

## **PARTE IV**

### **5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR DEL ESCAPARATISMO. ASPECTOS ARTÍSTICOS**



## 5.1. EL PROCESO CAMBIANTE DEL ARTE PLÁSTICO

En este primer capítulo, en el que se comenzará hablando sobre la escultura, se dará inicio a un estudio enfocado en su definición como término, el cual, según Rosalind Krauss (2002) en su texto *La escultura en el campo expandido*, ha adquirido una identidad cambiante desde los años cincuenta. En este sentido, para nuestro estudio, daremos cabida a su evolución hasta la instalación, como punto de inflexión en la representación escenográfica, en relación con el tema en cuestión. Igualmente, procederemos a denominar arte plástico a la escultura desde el punto de vista tradicional y conceptual: ese sistema de representación tridimensional, tanto abstracta como figurativa, que alberga todas las características estéticas, matéricas y conceptuales que conforman su esencia artística. Podemos considerar, con base en la idea de Javier Maderuelo (2012), que la escultura "es el arte de dar forma" (p. 15) o, de acuerdo con la teoría de Marta Cisneros (2003):

La escultura es un cuerpo desnudo, donde solamente lo verdadero, la esencia de lo que ella es, puede hablarnos. Por eso nosotros, los escultores, tenemos que preparar el terreno con la meditación antes de construir porque es solamente a través de esta disciplina y esa fuerza que la fantasía inventa, toma forma y vida. (p. 28)

Así, la escultura en nuestros tiempos abarca terrenos más amplios y engloba tanto la imagen figurativa como la abstracta, en representaciones tridimensionales y bidimensionales, las cuales apuntan a la esencia artística a partir de sus cualidades estéticas, matéricas y conceptuales. En cambio, la definición de escultura tradicional se describe como una representación tridimensional que constituye un medio de expresión artística y atiende a la representación que copia la naturaleza, como bien apuntaba Leon Battista Alberti en su tratado *De Scultura*, sobre los primeros esfuerzos por imitar tridimensionalmente la realidad natural.

En este sentido, la transformación en los procesos de elaboración de la obra escultórica no evolucionó hasta el último cuarto del siglo XX. Con anterioridad, en cuanto a la técnica, existen dos formas de trabajar en la escultura: mediante la adición y la sustracción, donde se enmarcan los métodos propios de esta disciplina: el tallado, el modelado, la construcción y el vaciado. La adicción se configura cuando el escultor opta por añadir materia o componentes a la obra; en cambio, la resta de materia a la pieza se llama sustracción. Se pueden clasificar dentro de estos dos procedimientos las técnicas más frecuentes que se indicaron anteriormente, las cuales permiten distinguir los procesos de cada obra.

Para las obras que requieren de técnicas aditivas, es imprescindible trabajar con materia maleable, la cual puede alterarse tras ser manipulada. Las propiedades del material utilizado deben permitir su modificación durante su conformación,

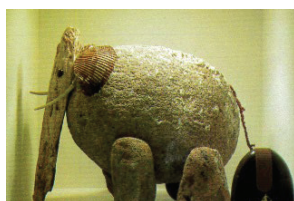
ya que la resistencia se logra más tarde debido a la dureza. Dentro de esta labor se encuentra el modelado. Con cualidad maleable, también se tiene que mantener la materia en el sistema de vaciado, que es la técnica que, apoyada por un molde, se vierte un líquido que consigue un registro y concluye en una pieza o reproducción solidificada. En lo que respecta a la construcción, es el recurso que se aplica para unir diversas piezas que darán forma a la obra final. Su cualidad más notoria, que diferencia este tratamiento de la materia al resto, es que antes de unificar las partes ya contiene la forma definitiva para generar la obra terminada (imagen 37). Como procedimiento sustractivo indicaremos la talla, acción por la cual, mediante un bloque férreo de distinta dureza, se va desbastando el material hasta llegar a ocupar el espacio deseado.

Pese a que hemos detallado los procedimientos más convencionales, en la actualidad conviven otros métodos desarrollados por escultores durante los últimos años del siglo XX. Se trata de un conjunto de novedosos procedimientos de creación y, en este contexto, se tiene en cuenta a Elena Blanch González, quien en su texto: "Procesos fundamentales de acción sobre la materia", integrado en el libro *Procedimientos y materiales en la obra escultórica*, propone la denominación para estas nuevas elaboraciones escultóricas como "dramatización escultórica". "Entendido el término de dramatización en su vertiente de representación dinámica frente a la estática de las esculturas más clásicas. Me refiero al conjunto que agrupa instalaciones, arte-objeto, *performances*, esculturas virtuales, esculturas-arquitecturas, esculturas vivas..." (Matía et al., 2009, pp. 10-11).

Antes de proceder a realizar un recorrido por el progreso de las técnicas escultóricas, se pone en relieve la figura de escultor o escultora, pues es el individuo que retira o agrega materia a un volumen hasta conseguir el objeto escultórico encerrado en la forma o hueco principal. Como se manifiesta al inicio del apartado, en tiempos muy primigenios los escultores tenían gran interés por la naturaleza y, concretamente, en la figura humana, a partir de la copia o reproducción de estas. En base a ello, se aprobó esta teoría por

Imagen 37. Detalle escaparate para Maruyana Shop de Rokkatei Seika con pieza escultórica realizada por adición con la técnica de construcción. Sapor, Japón.

Fuente: Biblioteca Atrium del escaparatismo. Tomo 2: Diseño de escaparates.  
ISBN: OC.84-7741-117-4. (p. 68)



## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

Aristóteles, quien se refirió al arte como la imitación de la realidad y del medio natural como un lenguaje personal, en el que se idealiza globalmente lo bello, se busca una armonía en las formas y proporciones, y se identifican los elementos que configuran el orden y el equilibrio.

El propósito de crear una belleza idílica se materializa para que las esculturas cobren vida. Ovidio intensifica su anhelo a través de la leyenda de Pigmalión, en la cual el artista se enamora de su propia creación: una estatua de marfil que representa su ideal de figura humana femenina y que cobra vida gracias a la diosa Venus, quien atendió a las súplicas de Pigmalión. Se trata de una manera de trabajar que, al reproducir el cuerpo tridimensionalmente exacto de la figura humana, resultaba mágica y parecía recobrar la vida.

El nuevo arte como pensamiento, según apuntó Dan Flavin en su mención "para mí resulta fundamental no ensuciarme las manos" (Matía et al., 2009, pp. 11-15), pone de manifiesto que la idea predomina en el arte y se genera un arte conceptual, en la que resulta trascendental la forma de interiorizar la obra artística con respecto a los procesos de mera destreza de oficio. En consecuencia, muchos artistas, tras imponerse este sistema de arte, perdieron su oficio que consistía en el trabajo directo con la materia, en el que la selección de la técnica tenía que guardar relación con la naturaleza del material, así como con su forma y con la emoción perseguida. El resultado final de la pieza se orienta sustancialmente según los gustos del escultor, ya que es un camino vinculante entre el artista y el medio, donde se genera un lenguaje libre y vivo. El material que se trabaja y la aplicación de la técnica en este proceso debe ser confortable para el artista.

El inicio de la obra escultórica se contempla a partir de la adecuación tanto en forma como en concepto, un momento clave donde el escultor ya se comunica a partir del análisis que ha generado para conducir su material hacia un sistema en el que su masa se desarrolla de adentro hacia afuera mediante la adición, o bien se reduce mediante la sustracción, retirando materia desde el exterior hacia el interior. Dentro de ambos esquemas se deben considerar las limitaciones propias del material para crear la forma plástica deseada. Cuando se trata con estos materiales escultóricos, el artista debe respetar las cualidades formales únicas de la materia elegida, para darle forma e infundirle su propia personalidad, convirtiéndolo en algo más que material. La elección de este determina, en gran medida, la labor escultórica. Trabajar con madera, piedra, metal o hielo no es lo mismo. Hay un material ideal para cada forma porque los materiales tienen características de color, textura y tacto.

En el acto de articular la forma, estas propiedades intensifican la pieza o, por el contrario, dificultan su idónea visualización. Si nos adentramos en las propiedades que ofrece cada material, localizamos cualidades duras en la piedra, que limita el detalle minucioso y puede determinar en el tamaño y la distribución del

volumen, que influye en la gravedad. La madera, si bien puede facilitarnos más ubicación de volúmenes en la obra, al igual que la piedra, nos restringe hacia una libertad absoluta. En cambio, una de las técnicas que concede la máxima expresividad en los volúmenes es el modelado. Sin embargo, en este caso, el material se convierte en un elemento decisivo que condiciona el resultado final, salvo que sea un metal que confiera un revestimiento fuerte. Por otro lado, los procedimientos en la construcción y los métodos industriales se han desarrollado en gran medida y brindan un amplio terreno de posibilidades a los escultores, siendo primordial el conocimiento de los mismos y de los materiales a tener en cuenta. La aparición de materiales en el presente pone al alcance del artista diversas fórmulas para llevar a cabo las piezas escultóricas, conformando cualquier forma y escala en la medida en que se escoja el material que, por sus características intrínsecas y plásticas, se adapte mejor a la idea. En este sentido, se han incluido en esta categorización módulos prefabricados, como los que se aprecian en los expositores de la imagen posterior, en los escaparates de Hermès, así como circuitos eléctricos, mecanismos de movimiento e incluso materiales biomédicos al servicio de la escultura (imagen 38).

En el ámbito artístico, los grandes cambios que comenzaron a surgir desde finales del siglo XIX y se mantienen en la actualidad requieren un esfuerzo en su entendimiento, pues los sistemas plásticos que comprenden la elaboración

Imagen 38. *Metamorphosis*. Escaparate de Hermès con módulos prefabricados. Macau, Hong Kong. Fuente: Display Art. Visual Merchandising and Window Display. ISBN: 978- 84-17084-01-1 (p. 43)



## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

escultórica y que se caracterizan por su diseño con volúmenes, como los clásicos relieves o las figuras de bulto redondo, estaban dotadas de una identidad propia que quedaba dentro de los convencionales monumentos conmemorativos que transmitían la representación naturalista con un poder imperante. De ahí que las piezas siguiesen con los cánones generales de la escultura: piezas exclusivas, ubicadas en soportes que las mostrasen y las engrandeciesen. Ahora bien, como se señaló al inicio de este párrafo, los cambios nacerían con la escultura tradicional, agrupada con otro tipo de significados y cuya limitación se define en la intervención del objeto con forma tridimensional. En este sentido, se puede afirmar que la escultura se ha transformado y necesita la implicación del espectador, y viceversa, para que su objetivo pueda culminarse. De tal modo que, en este ámbito, se mencionan a los *ready-made*, así como también la instalación artística o la escenografía, como elementos dentro de esta disciplina.

Esta transición se hace efectiva en el primer tercio del siglo XX, cuando se considera oportuna la reflexión sobre el espacio en el que se delimitaba la escultura moderna. En ese momento, aún se apreciaba la exposición al público de dichas obras a través de los medios tradicionales, como peanas o soportes. Por lo tanto, se genera un cambio significativo cuando el formato de las obras sufre una reducción y comienzan a acomodarse, junto con pinturas pequeñas, en las casas burguesas. En este contexto, los artistas iban buscando nuevos métodos de representación mediante piezas únicas, que hasta el momento no se habían mostrado en el ámbito escultórico. De modo que se pusieron a investigar y se dieron cuenta de que la escultura se estaba exponiendo como un objeto aislado. De esta forma, empezaron a trabajar en esta creación plástica volumétrica colocando las piezas directamente sobre el suelo, como un medio integrador sin necesidad de añadir un pedestal. Este suceso se percibe en la obra *Los burgueses de Calais* de Auguste Rodin que, al igual que el *Monumento fúnebre de María Cristina de Austria* de Antonio Canova, se reflejó el cambio de pensamiento posterior a la Revolución Francesa, cuando el arte se hizo para los hombres y los ciudadanos se convirtieron en protagonistas de la historia.

Ya no se enfrentan a una visión neoplatónica de "genio creativo", sino a una versión analítica que desciende del arte moderno y que tuvo como primeros frutos las obras de Paul Cézanne o Georges Pierre Seurat, entre otros. Con el Postimpresionismo y, posteriormente, en el Cubismo sintético, la pieza de Constantin Brancusi que respondió a estos términos fue *La columna infinita* en 1937, contaba con 29,33 metros de altura. Brancusi exploró la innovación de la escultura que se asienta en sí misma y ocupa un espacio abierto, donde su representación no es propia de un retrato para conmemorar a las víctimas de la Primera Guerra Mundial, sino construcciones modulares propias de la arquitectura que se repiten. Por tanto, defiende que el monumento tiene el mismo significado con distintas formas de expresión (imagen 39).

Imagen 39. *La columna infinita*. Constantin Brancusi, 1937, Targu Jiu, Rumania.  
Fuente: <https://www.rsba.org/ojs/index.php/boletin/issue/view/442/383> (p. 554)



Es desde la creación escultórica de Brancusi lo que supone la actualización de configuración en la forma plástica. El autor decide elaborar, con *La columna infinita*, una nueva percepción que, a su vez, es exclusiva y clásica, pues con un poder absoluto se enfrenta a dos espacios: el cilindro se asienta en el espacio terrenal y se prolonga al espacio infinito. Con esta práctica, se disuelven las barreras de la objetualidad que hasta entonces limitaban las manifestaciones formales dentro del espacio. El tránsito hacia un terreno desconocido, en el que la escultura habitaba, permitía que cualquier participante con la pieza pudiera apropiarse de ese espacio dentro del entorno expositivo. De tal modo, la obra escultórica no solo ocupa un flujo de energía en esa superficie terrenal dado su volumen, sino que su tamaño se apodera del lugar circunscrito y se convierte en contenido-continente, lo que antes simplemente era contenido.

Fue así como esta disciplina se aproximó a la arquitectura, integrándose en ella. De esta transversalidad fusionada comenzaron a nacer composiciones

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

híbridas que entorpecían el reconocimiento y desvinculaban los campos de creación, hasta desvanecerse sus peculiaridades para ser identificadas. El historiador de arte Delfín Rodríguez, (2003) sostiene que:

Convencidos ciertamente de que todo puede ser arte o arquitectura basta con decidir que así sea. [...] Y todo esto introduce un cierto grado de inquietud y desasosiego que solo parece resuelto por la historia, por la narración del sucederse de las propuestas, desde los objetos, todavía esculturas en muchos casos, a su disolución, sea en el vacío o en la arquitectura, en el territorio o en el caminar dejando huellas. (p. 9)

Otro artista que sobresale en este ámbito y que contribuyó a definir un término denominado "instalación", que explora las líneas entre la escultura y la arquitectura, es el alemán Kurt Schwitters. Su obra *Merzbau*, construida en un período de diez años (1923-1932), se mostraba mediante objetos ensamblados y apilados en las habitaciones de su propia casa en Hannover. Las piezas que trabajaba Schwitters eran elementos cotidianos por los que se sentía atraído y que volvían a formarse, transformando una nueva identidad en la composición.

Estos espacios abarrotados creados por el artista alemán nos recuerdan a los primeros escaparates desordenados que se exhibían en la antigüedad y que originan, en el lugar, el proceso de objeto-construcción: la instalación de los objetos que, de manera artística, se coloca al igual que los elementos de un *collage* en el soporte, en una sala donde la creación plástica se expresa y se expande. Esto se traduce en una amalgama de piezas que interactúan con el espectador. Esta nueva forma de trabajar de Schwitters respondía a su renovado entendimiento sobre el espacio. Los límites de sus *pinturas-collage* cubistas, con esta nueva obra, ya no existían, y justificaba que las disparidades entre el arte y la realidad estaban muy lejanas, como bien lo muestra en su *Merzbau*. La instalación repleta de objetos se apropia de un espacio volumétrico causado por la escultura y la arquitectura.

Como vimos con anterioridad, *La columna infinita* es una escultura que se integra en el paisaje, un espacio abierto que enmarca la obra como no finita. En cambio, la obra *Merzbau* atraviesa el espacio arquitectónico. Mencionalmos de nuevo a Delfín Rodríguez (2003), quien reflexiona sobre este tipo de creación artística:

Cabe la posibilidad razonable de preguntarse si es ahí donde se encuentra la escultura contemporánea, sus cosas, sus ideas, sus objetos, sus espacios, sus tiempos: en el borde de la luz, en el lugar en el que nada vuelve, como en el vacío, indecisa entre la tradición y lo nuevo, entre el objeto y su representación, entre el objeto y su disolución o su cambio de escala, del paisaje la arquitectura. (p. 17)

Además, podemos tener en cuenta la reflexión de Víctor Pérez Escolano, (2003):

En las primeras décadas del novecientos, las vanguardias se aplicaron a atacar el *statu quo* del que formaban parte convenciones como la división entre artes mayores, puras o aplicadas, las fronteras entre pintura, escultura y arquitectura; barreras y convenciones que, conforme el siglo fue declinando, se vieron definitivamente vulneradas, transitadas en todas direcciones y con todos los híbridos posibles, no sin que dejaran de producirse obras excelentes "del siglo moderno" bajo las coordenadas y fronteras consagradas por la tradición, o que determinados artistas protagonistas de esos nuevos impulsos fueran celosos de su condición específica. (p. 266)

Se pone en relevancia, por la conexión que tienen con esta investigación, dada la gran cantidad de disciplinas, la pieza *Triadisches Ballet* de Óscar Schlemmer de 1921. Este proyecto aúna diversas partes que surgen del dibujo, el diseño visual y de vestuario, la escenografía, la pintura y, por supuesto, la escultura en la creación plástica-visual. En esta pieza se observa cómo el artista crea, mediante sus denominados "figurines", esculturas en movimiento que se asemejan a los maniqués, a los cuales viste con grandes volúmenes, siendo los actores de su escenario. El propio Schlemmer apunta que el "vestuario y máscara enfatizan la identidad del cuerpo o la cambian; expresan su naturaleza o engañan a propósito acerca de ella; subrayan su conformidad a las leyes orgánicas o mecánicas o invalidan esta conformidad" (Schlemmer et al., 1961, p. 25). Es interesante conocer la serie de dibujos explicativos en los cuales el artista transformaba y, a su vez, creaba a los personajes escultóricos a través de su vestuario. Cada diseño se vincula a un principio que denominaba "leyes".

Estas piezas, aunque estén directamente relacionados con la danza, tienen mucha relación con la escultura que habita en el escaparate y ocupa un espacio y, más concretamente, con el concepto de embellecer las formas del cuerpo humano. Además, permite crear las piezas volumétricas, analizar los contornos, distinguir los diversos movimientos, para crear nuevas composiciones en las escenas. En estos modelos, en los cuales Schlemmer explica sus leyes a través de las figuras que aparecieron en sus experimentos en la Bauhaus, han sido recopiladas en el ensayo de Alejandra Medellín, *La danza del doble. Aproximaciones al Ballet triádico de Oskar Schlemmer* (imagen 40). Oskar Schlemmer, en su vol. IV, nº 2, de octubre de 1931, explica algunas características de su obra como:

[...]. Que las figuras del ballet Triádico solo tenían significado cuando se movían en el espacio, se hizo obvio cuando las miramos como exhibiciones inmóviles[...]. Incluso el intento de rotarlas mecánicamente no pudo reemplazar el movimiento dinámico en el espacio para el cual

Imagen 40. *Figuras Ballet Triádico* de Oskar Schlemmer, 1922. Museo de Reina Sofía, 2010. Fuente: <https://www.museoreinasofia.es/actividades/teatro-coleccion-escena>



estas figuras fueron planteadas[...]. El enfoque formal que utilicé al hacer el ballet surgió de reglas básicas de geometría y estereometría que traduje en materiales nuevos, contemporáneos e interesantes. También surgió de la anatomía del cuerpo humano que, además de ser de carne y hueso y tener mente y sentimientos, es también un milagro de exactitud biomecánica. (Childs, 2019).

Las innovadoras ideas escénicas de Schlemmer hicieron posible entrelazar su experiencia plástica y pictórica con un gran dominio en el ámbito teatral. Para este artista, el cuerpo se convierte en el enfoque de investigación principal y prevalece como un medio escénico directo. El espacio y la forma, a través de un vestuario mediador que se formaba con objetos, sirvieron como el punto de inflexión para que tales objetos fuesen los protagonistas en la pieza. Los mismos materiales que trabajaba en los talleres de escultura, arquitectura y pintura los compaginaba en sus escenas. Aún más, algunas de las obras comenzaron a recibir denominaciones que contenían información sobre la seleccionada en su elaboración, como *Danza del metal* y *Danza brillante*, piezas que contaban con los más innovadores metales que proporcionaba la industria, y los estudiantes de la Bauhaus colaboraron en la ejecución.

La coreografía *Corro* se pone igualmente en relieve debido a que se llevó sus materiales de pintura al ámbito escénico. En este caso, el vestuario fue diseñado por medio de cartones y objetos cotidianos que, al ser pintados, no solo funcionaban como expresión motriz o gestual, sino que también debían ser portados adecuadamente por el cuerpo de las bailarinas como vestuario. Esta teoría cubría, por tanto, la premisa que perseguía la Bauhaus: "[...] la forma sigue una función y condiciona funcionalmente el accionar del personaje. Su

objetivo estaba en una visión metafísica que intentaba coordinar elementos de la forma con la persona y el espacio" (Deangelis, 2014, pp. 126-131). Para resumir esta parte, el salto que provocó Schlemmer en la obra plástica fue no permitir que las fronteras disciplinarias lo delimitasen para crear su obra. Y, como se apuntaba en la pieza *Merzbau*, la composición escenográfica en su conjunto hace que desaparezcan todas las disciplinas que conviven en ella.

En la transformación de la obra plástica escultórica deben incluirse los últimos años cincuenta y años sesenta del siglo XX. En este período, un grupo de artistas comenzó a definir el término "minimalismo" mediante obras tridimensionales que transformó la escultura tradicional en una instalación objetual. El minimalismo traspasa cualquier límite en las disciplinas del arte y, si su catalogación se describía como geométrica, un poco austera, con diseño monocromático y, por lo general, con características abstractas, esa pieza era considerada dentro de este estilo, sin considerar su identidad estética.

En esta etapa surgieron varios detractores de este movimiento, que ubicaba a la escultura sin pedestal entre los objetos con una intencionalidad arquitectónica y la redefinía en términos de lugar. Entre quienes señalaron la problemática que planteaba el minimalismo, se encuentra el crítico e historiador de arte Michael Fried, quien abordó este término en su ensayo *Art and Objecthood*, publicado en la revista *Artforum* en 1967, interpretándolo como una teatralidad y literalidad. La reconceptualización de escultura implica que la teatralidad se manifieste "desde la realización y la constitución formal interna de la obra de arte, hasta la respuesta del observador y los propios procesos de consumo" (Alves de Paiva Menezes de Sequeira, 2012, p. 23). En este sentido, la pieza se impone ante el público de forma física y directa (sin un procedimiento de mediación). Para Fried, la literalidad de los objetos minimalistas se basa en causar la angustia del espectador moderno al ser "reducidos en forma hasta el punto de la nulidad visual, conceptual y expresiva" (pp. 23-24), provocando la ausencia modernista.

Resulta interesante señalar que en esta transición comenzó a iniciarse la tecnología en el ámbito artístico, y más concretamente las imágenes en movimiento con el video. Continuando en esta línea, la expansión de la industria y, en paralelo, la creciente sociedad de consumo hizo posible que el arte se aprovechara de ciertos materiales novedosos y, en consecuencia, de sus residuos para crear sus obras de arte. Uno de los materiales que aportó gran experimentación en las piezas artísticas y que surgió debido a los nuevos procedimientos dedicados al refinamiento del petróleo son las resinas sintéticas. Inicialmente, se destinaron para la fabricación de utensilios para el uso diario; en consecuencia, ese crecimiento de la industria hizo posible que apareciera la seriación en masa de objetos mediante procedimientos más técnicos, ya que contaba con diversos recursos que eran el resultado de una imparable investigación en nuevos métodos y materiales.

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

Cabe añadir que los artistas que trabajaron el estilo *minimal*, dado su entorno ambiental que concedía una experiencia única con los objetos expuestos que se exhibían, inauguraron las premisas de las experiencias *environment* (obras pensadas y llevadas a cabo en función del espacio: galerías, centros urbanos, museos, entre otros). Un ejemplo es el caso de la pieza de Robert Morris, *Untitled* de 1977, la cual estaba compuesta por espejos y vigas que se reflejaban, creando multitud de espacios. En este sentido, la cualidad principal del minimalismo era poner de manifiesto que, en la ejecución, se simplificase al máximo su apariencia y que fuera necesario la presencia del espectador para deambular entre ella y la dotase de sentido.

En el minimalismo, el dominio del objeto toma más importancia que el estudio subjetivo de la forma, el cual se basa íntegramente en el autor que diseña la pieza artística. Los elementos adoptan un lenguaje simple y se ubican atendiendo completamente los espacios de exposición, apilados o serializados en los límites de una galería o museo (imagen 41). Estas nuevas estructuras visuales, mencionadas por el crítico de arte estadounidense Hal Foster, nos conducen aún más lejos en la instalación objetual del minimalismo. Por tanto, la reflexión sobre la relación de unas piezas con otras está muy latente. Los artistas que trabajaron en este movimiento consideraban importante el lugar expositivo y, finalmente, acabaron abandonando los espacios museísticos para comenzar a presentar sus obras en zonas al aire libre y, más específicamente, en la naturaleza. Entre otras denominaciones que se toman en ese momento, el tipo de intervención que se realiza en estos espacios abiertos se conoce como *Land art*, donde arte y espacio se vinculan, creando una poética en la que la pieza depende directamente de la naturaleza. El espacio en este tipo de piezas se extiende hasta desaparecer de la vista del espectador, quien es impactado al observarla por su grandiosidad (imagen 42).

Independientemente de concebir estas zonas como campo expositivo, sus autores, a través de los centros institucionales donde se contemplaba arte

Imagen 41. Detalle *Untitled (Floor Sculpture Series)* de Donald Judd, acero, 1992. Museo de Reina Sofía. Fuente: <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/untitled-floor-sculpture-series-sin-titulo-serie-escultura-suelo>



Imagen 42. Detalle *Observatorium* de Robert Morris, tierra, agua, hierba, conchas, acero, granito bávaro y madera, 1977, (sección de 91 metros). Swifflerringweg, Lelystad. Fuente: <https://www.landart-gallery.com/land-art-artist-robert-morris>



comúnmente, dejaban reflejado, mediante material representativo, la ejecución de sus obras para que llegasen a todo el público. Para no entrar en detalles sobre referencias en obras artísticas, dado el elevado número de autores y piezas, se muestran, para visualizar este recorrido, dos tipos de obras minimalistas muy dispares de dos artistas exponentes de esta corriente artística. Puntualicemos que esta trayectoria es importante en la investigación para estudiar cómo ha ido tomando forma la pieza expositiva en nuestros días.

Como se ha indicado, el tránsito en el minimalismo es un concepto que adquiere mucha fuerza para el autor en relación con quien observa las piezas. En oposición a esta teoría de deambular entre o alrededor de la pieza escultórica, es acertado señalar la figura de Rachel Whiteread. Esta artista británica, aunque para diversos autores también fue importante la temática de vacío como elemento plástico en sus obras, fue la primera en abordar este término desde una mirada distinta. Su proceso en la creación de esculturas consiste en llenar, a partir de un molde, con múltiples materiales (escayola, yeso, resinas de poliéster, cemento, etc.) el vacío de las experiencias que han dejado los espacios u objetos cotidianos usados (habitaciones, huecos de sillas, bañeras incluso, una casa) como si de un recuerdo o memoria se tratara (imagen 43). Así pues, a partir de un negativo se aprecian las formas que dejan los vacíos, al igual que se comprueba el espacio que ocupan; resultado poco atractivo para la artista, debido a que su interés radicaba en llenar las vivencias de las personas portadoras de esos objetos o que habían transitado esos lugares y, por tanto, que hayan tenido una relación física con el cuerpo humano.

Mediante este proceso tradicional de solidificación de los materiales en un molde, transforma el espacio artístico en objetos palpables y visibles. Tratamiento que retomará en cada pieza, invirtiendo el espacio y convirtiéndolo en

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

espacio intransitable que revela su parte íntima a través de resultados exquisitos derivadas de formas toscas. El modo expositivo en la obra de la artista se contempla desde una visión entre la instalación y la escultura, como podemos apreciar en la próxima imagen de su pieza denominada *House* de 1993 (imagen 44).

Imagen 43. Detalle *Torso*. Objeto en negativo (bolsa de agua caliente), Rachel Whiteread, yeso, 1988. Fuente: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/whiteread-torso-t15485>



Imagen 44. Detalle *House* de Rachel Whiteread, hormigón, 1993. Londres. Fuente: ANDERSON, J. (2017) An Inverted Truth: review of Rachel Whiteread retrospective at Tate Britain. *Art & Christianity*. [https://www.academia.edu/37429304/An\\_Inverted\\_Truth\\_review\\_of\\_Rachel\\_Whiteread\\_retrospective\\_at\\_Tate\\_Britain](https://www.academia.edu/37429304/An_Inverted_Truth_review_of_Rachel_Whiteread_retrospective_at_Tate_Britain)



Con este exceso de vacío, Whiteread lo que quiere conseguir es llenarlo, en oposición al espacio vaciado que ejecuta en su desarrollo de trabajo, el cual no tiene para ella tanta relevancia. En consecuencia, no pretende dar un significado al continente y hacer un estudio del vacío como lo llevan a cabo Jorge Oteiza y Eduardo Chillida en los años cincuenta. Su búsqueda era atrapar el vacío "en estos tránsitos entre escultura e instalación" (Matía et al., 2009, p. 85). En este contexto, el autor Mario Merz se encuentra dentro de la corriente artística *povera*. Merz investiga las conexiones espaciales que pueden hallarse en las ideas que se conciben de los términos "dentro/fuera". En este sentido, si comparamos la obra de ambos artistas, Rachel Whiteread tiende a aproximarse con su escultura al terreno de la arquitectura y, por el contrario, a Mario Merz le inquietaba la relación dentro/fuera de esa propia arquitectura.

Colmar un espacio donde no hay nada es un recurso muy frecuente que contemplan los artistas plástico-visuales, como ya hemos visto, y no sería en menor grado para el artista brasileño Ernesto Neto. El tránsito de dentro/ fuera también está muy latente en su obra artística. Neto confiere su arte con mallas elásticas que van tomando forma en el lugar de exposición. Es curioso que, al igual que hoy día ocurre en las tiendas, donde los clientes perciben una fragancia para identificar la marca y aumentar la atracción hacia los productos, este artista usaba especias en sus mallas para que el entorno estuviese cargado de aromas y el espectador fuese envuelto entre experiencias multisensoriales mientras recorría las paredes de gasa transparentes. En este sentido, para Neto, algunas de sus obras deben ser transitadas y ocupadas por los cuerpos de los transeúntes, como es el caso de *O Bicho* y *Walking in Venus Blue Cave* (imagen 45).

Imagen 45. Detalle *Walking in Venus Blue Cave* (escultura/instalación) de Ernesto Neto, medias de nailon, poliéstereno, botones y luces incandescentes, 2001, Brasil.

Fuente: Denver Art Museum



## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

Ahora bien, hemos hablado sobre instalación artística y debemos detallar que es la modificación que sufre un espacio público cuando en él se coloca una intervención artística. Esta definición de instalación, tan escueta pero amplia y ambigua, nos la explica Adam Geczy y Benjamin Genocchio, (2011):

[...] hay varias respuestas a esta pregunta, pero ninguna tan directa como aquella que informa de que la pintura tiene que ver con la aplicación de pigmentos pictóricos, la escultura con la idea de los objetos tridimensionales, el grabado con las técnicas de transferencia y la fotografía con el uso de película y papel sensible a la luz. (p. 12)

De este modo, contemplando un marco más actual, esta explicación la termina por completar Sánchez Arquilés, (2006) en su investigación *La instalación en España. 1970-2000*:

No nos encontramos ante ningún estilo, movimiento o 'ideología'. No nos situamos ante la aparición de ningún invento tecnológico que suponga una revolución en nuestra forma de percibir el arte, como lo supuso la fotografía, ni ante ninguna forma democratizadora como lo fue el grabado. Tampoco contamos con manifiestos o escritos teóricos que declaren que se trata de un tipo de arte prefijado o que reaccione contra otro menos verdadero —al contrario, padecemos una casi absoluta negligencia crítica al respecto—. Esto se debe, principalmente, a que el término 'instalación' por sí solo, únicamente alude a la situación de 'aparición y/o desaparición' de una obra de arte en un lugar determinado, al acto de desplegar diversos elementos en las coordenadas espacio-temporales. (pp. 12-13)

Esta intervención artística, de la que nos habla Sánchez Argilés en algunas ocasiones, está relacionada con la exhibición de objetos sin conexión previa aparente entre sí, que son portadores de lenguajes confusos. A menudo se hace compleja la clasificación de estas obras en otras disciplinas. Esta causa se debe a que la pieza ofrece novedosos medios o, tal vez, cambia y recorre varias disciplinas artísticas; por tanto, su ejecución utiliza diversas técnicas y materiales, que se asocian de un modo individualizado a cada uno de los ámbitos artísticos. En este desarrollo, se aúnan todas entre sí mediante la aglomeración de objetos de uso particular, artículos encontrados, materiales y elementos reciclados. Sin duda, podemos concretar que nos enfrentamos a "la recontextualización de un objeto cualquiera y su instauración como obra de arte" (Aranda del Solar, 2009, p. 28).

Marcel Duchamp fue uno de los artistas en necesitar y utilizar el objeto tridimensional para desarrollar sus intereses en la intervención de las obras artísticas. Así pues, nos referimos a los comentarios que intercambié en sus entrevistas con Pierre Cabanne, donde explicó que la pieza ya no debía ser

visual, sino conceptual, y que el elemento que constituiría la obra serviría como una herramienta para provocar la mente del espectador; como resultado, este podría sacar sus propias conclusiones. Este autor inventó el concepto de *ready-made* con sus obras-objeto. El procedimiento consistía en escoger un objeto de uso cotidiano, que perdería su función para la que fue fabricado entre todos los ofrecidos por la industria, y se transformarlo en una pieza artística. Como ejemplo, se menciona su famosa obra cinética, *Rueda de bicicleta*. En ella se puede observar que, al colocar la rueda sobre el taburete, pierde su practicidad, al igual que lo hace la banqueta al no estar disponible para que las personas puedan sentarse. A Duchamp le importaba que el observador, al contemplar su arte, pudiese sacar las cualidades que le hacían único a la obra-objeto entre otros muchos. Por ende, podemos afirmar que el *ready-made* se convirtió en un producto que pretendía manejar el pensamiento del público y no estaba destinado para su disfrute.

Así fue como, sin quererlo, Duchamp originó un nuevo modo de designar a la obra artística, pues inicialmente, desde sus comienzos con este tipo de piezas en 1913 hasta el año 1915, cuando inventó el término *ready-made*. Él creaba sus composiciones con objetos por diversión, sin intención alguna, pero se dio cuenta que realmente sus productos eran singulares. En este momento, dotó a la obra de intención artística y fue cuando "[...]el objeto duchampiano afectó y amplió el campo de la escultura" (Botão D' Alincourt Ribeiro, 2016, p. 13).

Para Duchamp, los objetos debían carecer de estética; tenían que ser indiferentes a esta emoción y, por tanto, no podían intervenir desde una perspectiva donde entrase en juego lo bello o lo feo. Él explica que todo objeto, si se escoge priorizando la estética, nunca será agradable o desagradable de manera absoluta, ya que el gusto es cambiante. Esta manera de crear, en contra del arte y a favor del nuevo arte, se concibe como el juego de encontrar algo para el artista: el arte del encuentro. Todas las piezas de este recorrido, como *Advance of the Broken Arm* o *Bottie Rack*, entre otras, surge en este fundador una actitud y configuración escultórica por el uso artístico con objetos tridimensionales. José Jiménez, doctor en Filosofía, en su ensayo dirigido y titulado *Marcel Duchamp. Escritos*, nos acerca un poco más al concepto de este nuevo arte que inicio Duchamp en 1915:

Los *ready-made* son, ante todo, un signo de la expansión de la tecnología en la vida moderna, un índice de la pérdida de la jerarquía y exclusividad tradicional del arte en el proceso de producción de imágenes, una toma de consciencia del esfuerzo creativo necesario para la realización de cualquier "prototipo" para el diseño de un objeto, no menor al que realiza un artista. Son objetos "ya hechos", "disponibles", y Duchamp insistiría en que, al menos en parte, en toda actuación artística hay igualmente una dimensión de acoplamiento, de utilización de materiales ya dados. Con ello se socava la concepción tradicional

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

de la actividad artística como una 'creación' de la nada, con todo su trasfondo idealista y religioso. (Jiménez, 2012, p. 14)

En este contexto, entran en debate varias figuras, como Michael Archer o Rosalind Krauss, quienes se cuestionan, tras la contemplación de algunas obras de Marcel Duchamp, el hecho de no encajar como piezas artísticas por la simple acción de intervenir con una firma en un objeto seleccionado, como ocurre en *Bottle Rack*. A pesar de la desposesión de la estética en las obras *ready-made* de Duchamp y haciendo hincapié en su preocupación por que se visualizasen los conceptos, las ideas y las reflexiones contenidas en las obras, aparece, de igual manera, una construcción física y argumentativa que entra en contacto con la intención, el diseño y su propio procedimiento, lo que origina unas relaciones mínimas y razonables que son examinadas y comprobadas cuando el espectador las visualiza; por tanto, se logra que habite el núcleo del ámbito de la escultura en dichas piezas.

En este sentido, el arte plástico evoluciona gradualmente desde las formas del pasado con la ideología y estética de la vanguardia. Centrándonos en la escultura como disciplina que nos atañe, Rosalind Krauss relata que: "[...] las categorías como la escultura y la pintura han sido amasadas, extendidas y retorcidas en una demostración extraordinaria de elasticidad, una exhibición de la manera en que un término cultural puede extenderse para incluir casi cualquier cosa" (Krauss, 2002, p. 60-61). De este modo, a lo que Krauss se refiere es que la concepción de la escultura ha evolucionado considerablemente, hasta llegar a autenticar el objeto como obra artística dentro de la escultura mínima de 1960.

Como se indicó con anterioridad, con el minimalismo, que acabó con cualquier ornamento que pudiese contener la pieza artística y cuya simplicidad y producción seriada garantizaba que los objetos fuesen totalmente idénticos sin distinción ninguna para una clasificación jerárquica, hubo otra serie de cambios en otros movimientos artísticos. En los años sesenta, análogamente, el concepto de objeto en la obra de arte se convierte, con el *Pop Art*, en mercancía. Al efecto, el arte pasa a ser como cualquier producto de nuestra sociedad contemporánea de consumo y, como tal, ya no cumple su cometido tradicionalista. Retomando las ideas sobre la pérdida de esencia artística de Theodor Adorno, se menciona la desestetización de la obra de arte, *Entkuns-tung*. Sobre este particular, este filósofo explica:

[...] en nuestra época de superproducción, el mismo valor de uso de los bienes es cuestionable y cede ante el goce secundario del prestigio, del goce de estar al día, en definitiva, del goce de la mercancía; mera parodia del resplandor estético. (Carrasco Campos, 2009, p. 63)

En el mercado de la sociedad capitalista en la que nos encontramos sumergidos, hay una amplia variedad de productos con cualidades poco eficaces,

y los individuos somos engañados sin cesar por dicho capitalismo. En consecuencia, al adquirir un producto, se intenta hallar en las transacciones el remedio a preocupaciones y necesidades inducidas, sin percatarse de que se ha producido esa necesidad por el mismo mercado, que además nos provoca consumir con la expectativa de sentir una satisfacción. Debido a ello, los artistas del *Pop Art* ya no hacen obras de arte, sino que su interés son producirlas, pues han aceptado las actualizadas características de la sociedad y trabajan con ellas, aun siendo conscientes de que su obra artística iba a ser vendida como cualquier producto más. En este marco, es apreciable hacer mención de Andy Warhol (1998), quien nos expresa su experiencia:

[...] cuando dejé de hacer cosas y empecé a producirlas, quise saber qué decía la gente de ellas porque no había nada personal en ellas. Fue una decisión de empresario la de empezar a leer los artículos sobre mis productos, porque, como cabeza de la compañía sentía que debía pensar a los demás. (p. 195)

Warhol se enfrentaba continuamente al arte en forma de mercancía y había asumido la ausencia de estética, describiéndose como un "genio de la simulación". Esta descripción se transformó debido a que, cada vez más, en sus obras las ideas quedaban erradicadas y se convirtió en el "genio de la publicidad", mostrando el nuevo nivel de la mercancía. En esta reflexión, Arthur Coleman Danto (2013) destaca que el arte no depende de la presentación de belleza en la pieza artística, sino que lo relevante es el propósito temático, el significado encarnado. De tal forma, el arte no debe utilizarse para suscitar placer a la vista; de lo contrario, tiene que reflejar las condiciones culturales del espíritu humano:

Deducimos significados, los percibimos, pero eso no significa que los significados sean algo material. Entonces pensé que, a diferencia de las oraciones con sujeto y predicado, los significados se encarnan en el mismo objeto. Y por consiguiente declaré que las obras de arte son significados encarnados. (p. 51)

Esta evolución es necesaria para establecer una clasificación de la instalación artística, a pesar de no conocer una definición concreta. En cambio, si se puede citar un esquema para identificarla mediante una serie de características. Haciendo un repaso por los temas que ya hemos visto, la escultura es comprendida por un método volumétrico formal que utiliza, desde su origen, materias nobles y resistentes propios, como la madera, la piedra o el metal. Los materiales que servían de apoyo en el proceso escultórico, por su condición efímera y poca durabilidad a la intemperie, no eran incluidos en la obra, tales eran la escayola, la cera o el yeso. De tal forma, en la instalación escultórica se presentan integrados todos los materiales, tanto tradicionales como los que se emplean en el procedimiento de la pieza.

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

Un claro ejemplo de este planteamiento lo encontramos en la obra de White-read. Ella emplea estos materiales sin importarle su durabilidad y los fusiona con un armazón de hierro para hacer su llenado. Del mismo modo, hay un gran abanico de artistas que aplican materias precarias, las cuales se ven condicionadas por un ambiente atmosférico propicio. Uno de estos creadores es Tom Friedman, autor de una escultura formada completamente por cubitos de azúcar, *Untitled* (1999) o, por el contrario, también utiliza la escenografía pobre en sus obras artísticas mediante objetos que se metamorfosean y son alterados y derivan de la sociedad industrial, consumista y tecnológica, como en su obra *Untitled* (2000), que es una construcción con papel recortado (imagen 46).

La categorización de obra efímera que contemplan estas piezas artísticas, por sus perecederos materiales que se representan por distintos e innovadores medios de exhibición, impide en muchas ocasiones al autor a que pueda presentarlas en espacios abiertos o, si se exponen en la intemperie, el transcurso de tiempo es muy corto. Dado que los materiales que pueden manipularse y emplearse son infinitos y de diversa índole (como son los productos comestibles, las materias nobles comunes en la producción escultórica más tradicional, los materiales de productos de consumo diario u objetos personales, etc.), el arte efímero se considera frágil por ser mercancía de difícil mantenimiento, de presentación privada o por no estar identificado como arte que forme parte de una colección.

En referencia a nuestra línea de estudio, son varios los artistas que se aproximan a elaborar una concepción artística de carácter efímero, orientada en componer un espacio escenográfico con objetos y esculturas y, de tal modo, recrear una situación que muestre una acción en su inicio y en su final. En

Imagen 46. Detalle *Untitled* de Tom Friedman, 2000, Construcción de papel.  
Fuente: <https://www.joanmitchellfoundation.org/tom-friedman>



esta exhibición, el objeto que forma parte de la instalación efímera es la muestra que justifica cuál fue o sigue siendo la utilidad funcional de cada uno de ellos. Dentro de esta práctica, Matthew Barney, artista estadounidense, tiene interés por las piezas escultóricas tradicionales y el montaje escénico; por tanto, aúna ambos elementos en su obra. En este sentido, el arte de Barney adquiere una fusión de lenguajes a través de variadas técnicas, que están ligadas a la escultura y con un cierto acercamiento al diseño de vestuario y al diseño de interiores.

En la obra de este artista encontramos una iconografía muy compleja y sobrecargada, que se fundamenta en las tradiciones y las imágenes estereotipadas de los Estados Unidos, su país. En consecuencia, las escenas cuidadas al detalle que crea Barney (imagen 47) están basadas en las películas de la serie *Cremaster*, de las cuales, posteriormente, documenta en las instituciones de exposición los restos de las acciones que han quedado capturadas por el film:

Imagen 47. Detalle *Cremaster3* de Matthew Barney, 2002. Fotografía de Chris Winget. Cortesía de Gladstone Gallery, New York y Brussels. Fuente: [https://www.researchgate.net/figure/Matthew-Barney-in-Matthew-Barney-CREMASTER-3-2002-Production-still-C2002-Matthew\\_fig1\\_352746322](https://www.researchgate.net/figure/Matthew-Barney-in-Matthew-Barney-CREMASTER-3-2002-Production-still-C2002-Matthew_fig1_352746322)



## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

El objeto plástico realizado por Barney, sus pequeñas esculturas, se convierte en fetiche y en objeto de culto venerado por el propio artista como herramienta con un sentido práctico, pasando de la iconografía popular a la iconografía personal de Barney. (Matía et al., 2009, pp. 90-97)

Como puede observarse, la obra de Barney se caracteriza por sus minuciosos ornamentos, que se destacan en la vestimenta y los elementos escultóricos. El artista crea una crítica dirigida a los estereotipos tan marcados que existen en la moda y, a su vez, hace un llamamiento a los propios diseñadores que han sido afectados por ella. Barney, a través de esta estética capitalista neo-liberal, pone su cuerpo al servicio del mercado de arte donde fusiona a modo de juego la intervención artística, el diseño, la tecnología y el teatro. Además, los aspectos relacionados con el cromatismo del espacio y la decoración de la pieza y se contrastan por los colores complementarios, los cuales hacen que la escena sea más armoniosa para la percepción visual.

Entre estos artistas, cuya obra confluye entre la instalación escenográfica y el objeto, nos permitimos nombrar al alemán Carsten Höller. Al igual que ocurría con Ernesto Neto, Höller intenta poner en alerta los sentidos corporales de los espectadores tras pasar por una experiencia en el recorrido de sus piezas multisensoriales. En su obra *Upside-down Mushroom Room* (imagen 48), el autor nos transporta al mundo de los gnomos, un lugar fantástico donde los objetos se muestran al revés, con la base en el techo, y nos remite a una temporalidad y espacialidad discorde con nuestra percepción, dándose una acción por finalizada. Según Schwartzman: "Höller diseña su trabajo para penetrar a través del espacio y en el cerebro del espectador, provocando cambios en la percepción o una mayor conciencia del acto de percibir" (Spence, 2022, pp. 1-7).

Imagen 48. Detalle *Upside-down Mushroom Room* de Carsten Höller, 2000. Fondazione Prada, Milán. Fuente: <https://www.galleriacontinua.com/news-detail/carsten-holler-upside-down-mushroom-room-inside-atlas-638>



Por ende, se recuerda que, en este contexto, la escultura atiende a unos cambios que, además de liberarse del tradicional pedestal que la mantenía encadenada en el espacio privativo, también da disfrute al espectador para examinarla en su totalidad tras su contemplación; un aspecto antes muy restringido, donde tan solo transitaba la mirada. En relación con este suceso, la obra se apropia del terreno público, de modo que el observador puede formar parte de ella y, acontecidos a estos cambios, puede deleitarse recorriendo la obra escultórica y hacer partícipe a su propio cuerpo de otras sensaciones de Pablo de Arriba del Amo en su capítulo "El entorno y el espacio escultóricos. La instalación artística", contenido en el libro *Procedimientos y materiales en la obra escultórica*, nos relata:

La conquista de estas nuevas dimensiones traerá, además, aparejada la drástica, disolución de los límites que definía la disciplina, escultórica, impregnándose de recursos y medios expositivos más propios de la arquitectura, la escena o los medios de comunicación de masas. (Matía et al., 2009, p. 98)

## 5.2. ESCENOGRAFÍAS TRAS LA VITRINA: UN ARTE EFÍMERO

No trataremos, en este apartado, ni mucho menos, el ámbito teatral; pero sí es necesario puntualizar y contrastar que las escenas que se diseñan para los escaparates son tratados, en gran medida, como los diferentes cambios que existen en una obra de teatro y, por tanto, se abordan con aspectos muy similares. A fin de cuentas, ambas deben disponer de un diseño escenográfico que es de gran importancia y, aunque con medios comunicativos distintos, nos relatan una historia. Refiriéndonos a la realización técnica del teatro, la escenografía se conoce como el lugar donde se desarrolla la acción; es decir, es el soporte para toda producción teatral y, por ello, en el escaparate constituye la puesta en escena de una composición de elementos que nos relatan algo mediante su conjunto.

Como ocurre en el escaparate, pero con otro tipo de profesionales especializados, en teatro el director de escena es quien selecciona al escenógrafo con el que pretende trabajar y, entre otras cosas, el estilo de los ambientes o cómo se pondrá en ejecución la idea concebida. Cuestión de gran importancia en el trabajo de estos diseños es resolver adecuadamente los desafíos estéticos dentro de la escenificación que van surgiendo; este trabajo es cometido del escenógrafo, al igual que los problemas de orden técnico. Dicho de otro modo, el escenógrafo es quien elabora la obra de arte, enfrentándose con el espacio al que le da forma.

A pesar de que los medios técnicos y decorativos forman parte de la constitución, el teatro se caracteriza por transcurrir en un intervalo de tiempo en el cual intérpretes y público se concentran para dar vida al drama. De tal modo,

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

se puede considerar que es el espacio de las palabras, un entorno donde se crea un lenguaje accesible para todo el mundo. En cambio, la escenografía que se elabora en el espacio expositivo de la vitrina, aunque es accesible a todos y, de igual forma, requiere de un público, es muda, aunque pueda reforzarse mediante signos para comprender su significado.

Por todo lo apuntado anteriormente, consideramos la escenografía como una expresión artística inserta en la totalidad de la puesta en escena; pero, de forma paralela, se puede estudiar de forma separada, como tantas otras expresiones de las artes visuales. En atención a lo cual, para esta investigación y de aquí en adelante, la escenografía será el sistema de imágenes formado por estructuras espaciales elementales que puedan implicar elementos representados u otros posibles factores técnicos que aporten valor a la escenografía representada.

Pese a que, a través de la academia, se ha reconocido la escenografía como expresión artística propia de las artes visuales y está incorporada como tal en algunos planes de estudio, esta valoración no es apreciada dentro de los paradigmas más tradicionales del arte. El principal motivo es que la expresión escenográfica únicamente está activa en el momento que se desarrolla; cuando su representación finaliza, la obra muere, quedando su huella en el relato de su historia muy insustancial, por medio de la fotografía o el video. En relación con la problemática expuesta, no hay método para su conservación, su clasificación ni, tampoco aún, para su valoración comercial.

En resumen, podemos hablar de la intervención escenográfica como un arte de carácter efímero que se manifiesta por la expresión plástica a partir de un objeto que interfiere en el teatro. Se debe tener en cuenta que la labor contemplativa del observador hacia el objeto se considera como una actividad artística única e individual, y se caracteriza por ser una experiencia efímera. Esta vivencia, que no deja un medio tangible para su conservación, es también un rasgo que clasifica la obra como efímera y no como una pieza académica. La puesta en escena, como intervención de la escenografía mediante su lenguaje artístico, puede ser considerada como disciplina independiente, pues modela un espacio de forma razonada y simbólica, de modo que los individuos que pertenecen a un grupo cultural puedan verse reflejados. Urda Peña, (2015) en su tesis doctoral *El espacio público como marco de expresión artística*, hace referencia a estas representaciones:

Hoy día, toda gran exposición de arte a nivel internacional tiene su repercusión en su ciudad de acogida a través de intervenciones efímeras en sus calles y plazas. El arte público temporal se utiliza como reclamo para señalar que algo extraordinario está sucediendo y la ciudad se invade con un lenguaje nuevo y atractivo. Algunas localidades viven su momento de gloria alrededor de estos eventos, que se repiten con periodicidad rigurosa recibiendo a una multitud de peregrinos culturales. (p. 3)

Si nos paramos a pensar, los escaparates portan escenas tan cautivadoras que provocan que nos acerquemos a ellos, podamos contemplarlos y disfrutemos al admirar su composición. De ahí que esta actividad de exposición de producto se considere arte por su intervención creativa y se analice desde el campo de la metafísica, que valora la estética, y a partir del ámbito de la historia, complementándose con la historia del arte. No obstante, estas consideraciones estéticas y artísticas pueden equiparar, en su contenido, la antropología, para que la concepción metodológica que parte de la sociología del arte y la psicología del arte quede más completa.

El esfuerzo por organizar, categorizar y racionalizar las distintas actividades humanas hace que cada una de ellas se fragmente en exceso. Como resultado, se ha generado un planteamiento globalizador que integra cada asunto en una misma finalidad significativa y simbólica y, por tanto, se alcanza una concepción dicotómica o diferenciadora. Esto quiere decir que, por una parte, se tiene en cuenta la labor de diseño de productos que permiten cubrir las necesidades vitales y, por otra, se considera el entorno de la creatividad artística que, a grandes rasgos, denominamos arte. Pero entre ambos mundos no se incluyen algunos sucesos, como la técnica, el trabajo, la ciencia y, en efecto, la actividad artística, aconteciéndose la interacción entre la obra y su receptor o consumidor.

Las obras efímeras que podemos encontrar en los escaparates son fugaces, dinámicas, son adorno y entretenimiento, surgiendo en paralelo con el cambio de la moda y sus temporadas. Por esta razón, estas piezas no pueden ser coleccionables o musealizadas y, según el planteamiento de muchos individuos, es la consecuencia de que no se consideren arte. Sin embargo, Fernández Arenas, (1988) expresa:

El arte no es solo una realidad objetiva, un artefacto configurado en una materia con formas y colores conservables, sino que fundamentalmente es un proceso configurante de una realidad que se consume cuando se consume y se recrea, consumiéndola de nuevo, porque se transforma con el tiempo, ya que incluso le hace cambiar de significado. La obra de arte, el artefacto, no es el resultado final, sino el medio por el cual se produce el resultado. Uno de los defectos que se comenten desde la historización de los objetos artísticos es que se olvida con frecuencia esta realidad. Se olvida la vida, el goce, la función significativa o simbólica que dio origen a estos artefactos, para quedarse solo con la imagen externa de esa vida. (pp. 9-8)

El dificultoso camino de poner en marcha el arte en términos generales, así como el valor que entrañan los objetos artificializados, en la mayor parte de los casos con carácter simbólico para ser consumidos en experiencias comunicativas, finaliza cuando la obra desaparece. El recuerdo se puede

hallar a través de fotografías, del rastro que deja, junto con restos para su elaboración y, de modo exacto, las experiencias vividas. Imanol Aguirre, sobre este particular, apunta que "el valor del arte no reside tanto en los artefactos, sino en las experiencias que generan, en su capacidad para presentarnos de manera organizada aspectos sueltos de la propia subjetividad y/o de la identidad colectiva" (Barragan, 2006, p. 25).

En este punto, hemos de recalcar que el arte de colección, en todas sus categorías, trata de conservar residuos de la vida cultural de otras épocas como piezas culturales y elementos valiosos. En otras palabras, es la memoria de años pasados y de las continuas e imparables variaciones, cambiantes y pasajeras de la cultura y la vida misma, que se salvaguarda gracias a los artefactos que dejan. Se subraya así, que hoy día las piezas artísticas que se pueden admirar en instituciones culturales y educativas se han convertido en restos de manifestaciones culturales y en objetos o mercancías históricas y culturales que se encuentran dispersos, descontextualizados y disfuncionalidades. Desde este punto de vista, ya no pueden ser clasificados como arte, a pesar de que percibamos objetos estéticos y artísticos. El arte deja de serlo cuando se consume o se desvanece la función que poseía en su ejecución, y de ahí que todo arte sea principio efímero.

A lo largo de toda la historia del arte se ha observado un empeño por la aplicación de variados procedimientos que han dado como resultado la interdisciplinariedad, tan reclamada. actualmente La fundamentación sobre lo explicado trata de aclarar la complejidad que supone la incorporación de objetos artísticos fuera de su función vivencial, de modo que, hasta el día de hoy, hacen que un historiador de arte se vea en la obligación de entender sobre múltiples materias, que han sido llevadas a la práctica en obras de arte mediante la localización de diversos mecanismos de escenificación. Como dice Fernando Wagner, (1974) "la escenografía debe crear siempre el ambiente apropiado" (p. 188).

En la actualidad, la interdisciplinariedad está presente en el arte, se ha vuelto un requisito en este ámbito y debe contemplarse. En la actividad artística, estas disciplinas que se manifiestan unidas se relacionan, disponiendo de un carácter más cautivador para el espectador que admira el objeto artístico. La heterogeneidad del conocimiento realza el discurso artístico con el que hoy nos encontramos, siendo muy beneficioso conocer los saberes de las diferentes expresiones artísticas y de las heredadas culturas. Callejón y Perez- Roux, (2010) nos explican algunas similitudes entre materias comprendidas en el campo artístico, nombrando algunos elementos por los que se caracterizan:

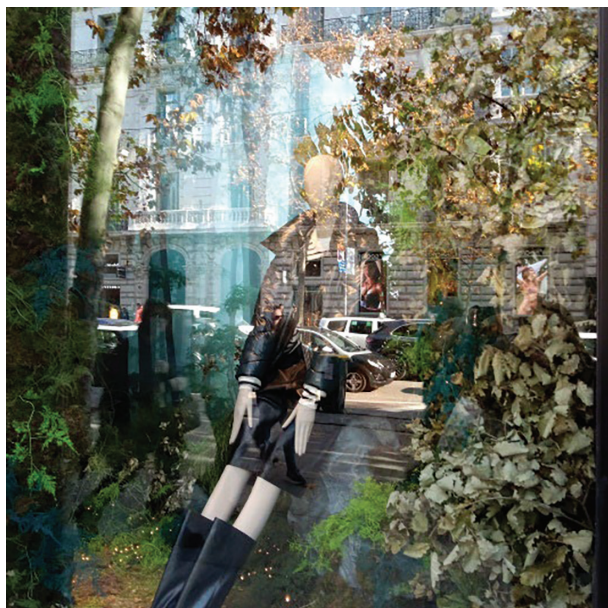
Las artes plásticas y visuales, la música, la expresión corporal y dramática..., cada domino artístico particular tiene elementos constitutivos propios: el punto, la línea, el plano, volumen, color, textura; melodía, armonía y ritmo; medida, manera, memoria, división del terreno y fantasma o

elevación. Encontramos por un lado términos como pintura, acuarela, grafiti, relieve, etc., por otros: nota musical, pentagrama, coreografía, brisé, gesto y movimiento... Incluso las distintas formas de expresión artística subrayan de manera especial determinados aspectos que son importantes para el desarrollo del individuo: la mirada y el tacto, el silencio y la escucha, la presencia, la cercanía, la ausencia, etc. (pp. 42-49)

El arte efímero en el espacio urbano se entiende como una vía de expresión para los proyectos en el ámbito comercial y las experiencias que ocurren con los transeúntes de la ciudad. Estas intervenciones en los escaparates de los locales hacen que el paisaje urbano se transforme físicamente y se produzcan cambios en las dinámicas urbanas, ya que las repercusiones de las intervenciones en la vida urbana tienen consecuencias más allá de los cambios de imagen, como su transformación social (imagen 49). De modo que, estos diseños se emplean como una herramienta para que estas causas puedan alcanzarse.

Tenemos que tener presente, a raíz del relato anterior, que son instalaciones que, además de su cometido comercial, presentan en muchos de los casos escenas artísticas para embellecer las calles concurridas de las urbes mediante la incorporación de decorados estéticamente armónicos, distintivos y seductores. Las intervenciones de este tipo de arte urbano implican que, en

Imagen 49. Escaparate efímero con ornamentación de vegetación natural de Best Wishes, 2022. Madrid. Fuente: Elaboración propia



la difusión del espacio público se den reflexiones e ideas universales. Otra cualidad que contiene este tipo de escenarios de ventana abierta es el gran formato que deja un improvisado museo callejero de publicidad al público. Como apunta Rodríguez Delgado (2016), “los escaparates y la publicidad han sido creados para establecer la demanda y estimular el deseo. Por lo tanto, forman parte sustancial de la escenografía urbana” (p. 15).

En este contexto, resulta interesante comentar las relaciones que puedan enlazarse entre arte y espacio para dar forma y comprender qué estética es posible incluso en la condición contemporánea de las producciones artísticas. De esta forma, imaginamos el alcance de la escena del arte, ante la condición incierta de su actualidad. El espacio donde habita la obra artística, junto con su plasticidad, permite a los distintos cuerpos ser liberados y se manifiesta un encuentro mediante la presencia de las cosas en un determinado período de tiempo. En el ensayo de Cenci (2011), se relata un claro ejemplo sobre este asunto:

Una escultura sería eso: una liberación del espacio en el encuentro con su forma para presentificar algo en un instante. Pero también eso es la danza, y probablemente la arquitectura y el teatro. Y llevando esto al territorio del lenguaje lo poética también es una liberación, un encuentro y una presencia, pero no al modo lingüística que sería al lenguaje lo que la perspectiva de la ciencia y técnica para el espacio. (p. 2)

En este amplio marco sobre el espacio, aunque han sido muchos los autores que han indicado su postura en cuanto al término y concepción de este, vamos a resaltar la perspectiva sobre el pensamiento de Jean Baudrillard y sus tres variantes de diversas expresiones estéticas. Dicho lo cual, Baudrillard, en una primera aportación, considera el espacio real como el universo de la representación; otro concepto para él sería el mundo virtual que forma parte de la imagen de pantalla; y como último caso, contempla un espacio metamorfoseado donde suceden las escenas duales, el antagonismo y la potencia propia del espacio.

Intentando buscar una contrastación con los escenarios que se encuentran detrás de los ventanales en los establecimientos comerciales, la condición del espacio como escenario primitivo para el arte se determina por incluir tanto la materia prima del arte como su condición de escenario: todo lo expuesto y todo lo que encuentra escondido en el conjunto escénico de la creación artística. El escenario primitivo puede plantearse, en cierto sentido, de forma redundante, como una escena primitiva desde el punto de vista freudiano: una fantasía primordial que se repite y requiere ser elaborada, conteniendo la radicalidad en el vacío. Alrededor de este fenómeno se conforma lo espacial, donde el arte remite a su condición.

Para aclarar, Baudrillard propuso tres espacios, métodos de distinta índole para poder definir el arte en tres categorías. En relación con su relato sobre

la verdad del espacio, se considera que atiende al espacio real, es decir, la representación del espacio como escena. No es posible compararlo con los sucesos de la vida cotidiana, ya que se caracteriza por conceder a su producción una representación de verdad fuera del alcance de la percepción y del entendimiento habitual. En consecuencia, esta mirada no sería abordable sin tener en cuenta la estética, un umbral de verdad para nuestra visión de las cosas. Gracias a este resultado, el arte convertiría al espacio en una forma elegante y exclusiva. Para el autor, este fenómeno era alcanzar el fin del arte, la verdad, pero no su radicalidad. Según Baudrillard, aún habría que indagar más en este punto para comprobar qué estado puede manifestarse al margen de la hipótesis del fin, en un enfoque que no se refiere a la verdad, sino a una ilusión superior que se determina como metamorfosis para Baudrillard.

Por consiguiente, el tercer medio que argumenta Baudrillard corresponde a la virtualización y simulación en el arte mediante la representación del arte y la experiencia estética. Esto significa que influyen varios factores: tanto físicos, derivados de las tecnologías y de la capacidad de permitirse el trabajo con formas y soportes de tipo, como también metafísicos, mediante la idea del arte, el devenir abstracto y conceptual del arte contemporáneo; un acceso al mundo virtual que actúa hacia la verdad del arte y su radicalidad. Esta similitud de magia que parece desarrollarse del arte se presenta como una *performance* técnica, una renovación de posibilidad que no encadena un juego de formas ni de contenidos; más bien, su desenlace es una escena en la que lo estético se hace posible.

Si observamos el panorama que sufre el arte actualmente, para Baudrillard sería muy común afirmar que el arte está afectado por la decadencia. En otras palabras, esta actividad humana se encuentra en un momento, el cual no se sabe muy bien qué es, ni la función que desempeña. Tampoco se define muy bien en la actualidad lo que se considera bello, ni que guía seguir para conseguir una teoría estética. Nos encontramos con un arte "diversificado, espectralizado en todas las variantes estéticas" que se incluyen en el diseño. Dado que asignamos un cometido diverso a los objetos, se usan desproporcionados recursos en las obras artísticas, se deja de lado la propia dimensión del espacio y, pese a ello, cada vez hay un mayor número de artistas en nuestra sociedad. Cenci, ante este suceso, nos expone su reflexión contrastada con la crítica de Roland Barthes: "[...], el arte está en todas partes menos en el arte (como decía Roland Barthes del sexo en Estados Unidos, que estaba en todas partes menos en el sexo)" (Cenci, 2011, p. 9).

Ante esta situación, nos atrevemos a considerar que la radicalidad sigue estando presente: el arte, en la actualidad, expresa su condición en algunos casos excepcionales. Además, hay piezas de arte que manifiestan el aquí y ahora y, en esta línea, a diferencia de las inquietudes tradicionales sobre los materiales que perduran en el tiempo, radica la premisa de donde nace el arte efímero, que se

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

caracteriza por limitarse a una muestra, sin importar el tiempo durante el cual se prolongue la exhibición de la obra de arte. De este modo, se habla sobre:

[...] un desvanecimiento de su materialidad en su propia puesta en escena, una temporalidad comprimida al instante de su aparición, sin ninguna expectativa de trascendencia. Del espacio y su materialidad a la puesta en escena y su evanescencia. Tal es la peripecia general del arte contemporáneo, desmaterialización del espacio y evanescencia de la temporalidad. (Cenci, 2011, p. 9)

La experiencia de la sensibilidad a través de la estética aún deja su marca en el panorama actual mediante algunas actuaciones artísticas que se resisten. En este sentido, desde una visión filosófica, la idea de estética se relaciona con el acontecer del tiempo y el espacio y, por tanto, atienden a organizar el material del mundo con formas puras, recursos de la subjetividad humana. En cambio, el tiempo y el espacio en el presente son perjudicados de forma radical por las *performances* tecnológicas. Así pues, atravesamos lo humano con la apropiación del acontecer de esta capacidad transformadora, o de volver más acá, retornando a una suerte de estadio previo, de modo geológico, mineral, como se identifican en esos relieves, en esa geografía radical. En efecto, se tiene en cuenta una renovada disciplina, la geoestética, que comprende que la experiencia es previa y posthumana, de manera paralela. Es decir, la geoestética se impulsa desde un proceso sensible y cuidado, por medio de distintas prácticas artísticas y elaboraciones teóricas que, con planteamientos estéticos o poéticos en tensión, establecen el potente terreno de lo contemporáneo.

La intención de representar más allá de la realidad, de lo humano y sobrenatural, para contemplar la idea de poder entrañar una experiencia en un mundo fuera de la humanidad, es posible gracias al arte. El lenguaje particular de esta materia se basa en la cultura, que constituye un límite, pero da juego para poder cruzarla y conocer el otro lado de ella, así pues, se altera y refuerza desde nuevas referencias, y se atiene a tradiciones y formas, provocando una percepción de la cultura distinta. Al respecto, podemos hablar de la exposición escénica, como lo define Manuel Delgado, (2011): "El interés de este tipo de obras es la utilización del espacio público como lugar de debate y comunicación, el espacio del conflicto" (p. 11), o bien, en un contexto más amplio:

El artista es simultáneamente expresión de la subjetividad y la cultura, también objetualidad y radicalidad del mundo que no se ha domesticado por la cultura. Así el lenguaje poético es tanto la forma prodigiosa del desarrollo humano como manifestación radical del exotismo de las palabras y del juego del sentido. Una metáfora no solo es una posibilidad de significación más allá de la literalidad (suponiendo que hubiera alguna forma de expresión directa, literal), sino un juego de la materialidad del lenguaje frente al mundo, una forma de antagonismo

frente al cual la conciencia humana cree capturar, ordenar y comunicar las cosas. (Cenci, 2011, p. 10)

Por ende, el montaje escénico en el escaparate tiene una relación directa con el teatro en su interactividad con el espectador. Cabe recordar a Walter Benjamin cuando nos habla de que el comercio de lujo se incluía como uno de sus pasajes, al igual que el teatro, era un decorado con nuevas novedades. En el diseño de escaparates también se toman en cuenta corrientes artísticas que buscan una implicación del público en la trama y que profundizan en el extrañamiento que causa la interpretación de contextos absurdos o irreales, como pasaba en las obras teatrales de Beckett, Genet, Ionesco y Tardieu, o en el teatro metafísico de las vanguardias creativas del siglo XX. Asimismo, en muchas de las escenas que podemos encontrar en las calles, la vitrina del escaparate se traduce en un escenario abierto a la vía pública donde los actores inertes, como es el caso de los maniquíes, llevan a cabo un guion de tramas comerciales con un comunicado directo, o nos muestran un definido *lifestyle* extremo concebido para dar imagen a la marca que representa, hecho que solamente tiene eventualidad en el teatro: la expresión de irreal. El cometido del escaparate, con carácter de teatralidad en muchas ocasiones, nos transmite mensajes de crítica social.

En las siguientes imágenes, hallamos un escaparate de Selfridges & Co. del año 2008 (imagen 50). Este ejemplo de escenografía dentro de la vitrina nos

Imagen 50. *Ilusiones góticas* (parte de las escenas), escaparate de Selfridges & Co, 2008. Londres, Reino Unido. Fotografía de Andrew Meredith. Fuente: Escaparates. Diseño de montajes efímeros. ISBN:978-84- 342-3579-3 (pp. 8-13)



relata, a través de un repaso por las obras de Oscar Wilde, Edgar Allan Poe o Mary Shelley, que se trata de una literatura gótica clásica con tendencia emergente del teatro experimental, una contrastación con el desfile de McQueen y Giles para la temporada de otoño-invierno en este mismo año de creación. Los elementos empleados para hacer posible esta imagen se inspiran en sus personajes de estilo gótico, que se mostraban envueltos en telas oscuras y en duros cortes que hacían posible un carácter agresivo, fluidos y etéreos. Se trata de una composición que hace referencia al misterio y el *glamour* escondido tras los bastidores del teatro. En la solución del decorado, a parte de las figuras en un color rojo brillante, se observan pesadas cortinas rojas y negras que se matizan con luz neón en tono naranja radiante, así como lámparas y muebles antiguos que parecen recuperados, junto con materiales propios de la construcción.

### 5.3. EL OBJETO COMO MEDIO EXPOSITOR: UN LENGUAJE ESTÉTICO O FUNCIONAL

Cuando hablamos de objeto, nos referimos en todo momento a aquel que interviene en toda creación en el diseño de escaparates, ya sea concebido como pieza artística o producto de uso cotidiano y, por supuesto, los artísticos-escultóricos, pues estos ventanales están repletos de ellos, con la función de exponerse, de modo que, todas las clases de objetos puedan recibir una carga funcional práctica o, en caso contrario, una función poética. En consonancia con Baudrillard, la naturaleza del arte ha cambiado: sus creaciones ya no son pura fantasía como pieza única. El objeto, o "modelos," como llama el autor, están conectados al ámbito comercial que interesa a toda la sociedad. Baudrillard (1981), habla de estos elementos como:

[...], los objetos son, aparte de la práctica que tenemos, en un momento dado, otra cosa más, profundamente relativa al sujeto, no solo a un cuerpo material que resiste, sino a un recinto mental en el cual yo reino, una cosa de la cual yo soy el sentido, una propiedad, una pasión. (p. 97)

El espacio cerrado tradicional que guardaba la obra artística también ha sufrido una transformación: el espacio se libera, está abierto, se comunica constantemente e incluso puede llegar a moverse, por tanto, interfiere en la función de los objetos y la relación entre ellos va cambiando, al igual que sus "valores" (Baudrillard, 1981, p. 20). Por tanto, en palabras de Baudrillard (1981): "el espacio es, [...], la libertad real del objeto; su función no es más que una libertad formal" (p. 7).

Además, la concepción del decorado también se ha modificado. El proceso de producción del objeto siempre se ha manifestado mostrando cierto interés por la mejora en las formas básicas, y para conseguirlo se ha necesitado la

función estética. En cambio, hoy día, la concepción estética se ha transformado, al igual que la sociedad y los conocimientos adquiridos por medio de la educación y el cambio surgido en el estudio de su aplicación en el objeto. Debido a ello, se ha provocado que la estética no sea la única función que predomine en la creación de estos. Podemos encontrar esta reflexión en el libro *Consideraciones para una teoría de la estética* de Moya Blanco (1991): "La Estética de nuestro tiempo ofrece un campo muy extenso de tratamientos posibles, que dependen de la idea del mundo, de la sociedad, y del hombre, que profesan los numerosos practicantes de esta disciplina" (p. 27).

Antes de comenzar a explicar este detallado terreno que dedicamos a este capítulo, se hace trascendental poder localizar los objetos que realmente nos interesan en esta investigación. Para ello, dedicaremos un espacio para hablar sobre el objeto estético y el objeto escultórico-artístico.

Dando comienzo a los objetos estéticos, es necesario tener en cuenta que esta disciplina ha cambiado debido a las rupturas de estilos, el surgimiento de nuevos movimientos, el rechazo a las convenciones o las propias teorías de los artistas de finales del siglo XIX y de comienzos del siglo XX. Lo único que podría acercarse a la representación clásica es un enlace armónico que existía entre la forma y el contenido; pero en la modernidad se observó una disociación de estas. Durante el siglo XX, la estética se ha inclinado por una estética formalista, que hasta hace poco defendía que la belleza estética permanecía en las relaciones formales y, por otro lado, la estética de la interpretación, que termina por separar las equivalencias entre el signifiante y el significado. Esta última sostiene que es inviable mostrar todos los sentidos posibles de las obras y que no hay pruebas de lo estético, simplemente se manifiestan interpretaciones divergentes.

Ambos caminos, tanto la estética formalista como interpretativa, son importantes, puesto que nos centramos en la parte formal de los objetos, donde son relevantes los elementos visuales que forjan la forma y la obra en sí, como son: el contorno, la línea, la figura, la luz, la textura, etc. Se trata de una forma que es estéticamente significativa, que facilita vincular los significados intuitivos con los rasgos de la pieza. Este hecho no dificulta que puedan darse otras interpretaciones de carácter conceptual o simbólico. Con la idea del filósofo francés Jacques Rancière, sobre su reflexión de que la estética no es una disciplina, sino un régimen para identificar el arte, nos lleva a cuestionar si los objetos tienen cabida con su función de uso, pues para el autor solamente la estética es todo lo que tiene estrecha relación al arte.

La estética, por tanto, puede comprenderse como la herramienta que sirve para identificar e informar lo propio del arte; de esta forma nos permite definir el límite entre los objetos artísticos-estéticos y los objetos de diseño, aunque esto a partir de la modernidad no sea del todo así. Sin embargo, como en

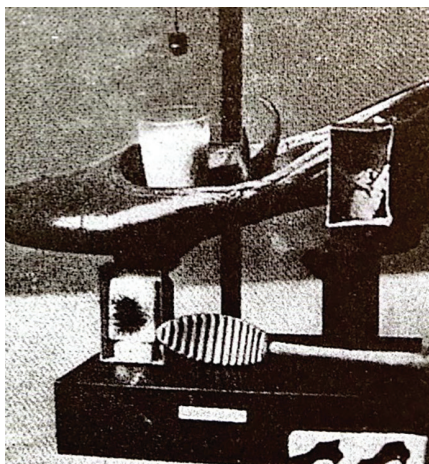
## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

algunas teorías apuntan, el espacio y las relaciones son construidas por el arte para concebir materia y, de un modo simbólico, un terreno colectivo que nos ayuda de alguna manera a entender el arte. El acto de relacionar la práctica del arte con un asunto común es la creación, la cual debe ser simbólica y estar formada por un material en un determinado espacio-tiempo, en una suspensión ligada con las formas ordinarias de la experiencia sensible.

Desde el punto de vista de Rancière (2012) el arte "es político por la misma distancia que toma con respecto a sus funciones, por la clase de tiempo y de espacio que instituye, por la manera en que recorta este tiempo y puebla este espacio" (p. 33) , a fin de que "lo propio del arte es operar un nuevo recorte del espacio material y simbólico (imagen 51). Y es de esa forma donde el arte tiene que ver con la política" (p. 33). Consiste, pues, en una "distribución o redistribución de los lugares y las identidades, de lo visible y lo invisible", que, a su vez, "consiste en reconfigurar el reparto de lo sensible que define lo común de la comunidad, en introducir sujetos y objetos nuevos, en volver visible aquello que no lo era" (Rancière, 2012, pp. 34-35).

En este contexto, las diversas posturas que se plantean para identificar el arte nos acercan a una reflexión de Platón sobre una de estas actitudes. El autor griego propone una división donde de un lado, se refiere al arte como aplicación del conocimiento que está basada en el mimetismo de modelos y, de otro lado, el aspecto o el simulacro de arte como copia falsa, pues la reproducción se percibe como una mimesis que se fundamenta en "la traída a presencia 'verdadera', aunque sea entrecomilladamente y/o su 'veracidad' subyazca sutilmente matizada" (Lekerikabeaskoa Gaztañaga, 2019, p. 71).

Imagen 51. Detalle objeto de funcionamiento simbólico, 1931, Salvador Dalí. Fuente: ¿Qué es la escultura moderna? Del objeto a la arquitectura. ISBN: 84-89455-78-3 (p. 151)



En cuanto a los objetos artísticos-objetos escultóricos, podemos decir que, en comparación de lo que hoy es considerado arte (que puede ser expresado solo desde la concepción mental o conceptual y puede estar ligado o no a una representación, por lo que no necesariamente se manifiesta como objeto ni como arte), la pieza escultórica que vamos a tratar en este estudio sí corresponde a un objeto físico y se adaptan al ámbito artístico como una representación expresiva sensible y como cualidad determinante en el objeto artístico. En todo caso, y pese a que la forma es un atributo en estas piezas, aunque no su finalidad, no vamos a contemplarla como una vertiente formalista.

Sobre este particular, señalamos realmente que la forma obtenida en la obra actúa como el inicio para que los demás componentes de su elaboración puedan seleccionarse para un acertado procedimiento, donde se trabaja con la materia, se articulan los elementos y se le otorga un emplazamiento en el espacio, con el propósito de que esté dotada por un sentido. Ahora bien, es importante resaltar que el campo escultórico, en concreto, es partícipe de la interpretación cualitativa de la forma. En todo caso, además es un rasgo particular del arte, donde debe permanecer algo de lo inexpresado.

Nos encontramos con el tipo de escultura que intercede sensiblemente entre el sujeto y el mundo que pretende materializar de forma sensible la esencia de modo afectiva-colectiva. Con todo esto, y en su mayor parte, la escultura es una "realidad viva y dinámica en continuo replanteamiento y sujeta a una confrontación permanente del sujeto creador con sus referentes culturales" (Lekerika-beaskoa Gaztañaga, 2019, p. 71). Más aún, esta disciplina se distingue por ser un arte tridimensional, es decir, se ubica en el espacio que la influye en mayor o menor grado debido a que la integra, la circunda y la configura. De esta forma, se transforma en materia prima que se traduce a una materialidad; en otras palabras, es el espacio perceptible o transfigurado en un elemento corpóreo, el cual, al cubrir corporalmente un lugar se designa como una espacialidad.

Si nos basamos en su carácter clásico, los principios de la escultura y su técnica han estado siempre relacionados con ciertos procedimientos, formas o materiales. Además, se vinculan con otras condiciones propias, como la tridimensionalidad, la singularidad, la autoría, la originalidad; si la obra presenta estas propiedades, se destaca por ser una pieza única y por su afuncionalidad, que determina una diferenciación con los objetos de uso. En cambio, el inicio de las vanguardias en el siglo XX terminó con la noción tradicional del ámbito artístico. Sin embargo, estos nuevos significados, definidos por su relación con determinados materiales y procesos, no son suficientes para definir la escultura en la actualidad. En este momento, hay una dilatación considerable en el terreno de los materiales, que se clasifican por pobres o sintéticos. Además, se empiezan a aplicar métodos hasta entonces nunca vistos; también se aprecian procedimientos entremezclados, elaboraciones mecanizadas, lenguajes novedosos (objetuales, formas geométricas, orgánicas,

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

etc.), y finalidades que radican en ser puramente esteticistas o, en cambio, sociales y políticas.

En la categoría plástica y conceptual se produjo una alteración a raíz del surgimiento de un sistema constructivo o ensamblaje, caracterizado por la mezcla de materiales en distintas piezas de una misma obra. Esta modificación transformó la concepción de la escultura como hasta el momento se definía; ya no era simplemente una cuestión sobre el procedimiento de una técnica y de su representación mimética, ahora debía concretarse una ampliación. De aquí en adelante, la escultura se centraría en sus procedimientos y en sus imágenes hacia la esfera de lo artificial y lo objetual, donde comienzan a descubrirse y extenderse las fronteras entre la variedad de tipologías artísticas, que suavizan las líneas que separan los límites entre arte y realidad (como puede verse en la siguiente imagen con el soporte del libro). Por lo general, ya no aparece la peana tan característica en la escultura tradicional e, incluso, los objetos cotidianos se introducen en el campo artístico (imagen 52).

Adicionalmente, la corriente racionalista añade formas, materiales y espacios reales en el arte, integrando las múltiples disciplinas en el apoyo del proyecto funcionalista, posibilitando una visión muy actualizada de diseño. El movimiento revolucionario racionalista rompe cualquier apariencia con miras hacia las ideas. Entre tanto y, en síntesis, el nihilismo del dadaísmo agrega los objetos utilitarios al ámbito artístico, y como vimos anteriormente, surgirían los *ready-mades*, con una tradición objetual que conduce a la desmaterialización del arte y a la condición denominada como conceptual. Esto daría paso a la modernidad, que en su camino dejaba atrás la idea de ilusionismo y traía consigo la progresiva desmaterialización de la escultura. En este punto se introduce el objeto cotidiano como materia prima de la escultura, a través de descontextualizaciones que provocan la pluralidad de significados.

Imagen 52. Detalle objeto expuesto sobre otro (ambos de uso cotidiano) sin embargo, el libro actúa en ese contexto como decorado y soporte del producto que está en venta. Fuente: Biblioteca Atrium del Escaparatismo. Diseño de escaparates. ISBN: OC.84-7741-117-4 (p. 21)



Mediante los diferentes componentes que confluyen en la escultura, desde los discursos hasta las formas de expresión, se daba cabida a una vertiente objetual que se manifiesta por medio de la forma de un objeto visual, (esto no quiere decir que nos remitimos al formalismo) y que apunta al objeto de uso, en lo que respecta a las similitudes estructurales y hacer posible que pueda ser utilizable en distintos grados. El nacimiento de estos objetos se ha presentado más comúnmente en la postmodernidad. Las piezas de artistas como Vito Acconci, Scott Burton o Siah Armajani son algunas de las más significativas. Además, en los inicios del siglo XX también encontramos algunos casos ejemplos, aunque más limitados. En esta etapa se ubica la obra *Banc* de Brancusi, cuyo uso es oportuno, a diferencia de otras piezas de este autor, donde la utilidad se hace imposible, como en la llamada *Coupe IV*. Son creaciones sin una localización específica pero elaboradas con una materia muy determinada; al modificar su ubicación, se transforma su significado.

Quando decimos que la finalidad de un objeto utilitario es, aparte de la estética, su valor de uso, nos referimos a una condición o rasgo distintivo entre la escultura (arte) y el objeto utilitario (artes aplicadas). Podríamos decir que el considerar o no artístico a un objeto se debe a los valores que se han considerado propios del arte establecidos en cada época. (Lekerikabeaskoa Gaztañaga, 2019, p. 72)

Este argumento de Lekerikabeaskoa Gaztañaga conecta a la perfección con el planteamiento de Krauss (1996):

[...] el campo expandido que caracteriza este dominio del posmodernismo, la práctica no se define en relación con un medio dado –escultura– sino más bien en relación con las operaciones lógicas en una serie de términos culturales, para los cuales cualquier medio –fotografía, libros, líneas en las paredes [...] o la misma escultura– pueden utilizarse. (p. 72)

Somos conscientes de que el beneficio de utilidad en las piezas escultóricas antes citadas interviene como un soporte de expresión de la idea, más que como un propósito concreto. Reanudando el carácter afectivo-colectivo del que puede estar cargado la obra artística, mencionado al principio de este tema, toda creación de arte es un producto de su tiempo, ya que engloba una parte estilística del período del que data y, a su vez, establece una parte que trata de entender de forma específica lo plástico de su contemporaneidad, a la cual está ligada. El simbolismo que permanece en la obra, característico de su tiempo, se atiende como un factor común que repercute al conjunto de personas capaces de capturar la información que transmite el símbolo.

En cierto modo, tanto por la perdurabilidad de la materia como por su faceta sentimental y afectiva-colectiva, las obras de arte tienen la posibilidad de

conservarse con el transcurso del tiempo. De modo que hay piezas escultóricas que se integran en otras épocas sin estar hilado su símbolo con el presente vivido y, por tanto, se manifiesta un enfoque no racional del símbolo que se conforma escultórica y sensiblemente, impulsando la sensación y la intuición en su parte irracional. Así pues, el objeto escultórico contiene un ambiente espiritual de su época que corresponde al símbolo vivo que se relaciona con la razón, y a otra parte inalcanzable que se halla materializada sensiblemente. Por esta razón, constituye el motivo que permite el acceso a todo espectador cuando la obra se encuentra fuera de su tiempo, gracias a su perdurabilidad.

Volviendo a retomar las teorías de autores que han escrito sobre este asunto, al igual que Baudrillard en su libro *El sistema de los objetos*, Francalanci en su libro *Estética de los objetos*, nos habla sobre una estética difusa, relacionada con el material de las cosas, y aclara que esta se encuentra presente en la era posmoderna. Entre los filósofos del siglo XIX, que se enmarcan en esta parte, se cita a Walter Benjamin como un pensador que, en su tiempo, ya escribía sobre este aspecto, dejando a un lado la historia de las ideas. Benjamin, (2008) nos relata en su libro *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica* que "la obra de arte así reproducida es, pues, crecientemente la reproducción de una obra de arte siempre dispuesta a la reproductibilidad" (p. 18).

La estética, como cualidad de la pieza artística, se ve alterada por el desplazamiento que recorre desde el ámbito cultural para ocupar un lugar en la dimensión expositiva y, de este modo, la estética se interpreta con carácter implícito en el comportamiento de la sociedad de masas. La postura adoptada de Benjamin crea un rechazo hacia la función práctica de la técnica, en cuanto a la repercusión del origen de la estetización en las normativas globales de la vida misma, en base a la cabida de la estrategia expositiva que proporciona la técnica reproductiva de los medios de comunicación.

Ante el acontecimiento que abrió brecha con el inicio de la Revolución Industrial y las nuevas condiciones de percepción en el mundo, nos encontramos con un caso: el objeto es un producto y una mercancía. Este hecho conduce a la filosofía a enfrentarse con la realidad de la *praxis* y con los compromisos de la política y la economía que esto supone. Las diversas vivencias diarias son las que mostrarían si existe la presencia de una esteticidad que no debe estar de modo obligatorio asociado a la sensibilidad y la percepción artística. Con este fin, el mundo del arte se ha convertido en una metamorfosis, pues sobrepasa la propia existencia con multitud de elementos formales que se apoyan sobre una belleza derivada de un proyecto antiartístico.

Antequera Parilli, (2006) relata esta verdad en su ensayo *El arte aplicado a la industria*: "[...] porque el arte no solamente incluye a las expresiones humanas que pretenden alcanzar el valor de "belleza", sino también a las que tienen una finalidad distintiva o un destino utilitario aplicable a la industria" (p. 76). De

manera similar, Beatriz Sanjuán, en su tesina, se interesa por este acontecimiento que acoge la sociedad del espectáculo de hoy día. "La determinación y fijación de la existencia de exposiciones mediáticas [...] convierten a las exposiciones de arte en objetos de interés informativo" (Sanjuan Ballano, 2005, p. 7).

En palabras de Bodei Remo, (1998): "El fenómeno contemporáneo de la estética difundida se presentaría, así, como vehículo de la progresiva desensibilización ante de una inflación de belleza" (pp. 96-97). En tal sentido, lo bello toma otros significados y se caracteriza por su impacto efímero de aspecto frágil. La ubicuidad de la dimensión estética en el panorama actual excede los límites del arte y, en consecuencia, transforma el conjunto de aspectos que están vigentes en la vida cotidiana. Por consiguiente, la estética, junto con la cotidianidad, se consideran inseparables por el tipo de conexión continua, aunque imperfecta, entre el individuo y el objeto, en la medida en que la forma obtenida de las prácticas anestésicas de la cultura digital como de otras conductas euforizantes y sólidas de comportamientos eufóricos, controlados que proceden del ámbito de lo social (*entertainment* y *loisir*) (imagen 53).

La estética del objeto también se examina desde otros puntos de vista, tratando su concepción de su resultado como proceso de trabajo. El filósofo italiano Giorgio Agamben se refiere al producto desde su condición fantasmagórica, desde una visión fetichista muy cercana a la teología, como se

Imagen 53. Detalle *Ice-cream cones*. Expositor con collar de diamantes realizado con cucuruchos de helado representando el resplandor solar de Gene Moore, escaparate de Tiffany's, 1963. Nueva York. Fuente: *My time at Tiffany's*. ISBN: 0-312-03473-3 (p. 132)



revela por primera vez en tiempos de la I Exposición Universal ante el crítico de la modernidad, Charles Pierre Baudelaire. Autor que tiene gran interés en las obras de Grandville, un artista dedicado a la ilustración que, a mediados del siglo XIX y a través de su estilo presurrealista, "había dado alma al mundo de las cosas, la manifestación del desasosiego del hombre respecto de los objetos que él mismo ha reducido a apariencias de cosas", una intranquilidad que se indica por palabras de Agamben como la posible "animación de lo inorgánico" (Agamben, 2006, p. 100). Grandville representa en su obra *Petites misères de la vie humaine* una sucesión de episodios tragicómicos que se derivan de la habitual utilidad de los objetos; a través de esta serie, comunicaba cómo los objetos abren su propio camino en la nueva realidad.

En la imaginación de Grandville se observa cómo utiliza los objetos de uso cotidiano y los compara con el cosmos, por lo que desvela su naturaleza. Esta acción se opone a lo orgánico a través de la adecuación del cuerpo vivo en el mundo inorgánico. El mensaje estético, desde un lenguaje connotativo, está muy presente en este planteamiento como resultado de las leyes del arte y las leyes de las cosas del mundo, percibidas siempre como mercancías del notable capitalismo. Esta valoración aclara que el objeto fabricado por una técnica tiene vida y se plantea como un inicio real de su propia organicidad. A tal efecto, Benjamin expresa: "Su nervio vital es el fetichismo que está sometido al *sex-appeal* de lo orgánico" (Francalanci, 2006, p. 7).

### 5.3.1. La escultura: un objeto con expresión comercial

Relativo a este asunto, se puede considerar que los objetos conferidos por sí mismos como medio comunicativo, se contemplan en el mundo del espectáculo, como bien señalaba Beatriz Sanjuán. La transición de la ciudad a la metrópoli, percibía por Baudelaire y estudiada años más tarde por Benjamin, permite afirmar que las grandes dimensiones de la ciudad estarían repletas de técnicas en las que el auténtico ser no se tuviese en cuenta. En la obra *La estetización del mundo*, sus autores nos comunican que el sentido de la ciudad ha cambiado: los deseos de los ciudadanos son opuestos a los imaginados por Le Corbusier cuando soñaba con una urbe idílica expandida por la industrialización. Hoy se pretende alejar la contaminación y llegar a contemplar una "arquitectura sensual y un urbanismo sensorial que estén al servicio de los cinco sentidos" del ciudadano (Lipovetsky y Serroy, 2015, p. 284). Por tanto, la metafísica moderna estará totalmente descartada y solo tendrá una fuerza deshumanizante y homogeneizadora, que es la técnica. Francalanci, (2006) nos explica que:

Esta técnica penetrante, con vocación difusora, estetiza el universo de la experiencia metropolitana ofuscando al sujeto en el olvido, condenándolo a perder el valor de un origen y a no percibir jamás ningún

lugar donde radique la diferencia, y, por último, obligándolo a una repetición continua de sus propios actos [...]. (p. 7)

Esta es la forma en que, al no poder producirse un acto crítico, se represente la cuestionable diferencia, y el arte muera en la posmodernidad. La estética urbana es conformada como un *entertainment*, de forma inversa al arte. En la gran ciudad, ya no se conoce la experiencia estética como algo único: no existen diferencias y, aún más, ya no se puede distinguir claramente entre una obra de arte y un objeto-mercancía. Por ello, se entiende la estetización difusa, en la que el objeto ya no es un simple instrumento que aparece en el escenario urbano, lo que se observa es un ofrecimiento ambiguo de la estetización.

Actualmente, el proceso del diseño se encarga de analizar, estudiar y sensibilizarse en lo relativo a las circunstancias que se presentan en el siglo XXI. Para llevar a cabo este planteamiento se tienen en cuenta los deseos, los propósitos y las necesidades de los ciudadanos de múltiples sociedades de este mundo globalizado. De tal modo, para diseñar un objeto es fundamental un proceso integral que requiere de conocimientos más detallados de diversos factores, incluido los socioeconómicos, para acercarse más hacia las inclinaciones del usuario y que se adecúen a la situación de cada localización, de manera que pueda ser completada con éxito la configuración del objeto.

En tal caso, podemos decir que la producción del objeto está estrechamente vinculada al estudio del ser humano y su entorno, donde, de forma fenomenológica, dialogan en sentido recíproco. Es un proceso que predomina por la acción que genera el ser humano sobre el objeto, y su adaptación decide la funcionalidad dentro del espacio. Este acoplamiento también determina la presencia de otras funciones adicionales y alcanza, a partir de su diseño, que la interacción sea agregada igualmente "desde la pureza de las formas hasta un sistema comunicativo" que engloba elementos connotativos muy importantes, que no son revelados en el aspecto del objeto.

Dicho lo cual, el objeto sirve como medio para difundir un mensaje, al igual que cualquier otro medio de comunicación. Esto significa que se atienen a unas leyes idénticas en la circulación por la sociedad, pero con una única diferencia: con los objetos se puede estrechar una relación interindividual. En último término, será el receptor, el observador, el remitente o el comprador del objeto quien lo individualizará y le atribuirá una función o carga connotativa con una adecuación correcta que confiera un sentido funcional y metafórico, o simplemente le otorgue una carga denotativa.

El objeto hay que considerarlo conforme al contexto en el que se encuentre ubicado para poder hacer una correcta lectura de su significado. En el período denominado presemiótico se establecen unos métodos no propiamente semióticos que dieron paso a un inicio de estudio enfocado en los objetos de uso

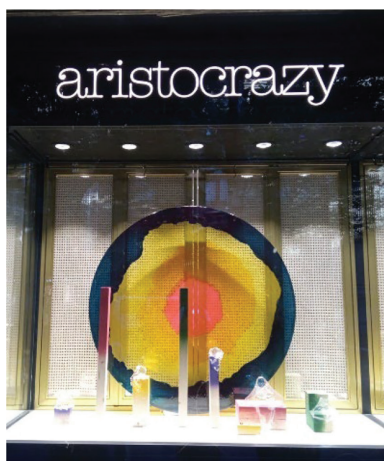
## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

cotidiano, dentro del marco público y de su significación. Por este motivo, el panorama de la conceptualización del artefacto comenzó a enriquecerse de contenido, sobre todo en la línea de entorno objetual, que es trascendental en el entendimiento de factores culturales sensibles, vitales y cognitivos de los individuos en un espacio y tiempo determinado. Los analistas sociales durante esta etapa se beneficiaron dada la comprensión que obtuvieron sobre la imagen en la sociedad contemporánea, donde tiene cabida el individuo renovado.

Como se ha indicado, en el proceso de personalizar el objeto como signo, se requiere dar significado a dos sistemas conocidos: denotativo y connotativo. La carga denotativa que podemos darle al objeto se basa en su fundamentación objetiva en relación con la imagen o la palabra, y pasa a visualizarse como función connotativa cuando transmiten un mensaje funcional y estético de forma simbólica (imagen 54). Hasta cierto punto, se sobrepasa el límite del enfoque fenomenológico al afirmar las cualidades en la función operativa; de igual modo, se presenta una pluralidad de atributos estéticos y creativos que enmarcan la proyección y adecuación del objeto de uso en el entorno cultural. Definitivamente, las cualidades que identifican al objeto-signo se amplían con la peculiaridad del caso e incluye a todos los objetos que abundan en el estadio del progreso, la industria de nuestro presente.

Se considera el objeto, entonces, como un vehículo por el que circulan mensajes en todo momento. Acerca del objeto de uso, existe un simbolismo innato que atañe a los rasgos del objeto, y actúa como propiedad por la cual el objeto, destinado incluso a proyectarse, puede significar su función de manera clara. Este simbolismo se manifiesta mediante la semantización de

Imagen 54. Escaparate de Aristocrazy con objetos mediando como expositores con carácter connotativo, 2022. Madrid, España. Fuente: Elaboración propia



un elemento plástico, apto para destacar el género de la figuratividad y, en ocasiones, informa sobre la función diferenciadora del objeto. El simbolismo, por este motivo, no se encarga de mandar exclusivamente a los elementos semánticos que denotan su cometido, sino que también su función es facilitar su identificación, reproducción y transformación en el ámbito cultural.

Ahora bien, el diseño de los objetos y su posible función cumple con todos los aspectos primordiales que establecen la relación entre el ser humano y el objeto. Los profesionales competentes en el ámbito del diseño, mediante sus estudios, priorizan unos requisitos en su fabricación, los cuales están ligados directamente en que sus funciones impacten con una óptima satisfacción en las necesidades de los usuarios. Por lo que respecta a su carácter simbólico, son los aspectos espirituales, psíquicos y sociales de uso los que determinan este factor. De este modo, se obtiene una concepción exacta del mismo en el momento que la percepción por parte del sujeto hacia el objeto origina en él recuerdos de experiencias y sensaciones ya vividas. "Asimismo, esta configuración simbólica se relaciona más con los aspectos formales y estéticos del producto que con los funcionales y prácticos del mismo" (Espinel Correal y Ramírez Gómez, 2013, p. 111). En todo caso, en las atribuciones del objeto siempre predominará una más que otra, y cuando se observe supremacía de la función simbólica, se define un criterio de configuración que se denomina simbólico-funcional.

Según defiende I. Catri en su texto de 2013, *Dimensiones: lo que comunican los objetos*, las funciones del objeto son las dimensiones de este. En consecuencia, explica que se pueden diferenciar tres planos: el conductual, el entitativo y el connotativo. En primer término, el conductual, se dirige a la interrelación hombre-objeto y hace referencia a todo acto del hombre sobre el objeto y ante el mundo. Se trata de un plano explicativo sobre la utilización del objeto. De forma ordenada, el entitativo apunta cuál ha sido el proceso en su elaboración y, por tanto, de qué elementos está formado.

Por último, la significación que obtenga el objeto, por parte del individuo, en lo referido a la conexión y exploración que puede manifestarse por medio de los recuerdos, las experiencias y las valoraciones socioculturales, corresponde el plano connotativo. Como hemos citado previamente, a pesar de que todos los planos están presentes en mayor o menor medida en todos los objetos, puede primar más un plano que otro. Esto dependerá de la tipología del objeto, las tendencias y estilos imperantes, aunque siempre teniendo en cuenta las necesidades de los usuarios.

La fase translingüística se origina para dar cabida a otro tipo de signos relacionados con el trabajo verbal. Aquí es necesario mencionar a Roland Barthes, quien tomó en consideración que la imagen, la publicidad, la fotografía, la moda y, precisamente, el objeto, constituían un mensaje o signo por sí mismos. Su

antecesor, Saussure, sirvió de inspiración para que Barthes; pero su búsqueda de conocimiento se modifica cuando se formula esta pregunta: ¿de qué forma dan los hombres sentido a las cosas que no son sonidos? Este planteamiento serviría para generar un sistema semántico sobre los objetos, que trataría de esclarecer el sentido que toman a través de la percepción del ser humano.

Para Barthes, el objeto nunca se encontraba con el significante en estado puro, pues en el mundo de la interdisciplinariedad todo se encuentra combinado de alguna manera con el lenguaje. Dicha forma, el objeto, en presencia material, se emplea como lenguaje para difundir un mensaje o, expresado de otro modo, el lenguaje se funde con el objeto para generar múltiples interpretaciones de este. En este proceso, sirven de apoyo la publicidad, el catálogo como soporte o la señal indicativa. Al mismo tiempo, se le atribuye una connotación tecnológica basada en efectuar su cometido, es decir, el objetivo funcional para el que fue fabricado. Sin embargo, en general, su sentido se expande más allá de la utilidad, y se contempla su contenido funcional y simbólico (imagen 55). De ahí que, como nos explica Espinel Correal y Ramírez Gómez, (2013) sirva como:

[...] mediador entre el mundo natural y el hombre, comunica, simboliza y adquiere sentido dentro de la cultura en la cual se encuentra situado. Entonces, el sentido transforma al objeto en un elemento significativo dentro de un conjunto de situaciones sociales, le concede un lugar en la historia, en el tiempo, lo hace partícipe de ese momento y solo puede ser entendido de esa forma en relación con los otros elementos de esa escena. (pp. 111-112)

Siguiendo en esta misma línea, Jean Baudrillard desarrolló un trabajo estrechamente relacionado con la semiótica estructural. La elaboración de Baudrillard aborda la relación de los objetos con el sistema y, por tanto, pueden clasificarse en signos que tienen capacidad de comunicar cualidades de estatus, como, masculinidad, costumbre, modernidad o elegancia, entre otros muchos rasgos. El objeto, junto con el individuo, se localiza en el sistema y participan en función de las necesidades de la existencia humana. El arranque que impulsó al filósofo francés a desarrollar esta teoría radica en la tipologización esencial, esto significa que establece criterios de clasificación que reflejan las necesidades que se pretenden cubrir, recurriendo al objeto y su valor connotado.

La función del objeto dentro del sistema jerarquizado y, ateniendo a su eficacia en estructura de significados en la configuración mental compartidas socialmente, es la que mayor predominio tiene. No obstante, surge entre las estructuras funcionales una disparidad entre la tecnología oportuna para la fabricación de un objeto y las capacidades fundamentales en su producción. Por esta razón, este desajuste se comprueba en gran medida tanto en el plano del sistema de significados como en el tecnológico, que muestra el aspecto sistémico que predomina en los dos tipos.

Imagen 55. Escaparate de Zara con objetos de uso para cubrir una necesidad humana, 2023. Madrid, España. Fuente: Elaboración propia



El plano tecnológico presenta un desarrollo lineal que procede con una implicación funcional, esta operación resulta escasa en el análisis del uso cotidiano de los objetos. En el entorno cotidiano, existe el componente más determinante, el carácter abstracto como acontecimiento del ser humano, dentro del contexto cultural y demandante de una serie de necesidades. Ante este acontecimiento, el usuario establece la multiplicidad de funciones parciales y las necesidades que pueden aparecer como desarrollo consecutivo de concatenación. En síntesis, el sistema tecnológico se modifica y pasa a ser un sistema cultural, donde el objeto toma el papel de protagonista, reaccionando a sus propias funciones, incluso incumpliendo otras agrupaciones o siendo incoherente con el sistema tecnológico de origen.

Hay que tener en consideración, en este análisis sistemático, que el objeto, que el desarrollo de la tecnología puede alterar su función básica. Por otro lado, pueden producirse cambios en su significado connotativo que afectarían o cambiarían de manera sustancial su sistema técnico, ya que la tecnología no posee estabilidad. De tal modo, se puede incluir al objeto en el sistema para que funcione como una crítica de la ideología práctica del mismo y culmine

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

los obstáculos repetitivos que aparecen de la interacción entre un sistema de prácticas y uno de técnicas.

Haciendo referencia a los objetos que poseen múltiples significados, Amaia Lekerikabeaskoa Gaztañaga (2019), basándose en la idea de Ernesto L. Franchalanci, detalla:

[...] si una silla no solo es un objeto, una manufactura, un producto y una mercancía; también podríamos decir que un objeto artístico-escultórico no es solo un producto, una mercancía o incluso un objeto estético, cuya única finalidad es la contemplación o el objeto en sí, sino un lugar de encuentro simbólico de funciones y de conexiones que determinan los fundamentos de su esencia. (p. 51)

La estructura del sentido también se ve afectada por la materialidad. Por un lado, en cuanto a su carácter tangible, como parte de la corporalidad física del objeto; y, por otro lado, a su componente material y formal, en lo referido a la presencia de un cuerpo intangible que se alcanza a partir de la sensación. Como bien lo define Georges Vantorgerloo, se trata de "una vibración", ya que la pieza nunca termina de ser explícita en el modo teórico y en el conocimiento. Para reforzar este asunto, es fundamental conocer los conceptos de función y funcionalidad, así como de imagen y representación, entre otros, y poder continuar en esta aproximación de las diversas vertientes del objeto. En este contexto, podemos diferenciar un rasgo estético, otro distintivo del artístico-escultórico y uno con cualidades de mobiliario. Estas tipologías, con determinados usos y, en algunas circunstancias, si su utilidad es diversa, pueden ser declarados como "objetos de diseño".

En este sentido, entendemos el objeto que se ubica en el espacio con límites cercanos e híbridos desde el punto de vista que nos preocupa en este estudio, y desde una mirada artística, tanto en el ámbito de la escultura como en el terreno del diseño, como la pérdida en la cualidad estética, pues esta desaparece del arte a pesar de ser una característica trascendental de él. En este marco, podemos hacer mención de Lipovetsky y Serroy, (2015) cuando apuntan:

[...], el modo de producción capitalista se estigmatiza como barbarie moderna que empobrece la sensibilidad, como orden económico responsable de la devastación del mundo: 'afea la tierra entera',[...] la dimensión de la belleza se reduce, la de la fealdad se extiende. (p. 8)

Ya no nos preocupa, como ocurría hasta la entrada de la postmodernidad, el perfeccionismo extremo con el apoyo de materiales que lo hacían perdurar en el tiempo, presentando una identidad propia gracias a su existencia localizada. Ahora, el objeto contemporáneo influye de forma negativa en la vida útil de su funcionalidad dada la pérdida de permanencia que tienen y, por tanto, no

cumplen las mismas expectativas que en tiempos pasados, cuando los artículos pasaban de una generación a otra.

Así pues, los objetos creados con el fin de llevar a cabo una función de práctica duran menos tiempo. Esto se debe al uso limitado de la imagen, que es sustituida por otra que revestirá la misma función y desecha el objeto anterior, por lo que origina un objeto nuevo en cuanto a su imagen y, en pocas ocasiones, a su función de uso. El reemplazo constante de objetos personales tiene un carácter efímero, como se detalla en el capítulo anterior: "Escenografías tras la vitrina: un arte efímero". Esta consecuencia se debe al tipo de reclamo actualmente vinculado con la función social y cultural de nuestra sociedad, en la que se pone en relieve el valor por ciertas cualidades que generan la propagación de los objetos-imagen destinados al consumo cultural, donde tienen cabida los objetos producidos para desempeñar una función como aquellos dedicados al consumo artístico y cultural, es decir, las llamadas obras de arte. En cierto modo y, desde un pensamiento coherente, entre algunos artículos, y concretamente, el objeto artístico, se crean con una intención estética para llegar a impactar visualmente en su totalidad como imagen. Esta concepción también comprende el requerimiento de una duración en el tiempo, dado su cuantioso valor económico y su apreciación con el avance del tiempo.

Dentro de este nuevo objeto al que nos referimos, nos encontramos con un relato de Girolamo de Michele. Se trata de una propuesta para denominar la fase de transición en la que comenzó, pero aún no se había desarrollado esta idea de belleza del decadentismo, que según los historiadores corresponde a la "edad de la burguesía" (Danto y de Michele, 2010, p. 361).

La estética victoriana expresa, por tanto, una duplicidad de fondo, que procede de la inserción de la función práctica en el dominio de la belleza. En un mundo donde cada objeto, más allá de su función habitual, se convierte en mercancía, y donde a cada valor de uso (el deleite, práctico o estético, del objeto) se superpone un valor de intercambio (el coste del objeto, su cualidad de índice de una cantidad determinada de dinero), el deleite estético del objeto bello también se transforma en la exhibición de su valor comercial. La belleza acaba coincidiendo ya no con lo superfluo, sino con el valor: el espacio que antes ocupaba lo vago, lo indeterminado es ocupado ahora por la función práctica del objeto. Toda la evolución posterior de los objetos, en la que progresivamente desaparecerá la distinción entre forma y función, estará señalada por esta doble marca original. (Danto y de Michele, 2010, p. 363)

Es oportuno, en este apartado, clarificar cómo se define los conceptos de estética y fealdad. Según Umberto Eco, en sus libros, *Historia de la Fealdad* e *Historia de la Belleza*, son conceptos condicionados por las tradiciones por las que han ido pasando y, como bien se ha citado anteriormente, van

cambiando de valor según se va avanzando en el tiempo. Se trata de términos que han pasado por muchas épocas y culturas, en las cuales cada gusto era distinto. La belleza está tan arraigada al arte por el testimonio de sus escritos que derivan de los artistas, los escritores o los filósofos a lo largo de los siglos, transmitiendo sus opiniones y conocimientos de muchos casos. De este modo, podemos comprender cuáles han sido los ideales de belleza de tantas culturas antiguas, tomando siempre un modelo a seguir para conseguir una estética bella, que pareciese atractiva, como podían ser las proporciones, las buenas acciones, la naturaleza, el cuerpo femenino, la religión, entre otras muchas, pero sin dejar de considerar que es una opinión muy subjetiva dependiendo de cada ser.

También, se debe tomar en consideración la fealdad, que podría definirse en oposición a la belleza. Las características de este término son muy similares a las anteriores, pues cada época y cultura posee una serie de aspectos para determinar un término u otro en las obras de arte. Con el paso de los años, estas dos expresiones se han ido desarrollado no atendiendo a una visión estética, sino a unos criterios políticos y sociales. Pero esto no quiere decir que siempre se hayan intentado concretar en relación con un concepto de carácter permanente. Como el argumento narcisísticamente antropomorfo que propuso Nietzsche en el *Crepúsculo de los ídolos*:

“en lo bello el hombre se pone a sí mismo como medida de la perfección” y “se adora en ello... El hombre en el fondo se mira en el espejo de las cosas, considera bello todo aquello que le devuelve su imagen... Lo feo se entiende como señal y síntoma de degeneración... Todo indicio de agotamiento, de pesadez, de senilidad, de fatiga, toda especie de falta de libertad, en forma de convulsión o parálisis, sobre todo el olor, el color, la forma de la disolución, de la descomposición... todo esto provoca una reacción idéntica, el juicio de valor 'feo'... ¿A quién odia aquí el hombre? No hay duda: odia la *decadencia de su tipo*”. (Eco, 2007, p. 15)

Con este planteamiento señalaba que los conceptos de fealdad y belleza, tal como los comprende el ser humano, pueden extenderse y aplicarse a todos los seres.

La estética, como una parte de la filosofía, siempre ha estado relacionada con lo bello y el buen gusto; sin embargo, en el siglo XX, estos argumentos se rompieron, surgiendo un cambio que se caracteriza como una aplicación del movimiento conceptual, precedentemente elaborado a nuevos conceptos y circunstancias. De este modo, nos cuenta Perniola, en *La estética contemporánea*, que la estética de la vida adquiere un sentido político; la estética de la forma, un valor mediático; la estética cognitiva, un significado escéptico; y la estética pragmática, una valencia comunicativa. Así, quien quiera acercarse

a cada uno de estos aspectos para ser original debe enfrentarse a la política, los medios, el escepticismo y la comunicación. Por ello, la estética en estos momentos se encuentra presente, aunque de manera oculta, activa por la biopolítica, la *massmediología*, el anarquismo epistemológico y la teoría de la comunicación. Pero la estética toma su nombre del sentir, de la sensibilidad y emocionalidad, aunque en este siglo XX no puede reducirse a los sentimientos armonizados de Kant y Hegel, sino más bien a la influencia de Nietzsche. Por ello, a mitad de este siglo se conocerá la evolución deconstructivista, que se caracteriza por la falta de armonía, simetría y continuidad.

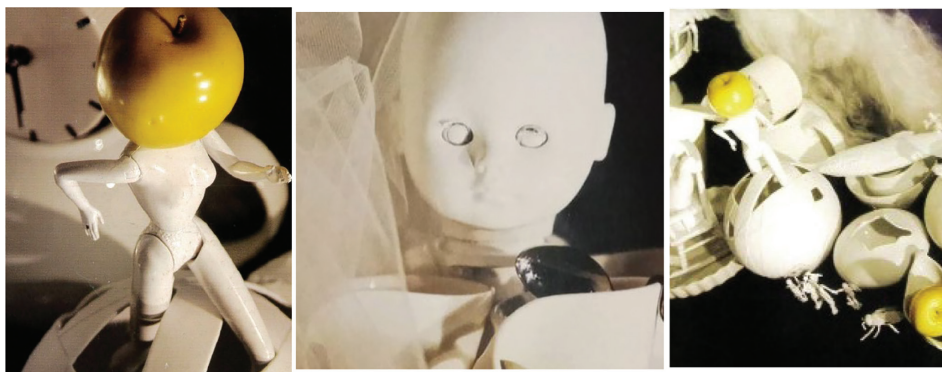
La idea sobre estética, por norma general, se relaciona con la apariencia exterior de los objetos, un rasgo que puede contener todos ellos, dado que cualquier objeto tiene un revestimiento de la forma en cuanto a su función. Sin embargo, considerar una cosa estética o no depende del grado de intensidad y propósito de belleza que cumpla. Sobre la base de la teoría formalista, un objeto con función estética debe transmitir correctamente su mensaje para que se culmine su objetivo. Para ello, se debe manifestar su efectividad en el público tras la visibilidad expresiva del objeto en cuanto a su forma y el contenido de su mensaje. Se trata de una materia sensible estructurada que, con significado compositivo y trascendiendo al énfasis de lo sensible, conecta el objeto con la órbita del arte.

La tradición de la estética en nuestros días ha dado paso a nuevas combinaciones axiológicas, ya que no solo se valora en cuanto a bello o feo, sino que se tienen en cuenta también los valores morales, éticos, espirituales y estéticos de la sociedad en la que vivimos. Esto resalta la devastación y el pesimismo, respaldado por múltiples teorías que asisten sobre estas mezclas en el presente. Teniendo en cuenta la marginalidad que esto conlleva con estas prácticas estilistas, puristas y discriminantes hacia productos y prácticas culturales. Sin embargo, se vuelve beneficiosa la convivencia de estética con los estudios culturales y su ampliación del universo conceptual hacia fronteras colindantes con la sociología, la antropología, los estudios sobre género, etc. Una progresiva ambigüedad, que tuvo su comienzo en el mundo moderno, apartando buena parte de los enfrentamientos que asumiera la estética para explotar estos conceptos de valor. Ningún modelo probable da cabida a la no linealidad, a lo heterogéneo, a lo local o a lo contextual. Hoy solo es posible hablar de una simultaneidad valorativa que, renunciando a las polaridades, hace convivir híbridos fantasmales que aterran a los defensores de la tradición estética. La hibridación, entendida en los estudios culturales como modo de construcción que expresa de manera lógica este estado de "contaminación" y de relativismo en el que parecen moverse nuestros valores estéticos (imagen 56).

De este modo, y en consonancia con la idea de García-Doménech, la conformación de estética se encuentra en el espacio público como "la evocación,

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

Imagen 56. Objetos en el escaparate de Selfridges con una composición caótica, constituido por elementos híbridos y temática surrealista, Londres. Fuente: This is visual merchandising! ISBN:978-84- 96823-49-5. (pp. 86-87)



el misterio y la idea de lo sublime, inherentes al pensamiento romántico, [...]" (García-Doménech, 2014, p. 302).

La reevaluación de la belleza como valor, así como sus interesantes variaciones en la realidad social contemporánea, resulta viable y oportuna a modo de muestra. Es bien sabido que el siglo XX, al declarar el dramático declive de la belleza como valor estético protagonista en el mundo del arte, generó la elevación de lo feo, junto con los siguientes movimientos de la vanguardia artística. Finalmente, la globalización ha convertido a la estética en algo más parecido a una filosofía de las culturas que a una reflexión sobre la esencia de lo bello y del arte (imagen 57). Un arte que, como consideraba Arthur C. Danto, ha llegado a su fin.

Por otro lado, Petit-Laurent y Bargueño nos explica que "el objeto nos revela que no es una simple cosa, sino que porta una "intencionalidad constructiva" que lo hace objeto" (Petit-Laurent y Bargueño, 2017, p. 154). En este aspecto, la función que pueden desempeñar los objetos es la coherencia definida por la relación entre soporte, organización y uso; por tanto, esta funcionalidad puede determinarse como simbólica y/o utilitaria. Nos referimos a una acción simbólica cuando se articula el soporte y la organización interna tiende hacia una materialidad con intención de dar existencia a un objeto con el sentido de que pueda sustituir a otro. En cambio, la funcionalidad utilitaria se corresponde igualmente a configurar las posibles uniones; sin embargo, la aplicación utilitaria debe cumplir en lo que respecta a la función de uso que su objetivo se lleve a cabo de forma apropiada. El fin del objeto utilitario no es exclusivamente la concepción práctica de la que hablamos; además, responde a otras necesidades de los sujetos que lo poseen, originando una relación entre objeto y sujeto.

Imagen 57. Transeúntes que admiran los decorados en la fachada donde se encuentran los escaparates de Loewe, 2022, Madrid, España.

Fuente: Elaboración propia



Podemos afirmar que la primera de las ideas sobre objetos funcionales es más cercana al arte y, en relación con este trabajo, a la escultura y la "funcionalidad" del monumento como objeto utilitario. Aunque la conmemoración no disponga de función para abordarlos de igual forma, sí es uno de sus antecedentes en lo que respecta a la función del arte: la de crear colectividad o comunidad. Por otro lado, el segundo planteamiento hace referencia a la materia que se ubica en el terreno del diseño, entendiendo estas dos vertientes como estructuras que se presentan de forma híbrida. Al considerar la funcionalidad del objeto, se puede entender como un modo de hacer que implica distintas formas de concebir la forma, la imagen, la mirada o, por ejemplo, la representación de este. Además de los diversos conocimientos atribuidos por el autor de su creación sobre el objeto estético, en este caso, escultóricos u originados a partir del diseño (imagen 58).

Como ya se ha señalado, el conocimiento y las maneras de comprensión de cada individuo son culturales. Aun así, se puede identificar que cada cultura

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

Imagen 58. Detalle escaparate de Bergdorf Goodman con elementos cotidianos como parte del atrezzo en el diseño de la escena, Nueva York. Fuente: This is visual merchandising! ISBN:978-84-96823-49-5. (p. 54)



contiene diversas alternativas sobre el pensamiento y la interpretación de un mismo concepto, causado por las vivencias personales que tienden de nuevo a revertir el saber. Esto constituye uno de los aspectos que determinan ese modo de hacer, el cual incluye el conocimiento, la destreza técnica y la implicación de sus procedimientos durante el desarrollo. La experimentación que surge de cada vivencia tiene, en rasgos generales, influencias culturales, de manera que las diversas clases de pensamiento sobre los conceptos nos presentan resultados que nos hacen sentir que las materializaciones son culturales en ambas vertientes definidas con anterioridad y que se vienen persiguiendo. Los efectos obtenidos son dispares, tanto por métodos escultóricos como en objetos funcionales y de diseño, y se basan en la riqueza cultural del autor y en la determinación futura de su funcionalidad simbólica o utilitaria, ya que, dependiendo de la comprensión de los conceptos, podrán valorarse de un modo diferente o entenderse en mayor o menor medida, dotando un significado a la obra.

La funcionalidad que se ha propuesto como modo de hacer, el elemento fundamental en esta elaboración, es la forma, considerando la posición inseparable donde se sitúa su condición de acción en toda obra creada. Los conocimientos funcionan de forma técnica y acaparan la materialidad estructural

como fin. Una materia que está condicionada por el significado que proviene de su elección y de la traducción que pueda darle el sujeto que adquiere el objeto. En este sentido, se pueden separar distintos materiales: los nobles de primera clase y los de segunda o tercera clase, que serán el punto de inflexión para llevar a cabo una técnica específica entre todas las posibles. Esta elaboración será determinante en la creación del objeto, que tendrá que ajustarse y adecuarse a su cometido en cuanto a finalidad, materia y técnica.

Se conoce un análisis desde la perspectiva de Bernhard Bürdek, cuyo trabajo se basa en estudiar la etapa en la que el diseño, como profesión, se cuestionaba constantemente. En la obra *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*, el autor presenta esta fase desde un concepto de diseño que se fundamenta por la metodología cartesiana, científica y fundamentalmente técnica y funcionalista, con respecto a una concepción más holística que examina las construcciones simbólicas que se determinan en el objeto mediante su conexión con el contexto social y cultural. A partir de esta observación, el término de diseño se define como la "disciplina moderna y joven que busca delimitar su objeto de conocimiento". Para Gros (1983), este significado es el lenguaje del producto, alterado por "las relaciones hombre-producto transmitidas por los sentidos; este lenguaje se divide, a su vez, en las funciones estético formales, las funciones indicativas y las funciones simbólicas" (Bürdek, 2002, p. 15).

Estas teorías sobre el producto de diseño empezaron a consolidarse con una estructura de reconocimiento cultural y social, valorando sus rasgos comunicativos y significativos para definir el objeto de diseño como un producto, y el objeto como un instrumento que conduce de ideas. Retomando las reflexiones de Baudrillard, (1981) podemos encontrar que describe la funcionalidad como: "La coherencia del sistema funcional de los objetos proviene de que estos (y sus diversos aspectos, colores y formas, etc.) no tienen valor propio, sino una función universal de signos" (p. 72).

En este sentido, a través del lenguaje del objeto se desvela una historia: su producción, el origen de este e incluso, su valor económico. El objeto, además de su función primaria denotada por la utilidad práctica, tiene una función comunicativa connotada. Esto no quiere decir que su parte funcional quede relegada a la función comunicativa del objeto. El mundo del arte y del diseño se ha distinguido en todo momento por la condición de uso de los objetos, pese a que no entendemos lo mismo cuando hablamos de mobiliario, orfebrería o vestimenta que, hasta hace poco más de un siglo, estaban incluidos en la historia del arte.

El punto de inflexión se encuentra cuando surge la industria, momento en el que evoluciona un diseño que fabrica objetos con el propósito e interés de tener un carácter funcional propio, con un enfoque filosófico moderno que apunta al raciocinio. Sobre este tema, Costa (1994) señala: "La estética, pues,

es esta cualidad del arte que constituye su propio sentido. En el diseño industrial, en cambio, la estética no tiene sentido en sí misma" (p. 272). En esta misma línea, George Kubler, (1988) en su obra *La configuración del tiempo* de 1988, se refiere al valor significativo de los objetos artísticos alcanzando su valor útil: "Un objeto hecho como experiencia emocional [...] difiere de la herramienta por su extensión significativa más allá del uso" (p. 142).

En cuanto a la estética, es apropiado indicar que el *Art Nouveau* tiene relación con el diseño de los productos. En este contexto, Óscar Salinas comparte que, a partir del nacimiento de esta corriente artística, la estética popular saca al mercado productos dotados de gran belleza a precios más reducidos, que derivan de un trabajo realizado por el diseñador y el artista. Creaciones que los profesionales del diseño se centraban en dirigir como producciones racionalistas, con un acercamiento a la renovación de una estética denominada como "estética de la máquina", donde el arte mostró sus intereses por medio del movimiento futurista. Fundamentando este relato, Salinas aporta que "el diseño es una prolongación de los procesos seguidos por las artes solo que con otra dirección" (Petit-Laurent y Bargeño, 2017, pp. 156-157).

Si nos paramos a pensar sobre las distinciones de arte y diseño, siempre relacionamos la concepción de arte con la cualidad estética y la funcional con el diseño; sin embargo, estas propiedades dependen del origen del objeto. Coincidiendo con Zimmermann, (2003) podemos definir que "todo proyecto de diseño se hace para un mercado" (p. 71) que trata de satisfacer el reclamo consumista de nuestra sociedad. Por el contrario, desde una visión simplista, dado el amplio tema de complejidad que rodea el campo artístico, Zimmermann afirma que "el arte es un acto de creación sin intención que surge de la inspiración, y plantea, desde su perspectiva, la diferencia radical con el diseño, que si es intencionado" (Petit-Laurent y Bargeño, 2017, p. 157). Pese a esta diferencia, arte y diseño participan a la par sin suprimirse el uno al otro y adquieren: tanto el diseño un carácter de obra artística, como la pieza de arte un surgimiento desde el proceso de diseño, lo que se describe como arte conceptual.

La estética no es la causa que determina la diferencia entre el diseño y el arte; su relación radica en su condición comunicativa. Podemos observar esta consideración en el libro de Chaves, *El diseño: ni arte ni parte*, "[...] aun cuando la necesidad funcional y tecnológica ya estuviera plenamente satisfecha, la hegemonía de lo formal-simbólico será absoluta y, con ello, instalará la labor de diseñar en un plano tentadoramente próximo al territorio del arte" (Chaves, 2003, p. 124). Esta disyuntiva se presenta y se promulga en el debate cuando la estética se pone al servicio de la función comunicativa, conforme a las exigencias del mercado. En resumen, respecto a lo descrito, Joan Costa (1994) expone que: "la estética se transforma en función (se ha funcionalizado), se vuelve motivación de compra (se ha instrumentalizado) a través de la imagen imaginada de uno mismo" (p. 272).

Por último, debemos puntualizar, sin entrar en detalle, que el filósofo y sociólogo francés Jean Baudrillard, pese a reflexionar que todos los objetos se caracterizan por portar una funcionalidad, también opina que es un concepto ambiguo. De modo que, hace hincapié a otro tipo de objetos que se sitúan en un sistema que el autor determina como "disfuncional" y que no es relativo a una función valorada de un modo objetivo; más bien, son objetos que tienen una base con justificación subjetiva en ellos mismos, y los nombra como objetos marginales. Esta categoría puede diferenciarse porque satisfacen otro tipo de necesidades y deseos (testimonio, nostalgia, recuerdo y evasión) de los consumidores que no corresponden a la finalidad que tienen los objetos funcionales. Dentro de ella, se enmarcan objetos, según el autor del texto: "singulares, barrocos, folklóricos, exóticos y antiguos" (Baudrillard, 1981, p. 83).

Al igual que los objetos sistémicos destacan por su efecto práctico, los objetos marginales se caracterizan por tener una funcionalidad de significación. Dicho de otro modo, y haciendo otra comparación para entender mejor este asunto: si los objetos funcionales se identifican por la capacidad de cumplir su objetivo de forma eficiente, a través de su carácter funcional y como elemento comunicativo, los objetos marginales obtienen una valía por contradicción, ya que producen un contrapunto al no estar integrados de forma natural en el entorno, mostrando así un mayor indicio de su plano connotativo. En este aspecto, la dimensión significativa del objeto nos hace cuestionarnos que su relevancia va más allá de su relación con los signos que incluyen y se originan en una lectura relativamente universal, asociada a una memoria en conjunto, y que están ubicados en un marco definido como producto de mercado. Por tanto, este objeto analiza el significado separado de su funcionalidad y se refiere al lenguaje subjetivo de la vinculación individual de un ser humano con él.

Dado el acelerado desarrollo y progreso que vivimos en la actualidad, las necesidades de los individuos son cada vez mayores. El psicólogo estadounidense Abraham Maslow ya señalaba en 1991 que el reclamo del consumidor esta más cercano a los elementos emotivos que a los aspectos fisiológicos; por tanto, la racionalidad se queda relegada, y el mercado económico prima en la seducción relacionada con la sensibilidad emotiva. Isabel Campi nos resume esta teoría:

En la cultura de masas adquieren más valor las funciones simbólicas que las funciones prácticas, pues para que los mecanismos de la economía de mercado se mantengan engrasados es necesario que la gente compre mucho más de lo que necesita. En definitiva, el problema no es crear productos sino crear necesidades. (Petit-Laurent y Bargueño, 2017, p. 159)

Por ende, el terreno que intentamos comprender en la actualidad es muy complejo, puesto que los objetos funcionales también pretenden, en la

mediatización que se articula en el contexto de la sociedad de mercado, ser seductores para el usuario a través de la herramienta estética como estrategia. Así, el diseño actúa hoy día para idear objetos e imágenes adecuadas para una cultura actual que es ambigua, diversa, relativizada, volátil y "líquida", sumergida en un constante cambio que provoca que los consumidores vayan modificando sus gustos. Lipovetsky describe este asunto como "consumismo de experiencias" (Petit-Laurent y Bargueño, 2017, p. 160).

### 5.3.2. La presencia de la escultura en el escaparatismo: el maniquí

Es indiscutible que los maniquíes son los elementos más comunes en la composición de los escaparates. Su origen se remonta al siglo XVII como aparece en diversas fuentes antiguas, con una concepción distinta a la que entendemos en el presente. Su significado era influido por tomar el relevo de los figurines de madera del siglo XV Y XVI y, por tanto, se entendía como una estatua articulada que simulaba el cuerpo humano al servicio de pintores y escultores. En este sentido, Barthes reflexiona sobre la selección del material en esta época para elaborar las piezas:

La madera elimina de todas las formas que sostiene el carácter hiriente de los ángulos demasiado agudos, la frialdad química del metal. [...]no vibra ni chirría, emite un sonido a la vez sordo y agudo. Es una sustancia familiar y poética, que no separa al niño del contacto íntimo con el árbol, la mesa, el suelo... Si muere, es un menguante, no es oleaje como esos juguetes mecánicos que desaparecen detrás de la hernia de un resorte roto. (Hopkins, 2021, pp. 150-151)

El carácter artístico que se le otorgó al maniquí se distinguía del modelo utilizado en talleres de confección y sastrerías. Como menciona Tom Flynn, (2002) "[...]el taller se convierte en sinónimo de laboratorio, cargados ambos espacios de un significado como lugares de interacción entre el escultor/inventor y el cuerpo pasivo, manejable e inanimado" (p. 13). En el mundo del arte, el "maniquí de artista" tenía como finalidad, gracias a sus múltiples posiciones, interactuar en la ejecución de escenografías compositivas; en cambio, el maniquí a tamaño natural era aplicado para el análisis de ropajes. Otra teoría más antigua la conocemos a través de la *Biblioteca Atrium del Escaparatismo: Tomo 3 Materiales y técnicas del escaparatista* de 1990. Según, detallan Fontanet i Sureda, Castillo i González, Vallvé i Moro y Domínguez Rojas y Lava Oliva, la primera vez que el maniquí se usó como ornamentación fue en Venecia en el siglo XVI para mostrar los trajes festivos del carnaval. Pero en esta época aún no era un objeto implantado en este espacio; su metamorfosis, tanto en cuanto a materiales como acabados, se produjo paralela a las épocas por las que fue pasando. Su implementación tardó dos siglos en afianzarse, pasando por estructuras de mimbre a mediados del siglo XVIII, que

eran conseguidas por los artesanos; más tarde, se reforzaban con un relleno de estopa y cubrían con cuero, y posteriormente se construyeron estructuras que se usaban como armazones de alambre para solucionar su poca estabilidad. En la imagen anterior, observamos una de las primeras influencias del maniquí, la muñeca Rohmer, datada de 1858 y fabricada con porcelana y cuero. Las imágenes siguientes muestran el maniquí realizado en mimbre de 1797 y el de alambre de 1835.

El siglo XVIII fue inspirador para que estos elementos comenzasen a reproducirse cada vez más fielmente en cuanto a la figura humana. La ciudad de París destacó por estar abundantemente equiparada tanto de maniqués de confección como los exhibidos en los escaparates. En esa época, se iban incorporando a los maniqués nuevos materiales, como la cera o el cartón. Un siglo más tarde, el maniquí, tras sus diversos lenguajes, se estimaba como un fetiche artístico que, por razones socioeconómicas más que técnicas, pasó de ser un simple porta-hábitos a contemplarse como un elemento de exhibición. De tal modo, poco a poco se fue asentando en los comercios y grandes almacenes que surgirían para poder progresar en un perfeccionamiento absoluto.

Esta progresión causó que muchos autores entrasen en una rivalidad por resolver, de la manera más acertada posible, la elaboración del maniquí a través de novedosos materiales y utilizando las nuevas tecnologías que estaban a disposición, con la pretensión de que el modelo tuviese propiedades de ligereza cada vez más significativas y que su articulación permitiera formas distintas poses. Es destacable mencionar al escultor Louis Hallé quien, en 1837, en colaboración con el marchante de cuadros Léopold Chéradame, diseñó una figura con la idea de ser la mejor "máquina humana". Durante la exposición del procedimiento llevado a cabo, ambos autores aseguraron que era una pieza muy ligera y con un bajo coste para la época. Además, en concordancia con las preferencias artísticas y científicas de ese momento, mostraron un carácter simplista e igualmente se inspiraron en los modelos anatómicos del doctor Louis Auzoux, los cuales se producían con un compuesto de papel maché para abaratar los precios a los estudiantes de medicina que no se podían permitir las figuras realizadas en cera o madera.

Se impulsó una etapa que fue orientada para la creación de maniqués muy relevante por la experimentación y el descubrimiento a través de innovadores inventos, donde se intentaba conseguir el mejor resultado, probando, como en el caso anterior, el perfeccionamiento de la estabilidad, técnicas de movimiento mecanizado o incluso apostando por materiales hasta entonces desconocidos, como el caucho vulcanizado. No nos extenderemos en detallar estos materiales, pero sí cabe mencionar que son bastantes interesantes.

El maniquí, que se constituía solamente por el busto, fue creado por Pierre Lavigne, un maestro de corte del taller de la emperatriz Eugène. El ingenio

de este modelo fue reconocido por su gran utilidad e innovación en la Exposición del Comercio y la Industria en 1849. Del mismo modo, este profesor fundó una célebre casa sobre maniquíes, donde el repertorio de catálogos compartía los diversos recursos que habían llevado a cabo los artesanos para poner en marcha sus diseños. Dado el poco tiempo que llevaba originado este campo y los pocos profesionales específicos en el ámbito, los artistas coetáneos recurrían a referencias para resolver los problemas que se presentaban y generar diversas variantes. Otro acto trascendental nace cuando los escultores comienzan a implicarse en la creación de cabezas y rostros, que hasta entonces había sido realizada por los productores de máscaras. En este punto, los artistas empiezan a jugar con las figuras y, en 1851, un autor inglés hizo una aportación de un maniquí al que le faltaba la cabeza y que contaba, además, con un mecanismo compuesto de siete mil piezas, lo que le permitía adquirir infinitas posturas corporales.

Con el advenimiento de la Revolución Industrial, los maniquíes comenzaron a producirse en serie, con múltiples acabados y diferentes tamaños, ajustándose a las necesidades y al alcance de todas las clases. A partir de 1850, el maniquí destinado al campo de la moda, que era muy similar al "maniquí de artista", emprendió un desarrollo muy sobresaliente. El busto tosco que se había empleado hasta entonces, sobre todo en el ámbito de las sastrerías, cambió de concepción y pasó a ser un elemento relacionado con el deseo de compra. De la misma manera, esta figura se convirtió en una fuente de inspiración desde el punto de vista artístico y sexual.

Otro autor que marcó un punto de inflexión en este camino fue Frédéric Stockman, quien diseñaba estas figuras tanto en modelo femenino como masculino y para diversas edades. Un autor que estaba al servicio de costureras y comercios, pero también, de los museos, como fue el caso del Museo del Ejército. Stockman, por otra parte, ofrecía un gran repertorio de piezas con partes de todo el cuerpo, centradas en exponer lencería, corsés, e incluía soportes giratorios para joyería. De forma innovadora, y dado que los maniquíes articulados únicamente se trabajaban para los artistas, ofreció también esta variación para el maniquí de moda. Cabe detallar que los bustos de este autor tenían la posibilidad de cambiar los rostros con cabezas extraíbles; de este modo, podía representar con propiedad las características fisiológicas de sus maniquíes.

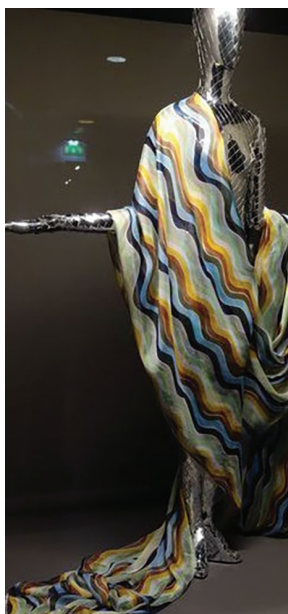
Su fuente de inspiración para crear tanta diversidad de modelos eran las escenografías de índole etnográfica que, a mediados del siglo XIX, se presentaron en las exposiciones universales de la ciudad de París. Una de las campañas publicitarias más conocidas, realizada en colaboración con el artista Jules Talrich, quien creó en cera las cabezas de los maniquíes, fue la de una escenografía que implicaba a famosos atletas ejerciendo su actividad. La promoción de Stockman, aprovechada por la imagen del mundo de la farándula, seguramente impulsó el éxito de las escenografías del Museo Grévin.

Este progreso trajo consigo, a mediados del siglo XIX, una transformación revolucionaria en la fabricación del maniquí. Se incluirían los trabajos sobre modelos vivos mediante el molde, lo que permitió que las piezas tuvieran un tamaño exacto a la realidad, que facilitaba, entre otros aspectos, el trabajo para las modistas. En el siglo XX, se apreciaron notables modificaciones en los maniquíes de moda como resultado de los nuevos movimientos de vanguardia, que obligaron a sus productores a darles un aspecto más artístico en cuanto al sentido estético y más cercano a la realidad, ya que debían lucir atuendos cada vez más elegantes. Llegados a este punto, el maniquí fue un tema de reflexión para muchos escritores, críticos o poetas que mostraban sus comentarios en las revistas de moda, de arte y de literatura.

En consecuencia, en 1911 apareció en el Salón de Otoño de París el primer maniquí abstracto, compuesto con una capa en su exterior de cubitos de cristal como signo cubista, movimiento que empezaba a emerger. A pesar de ser una novedosa propuesta, se quedó ensombrecida un tiempo porque fue muy rompedora y los escaparatistas no estaban preparados para sustituir a las mujeres deslumbrantes que se mostraban con sus maniquíes (imagen 59).

Las nuevas tendencias en el terreno de la moda generaron, en los desfiles de moda, escenografías con maniquíes inanimados que exhibían modernidad

Imagen 59. Maniquí abstracto de 1911 reconstruido por André Vigneau en 1928 con estolas diseñadas por Sonia Delaunay. Fuente: [https://www.spectacles-selection.com/archives/expositions/fiche\\_expo\\_S/sonia-delaunay-V/sonia-delaunay.htm](https://www.spectacles-selection.com/archives/expositions/fiche_expo_S/sonia-delaunay-V/sonia-delaunay.htm)



y elegancia. Este hecho se reflejó en los maniquíes de los escaparates, que pretendían imitar la expresividad de gestos y poses de los maniquíes vivos, que se exhibían en las revistas de moda, imágenes realizadas por el trabajo de Man Ray o George Hoyningen-Huene. El procedimiento para poner en práctica una apariencia tan fidedigna y conseguir una aproximación a la realidad de la piel en los rostros fue la cera, un material un tanto mediocre en el ámbito escultórico, que resultó ser todo un acierto para esta función, Este material complementó el trabajo del modelado, tallado o vaciado con la técnica de polícromar para terminar su aspecto. En esta labor es apreciable hacer mención a Pierre Imans, conocido como el "escultor ceroplástico" (García Calvente, 2015, pp. 39-42). Haremos un inciso para citar contenido actual que hace mención a este método de trabajo:

Esta materia tan fascinante, que suscita experiencias polisensoriales incluyendo por lo menos los sentidos de la vista, el tacto y el olfato, se desarrolla a lo largo de los siglos en obras de arte y artesanía sorprendentes. Tachada de efímera, preservada correctamente, la cera es un material muy estable y duradero como demuestran las hermosas colecciones anatómicas del siglo XVII. La cera con sus increíbles características metamórficas se mueve a través de diferentes campos de la creación artística, hasta ser redescubierta en este siglo como material de la modernidad. Materia que fascina y confunde, la cera y el arte de la ceroplástica merecen ser estudiados y preservados, además, tomando en consideración las características de hiperrealismo que van de la hermosura a lo siniestro, que atraen y repelen, pero, como ya se ha dicho, no dejan a nadie indiferente, y las convierten en vehículo privilegiado para una escultura fantástica. (Ballestrero, 2016, pp. 114-115)

Ahora, y con un trabajo complejo detrás, los maniquíes se elaboraban con cartón en su parte corporal y con la cabeza constituida por la cera, lo que requería un taller para este arduo trabajo. Un reportero que visitó, en 1909, un taller destinado a este cometido, denominado Harris y Sheldon en Inglaterra, subrayó:

Es que para esto hace falta su arte, y también es arte, y del más fino. No puedes dejar de pensarlo una vez que visitas los departamentos de modelado de bustos y figuras de cera. Allí se fabrican todo tipo de maniquíes soporte, como esas extrañísimas figuras articuladas que no tienen cabeza y que visten los diseños de los modistos. Más coloridas todavía son las salas de modelado de cabezas de cera [...]. Su forma de elaboración es exquisita: están hechas de cera blanca, a las que colorean con el brillo de la vida y la salud. (Marshall Orr, 2015, p. 41)

En gran medida, la fabricación de los maniquíes para los comercios o, de lo contrario, encargados para los estudios de artistas, eran elaborados con mayor precisión en las partes con cera, como el rostro o las extremidades, que eran

las zonas más visibles. El lenguaje publicitario emergente de los fabricantes ponía énfasis en el trabajo artesanal y defendía los procesos de desarrollo del carácter artístico. Esta difusión, que se tradujo como la idea de escaparate único, permitió a los comercios tomar riendas de su propia imagen y crear una identidad más reconocible. Así, se convirtió en un arte representativo que atraía cada vez a más gente, derivando en el placer de un entretenimiento gracias a la destreza escenográfica de los artistas. Como buen ejemplo de estas piezas, cabe señalar que en 1909 el *Daily Chronicle* informó que los observadores de escaparates quedaban fascinados por las escenografías con toques teatrales que se exhibían (imagen 60). Los artículos ya no formaban una montaña, sino que se percibían decorados de fondo pintados y maniqués que simulaban ser personajes de la antigua corte francesa. Un entorno narrativo en el que el maniquí ostentaba las últimas tendencias de la moda.

El maniquí, con atributos más realistas ya en los últimos años del siglo XIX, se convirtió en un objeto comercial y un fetiche, dada su mayor trascendencia en los ámbitos urbanos y artísticos. El fetichismo se encuentra tal y como lo contempla Karl Marx en el comercio, tras afirmar que la figura del maniquí alentaba a los espectadores para que llegasen a realizar una transacción de compra, desvinculados de su verdadero valor, así como de su cierta utilidad y, más aún, de todo el esfuerzo que lleva su producción. De modo que el cuerpo del maniquí, puesto a la disposición de la mirada del público, se traducía para

Imagen 60. Detalle escenografía con maniqués creados por Pierre Imans, ca. 1900.  
Fuente: El maniquí. Evolución de una forma escultórica y su presencia en el arte. (p. 39)



## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

muchos en un deseo erótico. Fue una etapa que dejó grandes progresos en la fabricación de la mujer artificial tras la guerra de 1870, pues se agravó el servicio de la prostitución. La teoría de Lawrence Birken sobre el comportamiento sexual se debía al paso que sufrió la economía a finales de siglo, que se manifestaba sobre la cultura de la producción y la cultura de consumo.

En este sentido, tomaremos de referencia la muñeca tridimensional que Oskar Kokoschka creó para sí mismo como pareja pasiva (imagen 61). Se trataba de un maniquí que, como resalta Flynn, tiene un significado de "pecadillo sexual", que invoca la posición por derecho a pesar de ser marginado, dentro de la familia de los objetos surrealistas y, de tal modo, en la esfera artística. Más allá del significado individual que Kokoschka le dio a su pieza, fue de gran influencia en las "muñecas perversamente articuladas o máquinas de soltero", como eran conocidas, y su realización en los años treinta estaba a cargo del artista Hans Bellmer.

Imagen 61. Muñeca a tamaño natural de Oskar Kokoschka, 1919, tela y pelo.  
Fuente: El cuerpo en la escultura. ISBN: 84- 460-1154-9 (p. 18)



Su condición desdoblada como objeto y fetiche también agudizaba la imaginación de los artistas del siglo XX, en concreto a los surrealistas, quienes cultivaron una admiración sin ninguna restricción por el maniquí, o como lo definió Dalí, el "*objet fantôme*", indeciso en las barreras de la moda, el cuerpo y el deseo sexual. Asimismo, los creadores dentro de este movimiento recurrían al maniquí para demostrar la importancia que ejercían los procesos modernos, como la mecanización, la erotización y la mercantilización, razón obtenida de la agitada habilidad cambiante del maniquí de entrar en el surrealismo vanguardista y dejar el realismo a un lado (imagen 62). Lo mismo ocurre si entendemos, desde un pensamiento más amplio, que el maniquí se ubica en una modernidad con una condición humana, que puede tener apariencia de *manichino*, término propio para hacer referencia a los maniqués de confección extraños y, por otro lado, a los que carecían de expresión, que eran cuerpos sin rostro, como aparece en la obra de Giorgio Chirico. También puede verse como un recuerdo satírico de Sándor Bortnyik, que mediaba con la representación del hombre y de la mujer modernos en el "mejor de los

Imagen 62. Escaparate surrealista de Bergdorf Goodman. Nueva York. Fuente: This is visual merchandising! ISBN:978-84-96823-49-5 (p. 208)



mundos" posibles. Se ha de citar que el artista tiene la necesidad del cambio constante; por ello, destruye para volver a crear. En este sentido, Kokoschka, del que hemos hablado anteriormente, realizó una *performance* con su muñeca fetiche, con rasgos de una ex amante, a la que más tarde decapitó: un acto sobre el objeto de deseo embellecido que terminó destruido.

Serrano Raurell, en su tesis doctoral, nos muestra algunas reflexiones de Freud sobre lo siniestro, término que, en el lenguaje de este autor, se traduce como *unheimlich*. Su origen es causado por una serie de sensaciones que percibimos a partir de la experiencia estética. En consecuencia, en la observación de los maniqués puede aparecer lo siniestro, pues este, a su vez, puede considerarse bello u horroroso, una ambivalencia que nos sumerge en el vacío, en una zona de traspaso que se convierte en un pasaje entre distintos mundos: el de la vida y la muerte. Una vivencia que mayormente se manifiesta en la infancia, pero también en la etapa del adulto. Se trata de una emoción que presenta la pérdida de estabilidad cuando entramos en confusión entre la vida real y la artificial; por tanto, no hay unos límites precisos entre el viviente y el animado. En tal sentido, Serrano Raurell, (2019) resume que:

Todos los aspectos analizados por Freud en relación al *unheimlich* se encuentran sintetizados en la figura del autómatas o en el maniquí. Estos, como las muñecas, se convierten en las figuras que, a pesar de ser seres inanimados, provocan incertidumbre por su falsa apariencia de

vida. A su vez son cuerpos que, como dobles, materializan aspectos pasados del individuo escondidos en el inconsciente, hacen revivir aspectos que se creían olvidados. Adquieren así un carácter demoníaco que hace que, al observarlos, se despierten una serie de sensaciones equiparables a las que experimentamos ante algo monstruoso. (p. 143)

San Martín, (2003) plantea que el maniquí sigue en pleno auge incluso en la actualidad, con una historia repleta de connotaciones:

A pesar de la plétora de efigies humanas que pueblan nuestra existencia contemporánea, el maniquí sigue siendo un objeto tan fascinante como perturbador. Su historia es mucho más compleja de lo que parece y está lejos de llegar a su fin. Actualmente el maniquí sigue inspirando la creación de obras de arte entre las más iconoclastas y subversivas del siglo XXI, como es el caso, por ejemplo, del norteamericano Charles Ray con sus gigantescos Chapman, que, a través de la deformación monstruosa y sexual del maniquí infantil, exponen y acentúan, en un modo entre inquietante y repulsivo, su alteridad. De ahí esa aptitud indiscutible de los maniqués para generar cierta inquietud, tanto por su proximidad a lo humano, como, muy especialmente, por su capacidad de representar metáforas de lo inhumano. (p. 46)

Siguiendo con esta visión, el maniquí como objeto inerte que representa idealmente a las personas con un realismo superior, puede provocar la desorientación al cuestionarnos si se trata de un objeto inanimado. Esto proviene como consecuencia de que los artistas pueden establecer que adopten distintas personalidades e incluso sentimientos. Con este planteamiento, Tom Flynn, (2002)relata:

Aunque esos objetos pertenecen propiamente al dominio de lo que se ha conocido como *virtù* —objetos preciosos, cuidadosamente realizados de modo artesanal, a menudo con un significado personal íntimo—, constituyen, no obstante una forma de escultura y, por tanto, exigen que ampliemos el perfil histórico del cuerpo tridimensional. (pp. 17-18)

Un trabajo que entra en conexión con este tema es el del fotógrafo Helmut Newton. Sus obras, inspiradas en la tradición fotográfica del desnudo, han superado intensamente la vocación filosófica que entronca asimismo con las corrientes de pensamiento del siglo XX, período en el que se desarrolla. Su serie destinada a los maniqués, *Dummies*, desataron una gran polémica cuando salió su publicación en las revistas francesas *Vogue* y *Oui*, donde podían contemplarse maniqués de escaparate con poses provocadoras y de gran erotismo, que exhibían piezas de reconocidos modistos dentro de escenarios impensables, los cuales, en muchos casos, establecían analogías con las modelos que posaban entre ellos. En palabras del artista:

Mi interés por los maniqués, las muñecas, etc., arrancó en 1968, cuando el *Vogue* inglés publicó mi primera serie de fotos con esas figuras. Mostraba a una de mis modelos favoritas, Willie Van Rooy, frente a frente con un maniquí fabricado a su imagen y semejanza, con lo que se creaba una especie de doble. (Newton, 2005, p. 222)

La idea de humanización del maniquí y cosificación del ser humano se presencia en la obra de Newton: los cuerpos inanimados son totalmente realistas y las modelos son capturadas con actitudes inexpresivas e hieráticas, lo que se resume en el cambio de características de uno con otro y, por tanto, es complicado identificar a cada uno. El artista juega con la capacidad de la fotografía artística para confundir, como si de un trampantojo pictórico se tratara, y, mediante un lenguaje ambiguo, dar vida al maniquí.

La cera, como material predilecto para hacer detalles en el cuerpo de los maniqués, dio paso a nuevos materiales con mayor ligereza y se creó una ruptura con los materiales tradicionales. En ese momento, Pierre Imans descubrió la carnesina, una mezcla de yeso y gelatina que resulta menos pesada y se modela mejor que la cera. Esta aportación sustituiría a la cera, ya que sus propiedades dejaban un acabado de la piel más idóneo. Se manifestó como un precedente de los materiales plásticos, cuya composición se mantuvo en secreto durante muchos años, obligando a la competencia a desarrollar propuestas más sofisticadas.

El maniquí, como pieza escultórica inspiradora para la creación de los artistas, se adentró junto con la nueva figura femenina de la sociedad en el mundo de la estilización. Una revolución estética donde dibujantes como Préjéant y escultores como Yani Paris daban vida a escenas mágicas, con personajes fantásticos realizados con madera y metales en todas sus formas. Las más icónicas son las piezas creadas por Chassaing, quien las hacía visibles tallando los bustos en madera con un toque sobrio, inspirado en las modelos de Olescewicz. Otro caso destacable de conceptualización distinta fue el trabajo de René Herbst, autor que utilizaba planchas de metal y reducía los maniqués en una silueta, cuyas partes se podían desmontar (imagen 63). García Calvente, ante esta simplicidad de las formas, opina: "Los diseños de Herbst señalaban la alianza formal de la industria con el modernismo y, de forma significativa, trataban al maniquí como un objeto artístico" (García Calvente, 2015, p. 50).

En 1925, en París, se hizo oficial que el maniquí se encontraba en plena estilización, pues destacaban sus perfectas formas y acabados gestuales puramente elegantes en el Pabellón de Elegancia de la Exposición Universal. La evolución de los materiales utilizados en los maniqués permitió que el cuerpo completo fuese elaborado en una sola pieza. Este efecto era posible gracias a un cartón muy sólido, aun estando hueco por dentro, y se conseguía lacar todo el soporte con el mismo tono que los tejidos que iban a portar o, de otro

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

Imagen 63. Detalle maniquíes de René Herbst. ca. 1922. Fuente: El maniquí. Evolución de un forma escultórica y su presencia en el arte (p. 50)

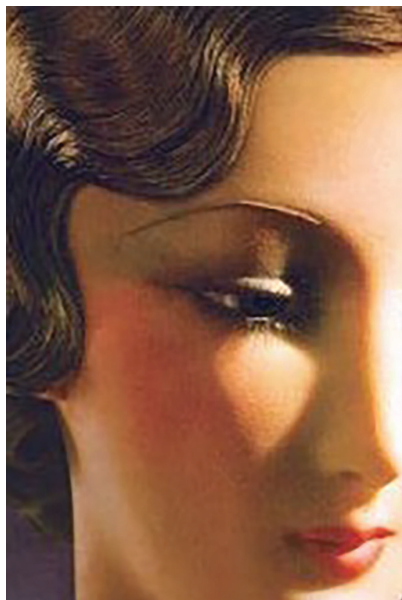


lado, añadían polvo de oro o de plata para los ropajes de *lamé*. Una aportación de un reportaje sobre dicha Exposición de 1925 se puede conocer a través de la revista *British Architectural Review*:

El artista decorativo moderno [.] ha eliminado las bobaliconas figuras de cera de las tiendas de vestir de nuestros jóvenes. Hoy, los maniquíes de Vigneau (Siégel) o Paul Imans son obras de arte espirituales [.] A veces, toda naturalización queda desechada, los rasgos trazados de forma decorativa mediante planos de corte se dorean o platean, y así contribuyen a la rareza del conjunto. Otras, rostro y figura se convierten en un caos cubista o en superficies que se superponen; hay veces que el rostro y las manos se ven reducidas a jeroglíficos decorativos trazados en el espacio. (García Calvente, 2015, p. 54).

Todos estos avances remitirían a la "piel de melocotón", una técnica que Jean Saint-Martin destacaba en las superficies de los maniquíes y se complementaban con cabellos llenos de color, atribuidos por André Vigneau, figuras que estuvieron expuestas durante un año en el Salón de las artes decorativas (imagen 64). A pesar de ser un diseño que tuvo gran impacto en los comerciantes, finalmente no obtuvo una acertada acogida. Eran maniquíes escultóricos de estilo *Art Déco*, realizados al detalle, que por un lado dificultaban la adaptación de las vestimentas y, por otro, distraían a los espectadores, pues se fijaban más en estas obras de arte que en el propio producto expuesto.

Imagen 64. Detalle maniquí "piel de melocotón" de Jean Saint-Martin. Fuente: El maniquí. Evolución de una forma escultórica y su presencia en el arte (p. 57)



En los años treinta y cuarenta, tras la llegada de la Bauhaus, las calles comenzaron a ser un puro espectáculo dividido entre dos sociedades antagónicas, donde podían observarse maniqués de estilo burgués, tradicionalmente francés, y modelos con líneas totalmente depuradas. Los comerciantes, rivalizados por ver quien vendía más productos, hacían todo tipo de actos ingeniosos: las actuaciones teatrales se volvieron algo habitual en el escenario del escaparate; personas haciendo un papel de autómatas generaban movimientos dinámicos entre los maniqués, dejando al público sorprendido; de igual modo, otros locales apostaban por las figuras de famosos de aquel tiempo, creando un escaparate popular. En Estados Unidos se tomaron estas referencias y se inició la imitación artística de las estrellas de Hollywood.

En 1937 surgió una propuesta a cargo del escultor Couturier, presentada en la Exposición Internacional de ese año. Nos referimos a los maniqués-estatuas, figuras sin rasgos en la cara y de talle muy esbelto que presentan un enfoque dramático y cuya pretensión era escandalizar al espectador. Su éxito hizo que pudieran contemplarse en la Exposición de la Piel de Nueva York en 1938, donde fueron seleccionadas por Jeanne Lanvít para lucir trajes de prestigiosa costura en la Feria de esta ciudad. Prontamente, se extendieron por todo el mundo, aunque, al estar adelantadas a su tiempo, se retiraron porque no concordaban con el estilo de ese momento, resurgiendo posteriormente con la estética fascista. Un acontecimiento que marcó el mundo del maniquí tuvo

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

lugar en la Exposición Surrealista de 1938, poco antes de que la II Guerra Mundial azotase con fuerza su evolución (imagen 65).

Los años cuarenta fueron difíciles dada la escasez de recursos que podrían encontrarse. En este período, los modelos que se diseñaban, incluidos los maniqués de Couturier, eran atribuidos en mayor parte al sexo masculino, con características extrañas y pelo rubio, que se constituían a partir de yeso mezclado de otros componentes, como zócalo. Estos maniqués constituyen un claro ejemplo de la época, representando un intento fallido de aproximarse a los formatos que se desarrollarían al finalizar la guerra. Es relevante destacar que, en la posguerra y concretamente en el año 1947, Christian Dior suscitó un nuevo aliento a los proyectos de creación de maniqués. El aspecto de los cuerpos plásticos estaba repleto de vida, junto con, un gusto fresco, donde la silueta cambia y se impone nuevamente la figura femenina en un primer plano.

En 1950 se descubrió la fibra de vidrio para conseguir resultados más ligeros, gracias al poliéster que era más fácil de moldear. Este material fue hallado por una joven, Maury Wolf, que era propietaria de una cadena de tiendas, junto con su socio David Line. Gracias a su investigación, a partir de ese momento los maniqués portaban mayor movimiento natural, de modo que el mismo maniqué podía transformarse de forma cómoda:

Imagen 65. Detalle fotografía de maniqué de Man Ray en la Exposición Surrealista de 1938. Fuente: <https://www.mutualart.com/Artwork/Mannequin-de-Man-Ray--Exposition-Interna/30B339B38514667E>



podían cruzarse de piernas, tumbarse completamente, caminar de puntillas o simular que iban caminando. La primera serie de maniqués en poliéster fue realizada por el escultor Jean-Pierre Darnat en 1947. Su autor les dio rasgos tan característicos que eran reconocidos por todas las capitales europeas: parecían totalmente realistas, con una fresca adolescente y carácter inocente. En ellas se añadían pelucas de cabello natural, pestañas de una suavidad extrema, ojos enormes esmaltados y boca abierta, dando una gran expresividad gestual. Los maniqués *pin-up* de la época y los andróginos de los años sesenta convivirán a la perfección con el maniquí de carácter tradicional, pese a que el nuevo maniquí de plástico instauró la imagen de una "joven mujer distinguida". (García Calvente, 2015, pp. 69-70)

En los años sesenta, el maniquí fue influenciado por el *Pop Art* y la moda *beatle*. En este contexto, la firma danesa Hindgaul Mannequins era una de las productoras de maniqués que despertaba, en sus diseños, la sensualidad, mostrando un carácter de seguridad en sí mismas. Los catálogos de la empresa, como recurso publicitario, difundían escenarios donde los maniqués se incluían con seres humanos en escenas reales, dotándolos de un significado que va más allá de su sentido comercial, para traspasar los límites del escaparate, "cobrar vida propia, transgrediendo su identidad y convirtiéndose, mediante las sugestivas escenografías urbanas o rurales, en algo más" (García Calvente, 2015, p. 71). A partir de aquí, se dejaron de usar las pelucas naturales, que fueron sustituidas por las de nailon, un material que podía lavarse, desenredarse y moldearse con facilidad. Además, los peinados podían modificarse según cambiaba la moda.

Los años comprendidos entre los setenta y los noventa tuvieron una escasa evolución en este ámbito. En esta etapa, el maniquí hiperrealista de los años ochenta (imagen 66) transformó el procedimiento de trabajo con un nuevo material más flexible y elástico: la gelatina. Su método consistía en realizar moldes directos sobre el cuerpo vivo; el rostro se modelaba con todo detalle y, de esta forma, se concluía con un modelo exacto a la realidad y, a la vez, perfecto. Esta alteración afectó la figura del artista, ya que el trabajo disminuyó porque la gelatina terminaba su acabado. No obstante, no todos sus creadores sabían esta composición, y muchos prescindían aún de la labor del artista.

Las nuevas tecnologías y las grandes marcas de moda de los años noventa provocaron que la experimentación del maniquí disminuyese. Las franquicias contaban con una fuerte economía y apostaban por los proyectos de *marketing* y, en consecuencia, lo que estaba muy latente en ese momento en los comercios era la rama publicitaria. En primer lugar, las grandes fotografías con modelos en las pasarelas internacionales fueron las que reemplazaron al maniquí. Además, eran exhibidas en los soportes televisivos; pero, más tarde, tras el inicio tecnológico, el maniquí volvió a reconquistar los escaparates de moda.

Imagen 66. Detalle maniquí en el escaparate de Selfridges, Londres. Fuente: This is visual merchandising! ISBN:978- 84-96823-49-5. (p. 179)



Hoy, los grandes establecimientos comerciales apuestan por este recurso, ya que defienden que es la mejor herramienta para poder ofrecer al público las últimas tendencias y tener cierta conexión entre todos los locales. Por añadidura, en este siglo XXI puede valorarse que el escaparatismo y el *visual merchandiser* son áreas muy competentes para el comercio venidero, ya que se conoce su efectividad para suscitar el deseo de los consumidores y, al mismo tiempo, provoca que el cliente adquiera las compras de forma *online*, una alternativa cómoda y muy competitiva.

### 5.4. ARTE, INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA EN LOS DISEÑOS DE ESCAPARATES

El arte tecnológico, que surge en los albores de la segunda mitad del siglo XX, trabajó activamente en el programa de dismantelamiento de los paradigmas que sustentaron durante más de cinco siglos las utopías propias de la vieja cultura. Este nuevo arte tomó el relevo en la construcción y la gestión de aquellas utopías que desarrollaron para la sociedad industrial las vanguardias artísticas durante la primera mitad del siglo pasado y las reemplazó por las de la sociedad digital-cibernetica. (Alcalá y Jarque, 2013, p. 4)

En la actualidad, podemos apreciar cómo nuestra rutina diaria es afectada por la incesante mediatización de las nuevas tecnologías, mediante una extendida inmensidad de los aparatos electrónicos en permanente transmutación y potenciación. Esto ha provocado que nos ubiquemos en una sociedad globalizada y, casi a nivel mundial, cibernetica. Un imaginario neotecnológico, en

el que para este apartado nos interesa cómo se vincula el arte con el propio progreso de la vida alteró de igual modo el mundo artístico-comercial del escaparate con los diseños en el paisaje mediático. Se considera que es el diseño el encargado de la función de montaje, de las operaciones sobre el espacio y de la puesta en escena. Por tanto, en esta búsqueda experimental y artística se tratan los medios expresivos como aparatos productivos.

De acuerdo con Martín Barbero, el tiempo, el espacio y las formas de interactuar con la producción, la acogida de las obras artísticas, así como los imaginarios a los que hacemos frente, componen una amalgama de sentidos que deben tener en cuenta para entender el arte como un lenguaje sociocultural político y tecnológico, o como "forma cultural". En este aspecto, el arte tecnológico además de su faceta técnica (conectada a los mecanismos de uso), es simbólico y guarda una fuerte relación con las formas de expresión que derivan del progreso tecnológico.

Las tecnologías de la comunicación han modificado el mundo, la manera en la que vivimos en sociedad, nuestros hábitos y reacciones y, en mayor medida, en la mirada hacia el arte. A pesar del gran impacto que sufre este campo, hemos establecido que el vínculo del arte y las nuevas tecnologías constituye una experiencia más: un nuevo terreno por descubrir o valorado como un innovador canal de difusión, pues han logrado creaciones artísticas que en el pasado simplemente se habían expresado en la más pura teoría porque quedaban paralizadas en el momento que trataban por materializarse. Atendiendo la reflexión de Arlindo Machado, (2004) destacamos que "El arte siempre fue producido con los medios de su tiempo" (p. 85), teoría que sostiene la relación que ha tenido en todo momento lo tecnológico y lo artístico, funcionando como elementos articulados.

Como resultado de esta transformación, la esfera artística experimenta un ininterrumpido desequilibrio debido a las innovaciones artísticas, una discordancia convergente que se presenta con las primeras vanguardias y perdura en la actualidad, haciendo que se cuestione la diversidad que confiere el arte digital. Retomando el concepto de una *techné*, que José Jiménez define como:

[...]aquello distinto de la naturaleza (la *physis*), nombraba, entonces, lo producido por el hombre (pero no solo en tanto objetos, artesanías, sino también en tanto habilidades, pensamientos). Dentro de la *techné* se incluye la *techné mimetiké*, la habilidad de producción de imágenes. (Gómez y Racioppe, 2016, p. 162)

Es el autor Raymond Williams en 1992, quien retoma su significado para aplicarlo en la tecnología, pues se tiene la idea de que las prácticas artísticas contemporáneas crean sus obras a partir de lo tecnológico. Con tal asunto, la técnica se analiza como una forma cultural, mientras que la tecnología se

entiende como el uso social de lo incipiente. Así, nos situamos para comprender la función de la técnica y el arte en la era tecnológica. En conexión con este planteamiento, Jesús Martín Barbero, (2003) propone:

[...] lo que la revolución tecnológica de este fin de siglo introduce en nuestras sociedades no es tanto una cantidad inusitada de nuevas máquinas, sino un nuevo modo de relación entre los procesos simbólicos —que constituyen lo cultural— y las formas de producción y distribución de bienes y servicios: un nuevo modo de producir, inextricablemente asociado a un nuevo modo de comunicar, convierte al conocimiento en una fuerza productiva directa. (p. 165)

De tal modo, podemos observar cómo las nuevas tecnologías influyen en la creación artística. Por una parte, la pieza de arte se separa de los elementos que la integran y adquiere un carácter inmaterial, pero, a su vez, sigue siendo tangible, con la posibilidad de transformarse en un acto objetual. Se trata de una proposición que, en las artes plásticas, en unión con el objeto por su propia definición, siempre se ha llegado a considerar y no ha sido nunca factible. Ahora la forma no es la condicionante de la obra artística y, en consecuencia, permite que cada espectador le otorgue diversos significados e interpretaciones. Además, los receptores también deciden si la van a modificar o no, alterando así su mensaje; es decir, pueden insertar una fotografía, un texto o incluso una melodía. Por ende, se ocasionaría el tan anhelado arte total que, además, tiene más alternativas, pues es posible integrarle enlaces hipertextuales e hipermediáticos que faciliten su entendimiento. Sumado a todos estos atributos, se destaca su manifestación individual, en referencia a una persona o un grupo. En este último caso, puede identificarse por su entidad propia y, así, convertirse en una expresión colectiva, anónima si se elige, en cierta medida formada o, en todo caso, sin terminar, donde el público tiene la opción de incorporarse al equipo de creadores.

En el otro extremo, como segunda causa que incide en el ámbito artístico con origen en la tecnología de la información, se encuentra el método de accesibilidad del usuario y sus costumbres relacionadas con el consumo cultural. Los actuales sistemas sobrepasan los límites espacio-temporales y dan la oportunidad de tener un acceso permanente en cualquier localización del mundo, dado que son competentes y han incluido, además de popularizado, variadas formas de expresión artística que están disponibles para todos. Para exponerlo más claro, la ciudad digital en la que nos encontramos, y que ha sido creada, ha disminuido los costes de fabricación y de difusión, lo que ha permitido la democratización del arte. Este nuevo recurso consentía al artista, si esa era su elección, quedarse en el anonimato y, además, al margen del mercado.

Otra consecuencia que guarda relación es la falta de claridad que se tiene del concepto "espacio físico." Una cuestión que perturba considerablemente las normas jurídicas de propiedad y, al igual que ocurría anteriormente, puede

permanecer oculto o, de no ser así, gozar de un completo canal publicitario. Además, las obras pueden enriquecerse con otras piezas, y poder incorporar tantos complementos como pueda precisarse o mantenerse en comunicación con el espectador y recibir las ideas de sus reacciones, un asunto nunca antes visto.

Antes, el artista exponía su obra al criterio público y nunca recibía directamente la opinión del receptor, ni mucho menos, su aportación. Ahora, el arte puede ser interactivo y el autor se nutre también de las experiencias de los espectadores, convertidos ellos mismos en autores. (Bellido Gant, 2002, p. 343)

En este contexto, que se relaciona directamente con el escaparate como espacio de exposición de arte, el artista se desvincula totalmente de la servidumbre (antes casi obligaba) de pasar por los museos y las galerías. Un tema que se ha debatido constantemente, planteando la función de estas instituciones en conexión al artista y a la sociedad. Este refugio del arte ha sido criticado por los creadores de la vanguardia; pero, a su vez, la acogida de sus piezas en los mismos ha sido aceptada. Una incongruencia que los medios de comunicación y la capacidad del arte digital han podido resolver por primera vez en la historia. Sobre esta base, la obra de arte del presente puede mostrarse de manera aislada, tanto práctica como teóricamente, o en conjunto. Funciona como recurso para poner a disposición los deseos o necesidades del espectador; puede manejar un espacio ya existente recreándolo, crear uno nuevo, tiene oportunidades en aplicar enlaces y el servicio de acceso cómodo con posibilidad de gestión. Una serie de categorías que la posicionan en un momento determinado, tanto social como histórico y físico. Es posible, por ello, que la evolución del conocimiento sea muy parecida a la capacidad de la mente humana, que funciona con la combinación más o menos libre y sirve de apoyo en la comprensión de la creación artística al extender todas las vías posibles entre creador y espectador.

Para el arte, las nuevas tecnologías son el trayecto por el que hoy día fluye la expansión y se vincula con todas las manifestaciones artísticas. En una valoración más flexible, tendríamos que referirnos a las estrategias artísticas, pues son las que aplican las últimas innovaciones en diversas categorías y formatos a través de las nuevas tecnologías. Esta innovación trata de captar una necesidad en la sociedad o satisfacer la misma mediante estas estrategias creativas nuevas, o conjugando las que están presentes. Este trabajo hace posible la creación y el lanzamiento de ideas nuevas, transformando una creatividad individual en una innovación colectiva (imagen 67).

#### **5.4.1. La transformación de la escultura**

Como hemos apuntado con anterioridad, y como antecedente a este tema (como todas las vanguardias artísticas), hasta entrar en la banalización de

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

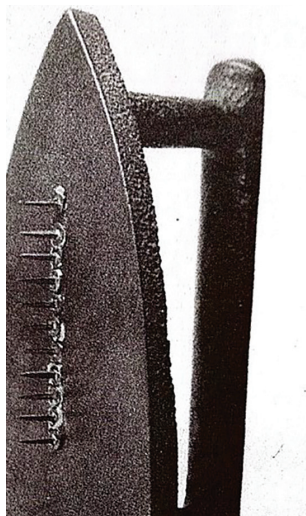
ser todo idéntico, se observa la consecuencia de encontrar piezas de arte tanto en museos como en centros comerciales y, por tanto, que toda obra fuese convertida en objeto de consumo. Artistas anteriores a los años setenta, como Man Ray (imagen 68) y André Breton tenían esta concepción: "Pasa con la escultura en el siglo XX como el surrealismo, que nadie sabe de ellos

Imagen 67. Detalle *Nike+ House of Innovation: Interactive Windows Selfridges*. Escaparate digital interactivo de Nike. Experiencia audiovisual, Londres. Fotografía de Ewout Huibers.

Fuente: Display Art. Visual Merchandising and Window Display (pp. 30-31)



Imagen 68. Detalle *Cadeau* (original destruido) de Man Ray, 1921-1963. Fuente: ¿Qué es la escultura moderna? Del objeto a la arquitectura. ISBN:84-89455-78-3 (p. 152)



con certeza, territorios de todas las posibilidades, tantas que todo podía ser escultura y todo surrealismo" (Rodríguez, 2003, p. 9).

Ante este pensamiento, la escultura hoy día también se crea a partir de la tecnología, donde ya no ocupa el mismo lugar que en su estado tradicional, pues en muchos casos no es identificable. De este modo, los nuevos medios tecnológicos son un soporte para la creación de piezas escultóricas y artísticas en general, donde toda creación comienza si la intención del artista es utilizar la red como herramienta para llegar a un fin con características digitales, de la misma forma que el escultor en el arte clásico trabajaba sobre la materia prima para llegar a crear su pieza. La transformación en el arte plástico comenzó cuando, en los años sesenta, ciertas propuestas se vieron fortalecidas por recursos como la fotocopidora, el fax y el ordenador. En los años setenta también se observaron nuevas aplicaciones que derivaban de la infografía y, más recientemente, apareció la gráfica digital, muy vinculada como suministro a los nuevos circuitos de internet.

Podemos puntualizar que uno de los factores de la esfera virtual provocado por las computadoras era la división que existía con el espacio real o, de manera más concreta, la separación con el material, dada la presencia de las pantallas como interfaces esenciales de intermediación con los usuarios. De esta manera, la producción de la escultura digital se manifiesta como una transformación, en la que las piezas esculpidas se trasladan al espacio físico con la ayuda de programas y herramientas avanzadas de modelado 3D, como son el (PR) Prototipado Rápido o *Rapid Prototyping*, el (CNC) Control Digital Computerizado y otros instrumentos que sirven en los experimentos de ingeniería y diseños industriales.

Así pues, las esculturas digitales se crean a través de aplicaciones que los novedosos medios ponen a disposición para presentar un mundo intermedio, caracterizado por lo tradicional, lo artístico y lo material con el marco digital. Este formato de producción es un método sencillo y accesible para que usuarios o visitantes de museos y galerías artísticas puedan visualizar los atributos que contenían piezas predecesoras analógicas que han podido perderse, pues se ha demostrado que la técnica que fusiona los medios tradicionales y digitales es más resistente a la obsolescencia visual y a su carácter efímero.

Es un beneficio para los artistas poder contar con estos instrumentos, para llevar las formas digitales a la tercera dimensión y transformar el mundo visual en el mundo físico. Asimismo, posibilitan la creación de archivos escultóricos que pueden difundirse y reproducirse universalmente. Pero esta visión sobre la aplicación combinada de ambos mundos no es considerada ni llevada a cabo de igual forma por los distintos autores creativos. Por esta razón, y a modo de ejemplo, ya que son muchos los destacables, la escultora Patricia Cronin o el escultor Clanes Oldenburg piensan que la escultura digital se forma como un elemento básico

para la realización de obras. Además, es un procedimiento que permite, en su diseño, reducir el gasto económico de esculturas de gran formato, al determinar la cantidad precisa de materiales necesarios para su ejecución.

Por otro lado, autores como Pierre Bezier preferían reclamar estas herramientas para crear piezas escultóricas de formas agradables, desde otra concepción, Bathseba Grossman y Derrik Woodham usaban la esfera digital para conseguir formas fractales o efectos creados por los cambios de formulaciones geométricas o programas de representación óptica en tres dimensiones. Estos artistas se acercaban a las corrientes contemporáneas del momento, como el constructivismo ruso o el arte óptico. El comienzo aproximado de la escultura digital tendía a presentar distorsiones anamórficas, motivo de la facilidad en los programas de tres dimensiones para deformar geométricamente infinitos puntos de vista. Robert Lazzarini es uno de los artistas que se guiaron en este camino. Su destacable obra del año 2002, la *Cabina telefónica*, fue expuesta en la Bienal del Whitney Museum. Otra conocida obra de Lazzarini es *Las Calaveras*, del año 2000, que se elaboró con hueso tallado, resinas y pigmentos, aunque las formas se definieron a partir de modelado virtual con modelos de Prototipado Rápido o *Rapid Prototyping*, tanto para su fabricación como para el desarrollo de los moldes.

Los proyectos interactivos, como la realidad virtual, los multimediales y cada uno de los discursos estéticos que eran planeados para efectuarse como un medio tan solo digital, eran la causa de una ejecución a través de la red. Por tanto, los soportes para estas obras artísticas son virtuales y, por lo general, se traducen en el circuito de distribuciones: *World Wide Web* (WWW). Un espacio metafórico donde existe el caos de la hibridación, en paralelo con la recuperación del espíritu transgresor de las vanguardias históricas. Es un método sencillo que te permite interactuar a partir del hipertexto.

Cabe la posibilidad de que los artistas experimenten en la creación artística combinando todos estos recursos. En este caso, algunos ejemplos, diseñados en las piezas de muchos artistas, se acercan al trabajo corporal donde se aplican los instrumentos tecnológicos. Una mezcla de tecnología digital con tecnología del "cuerpo" abre el camino hacia un nuevo lenguaje, que, aun usando técnicas sencillas, delimitan sus caracteres virtuales o interactivos. La tecnología en sí misma contiene unos atributos propios que son inalcanzables con las técnicas tradicionales; por ello, hacen posible la manifestación de estrategias artísticas singulares.

Un ejemplo de esta aplicación la encontramos en la obra de Karin Sander. En su serie *Personen 1:10*, trabaja un enfoque sociológico en relación con la implicación del espectador en la elaboración de la obra artística, donde expone un conjunto de individuos en miniatura personalizados; para su creación, cada personaje podía decidir la forma en la que deseaba ser capturado por

el lector óptico láser. El aspecto resultante en estas piezas tridimensionales era muy realista. En la siguiente imagen podemos ver una de las piezas de Sander, donde ha utilizado un escáner corporal tridimensional, desarrollado esencialmente por la industria de la moda, para recoger los datos y reproducir la forma del cuerpo mediante corte de plástico.

El trabajo de Sander progresó y sus frutos se mostraron en la exposición participativa en la Staatsgalerie de Stuttgart, donde trató el escalado de objetos desarrollados por Prototipado Rápido o *Rapid Prototyping* (PR), de forma similar al anterior para llegar al público, dado que en una galería de renombre se exhibían los propios retratos de los espectadores, modificando los esquemas selectos de las obras artísticas y del propio espacio museístico (imagen 69).

Otro autor interesado en trabajar con el cuerpo mediante el escaneado láser era Dan Collins. Su trabajo se apoyaba en esta herramienta, que le permitía capturar su propio cuerpo en movimiento giratorio, alterando las formas y falseándolas para que pareciesen fotocopias. También el polifacético artista L. Argent utiliza estos métodos en su obra para representar zonas corporales, como en su instalación *Whispers*, expuesta en Denver (2002) realizada a partir del escaneado con láser de bocas de personas reales y su representación en piezas calizas de gran tamaño mediante un proceso de corte por Control Numérico Computarizado (CNC) en piedra, que muestra las texturas y pliegues de la piel con gran realismo. Con igual método, de escaneado láser de almohadas apiladas, también el mismo autor las representa en mármol en su obra *Pillow Talk* en 2001, obteniendo formas muy exactas que reflejan incluso la textura de la tela.

La existencia no matérica de la tridimensionalidad virtual quizás esté fuera del alcance de la percepción humana, y las sensaciones táctiles podrían

Imagen 69. Detalle *Isabel Schenk* de Karin Sander, 1999. Fuente: El sentido de la escultura. ISBN: 978-84-16411-57-3 (p. 25)



transmitirse con trabajos adecuados en la diversidad de proyectos virtuales de simulación, los cuales, finalmente, podrán diferenciarse de la visión dentro del panorama mundial. Un conjunto de posibilidades dentro de un mismo mundo que es atrayente y, a su misma vez, inquietante. Las desigualdades de la vida presente son reforzadas en el terreno virtual. La magnitud inabarcable de los posibles caminos en las nuevas tecnologías impone al individuo a la fragmentación, especialización y abandono de las obligaciones particulares de cada ser humano. En este sentido, en el manual *Procedimientos y materiales de la obra escultórica*, Consuelo de la Cuadra González-Meneses concluye en que:

Es tarea del arte, unificar a este hombre fragmentado con su lenguaje abarcante y con concreto, no constreñido por el discurso, lógico, racionalizante, y ser, para la humanidad, un espejo crítico de la evolución en el mundo, y la escultura, concretamente una toma de tierra, a través de su reclamo físico, matérico y estructural. (Matía et al., 2009, p. 162)

A pesar de que el usuario no forma parte del gran avance tecnológico, paulatinamente se ha ido acostumbrando a este disfrute el cual, hoy día, la sociedad puede tener a su alcance. Las nuevas tecnologías han revolucionado todas las esferas del saber humano, aunque el dibujo y la expresión gráfica han sido unas de las ramas que más beneficios han obtenido. Así, el proceso general de la escultura ha formado parte del privilegio que ofrece el avance digital. Estas tecnologías proporcionan el perfeccionamiento que, durante años, se ha intentado conseguir en el ámbito artístico mediante métodos mecánico- manuales. Dentro de la disponibilidad de técnicas que podemos encontrar en este campo se destaca la reconstrucción virtual de espacios y formas, el diseño asistido por ordenador (DAO), o la elaboración de moldes escultóricos y su posterior reproducción, entre otros. La aplicación de digitalización 3D, por ejemplo, "nos permite capturar los puntos de mediación con mayor precisión y velocidad, pudiéndose emplear sobre distintos tipos de objetos, de diversas dimensiones, geometrías o texturas, proporcionando la representación virtual del objeto, en un sentido tanto topográfico como superficial" (Caetano Henríquez y Navarro Pantojo, 2007, p. 23).

Hay muchas compañías que, en los últimos años, han prosperado gracias a su cometido destinado en producir esculturas de diseño avanzado, donde se articulan los elementos artísticos con los tecnológicos. Esta combinación permite alcanzar obras que, por el proceso tradicional, eran inimaginables tratar: por un lado, el precio sería elevado y, por otro, habría una gran complejidad en su realización. En este sentido, y como antecedente manual mecánico al sistema que vamos a describir, estaría la fotoescultura, una técnica que apareció en los años sesenta del siglo XIX para reproducir piezas a partir de la fotografía y, así, dotarlas de las tres dimensiones. Consistía en hacer una impresión mediante varias fotografías (exactamente eran veinticuatro cámaras) cuyas proyecciones ayudaban a modelar la figura con materiales tradicionales y con la herramienta de un pantógrafo. Entre sus mayores exponentes encontramos al francés François Willème.

Este método, antes citado, sería un claro registro de su tiempo en comparación con un sistema digitalizado que se utiliza en las prácticas artísticas: el *Haz de Láser*. Esta aplicación se caracteriza por una luz formada por diodos que debe ser proyectada sobre la superficie de la pieza que se vaya a digitalizar, y dicha luz es reconocida por células fotosensibles que se sitúan a cada lado del láser. A continuación, la información retenida se traslada a un *software*. El efecto producto de esta digitalización puede radicar en la ejecución de la ingeniería inversa o, en otras palabras, la geometría completa de la pieza, sin usar planos. Por tanto, sirve para digitalizar un objeto que resulta de la creación de dicha superficie. Un caso pionero de intervención tecnológica con láser en la digitalización escultórica sobre obras de arte es el proyecto *The Digital Michelangelo Project*, llevado a cabo por un grupo de investigadores de la Stanford University de Washington durante una estancia en Florencia en el curso 1998-1999. El director de este proyecto, Levoy, expone las ventajas de este medio en referencia a los campos del arte:

Para los investigadores, los modelos digitales proporcionan una nueva herramienta para el estudio de obras de arte. En un museo, podemos ver la mayoría de las estatuas a partir de un conjunto limitado de puntos de vista. [...] los modelos digitalizados permiten observar las estatuas desde cualquier punto de vista, cambiar la iluminación, y así sucesivamente. En el caso de las estatuas de Miguel Ángel, donde la mayoría de las cuales son de gran tamaño, las vistas disponibles vienen siendo siempre desde el suelo mirando hacia arriba. Miguel Ángel lo sabía, y él diseñó sus estatuas en consecuencia. Sin embargo, es interesante e instructivo ver sus estatuas desde otros puntos de vista. Observar el David desde direcciones inusuales nos ha enseñado muchas cosas sobre el ingenioso diseño de la escultura. [...] para los conservadores de museos, aunque estudiar los modelos mostrados en una pantalla de ordenador, probablemente no reemplace la experiencia de caminar alrededor ellos, pueden aportar mejoras a la experiencia. (Caetano Henríquez, 2012, p. 3)

Dentro de los sistemas de digitalización 3D por proyección de luz láser existen dos categorías, que dependen del planteamiento llevado a cabo en su medición y la efectividad en su uso posterior. En primer lugar, resaltar el procedimiento de proyección a través de una línea de luz láser, una opción muy parecida al sistema de proyección de franjas que veremos más adelante. La línea de luz láser se proyecta en el elemento a digitalizar por factores mecánicos que rastrea todo el objeto, mientras que la cámara es la encargada de recabar la deformación medida, a partir de la cual se obtienen los datos geométricos de la imagen a digitalizar.

El segundo grupo corresponde al sistema de proyección por punto, que permite medir grandes superficies. Su aplicación también es con láser y es el procedimiento empleado en el ejemplo *The Digital Michelangelo Project*

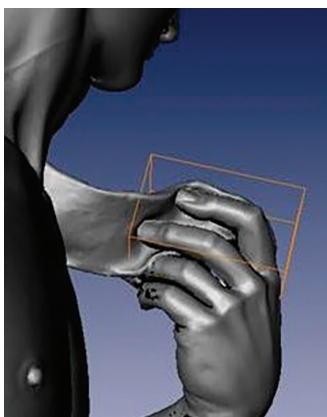
## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

(imagen 70-71). Como ya se ha apuntado, la luz es puntual y está distanciada para medir la superficie del modelo. Es necesario en este método de trabajo la obtención de una nube de puntos de alta densidad, en la que el sistema de medida gira con respecto a la vertical, al mismo tiempo que el haz de luz láser se desplaza gracias a un espejo, de forma que, con estas rotaciones, se completa la medición de este sistema. Otra cualidad positiva en este esquema, debido a la ayuda de la cámara, es su lectura de color en el patrón escaneado. Este resultado es posible por la resolución del dispositivo fotográfico, que conecta las coordenadas RGB (*Red, Green, Blue*) a la zona de medidas geométrica por medio de la proyección de las imágenes sobre las capturas que equivalen a la nube de puntos.

Imagen 70. Detalle *The Digital Michelangelo Project*, 1998. Escaneado de David. Fuente: La producción escultórica en la era digital. Una tríada entre la industria, la formación y la creación artística contemporánea. (p. 3)



Imagen 71. Detalle *The Digital Michelangelo Project*, 1998. Proceso de suavizado de maya y renderizado. Fuente: La producción escultórica en la era digital. Una tríada entre la industria, la formación y la creación artística contemporánea. (p. 4)



Por ende, otro tipo de tecnología de medición en 3D es la proyección de patrones, también conocida como proyección de franjas. Esta modalidad está igualmente compuesta por un proyector y una cámara, siendo el primer elemento el encargado de proyectar un modelo dinámico de franjas de luz y sombra, que cambian su espesura mientras se hace la proyección. Por otro lado, la cámara, captura la deformación de dichas franjas al contemplarse la proyección en la superficie de la pieza para digitalizar, consiguiendo una serie de imágenes de curvas. En este sentido, de la misma manera que hemos repasado el último sistema, una serie de algoritmos crea la nube de puntos geométrica tras analizar la imagen deseada. Tanto la digitalización por franjas como el sistema haz de luz láser pueden trabajar la imagen 3D en grandes formatos a partir de la elaboración de varias capturas en su escaneado. Cada captura, en este punto, es conocida como “estacionamiento” y, en caso de combinar varias de ellas, se obtiene una serie de estacionamientos que puede alcanzar el modelo perseguido a través del *software* específico.

En esta digitalización, la nube de puntos genera el mallado que se traduce en un modelo poligonal geoméricamente exacto, pero, que más adelante, necesita ser retocado aplicándole filtros, cerrando posibles huecos, etc., hasta alcanzar una figura poligonal hermética e impoluta que represente al objeto físico digitalizado. Esta optimización da paso a su exportación en 3D en el formato que se haya ajustado; en este caso, es muy común pasarlo a STL (*Stereolithography*). Debemos apuntar una desventaja en la proyección de estos sistemas: su limitación, pues tan solo pueden trabajarse piezas de tamaño reducido, de hasta dos metros. Para que puedan ejercerse estos proyectos en objetos de un tamaño superior, se combinan con otros tipos de dispositivos, como la fotogrametría, las guías de movimiento o los marcadores ópticos, que facilitan el rango de amplitud hasta diez metros.

En el presente, el ámbito del patrimonio cultural destaca por una producción muy elevada de contenido fotográfico y de digitalización 3D. Es trascendental resaltar que este tipo de intervenciones cuentan con una normativa para no deteriorar los elementos, por lo que deben usarse las tecnologías no invasivas o destructivas para que la naturaleza de las esculturas u objetos (fragilidad, alto grado de deterioro, alta sensibilidad, etc.) no sean alteradas y aseguren su integridad. Los denominados métodos ópticos son los más habituales en la aplicación de técnicas de medición 3D sin contacto en el patrimonio de obras artísticas, como el *Haz de láser* que hemos observado en páginas anteriores, ya que permiten preservar el modelo original. Al mismo tiempo, los sistemas descritos proporcionan, a través de proyección de patrones RGB (*Red, Green, Blue*), el color idéntico de la figura a reproducir de forma digital.

Para continuar dentro de este marco, la fotogrametría es otro sistema que hace posible diseñar modelos 3D. En lo que respecta a este trabajo, por un lado, se trata de una técnica más económica que el modelado 3D que hemos detallado con anterioridad y, dependiendo del nivel de detalle del modelo, puede seleccionarse su impresión en diversos materiales según la tecnología que se utilice, ya

que las aplicaciones utilizadas son tipo *3DStudio MAX*, *Autocad*, *Blender*, entre otras herramientas. Además, pueden emplearse escáneres láser, ya que culminan este proceso con un notable realismo dada la texturización que se alcanzan por medio de las fotografías. De este modo, se obtiene el modelo de forma directa mediante los algoritmos de la fotografía digital. La conocida fotogrametría aérea, por tanto, se basa en la fotografía para realizar el modelo 3D. Su aplicación ha sido muy común en el diseño de mapas y su posterior construcción de terreno elevado, que es posible por el uso de DEM (*Digital Elevation Model*). No obstante, en los últimos años, se ha ido aplicando gracias a los avances a modelos tridimensionales y, hoy día, es conocida como fotogrametría de alcance corto (*close-range photogrammetry*).

Su técnica matemática se conocía desde hace bastante tiempo, aunque no podía considerarse un modelo 3D real procesable. Únicamente servía para ayudar en los vuelos aéreos, por ejemplo, a reconstruir el paisaje y, en aquellos tiempos, poder observar una visión muy cercana a la tridimensionalidad. La presente evolución permite calcular una aproximación de la localización de la cámara con relación al objeto real y disponer, por medio de los cambios matemáticos, la posición referente a sus puntos en un sistema 3D, todo ello a partir de la imagen fotográfica. Esta técnica cuenta con un beneficio: si las imágenes se toman desde un dispositivo no calibrado, tienes siempre opción de que se respeten los parámetros idénticos en la captura fotográfica y de reconstruir un modelo 3D con bastante garantía.

Hablamos de un sistema que se ha incorporado fácilmente hoy día, dada la efectividad que causa en la difusión a través de los medios digitales dentro del panorama científico del patrimonio histórico y artístico, así como en documentos de yacimientos arqueológicos. Esto se debe a que aporta información con las imágenes aumentadas en su dimensión, que pueden emplearse como textura en los resultados de la técnica de la fotogrametría (imagen 72). Por ende, es un terreno muy competente dentro de las técnicas más costosas y en su aplicación como realidad aumentada.

La paulatina aplicación de todas estas tecnologías en el territorio de la creación artística es uno de los caminos con más desarrollo en el arte contemporáneo (imagen 73). Su progreso está directamente asociado a que, en el presente, todo individuo dispone de equipos informáticos o dispositivos móviles, junto a sus variantes, los cuales permiten múltiples alternativas potenciales, como aplicaciones que contienen gráficos y animaciones 3D, o bien aplicaciones de realidad aumentada que nos sirven para aplicar estas figuras de una manera sencilla y muy realista.

En este apartado, debemos dar cabida a la interactividad, otro modo de representación que nos permite, a través de la pantalla como soporte, dar un paso de lo real a lo ficticio. Un espacio que ha servido a varios campos, como el cine o la televisión, entre otros muchos, donde el lenguaje ahora es el

Imagen 72. Detalle Composición digital de un modelo obtenido con fotogrametría de la escultura gótica en alabastro policromado correspondiente a la figura de *San Juan del Santo Entierro de Gerona*, atribuido por contrato al Maestro Aloï. Imagen de Aleix Barberà. Fuente: Fotogrametría para la conservación - restauración de bienes culturales. ISSN 1579-3613 (p. 57)



Imagen 73. Trabajo robótico de tallado en piedra mediante robots de un diseño en 3D. Fuente: <https://www.digitalstoneproject.com/>



protagonista del mundo virtual, una zona intangible que nos ofrece desplazarnos a otras dimensiones. La pantalla se dirige a un espectador que necesita la disección para recorrer la esfera de la representación: los códigos, los símbolos y el significado en sí mismo, en la que se muestra un mundo.

## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

En la actualidad, este formato rectangular se ha transformado en algo muy diferente de lo que se conocía en sus antecesores, y entre estas cualidades presentes, la más destacable es que ya no es exclusiva: no está enmarcada en un tiempo y un espacio para su contemplación, sino que se presenta como múltiple y móvil, quedando totalmente integrada en nuestra vida diaria. La causa de ello radica en que sus proporciones varían y podemos encontrarlas en todos los tamaños, tanto en el ámbito privado como público.

Su tamaño fue aumentado progresivamente desde la simple tela tendida, a las grandes pantallas del *cinemascope*, de los *drive-in* y de los *Imax*. Pero por muy grandes que fuesen jamás podrían cubrir la totalidad y además quedaban circunscritas a un lugar concreto. La pantalla entonces se hizo pequeña y pudo entrar en los hogares, bares, transportes... luego implosionó en millones de pequeñas pantallas incorporadas a toda clase de dispositivos, se incorporó al vestido, se enganchó al cuerpo. Todo parece indicar que su voluntad última es adherirse a los ojos, cubrirlos (*Occulus*, etc...) o inserirse en el propio cuerpo. (Ortuño, 2018, p. 93)

Hoy en día, el margen de la pantalla, que siempre había servido para hacer distinción del mundo irreal que se observaba dentro de ella, ha modificado su objetivo y lo que pretende es una integración lo más real posible, de modo que no exista ningún límite entre lo real y lo simulado.

Hoy nosotros no pensamos lo virtual, lo virtual nos piensa. Y esta transparencia inasible que nos separa definitivamente de lo real nos resulta tan ininteligible como para la mosca puede serlo el vidrio contra el cual se golpea una y otra vez, sin comprender qué es lo que la separa del mundo exterior. Ni siquiera puede imaginar qué pone fin a su espacio. Del mismo modo, nosotros tampoco podemos imaginar hasta qué punto lo virtual ya ha transformado, como por anticipación, todas las representaciones que tenemos del mundo. (Baudrillard, 2006, p. 125)

La simbiosis entre el individuo en el mundo real y la interacción con lo digital a través de la pantalla coexiste y se superpone. De la misma forma que describe el escultor Víktor Shklovski, (1978): "el arte es el pensamiento por medio de imágenes" (p. 55), la pantalla en sí misma es una imagen que se extiende hasta el propio ambiente y se fusiona con la realidad, generando nuestra credibilidad ante una ventana ubicada en el espacio físico con un vacío ilusorio. Sobre este particular, Manovich, (2005) reflexiona: "[...]En vez de ser un medio neutral de presentar la información, la pantalla es agresiva. Su función es filtrar, cribar, dominar, reducir a la inexistencia lo que queda fuera de cuadro" (p. 148).

Una pieza escultórica del año 2006, expuesta en el Boston Convention and Exhibition Center, ya se aproximaba a este mundo virtual. Nos referimos a

*Through*, obra del artista Keith Brown, caracterizada por sus formas abstractas, elaboradas a partir de modelos tridimensionales estudiados para vincular formas orgánicas y curvas entrelazadas. La interacción con el espectador que logra el artista trata de guiarlos con su propio movimiento alrededor de la obra, y se producen variados reflejos lumínicos causados por el bronce bruñado aplicado y tratado previamente con Prototipado Rápido o *Rapid Prototyping* (PR).

Es interesante citar la obra *Putto 2×2×4* de 2005 del escultor Michael Rees, debido a que utiliza el vídeo digital. Esta pieza se inició mediante un proceso de corte y modelación digital por Control Numérico Computarizado (CNC), y se compone por armazones recubiertos de resina y acero de grandes dimensiones. Lo curioso de esta exhibición, en lo referente a su evolución, es que se apoya en un vídeo como eje principal para probar el potencial cinético de la escultura de formas biomorfas a partir de animaciones 3D, compuestas por ocho piernas infantiles y un torso segmentado y compartido que, a través de una lucha consigo mismo, pone de manifiesto el modelo atemporal de la condición humana (imagen 74).

Haciendo referencia a estas consideraciones, el espectador se ha integrado adecuadamente a la inmersión y la interactividad que las nuevas tecnologías ponen a nuestro alcance y, por ende, debemos hacer mención a una obra escultórica creada por el artista plástico español Jaume Plensa. Se trata de la *Fuente Crown*, ubicada en Millenium Park, en la ciudad de Chicago-Illinois,

Imagen 74. *Putto 2×2×4* de Michael Rees, 2005. Colección del Museo Kemper de Arte Contemporáneo. La escultura mide 18' de alto, la pantalla LED del estadio reproduce la animación a 1'30". Fuente: <https://michaelrees.org/putto> (Vídeo disponible en esta página)



pieza que el autor ha creado para que el usuario interactúe con ella. Su construcción, combinada por vidrio, agua y sistemas electrónicos en un solo elemento, genera que el espectador se relacione con el agua, elemento que predomina en la obra, dado que cada persona que visita el parque transforma este espacio de la urbe. Además, la suma de las proyecciones en las pantallas LED, en la parte de atrás de las altas torres de vidrio de este escenario, provoca la interacción del usuario con la escultura. Dichas visualizaciones se basan en rostros diversos que representan la diversidad de culturas que habitan la ciudad de Chicago y aparecen al azar, interactuando virtualmente con la escultura y con el espacio público.

Esta fuente vincula arte, arquitectura y tecnología. El pensamiento artístico detrás de esta escultura relata que la auténtica belleza de la obra implica que este amplió vacío urbano donde se ubica genera una enorme tensión debido a sus torres de aproximadamente 16 metros, de modo que los transeúntes acuden a este lugar con el fin de sentir ese magnetismo. A parte de su interacción, esta pieza escultórica revoluciona por la manera en que reinterpreta un artificio urbano de carácter clásico, como lo es una fuente de agua. La reflexión del propio artista indica que una escultura tiene una conexión directa con el tiempo, más que con otros componentes como la escala y el espacio, que para Plensa son secundarios. Este factor eleva aún más la contemporaneidad de la pieza escultórica, presentando un hito urbano innovador que, también, pone en relieve el tiempo de su creación.

A partir de este preámbulo, se considera necesario examinar la inmersión desde dentro del universo digital. Un espacio accesible para los usuarios que se encuentra de forma paralela a la dimensión tangible y que ha sido posible gracias a la reproducción de códigos que ya residían en el imaginario colectivo. De este modo, este medio continúa un rastro que ya existía para que pueda entenderse con facilidad. En consecuencia, la evolución hasta la pantalla digital precede de la pantalla del cine, la cual imitaba los fotogramas que tenían su origen en la copia de la forma rectangular del lienzo. Este proceso ha servido para acotar los dos mundos que separaban la realidad y el imaginario. Asimismo, hoy día, las interfaces favorecen la percepción cinematográfica de la que ya estamos habituados, como pueden ser en la visión de cortes, movimientos de cámara al estilo *dolly*, *zooms*, barridos, *travellings*, panorámicas y puntos de vista escogidos a priori.

Las personas han buscado de forma continua nuevas imágenes, donde su mirada se deleite en percibir algo distinto, un planteamiento que, hace ya años, fue aplicado por el discurso futurista (1909-1916) cuyos integrantes estaban interesados en crear nuevas formas de interacción con el espectador, ubicándolo en la acción de hacer desaparecer los límites de la pantalla para crear un dinamismo más cercano con el espectador. De tal modo, Friedrich Nietzsche, (1975) en su libro *Crepúsculo de los ídolos* ya narraba:

"Hemos eliminado el mundo verdadero: ¿qué mundo ha quedado?, ¿acaso el aparente?... ¡No!, ¡al eliminar el mundo verdadero hemos eliminado también el aparente!" (pp. 51-52). En este sentido, nos referimos a la ruptura de las barreras que separaban la realidad de lo que no es real, y el espectador entra dentro de la imagen debido a la realidad virtual. Esto no es una novedad, lo que hace innovador este método es el hecho de realizarlo desde nuevos medios a partir de la tecnología.

[...]con la realidad virtual la pantalla desaparece por completo. La realidad virtual suele utilizar un monitor montado en la cabeza, cuyas imágenes ocupan por completo el campo visual del espectador. Este ya no mira una superficie plana y rectangular desde cierta distancia, una ventana abierta a otro espacio, sino que ahora se ve completamente situado dentro de él. O, para decirlo de manera más precisa, los dos espacios: el físico y real, y el virtual y simulado, coinciden. [...] es precisamente esta desaparición de la pantalla, su división en las múltiples ventanas de la interfaz y el total apoderamiento del campo visual en la realidad virtual, lo que nos permite hoy reconocerla como una categoría cultural y comenzar a rastrear su historia. (Manovich, 2005, pp. 149-150)

La esfera virtual confiere al espectador experiencias similares a las de una instalación artística y tienen en común el espacio, un individuo en movimiento y su puesta en funcionamiento a través de un recorrido. En estos lenguajes artísticos que conforman un relato, el espacio donde se localiza el recorrido, junto con el espectador, son los elementos principales en este tipo de obras, ya que la pantalla se elimina. La inmersividad es posible gracias a los pocos mecanismos visibles que necesita este sistema para poner en marcha la pieza, por tanto, se crea un escenario totalmente real sin ningún artefacto, así como su facilidad para exhibir las tomas de 360° y una exposición de movimiento y desplazamiento desconocidos hasta el momento.

Este entorno, que permite libremente la experimentación en las nuevas narrativas con diversos puntos de vista desde una vivencia dentro de la propia inmersividad, son efectivas por medio de plataformas de 3D como *Blender* o *Unreal Engine*, la fotogrametría de espacios o las capturas con láser escáner, que permiten procesar nubes de puntos en *software* de 3D, como hemos visto con anterioridad, y que permiten la captación de espacios y todo tipo de piezas reales que se falsean y expanden conectando ambos mundos. Este trabajo de creación de escenarios digitales posibilita, en su proceso, ejecutar un medio a base de capas, fusionando y solapando referencias reales con otras innovadoras o simbólicas. En el presente, los individuos son cada vez más "avatarizados", mediante la creación de "entornos metaverso" o a partir del uso de la fotogrametría, *assets* 3D, modelado 3D, entornos HDRI (*High Dinamic Range Image*), animaciones, gafas de realidad virtual, iluminaciones,

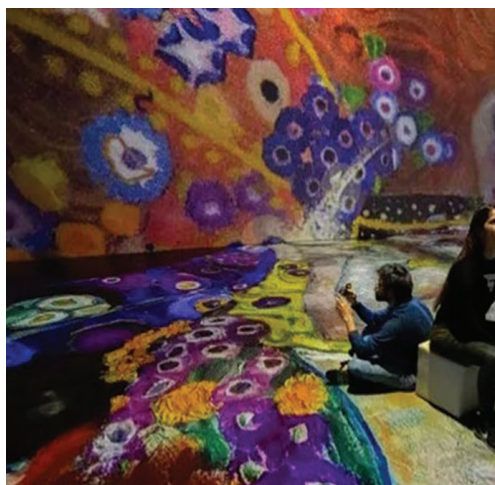
materiales y texturas digitales, junto con un *hardware* de funcionamiento. De esta forma, se crea una narración que beneficia la interacción entre las personas y la tecnología, fundiendo la división entre lo real, lo digital y lo virtual, y aprovechando esta relación para integrar al usuario de un modo activo (imagen 75). Esta cuarta dimensión, que nos permite modelar escenarios imaginarios, constituye el nuevo modo de experimentar con la realidad.

Con todo esto, puede considerarse que los artistas que producen escultura digital se aprovechan, en su mayoría, de instrumentos electrónicos para dar contenido o presencia material al objeto artístico. Este procedimiento se obtiene por la transformación de elementos tangibles previos o, de lo contrario, a través de una materialización por medio de programas informáticos. No obstante, la ubicación de los espacios inmersivos le confiere un umbral superior al carácter tridimensional, ya sea en entornos estrictamente digitales o en aquellos donde lo material y lo virtual se hayan fusionado, y tengan una condición de espacio intermedio híbrido.

### 5.4.2. Escenarios de la pantalla: el escaparate digital

La comunicación visual ha tenido que renovarse debido al incremento del sistema consumista en el que actualmente vivimos, donde las nuevas tecnologías van arrasando por todos los campos. Como consecuencia, y cada vez con más frecuencia, los hábitos en los seres humanos cambian y tienen

Imagen 75. Experiencia inmersiva con realidad virtual, proyecciones de la obra de Gustav Klimt, 2022, MAD: Madrid Artes Digitales. Fuente: <https://madridartedigitales.com/agenda/klimt-la-experiencia-inmersiva/>



un gran impacto en la cultura, las relaciones sociales y la política, entre otros factores que se manifiestan en nuestra vida diaria. Prueba de esta integración podemos contemplarla en la constante idea a la que nos enfrentamos en la actualidad: la renovación. Aunque es un objetivo globalizado, el arte, en este caso concreto, persigue nuevas formas para poder transmitir este mensaje. En este contexto, y en lo que se refiere a la comunicación de los escaparates con la aplicación de los nuevos sistemas tecnológicos, estos ya no buscan simplemente convencer a los clientes; más bien, deben cautivarlos y captar su curiosidad. Este es el motivo fundamental por el cual las grandes empresas y, en nuestro caso particular, las marcas de moda del momento, se decantan en muchas ocasiones por el diseño inédito en sus escaparates. El doctor en Comunicación, Arlindo Machado, (2000) sobre esta renovación de la que hablamos, opina que: "Para evitar la repetición y el cliché, las máquinas y los procesos tecnológicos necesitan ser continuamente reinventados o subvertidos. Solo así ellos pueden ellos acompañar, pero también estimular, el progreso del pensamiento" (p. 21).

Actualmente, las empresas disponen de varios recursos tecnológicos con una calidad significativa para poder aplicar el carácter innovador en sus escaparates e impactar sobre los viandantes, siempre y cuando tales estrategias se muestren en el momento adecuado para conseguir mayores resultados. Es importante que se vaya esclareciendo cuáles son los conceptos que vamos a manejar en el desarrollo de este apartado y de qué tratan cada uno de ellos, ya que, por lo general, son un poco ambiguos. Lo que todos comparten en este sentido, y que ya hemos puntualizado a lo largo de este trabajo en alguna ocasión, es el término de inmersión. Un modelo muy usado en el mundo del cine que funciona como puerta de entrada en un mundo artificial.

Sobre esta base, podemos nombrar al teórico Gene Youngblood como autor que popularizó el concepto de "cine expandido", y que Roberto Aguirrezabala lo define como: "cualquier manifestación que, utilizando los esquemas ficcionales de narración cinematográfica, salen de la pantalla de la sala de cine para invadir otros soportes como el ordenador, la galería, la instalación, etc." (Mahiques Esparza, 2011, p. 6). Cuando la tecnología de los media comenzaron a aplicarse en los años sesenta, aún había muchos artistas que se resistían frente a este cambio y, por tanto, optaban por la *performance*; sin embargo, muchos otros se decidieron por investigar las posibilidades de los nuevos medios, tales como el vídeo o el ordenador. En relación con estos sistemas y con este estudio en particular, Jack Burnham, en su libro *Más Allá de la Escultura Moderna* de 1978, se refiere al arte cinético, la robótica, la obra escultórica iluminada o el arte cibernético como la nueva dirección donde se desarrolla la escultura. Este nuevo camino expandido integra el término de "cine expandido" con el propósito de clasificar el incremento de las diversas propuestas con gran habilidad cinematográfica. Esta práctica permitió equilibrar la linealidad de la narrativa fílmica, así como una supremacía visual, a partir de un aumento



Rosalind Krauss también pone de manifiesto, en su ensayo ya citado anteriormente, *La escultura en el campo expandido* de 1978, la postura de debate sobre la creación artística entre el paisaje y la arquitectura, tras la disolución de límites de las diferentes prácticas artísticas de la actividad cultural. La incorporación del arte público, que ya no era exclusivamente dedicado a exhibir esculturas como simbolismo en referencia a un lugar nacional o popular, buscaba, más bien, ubicar el arte de manera general en un nuevo espacio abierto y disponible para todos. Esta idea pretendía y anhelaba expandir el mercado de la escultura, lo que conllevaba a involucrar el patrocinio de las corporaciones empresariales, las cuales alertaban la importancia que tendría el arte para elevar el espacio público. Como consecuencia, el arte tomó un papel fundamental como vía para redefinir el entorno urbano, que alejaba la experiencia privada del museo.

Por tanto, la mediación transformadora de la materia, para Walter Benjamin, dependía de que la tecnología diera a conocer lo que aún no se había descubierto; y, de este modo, la arquitectura, caracterizada siempre por un medio material, se ha inmaterializado y, como definió Jean-Francoise Lyotard, el surgimiento de un novedoso material es inmaterial, siempre que se halle dentro de la categorización de creación electrónica. Esto causa una alteración en las relaciones naturales del hombre con la naturaleza, pues ya no se manifiesta un dominio sobre la materia natural que provenga de la acción del individuo. Ahora, la información y el control son gestionadas a partir de la máquina. En consonancia con el autor francés, “el modelo del lenguaje reemplaza al modelo de la materia”, dado que el fundamento de una sustancia estable es sustituido por un término fluctuante que se conoce como “interacción” (Alonso, 2005, p. 4). En este sentido, Umberto Eco, en su ensayo *La memoria vegetal* (2021), cita:

[...]. Sin duda. la arquitectura pierde su función enciclopédica que tenía antes, ya no transmite nociones, se convierte en símbolo, función, máquina, pero no por ello se vuelve menos bella y menos fundamental para la cultura humana. Creo que los que lloran por el declive de la alfabetización ante los nuevos medios visuales y la información electrónica resultarán algún día tan patéticos[...] (p. 8)

Otros autores que han reflexionado en este contexto, tales como Marcos Novak, quien define la arquitectura líquida, o el propio Toyo Ito en su libro *Arquitectura de límites difusos*, sostienen la teoría de que la arquitectura se encuentra en un estado de transición, sustentando en la inseguridad de los recientes descubrimientos que se guían por la intuición de los medios digitales, y la van manipulando y dotando de un carácter procesal e interactivo.

La interactividad ocupa un lugar destacable porque posiciona al usuario como protagonista, al mismo tiempo que, realza su condición mutable sobre

el espacio digital, su avance e incesante variabilidad. Para encarnar esta concepción se establecen diversos caminos que determinan el resultado final mediante un conjunto de datos que ocasionan un espacio virtual. El mundo inmersivo despista al usuario y le hace ignorar que se encuentra dentro de una realidad ficticia, donde sus sentidos interactúan con el entorno falso creado por un sistema digital; hablamos de realidad virtual. Este contenido se reproduce mediante dispositivos digitales, como gafas de realidad virtual o, de igual forma, pueden visualizarse con los *smartphones* (realidad virtual móvil).

Otro método tecnológico que podemos encontrar en los escaparates es la realidad aumentada, que trabaja con contenido virtual en el mundo físico. Además, si tenemos en cuenta los vídeos que fusionan ambos mundos, el tiempo real dentro del ambiente ficticio, elaborada a partir de la superposición de secuencias que se denomina realidad mixta. Para poner en marcha este procedimiento, la cámara real se conecta con la cámara virtual de forma que se captura una grabación de la persona ubicada en el espacio ficticio con la tecnología de pantalla verde, y los individuos que se encuentren en el entorno real pueden observar a la persona inmersa en la realidad paralela. Por ende, estas nuevas pantallas tecnológicas presentes en los escaparates, tales como los vídeos en 360°, la realidad virtual y la realidad aumentada, permiten al espectador una inmersión llena de experiencias en mundos desconocidos por explorar y, a su vez, potencia el vínculo del consumidor con la identidad de marca.

Esto nos lleva a analizar, hoy día, un arte interactivo que ya no se representa y ha sido reemplazado por la presentación, la cualidad principal en este tipo de exposiciones. Incluso, la manera de expresión se desvincula del objeto para dar importancia al proceso, ya que posibilita la multiplicidad y puede intervenir dirigiendo la conducta del espectador. De tal modo, el receptor puede convertirse en interlocutor cuando se manifiesta la interactividad. Por tanto, la tecnología, es la responsable de este nuevo paradigma.

De tal modo y, como apunta Arlindo Machado (2000): "[...] presenciamos hoy un cierto desmoronamiento de la noción de valor en arte: los juicios de valor se debilitan, se vuelven flojos y somos cada vez condescendientes en relación con trabajos realizados con mediación tecnológica" (p. 22). Con esto se refiere a que ya no nos dedicamos a valorar el trabajo artístico de sus autores o realizadores, lo que conlleva a una pérdida de juicio, libertad y sensibilidad para estimar lo que parece que está bien o mal en el nuevo mundo: una esfera informatizada que con cualquier elemento nos quedamos hipnóticos y donde somos principalmente dependientes de la tecnología.

Los avances tecnológicos, junto con los nuevos sistemas, alteran cada vez más la presencia expresiva de las imágenes que se contemplan en las pantallas. En el presente, la experiencia y las sensaciones reales han sido sustituidas por estos monitores que nos muestran una realidad que exactamente,

no lo es. Esta visión se predecía en 1967 por el situacionista Guy Debord, quien sostuvo que la sociedad era un espectáculo por la relación social que mantiene el individuo mediatizado con las imágenes. Esto quiere decir que las personas experimentan la falsedad en su vida cotidiana, puesto que vivimos una realidad decorada que se sustenta desde la apariencia, que intenta mejorar una realidad que está muy lejos de ser auténtica y sincera. Jean Baudrillard, (2006) habla sobre este asunto:

Hace ya tiempo que la información ha saltado el muro de la verdad para evolucionar en el hiperespacio de lo ni verdadero ni falso, ya que todo reposa allí en la credibilidad instantánea. O, más bien, la información es más verdadera que la verdad *porque es verdadera en tiempo real*, motivo por el cual es fundamentalmente incierta. (p. 101)

En este contexto es donde entra la escena ilusoria del escaparate, que concebimos como verdadera y de la cual queremos formar parte creando de nuestra vida un espectáculo. Este nuevo sistema cautivador se opone al diálogo, y debemos enfrentarnos a él día tras día, dejando nuestra capacidad de reflexión, análisis y decisión consciente a un lado. Lo que restringe que el individuo construya pensamiento y sociedad para fortalecer un futuro más real, tomando menos consideración a la imagen-objeto. El espectáculo del escaparate embellece una sociedad que no puede existir y es un modo de distraer y entretener al viandante para que pierda la mirada y no se fije en otra cosa. Para este tipo de recreaciones, por ejemplo, se aplican filtros fotográficos que permiten aumentar lo bello o crearlo sin serlo.

En este mundo falseado al que nos referimos, también nos rodea una sociedad capitalista, donde tendemos a copiar todo lo que los demás poseen y nos parece atractivo. De tal modo, si incluso queremos imitar a los maniqués que aparecen en los escaparates, algunos comercios han provocado a los espectadores incluyendo a seres reales en estos espacios, y su efecto ha causado gran revuelo. Una muestra de estos escaparates, donde el ser humano se integra con el ámbito comercial, se presentó en cinco establecimientos de Sevilla en 2016. El proyecto, promovido por un grupo de la Escuela de Moda de esta ciudad, lanzó este trabajo denominado *Escaparates vivientes*. A parte de esta innovación, el mundo virtual, en pleno auge, con las nuevas tecnologías, se ha incluido en los escaparates del presente. Sumado a todo esto, no tenemos que pasar por alto que la pantalla de cualquier dispositivo, también nos muestra los escaparates de acceso gratuito y difusión dinámica, que para los comercios se ha convertido en el reclamo de venta más exitoso en la actualidad.

Constantemente, estamos pendientes de consumir y nos hemos convertido en personas que intentan motivarse agradando a los demás, como el propio fin del escaparate. Byung-Chul Han, respecto a esta idea apunta: "La economía capitalista lo somete todo a la coacción de la exposición. Solo la

escenificación expositiva engendra el valor; se renuncia a toda *peculiaridad de las cosas*" (Han, 2013, p. 29). Por ello, vivimos adquiriendo objetos y funcionamos para ser expuestos, así es cómo el escaparate toma el rol vital de ser una necesidad y un estilo de vida. De tal modo, nuestra vida se rodea de estar pendientes del escaparate de los demás, sin tener la mínima duda de que las pantallas, por las que observamos habitualmente, las redes sociales, son nuestros verdaderos escaparates hoy día. Un espacio donde se expone una vida feliz y somos consumidores de las encantadoras vidas de otros, haciendo así, una analogía con el escaparate por su modo de exhibición: es parcial y limitado, donde el producto es seleccionado por su condición de "bonito" o "novedoso" entre muchos artículos en venta.

El llamado *visual merchandising* en nuestros días, sustituye al diseño de escaparates, práctica que se caracteriza por su aplicación tanto de *marketing* como de diseño. El fin de proyectar una imagen que detenga al transeúnte que va caminando instantáneamente, es el cometido del diseñador. Un reto que se basa en producir escenas de gran impacto visual para que el cliente experimente a través afectan nuestros sentidos antes de entrar en el establecimiento. Sin embargo, puesto que el escaparate es intencionado y subjetivo, en ocasiones nos sentimos decepcionados, dado que al visitar la tienda no encontramos lo esperado.

Del mismo modo, el *visual merchandising* estudia cómo el consumidor regresa al local a través de la organización psicológica del ser humano, en lo referente al lenguaje de símbolos, con la pretensión de que establezca una lista de artículos para consumir. El efecto en el cliente es posible por la significación de los símbolos sensoriales, pues la imagen de un objeto tiene que recordar a otras sensaciones físicas de placer; así es cómo se provoca el impulso para realizar las transacciones. La evasión psicológica es otro de los sistemas que aplican otros comercios, los cuales enfocan su atención en aquellos espectadores que huyen de la verdadera realidad y los acercan ante la ficción causada por una actitud de introversión.

Hablamos de una categoría de escaparates en la que el consciente cede su posición al inconsciente, de la misma medida que trabajan varios autores en la obra figurativa, como es el caso de Marc Chagall, quien ocupaba un lugar, dado su fundamento, en el movimiento surrealista. Muchos modelos de este tipo recurren a la estética del hiperrealismo onírico, mientras que otros reflejan la nostalgia a la infancia. Un resultado opuesto ocurre cuando se aplican las técnicas más innovadoras por medio de la tecnología. Este sistema genera un desplazamiento que se posiciona en la metaconsciencia venidera.

En esta escena, (imagen 78) se muestra una de las pantallas en el escaparate digital de Selfridges & Co. Este proyecto, basado en la animación *Wacky Races*, combina los inventos, máquinas y artilugios en un dispositivo donde

aparecen continuadas representaciones gráficas. En la ciudad de Londres, donde se encontraba su localización, los ciudadanos pudieron transportarse a partir de vehículos híbridos por estas escenas, como si de máquinas de un juego se tratarán. Esto era posible gracias a un sistema de rodillos giratorios que generaban el desplazamiento de unas láminas de acetato sobre unos diseños con iluminación posterior.

De este modo, podemos observar que, en los escaparates digitales, nada de lo que se expone es real. De esta idea, nacen tres figuras que son imprescindibles en estos contenidos, tales como el *community manager*, el diseñador *web* o el *social media manager*, quienes son los responsables de operar con las imágenes de las redes sociales. El escaparate, por tanto, es un medio de comunicación pública que nos ofrece productos por medio del espectáculo y el arte. Por esta razón, la fotografía está vinculada en todo momento al mundo de la moda (imagen 79), siempre ha estado presente en este espacio y ahora aún más debido a los escaparates digitales, siendo la imagen más expandida.

El arte de la fotografía, originada para inmortalizar el instante de la realidad, se queda como un recuerdo de memoria, de identidad y de autenticidad de las cosas. Aunque siempre ha certificado la verdad, en el mundo actual se

Imagen 78. Detalle *El infini-esceno-matic*, 2008. Escaparate de Selfridges & Co. Autor Haberdasherylondon. Fotografía de Andrew Meredith. Fuente: Escaparate. Diseño de montajes efímeros. (p. 150)

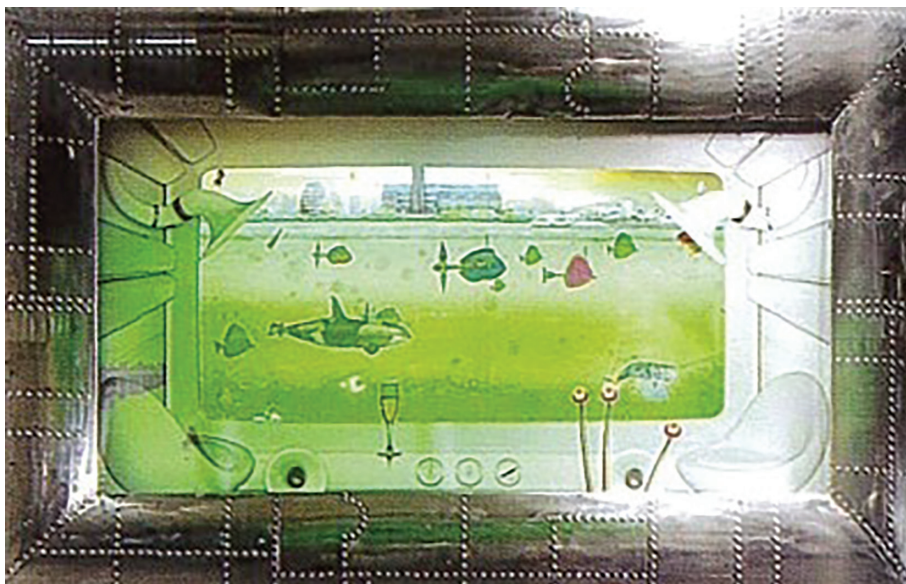


Imagen 79. Escaparate de Versace con fotografía en pantalla LED.

Fuente: Andrey Rudakov



ha transformado e intimida por su capacidad, junto a las nuevas tecnologías, de deformar la realidad y atender contra la identidad. La imaginación del espectador cumple en este punto un papel importante, pues tiene el poder de modificar las imágenes y dotarlas de movimiento y vida. Tal es el caso de las modelos que observamos: nos imaginamos luciendo como ellas e incluso en ciertos momentos concretos. La fotografía también sobresale como la primera impresión de los escaparates digitales en las compras *online*, siendo la primera experiencia que tiene el consumidor para acercarse al producto, puesto que no puede tocar ni sentir el material a través de la pantalla.

El escaparate es un espacio donde predomina la simulación, al igual que ocurre con las escenografías del teatro. Como apunta Isabel Guerrero, (2015) en su ensayo *La pantalla ruidosa*: "El atractivo de la pantalla radica en que permite acceder al simulacro, tan estimulante como paralizante, de la globalidad digital" (p. 35). Una escena que ilumina a los modelos como lo hacen con las famosas estrellas, y en la que la publicidad tiene un papel relevante. Para la aplicación de esta comunicación visual, este ámbito utiliza tecnologías que llaman mucho

la atención de los viandantes. Debemos hacer mención a puntos de encuentro como Times Square (Nueva York), de Piccadilly Circus, (Londres) o de Shibuya, (Tokio), que se han ganado un gran protagonismo en la urbe por ser un foco de presentación de la luz y la imagen. Además, los rótulos de neón, sustituidos por la luz LED, generaron un gran cambio en la visualización de edificios y ciudades. Un claro ejemplo es el Downtown o el Strip de Las Vegas, o el hiperiluminado barrio rojo de Tokio. Ubicaciones que han logrado que la megapantalla sea una herramienta hipnótica para el espectador. En ellas, además de visualizarse contenido publicitario, se muestran videos musicales, noticias o reportajes, entre otros muchos elementos (imagen 80).

Otra innovación dentro del comercio son las pantallas que disponen de cámaras de reconocimiento facial, un atributo que provoca la interacción con el observador y lo hace partícipe. De este modo, las fachadas de los establecimientos se modifican continuamente a través del público con la nueva tecnología. Piezas que no pretenden su reproducción, pero sí distraer a un espectador provocado por el espectáculo. La figura de 1991, Paul Virilio, hace referencia a la ciudad como:

Las grandes protagonistas son las membranas y pieles que ya no responden a la lógica estructural y funcional del interior del edificio, y que se han convertido en simples límites que tan solo asumen

Imagen 80. Detalle de pantallas en la ciudad de Tokio, 2022. [Fuente: © Louis Vuitton / Daici Ano <https://www.tokyoartbeat.com/en/articles/-/yayoi-kusama-and-louis-vuitton-take-over-tokyo>]



## 5. LA ESCULTURA COMO MEDIO COMPOSITIVO Y ARTICULADOR ...

compromisos con la calle o, mejor dicho, con el comercio que impera en la ciudad sobrexpuesta. De esta manera, la forma de la ciudad deja de ser generada por la arquitectura, y pasa a serlo por un flujo de imágenes en permanente evolución (Lescano, 2022, p.88).

Las modificaciones, al igual que son apreciadas en los escaparates, lo son en la propia ciudad. Ya no vemos espesor en los muros, la fachada ha sido sustituida por el cristal, que da visibilidad para contemplar cualquier realidad. Una exposición que, ahora para los turistas, es más atractiva que la propia cultura en sí, lo que, como cita Henri Lefebvre, lo convierte en "sociedad burocrática de consumo dirigido" (Molano Camargo, 2016, p. 8). En la actualidad, la pantalla, por tanto, junto a la tecnología, es el agente principal como método de comunicación visual. Su desarrollo comenzó mostrando texto a partir de los sistemas electromecánicos y, hoy día, podemos, gracias a la luz LED, observar pantallas aptas para presentar gráficos 3D en color e imágenes en movimiento. Podemos tomar en consideración, entonces, el nuevo marco de la tecnología como el elemento que altera nuestra forma de ver, así como la percepción del lugar, que ahora se concibe como variable.

El espacio del escaparate, ya de por sí, reservaba un lugar de preeminencia a la luz, que ahora, de igual modo, es la que se encarga de que todos los compradores dirijamos nuestras miradas hacia los artículos o las imágenes que esperan ser consumidas. La eficacia de esta práctica es posible si se presenta una buena propuesta de iluminación que, por lo general, proviene de que los expertos se basen en técnicas teatrales, la dramaturgia y la escenografía, para que se pueda invadir el espacio por un verdadero espectáculo. La pretensión de este objetivo la valoramos como una impresión, que es comparable a la idea de los pintores impresionistas, pues fueron los primeros en localizar la luz como un ente transformador. Su investigación constante estaba destinada en percibir y crear imágenes que demostraban el poder de la luz cuando era aplicada sobre diferentes elementos; es decir, se producía un cambio, incluso a largo plazo, que se observaba en el color. Asimismo, en esta segunda mitad del siglo XIX se ponen de relieve otros cambios derivados de la proyección de luz sobre diferentes superficies a distintas horas del día, como son las texturas.

De este modo, al aplicar las distintas prácticas tecnológicas, se multiplica el tiempo en los medios de realización física tridimensional. Las marcas que quieren mostrar su publicidad mediante la realidad virtual saben que el espectador se va a quedar contemplando este visionado durante minutos. Si se decantan por el vídeo en 360°, se tendrá que considerar el recorrido que hace el viandante al mirar la pieza, para fortalecer el impacto en el cliente, lo que aumentará la identidad de la marca, hará que se concluya una transacción de venta y, finalmente, se comprobará la eficacia del medio en cuestión. Los profesionales de estos contenidos, para su adaptación en el espacio del

escaparate, deben tener en cuenta que el usuario visualiza cualquier detalle, pues es libre para dirigir su mirada por todo el entorno virtual. En este aspecto, no deben exponerse herramientas a la vista del espectador que formen parte del equipo, a menos que eso sea lo que se pretenda. Además, resulta una tarea compleja el relato de la historia que se espera contar en la proyección de la obra de realidad inmersiva, dado que su meta es que el público se sienta orientado dentro de este entorno y conecte con la situación que está experimentando, formando parte de este mundo.

Por tanto, nuestras vidas se rodean de publicidad de productos e impactos luminosos constantemente. Los vendedores de productos nos invitan exclusivamente a ser cautivados por las pantallas y no atienden a las necesidades del ser humano. Hoy día, diríamos que la sociedad no concibe la idea del no gozar; se debe sentir placer con el consumismo y generarnos una dependencia incesante, asociada al deseo de consumir. En definitiva, "vivimos en una sociedad que no solo nos obliga al goce, sino que además crea falsos placeres" (Lescano, 2022, p. 176).