una extensa enumeración, a propósito de todas las exposiciones relacionadas con el diseño y que fueron exhibidas en el entorno museístico, fragmentado uno de los conceptos principales que favorecen esa distinción entre alta y baja cultura en el artículo titulado: *El diseño en los museos de diseño*¹¹.

La Facultad de Bellas Artes de Valencia ofrece al alumno la posibilidad de relacionarse con lo fructífero de las interferencias entre arte y diseño. Desde los contenidos docentes se fomentan la creatividad y el uso de técnicas multidisciplinares que le permiten obtener una formación en diseño y que puede culminar en el tramo docente del Título Propio de Especialista Profesional y Universitario en Diseño Creativo a través de asignaturas específicas como: Proyectos I y II diseño, Autoedición, Diseño de edición, Tipografía, Diseño Web, Infografía, Proyectos de diseño gráfico, ilustración, Narración Figurativa I, entre otras. También se han desarrollado otros títulos de especialización: Título Propio en Artes Escénicas vinculado a la Escuela Superior de Diseño y el Título Propio en Animación. Recientemente el Máster en Producción Artística también recoge una línea de intensificación en diseño.¹²

Quizás desde nuestra compleja labor como artistas, diseñadores y docentes se pueda contribuir a la creciente tendencia que vincula el arte y el diseño. Nuestra intención es inducir al alumno a que utilice esta tensión con una finalidad creativa y que aproveche las cualidades de sus metodologías y estrategias sin prejuicios. La necesidad de una identidad propia no es un patrimonio del arte y puede aplicarse como un valor funcional al mundo del diseño y la publicidad. Como describe Raquel Pelta en su artículo sobre Brosmind Studio en la revista *Etapes*; *El estilo se ha convertido en un elemento clave para dar visibilidad a los diseñadores en un mercado global*. Trabajemos en la dirección de provocar una idea revisada del concepto de “estilo”, no asociada a la singularidad del genio sino más bien a la modesta aportación de una voz propia. Como decía Alberto Savinio *cuanto mayor sea el número de verdades, menor será la posibilidad de una sola verdad*.

La identidad no tiene por que ser algo épico que exige la confrontación constante con la finalidad de prevalecer, de reinar como única e inimitable, puede ser el resultado de un trabajo consciente que se construya desde los argumentos y las filias de cada colección de experiencias y conocimientos. En ese sentido el concepto de lo *hecho a mano* puede significar una aportación táctil, una precariedad consciente que permite hibridar el azar, lo imprevisto y la textura física con las posibilidades tecnológicas de los nuevos medios. Manchar y redenrizar, dos procesos que pueden concatenarse en fórmulas que permitan hacer visibles las ideas y “diseñar” nuevas formas del aspecto de las cosas.

¹¹ BONET, Juan Manuel, “El diseño en los museos de diseño” en *El Disseny a la Escola d’Arts i Oficis de València*, Valencia: Escola d’Arts i Oficis, 2000.

¹² Desde el nuevo plan de estudios de 1993 se regulan en la Facultad de Bellas Artes de Valencia asignaturas específicas de diseño gráfico. Para más información, consultar la web de la Facultad: <http://www.upv.es/disenocreativo/cast.html>