



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO DE CARACAS**



**LENGUAJE SIMBÓLICO Y ARTE: EXPERIENCIA DE
LUDOCREATIVIDAD DESDE EL ALFABETO GRÁFICO**

Tesis para optar al Grado de Doctor en Cultura y Arte
para América Latina y el Caribe

Autor: José Moret

Tutor: Rovimar Serrano Gómez

Caracas, Abril 2018



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO DE CARACAS
SUBDIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
Coordinación General de Estudios de Postgrado




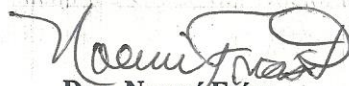
N° 065-18


LENGUAJE SIMBÓLICO Y ARTE: EXPERIENCIA DE LUDOCREATIVIDAD DESDE EL ALFABETO GRÁFICO

POR: MORET BLANCO JOSÉ FRANCISCO
C.I. N° V- 5.218.208

Trabajo de Grado del Doctorado en Cultura y Arte para América Latina y El Caribe, aprobado en nombre de la *Universidad Pedagógica Experimental Libertador* por el siguiente Jurado, a los seis (06) días del mes de abril de dos mil dieciocho (2018).



Dra. Rovimar Serrano (Tutora)
C.I. N° 11.489.815


Dra. Noemí Frías
C.I. N° 4.167.538


Dra. Penélope Hernández
C.I. N° 13.532.584




Dra. Aura Orta
C.I. N° 6.394.609


Dr. Evelio Salcedo
C.I. N° 5.030.333

DEDICATORIA

A la memoria de mis padres, Basilia Blanco de Moret, por motivarme a estudiar, y Antonio Moret Méndez, por apasionarme en la lectura. Ellos dejaron una huella imborrable a través de mi formación académica. Y de mis hermanos, Carlos Eduardo, José Antonio y Simón Alí, por su ayuda y respaldo en los momentos decisivos (Q.E.P.D.).

A mis hermanos, José Gabriel Morett Blanco y María Desideria Morett de Pinto, quienes siempre me estimularon para lograr el objetivo propuesto.

A mi esposa, mis hijos y mis nietos, por su afecto, apoyo, valoración en mi entrega y dedicación al asumir mi formación académica con gran responsabilidad.

José Francisco Moret Blanco

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por concederme la posibilidad de superar los obstáculos para lograr mis objetivos.

A mis padres y hermanos (Q.E.P.D.), por sus sacrificios, ayuda y respaldo en los momentos apremiantes.

A mis hermanos, José Gabriel Morett Blanco y María Desideria Morett de Pinto, por sus consejos, colaboración, entrega, apoyo y ayuda invaluable.

A mi esposa, mis hijos y mis nietos, por darme valor, apoyo, confianza, paciencia, colaboración y solidaridad que me brindaron para seguir superándome cada día más y lograr mi propósito.

A mi compañero de estudio y amigo Marco Quiroz, apreciado colega, por su colaboración desinteresada y gratos momentos compartidos para lograr el éxito en la presente investigación.

A mi compadre, Williams Veloz, y mi buen amigo Alejandro Ruíz, quienes siempre me brindaron la motivación, confianza y solidaridad para alcanzar esta meta.

A mis colegas y amigos, Luis Galíndez, Hugo Mariño, José Guacache, Ygnacio Mejía, Carlos Vielma, Joel Nacache, Vladimir Sersa, José Caldas y Juan Hernández, por todo el apoyo, orientación y colaboración a través de esta investigación.

A la Dra. Ángela Beatriz Calzadilla, Dra. Elina Lovera, Dra. Aura Marina Orta, Dra. Noemí Frías, Dr. Jorge Bracho, Dr. Víctor González, Dr. Omar Hurtado, Dr. José Ramos, Dr. Ronny Velázquez, Dr. Alexander Lugo y Dr. Alberto Perestrello, por todo el apoyo, orientación y colaboración que me brindaron a lo largo de mi formación académica.

A mi tutora, Dra. Rovimar Serrano, por todo el apoyo, comprensión, orientación, confianza y colaboración que me brindó para lograr el objetivo propuesto.

A mi amigo Ricardo Mujica, por su apoyo, orientación, colaboración y dedicación a lo largo del proceso de investigación, que ha permitido culminar con éxito este propósito.

A todos los Profesores del Núcleo de Educación Avanzada Caracas de la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, quienes por su labor me permitieron lograr mi objetivo.

A todos, mis más expresivas gracias.

José Francisco Moret Blanco

ÍNDICE GENERAL

	pp.
LISTA DE FIGURAS	vii
RESUMEN.....	viii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO	
I. UN MUNDO DE VIDA SIGNADO POR EL ARTE	5
II. APROXIMACIÓN AL OBJETO DE ESTUDIO - UNA DISCUSIÓN PARADIGMÁTICA	21
El Alfabeto	23
Interpretación del Alfabeto en la Cultura Venezolana	23
Origen del Alfabeto	25
La Evolución del Alfabeto	26
La Interpretación del Lenguaje	28
El Diseño Gráfico.....	30
Orígenes del Diseño Gráfico	30
El Símbolo como Elemento Expresivo	35
El Pensamiento Simbólico	39
Cultura e Identidad.....	41
Lo Simbólico en la Cultura	46
El Simbolismo en el Arte	51
Lo Lúdico en el Arte	56
Aproximación a la Creatividad	61
La Expresión Ludocreativa	64
El Conocimiento en la Contemporaneidad.....	68
El Conocimiento en el Arte	70
Discurso de la Contemporaneidad.....	74
Hermenéutica y Fenomenología desde lo Teórico.....	76
Mi Experiencia Artística	82
III. ATREVIMIENTO A ENFRENTAR LA CREACIÓN: ALGUNOS ASPECTOS METODOLÓGICOS	89

Enfoque Metodológico de la Investigación	89
Diseño de la Investigación	92
Técnicas y Métodos	92
IV. EL ARTE VENEZOLANO A TRAVÉS DEL ALFABETO GRÁFICO.....	95
V. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA, LÚDICA Y SIMBÓLICA.....	120
El Dibujo Simbólico.....	121
La Experiencia Pictórica: Homo Ludens	128
La Experiencia Pictórica: LUDO Serie Imágenes de Infancia	130
Arquetas Lúdicas.....	134
Objetos Ludocreativos	136
Metáfora de lo Lúdico.....	139
La Interacción Simbólica	140
ES PRUDENTE COLOCAR LA Z EN EL LUGAR QUE LE CORRESPONDE 144	
REFERENCIAS	148
ANEXOS	156
A. José Moret: Del Juego Simbólico a las Imágenes de la Infancia	157
B. Catálogo	159
C. Resumen Curricular.....	161

LISTA DE FIGURAS

pp.

FIGURA

1	Alfabeto Polisensorial	98
2	Alfabeto Imposible.....	101
3	Alfabeto.....	103
4	Type Map I.....	107
5	Policromía	110
6	La Huella Urbana. Acrílico sobre tela.....	112
7	Hay ruido en la ciudad	113
8	Los noventa en treinta.	117
9	Portada del libro “ <i>La Salvaje Revolucionaria en Horario Estelar</i> ”	118
10	Dibujoparadaltónicos	119
11	Vocales para Arthur Rimbaud.....	124
12	Homo ludens	129
13	LUDO Serie Imágenes de Infancia	131
14	Juega conmigo, papá.....	135
15	Sueños guardados.....	137
16	Te fuiste madre y me dejaste jugando.....	138
17	Metáfora de lo Lúdico.....	140
18	Interacción Simbólica.....	141

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO DE CARACAS**

Doctorado en Cultura y Arte para América Latina y el Caribe
Línea de Investigación: Rescate, Conservación y Gestión del Patrimonio Cultural
Tangible e Intangible Latinoamericano y Caribeño

**LENGUAJE SIMBÓLICO Y ARTE: EXPERIENCIA DE
LUDOCREATIVIDAD DESDE EL ALFABETO GRÁFICO**

Tesis Doctoral

Autor: José Moret
Tutor: Rovimar Serrano Gómez
Fecha: Abril, 2018

RESUMEN

Cuando se utiliza el alfabeto gráfico para ejecutar una labor ludocreativa, se brinda la oportunidad de establecer contacto con elementos necesarios para transmitir un lenguaje, lo cual permite descubrir una experiencia artística. El propósito de la presente investigación consistió en interpretar la influencia del alfabeto gráfico como lenguaje simbólico en el arte contemporáneo venezolano, a fin de desarrollar una experiencia ludocreativa. Los objetivos específicos fueron: estudiar los principales fundamentos teóricos del alfabeto gráfico como símbolo y sus posibilidades expresivas en el arte; comprender el concepto de símbolo y su influencia en el desarrollo de la actividad ludocreativa; interpretar los aportes de artistas que plantean la importancia del símbolo en el arte contemporáneo venezolano y desarrollar una experiencia artística que aborde la dimensión del símbolo en la contemporaneidad a través de diversas posibilidades ludocreativas. En este sentido, el enfoque de la investigación se inserta en el paradigma: cualitativo. De acuerdo a las características de la investigación se sustenta en la corriente epistemológica: hermenéutica- dialéctica, propuesta por Gadamer (1984), la cual está basada en la práctica de comprender lo humano y resulta típicamente interpretativo e implica el reconocimiento de la realidad, el estudio se enmarca en la corriente teórica: mediante la fenomenología y se aborda a través del interaccionismo simbólico; de allí se obtuvieron los fundamentos teóricos necesarios para indagar en la relación expresiva del alfabeto gráfico como símbolo; asimismo, se interpretó la complejidad adoptada por el símbolo en sus diversas dimensiones y posibles combinaciones con el arte. La importancia del estudio consiste en que propicia el interés por el proceso lúdico-creativo y permite la interpretación de lo simbólico a través del arte venezolano. La investigación brinda la oportunidad de integrar, expresar y representar el símbolo como fuente creativa del arte. La experiencia artística aporta los conocimientos obtenidos en el proceso de investigación e interpretación de los códigos estéticos contemporáneos.

Descriptor: arte, alfabeto, ludocreatividad, lenguaje, símbolo.

INTRODUCCIÓN

En el marco de la teoría estética propuesta en la hermenéutica filosófica, la transposición del lenguaje simbólico como experiencia a través del arte parece tener una intencionalidad de mayor actividad. A partir de este análisis, el fenómeno ludocreativo podría aportar otras propiedades válidas para la esfera artística. En este sentido, la presente investigación tiene como finalidad desarrollar la interpretación del lenguaje simbólico, estableciendo la posibilidad de integrar, expresar y representar en el arte los elementos presentes en la composición plástica y, así, fundamentar el estudio de la ludocreatividad desde el alfabeto gráfico.

En este sentido, Gadamer (2012) plantea:

Por el contrario, la obra de arte tiene su verdadero ser en el hecho de que se convierte en una experiencia que modifica al que la experimenta. El “sujeto” de la experiencia del arte, lo que permanece y queda constante, no es la subjetividad del que la experimenta, sino la obra de arte misma. Y este es precisamente el punto en que se vuelve significativo el modo de ser del juego. Pues éste posee una esencia propia, independientemente de la conciencia de los que juegan. También hay juego, e incluso sólo lo hay verdaderamente, cuando ningún “ser para sí” de la subjetividad limita el horizonte temático y cuando no hay sujetos que se comporten lúdicamente. (p. 145).

De acuerdo con lo expresado por el referido autor, el propósito de la investigación es brindar la reflexividad de lo abordado durante los años de estudio del Doctorado en Cultura y Arte para América Latina y el Caribe. En este sentido, surge la posibilidad de integrar, expresar y representar la actividad ludocreativa como elemento integrador del arte, conformando una serie de obras que aportan datos de interés, por medio de las cuales se logrará establecer las relaciones para recrear la experiencia artística, dentro de su propia complejidad a través del lenguaje simbólico, el juego, y de esta manera interpretar los códigos estéticos contemporáneos en el contexto en el cual acontece.

A partir de estas expresiones se plantearon los siguientes elementos directrices, partiendo del propósito de la presente investigación la cual consistió en interpretar la

influencia del alfabeto gráfico como lenguaje simbólico en el arte contemporáneo venezolano, a fin de desarrollar una experiencia ludocreativa. Los objetivos específicos fueron estudiar los principales fundamentos teóricos del alfabeto gráfico como símbolo y sus posibilidades expresivas en el arte, comprender el concepto de símbolo y su influencia en el desarrollo de la actividad ludocreativa, interpretar los aportes de artistas que plantean la importancia del símbolo en el arte contemporáneo venezolano y desarrollar una experiencia artística que aborde la dimensión del símbolo en la contemporaneidad a través de diversas posibilidades ludocreativas.

En este orden de ideas, el estudio abordado es relevante porque permite estudiar y comprender el fenómeno aportado a través de la presencia del juego y el símbolo en el arte como experiencia artística, reconociendo la influencia de la actividad lúdica como fuente creativa del arte. De allí, pues, que la teoría estética contemporánea que se origina con la hermenéutica filosófica de Gadamer (1984) ha incorporado una categoría artística de gran relevancia para el análisis de la experiencia del arte y, especialmente, de las obras contemporáneas: la noción del juego.

De esta manera, el juego forma parte de todas las actividades artísticas, observándose, además, que es una de las características del saber humano en la búsqueda del placer, las emociones y, en una palabra, el deseo de vivir. En una primera fase, el juego es una actividad productiva, sin afán de competencia, en el cual los participantes obtienen la diversión, no como producto, sino como resultado espontáneo. No sólo constituye el juego una función humana tan esencial como la reflexión o el trabajo, aunque, además, la génesis y el desarrollo de la cultura poseen un carácter lúdico.

Para su desarrollo, se inicia la investigación en el Capítulo I, haciendo referencia a un mundo de vida signado por el arte. Allí expreso, como autor, todas las experiencias vividas a través del proceso creativo para lograr alcanzar el objetivo deseado. Cabe destacar la importancia del juego en mi infancia como el medio capaz de proporcionar goce a través del arte. De esta manera planteo, que el juego es visto como una proyección de la vida interior del individuo hacia el mundo. Dentro de sus características principales, se puede mencionar que el mismo produce placer y para ejecutarlo es preciso ajustarse al contenido de las normas o reglas establecidas, las cuales se deben

cumplir para el desarrollo del juego.

En el Capítulo II se establece una aproximación al objeto de estudio – una discusión paradigmática; asimismo, se mencionan los diversos fundamentos teóricos del juego y su relevancia en el contexto del arte. El tema en referencia tiene la posibilidad de ser abordado desde distintas perspectivas en un continuo en evolución, un espiral que comienza con las expresiones artísticas más primitivas y trasciende el pensamiento contemporáneo con ideas originales, individuales o grupales, las cuales deberán materializarse para facilitar la capacidad del lenguaje simbólico.

En el Capítulo III se especifica el tipo y diseño de la investigación. El enfoque de la investigación se inserta en el paradigma cualitativo. De acuerdo con las características del estudio, la corriente epistemológica empleada en la investigación es hermenéutica-dialéctica. De igual forma, el presente estudio se sustenta en la corriente teórica descrita como la investigación fenomenológica. De acuerdo con lo planteado, la investigación se abordó mediante la corriente teórica definida con el interaccionismo simbólico.

En el Capítulo IV se describen los aportes de diversos artistas cuyas obras plasman la influencia de la actividad ludocreativa como fuente creativa del arte, descubriendo la poética del alfabeto gráfico en las expresiones artísticas. De esta manera, se entrevistaron los sujetos de la investigación que han logrado un aporte significativo para el arte contemporáneo venezolano. Asimismo, se plantea la importancia de la experiencia ludocreativa como acontecimiento de la contemporaneidad.

En el Capítulo V se plantea el desarrollo de la experiencia artística, lúdica y simbólica fundamentada en el estudio del lenguaje simbólico y el arte: experiencia de ludocreatividad desde el alfabeto gráfico, diseñada a través de una muestra estructurada, con base en la investigación de la propuesta plástica, a partir de las posibilidades expresivas y simbólicas que se generaron en las experiencias obtenidas en el proceso de experimentación e interpretación de las obras realizadas en el estudio del Doctorado en Cultura y Arte para América Latina y el Caribe, la cual está conformada por dibujo, pintura, objetos intervenidos, instalaciones, arquetas, nombre que se aplica a las cajas elaboradas con diversos materiales, destinadas a conservar objetos sagrados, reliquias

o presentes de diversos géneros usados por todos los pueblos.

Para cerrar, se presenta, a manera de conclusión, “Es Prudente Colocar la Z en el Lugar que le Corresponde”; seguidamente, las Referencias y los Anexos.

CAPÍTULO I

UN MUNDO DE VIDA SIGNADO POR EL ARTE

Hoy en día, pretender elaborar una autobiografía de los relatos de mi existencia podría ser algo fácil de realizar. Sin embargo, me atrevo a puntualizar diversos acontecimientos que orientaron de manera precisa mi formación académica. En este sentido, pretendo recordar los momentos significativos que marcaron huella en mi infancia. Algunos al lado de mi madre, quien fue la motivadora de mi formación escolar, por otra parte, mi padre quien inspiró en mí el hábito de la lectura, y visitar con frecuencia los museos, allí radica en parte el inicio de esta experiencia artística que he abordado a través de la vida.

En referencia a lo antes expuesto, cabe destacar que, de acuerdo con la Partida de Nacimiento, se hace constar que en el acto de presentación en la Jefatura Civil de la Parroquia San Juan, mi madre Basilia Blanco de Moret, y mi padre, Antonio Moret, domiciliados en Catia, Barrio El Amparo No 48, exponen que el niño que presentan nació en la Maternidad Concepción Palacios, de esta jurisdicción, el día veinticuatro de enero del año 1958, a las doce meridiem, que llevará por nombre José Francisco. Según comentaba mi progenitora, el Doctor que atendió su parto le sugirió que por favor “me llamará Francisco”, por ser el benjamín de la familia y el quinto varón, además del tercero de los hijos con el nombre de José.

Como resultado del momento histórico que se vivió en la República de Venezuela el día anterior, 23 de enero, en el cual ocurrió un golpe de Estado contra el Dictador, General Marcos Pérez Jiménez, mi padre se dirigió a solicitar un permiso al Cuartel Rafael Urdaneta para trasladar, en el carro del vecino Octaviano Guerra, a mi madre hasta la Maternidad Concepción Palacios, ubicada en la avenida San Martín. Sorteando todo tipo de obstáculos, se trasladaron hasta la referida institución, en la cual es recibida para provocar el parto. Luego de estar acostada en su habitación, desde una de sus

ventanas mi madre observó el avión que trasladaba al mencionado expresidente, llamado “La Vaca Sagrada” rumbo al exterior.

En relación con lo anterior, luego del parto nos trasladan en el mismo carro, a mi madre y a mi padre, a su casa ubicada en la dirección antes descrita. Allí transcurren los años de mi infancia, siempre con la expresión motivadora de mi progenitora, quien me enseñó las primeras letras y, luego, me inscribió en un kindergarten privado regentado por la señorita Antonieta. Recuerdo el primer día de clase; la docente me agredió con una regla y me haló las orejas, y yo me devolví hasta mi casa; mi madre, al verme, me preguntó qué había pasado y yo le comenté lo sucedido; luego, mi madre me agarró fuertemente por el brazo y con voz fuerte afirmó “¡Para allá es que usted va!” y me llevó de retorno hasta hablar nuevamente con la educadora.

En consecuencia, Campo (s.f.) sostiene que la primera escuela y pilar básico en la educación de un niño es su familia. Todo lo que el niño viva, vea, oiga, etc., va a condicionar su vida y le va a formar como persona. Los niños son como esponjas y todo lo que ven les llama la atención y más en el caso de sus padres, que son como ejemplo a seguir. Ahora bien, es importante la coordinación entre todas las personas que traten al niño; la familia, como principal núcleo formativo del pequeño, deberá dar al alumno una estabilidad emocional, seguridad, protección, confianza en sí mismo, un sistema de valores que constituyan las mejores garantías de una infancia feliz y un desarrollo armonioso de la personalidad.

Por esta razón, cabe destacar que este día fue crucial en mi formación académica; mi madre con su carácter y su firmeza en lo que deseaba para sus hijos, había logrado superar mi soberbia y deseos de no regresar al lugar donde recibiría mi educación inicial. Durante mis ratos de ocio, mi madre se acercaba hablándome al oído, insistentemente manifestaba: “Francisco estudia” motivándome con ese mensaje a que me interesara más en el estudio que en el juego. Durante toda mi infancia estuve en contacto con diversos juegos, propios de mi entorno, los cuales eran una actividad vital en la construcción de lo que sería la forma de aproximarme a los niños de mi edad para lograr así aprender a convivir.

En relación con el juego, Winnicott (1972) expone: “El juego es algo interno y

externo a la vez y, puesto que supone un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la infancia, asimismo jugará un papel importante en la vida adulta” (p. 72).

En este sentido, disfrutaba también jugando a solas, dentro de la casa, en un pasillo ubicado entre la cocina y el corral de las aves, con el humo proveniente del budare y el sonido de las aves. Allí me entretenía con la tierra extraída del subsuelo por las hormigas; con un peine araba la tierra para organizar dos batallones de juguetes de plástico, unos de pie y otros a caballo, de un lado los indios y del otro lado los vaqueros; luego, con una metra apuntaba hacia el pelotón y disparaba en esa dirección para lograr derribar los indios, después atacaba el bando contrario para lograr el mismo efecto en los vaqueros, seguidamente observaba cuántos se habían caído en cada batallón, para de esta manera decretar la victoria.

Al respecto, Gadamer (1991) afirma:

Nadie puede evitar ese “jugar-con”. Me parece, por lo tanto, otro momento importante el hecho de que el juego sea un hacer comunicativo también en el sentido de que no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego. El espectador es claramente, algo más que un mero observador que contempla lo que ocurre ante él; en tanto que participa en el juego, es parte de él. Naturalmente, con estas formas de juego no estamos aún en el juego del arte. (p. 69).

De la misma forma, en un lugar fuera del hogar, elaboraba en la tierra una figura triangular, denominada “rayo”, en la cual introducía varias metras, para luego apuntarles desde afuera con otra metra; el objetivo consistía en retirar las metras del interior del rayo al ser impactadas por una metra desde el exterior; normalmente, el que gana se queda con las metras obtenidas al terminar el juego.

Por otro lado, trazaba un círculo en la arena, el cual se conoce como “troya”; allí se lanzan con la ayuda de un guaral los trompos para que bailen girando dentro del círculo. Al final, algunos de los trompos no lograban quedar dentro del círculo; estos trompos se introducían dentro del círculo y los jugadores lanzaban los trompos bailando para que impactaran con los otros que estaban en el interior del círculo y así poder recuperar su juguete cuando era sacado hacia el exterior del círculo y de, esta manera, continuar el juego.

Por otra parte, deseo comentar que luego de cursar el Primer Grado de Educación

Primaria en la Escuela Nacional “El Amparo”, aprobándolo eximido, a mi progenitora le informaron el fallecimiento de su padre, por lo cual necesitaba viajar a la población de El Consejo, en el estado Aragua, para estar presente en los funerales de mi abuelo. Acompañada de mi padre y los dos hermanos mayores asistieron al velorio; mi hermano Simón y yo nos quedamos en la casa con mi hermana Desideria. Para no perder el tiempo y estar ocupados en las vacaciones, nos inscribieron en la escuela de la señora Felicia, educadora de carácter recio que se encargaba de la formación académica.

Al respecto, Rosales (1990) plantea:

Una buena relación con los padres, basada en el desarrollo de la autonomía responsable, una línea media que equilibre la autoridad y la libertad, la preocupación por la realización de tareas escolares y un clima adecuado que propicie las conversaciones y las lecturas de contenido cultural resultaran estimulantes de altos niveles de logros en el alumno. (p. 60).

Por otro lado, a partir del año 1965, solía visitar a mi hermano mayor Carlos, quien convivía con su pareja en el Bloque 10 de Las Lomas de Urdaneta, donde vivía alquilado el artista Julio Salas, primo de Tito Salas, reconocido por sus obras referentes al Libertador Simón Bolívar. Cabe destacar que Julio Salas perteneció al movimiento artístico conocido como La Escuela de Caracas. Es por eso, que Gadamer (1991) expresa:

La experiencia de una obra de arte culmina plenamente cuando de lo que uno se asombra es justo de la discreción de los actores; éstos no se exhiben a sí mismos, sino que evocan la obra, su composición y su coherencia interna hasta alcanzar, sin proponérselo, la evidencia. (p. 123).

En este orden de ideas, surge la aproximación a la obra de arte, además de las experiencias obtenidas como resultado de las constantes visitas a su taller, en el cual me quedaba observando con detenimiento los paisajes, preferiblemente las iglesias, las flores y las naturalezas muertas, el artista se acercaba a mí para expresarme una frase contundente: “vea, pero no toque”, ya que la técnica empleada en la ejecución de sus obras era óleo sobre tela, para lo cual usaba la trementina como diluyente del pigmento y el aceite de linaza para lograr las transparencias sobre el lienzo, en efecto por el uso del aceite de difícil evaporación, el cual tarda tiempo en secarse, además no favorecía la humedad del ambiente y la escasa ventilación del apartamento.

De acuerdo con lo planteado, Arnheim (1997) expresa que:

Una obra artística donde cualquier objeto visible o imaginario es representado en una superficie plana o bidimensional, a través de los siguientes elementos expresivos: el punto (la base de la línea), la línea (el recorrido realizado por el trazo), el valor (el color degradado de donde nacen los volúmenes), el color (mancha plana que se hace con ciertos pigmentos) y la textura (surgimiento de relieves que se pueden tocar o sólo se pueden ver). (p. 338).

Asimismo, el referido autor sostiene que en la pintura deben tomarse en cuenta los siguientes principios compositivos: El centro de interés, es el objeto que más destaca en la pintura figurativa y la pintura abstracta resalta por su colorido. El orden de proporción, se refiere a la organización de las formas y los objetos tomando en cuenta el tamaño y la distancia. El equilibrio, es la distribución armónica de los objetos en el soporte, donde su interés va a depender de la relación que exista entre los diferentes elementos compositivos y las técnicas pictóricas empleadas.

En consecuencia, el contacto con el arte provocó en mí una experiencia perceptiva de las imágenes, lo cual comprobé en el año 1967, cuando mi padre, por primera vez, me llevó a visitar el Museo de Bellas Artes; al entrar en la sala observé la presencia de un grupo de estudiantes, los cuales observaban una obra de un discípulo de El Greco, la cual era analizada plásticamente por el Maestro Pascual Navarro. Recuerdo que me senté en un mueble cercano a oír la disertación que profería con elocuencia el referido artista; al rato de estar sentado, mi padre me sugirió que continuáramos viendo otras obras, a lo que le respondí que, por favor, esperase a que culminará su discurso el excéntrico creador. Allí comprobé la influencia y la repercusión del arte como posible alternativa en mi formación académica en el futuro.

Por esta razón, continué cursando mi educación primaria, comenzando el año 1970, hasta lograr culminar el sexto grado, estudiando y otras veces dedicado al juego. Por esto hoy considero la significación de la influencia del barrio en mi formación intelectual; allí aprendí a bailar la salsa, que es la música que me gusta, a jugar pelota de goma, volar papagayos, jugar con una zaranda multicolor que siempre recordaré porque todas las mañanas me deleitaba en mis sueños de infancia, el trompo tricolor que todavía conservo, las metras que introducía dentro de una media de mi papá, que

guardaba debajo de mi cama con mucho celo, el gurruffo elaborado con una tapa de refresco perforada para introducirle el pabito, luego darle vueltas y empezar a jugar, la perinola que construía con un pote de jugo y un trozo de madera de gancho de ropa, pues no tenía dinero para comprar la perinola de madera que vendían en la bodega.

En este orden de ideas, Olmos (2001) expone:

La escuela, el núcleo familiar y la comunidad suelen influir de forma determinante sobre sus integrantes para hacerlos individuos competentes, y a pesar de la importancia que la escuela atribuye en los planes y guías de apoyo al docente, al desarrollo de herramientas cognoscitivas, en la práctica se observa todo lo contrario, lo cual hace parecer la situación algo contradictoria, esto es, los pensamientos dedican mucho espacio a la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades cognitivas, pero se presta poca atención a los procesos que ayudan a articular y organizar ese conocimiento. (p.s/n).

Por consiguiente, no es lo mismo que un niño se crie en una barriada pobre, pasando por unas condiciones de vida infrahumana y cuyos padres en lo último que piensan es en escolarizar al alumno, que un niño criado con todo tipo de comodidades y con un fuerte respaldo económico. Por otra parte, es necesario mencionar que son dos las tendencias que se pueden observar al analizar el ambiente familiar, una en la estructura y la otra en nivel económico. Es por ello que al hablar de la estructura familiar hay que hacer referencia al número de hijos y el orden de nacimientos que ocupa cada uno y el intervalo comprendido entre el nacimiento de los hijos.

De allí que Gandhi (1993) persuadido de la importancia que el dibujo tiene para el alumno, expresó en su autobiografía:

Hoy estoy convencido que los niños antes de aprender a escribir, deben aprender a dibujar. Que un niño aprenda las primeras letras por observación propia, mientras dibuja flores o pájaros. Cuando se les enseña a escribir después que aprendieron a dibujar objetos, logran una escritura más bella, porque ya tienen la mano educada. (p. 57).

Es evidente que lo expresado tiene basamento, porque en el dibujo se encuentran los elementos de expresión plástica y los procesos de configuración. Los elementos de expresión plástica son la línea, el valor, el color y la textura, y los de la configuración son la forma, el volumen y las relaciones de espacio. En este sentido, el autor precitado destaca la importancia que tiene el conocimiento de las principales técnicas en la

conceptualización del dibujo, pues este será la base a partir de la cual los alumnos podrán introducirse en el campo de las manifestaciones plásticas.

En resumidas cuentas, de esta manera transcurrían los días, las semanas, los meses, los años, y así mis experiencias alimentaban lo que ahora me sirve de sustento para emprender la investigación. Los consejos de mi madre siempre los recordaré: “usted es pobre, pero decente”, y el insistente “Francisco estudia” es la frase decisiva que orienta mi vida. De mi padre conservo el hábito por la lectura; gracias a él puedo decir hoy con orgullo que soy un apasionado de la literatura. De mis hermanos estoy sumamente agradecido, pues con ellos compartí y conviví gratos momentos en un dulce y hermoso hogar; asimismo, puedo expresar que me enseñaron, porque mi madre nos levantaba a estudiar a las 4:30 am todos los días en la sala de la casa; eso era un ritual obligatorio, para formar en nosotros ese deseo de superación que se logra a través del estudio.

Seguidamente, prosigo cursando la educación secundaria en el Liceo “Andrés Eloy Blanco”; allí logré estudiar hasta tercer año, cuando decido tomar la educación como una necesidad personal. En ese momento retiré mis documentos para inscribirme en la Escuela Técnica Industrial “Julio Calcaño”, pero al llegar allá me notifican que debía estar zonificado para esa institución, por lo que tenía que ir con mi representante a la Zona Educativa, en el Edificio Tequendama, frente al Liceo “Andrés Bello”, a solicitar la zonificación, la cual fue remitida para la Escuela Técnica del Oeste, que a partir de ese año recibía el nombre de Ciclo Diversificado “Rafael Vegas”. Allí cursé cuarto y quinto año de Ciencias; por primera vez se dictaba cátedra de esa especialidad en una escuela técnica.

Luego de culminar el bachillerato, en vista de que no ingresaba en la universidad, logré a comienzos del año 1975, precisamente el día de mi cumpleaños, trabajar en la Galería de Arte Nacional, en la cual quedé adscrito al Departamento de Investigación y Conservación, como Informador de Museo. Allí estuve en contacto con el arte, lo cual incide en mi formación. Después fui a trabajar en el Banco de Venezuela, S.A., donde me desempeñé como oficinista en el Departamento de Gobierno Nacional; me enviaron a estudiar en Insbanca, postulado para todos los cursos referentes a mi área laboral; culminados los cursos bancarios, me inscribí en la Escuela de Artes Plásticas

“Cristóbal Rojas”, en la cual cursaba Arte Puro, Dibujo y Pintura y Expresión Plástica; luego proseguí estudiando el curso de Serigrafía, con el Profesor Lorenzo Calzadilla, para continuar trabajando en el proceso creativo durante los próximos años.

Al respecto, Madriz (1995) plantea:

Las Artes Plásticas consisten en la organización armónica de los elementos de expresión plástica para expresar pensamientos, sentimientos y producir trabajos artísticos a través de procesos y materiales específicos. Ellas propician la imaginación en el análisis de la forma y su estructura, el proceso de codificación visual significativa en la solución de necesidades existentes, para expresarse individual y colectivamente al aplicar diferentes técnicas de realización artística que conduzcan a la confección de modelos. (p. 478).

Como resultado de mi contacto con el arte, a mediados del año 1998 comencé a trabajar como Profesor de Educación Artística y Dibujo Técnico en el Liceo “25 de Julio”, y otras instituciones educativas públicas y privadas, gracias a mis conocimientos empíricos obtenidos en el estudio, como docente no graduado. Por esta razón, inicié los estudios de la Licenciatura en Educación Integral en la Universidad Nacional Experimental “Simón Rodríguez”, los cuales culminé con éxito.

Al egresar, quise continuar estudios de Postgrado en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador - Instituto Pedagógico de Caracas, donde ingresé a estudiar en la Maestría en Arte, Mención Artes Plásticas. Luego de culminar, proseguí como participante en el Doctorado en Cultura y Arte para América Latina y el Caribe. En consecuencia, la experiencia educativa y el conocimiento adquirido en el proceso de formación académica consolidan el estudio y la investigación plástica, a través de las posibilidades expresivas y simbólicas.

Como artista investigador, apporto una visión más elaborada de lo ludocreativo, ya que considero el juego como aprendizaje. En este sentido, contribuye al crecimiento de la imaginación, al desarrollo del sentido social y a una gran actividad mental, elementos importantes en la realización personal y en la relación con el mundo circundante. Jugar también es conocer, no sólo pensar, jugar es hacer, jugando se aprende. El juego está en la base misma del arte y de la educación, el poder del juego como actividad es enorme y fundamental en el ser humano.

Por otro lado, a comienzos del fatídico año 2002, mi madre falleció el 16 de

febrero, cuando culminaba el proyecto de investigación en mis estudios de pregrado. De igual forma luego de los acontecimientos del mes de abril, falleció mi hermano José Antonio. Seguidamente, con el dolor a cuestas, ese mismo año, en el mes de diciembre y luego de las fiestas navideñas, cuando mis nietos jugaban en la sala del apartamento, producto de las vivencias propias de esta fecha, esa misma noche mientras dormía soñaba con elaborar una obra con unas plantillas que había adquirido con anterioridad y las cuales se encontraban en el taller. Al otro día empecé mi experiencia lúdica, la cual me condujo a elaborar la serie “Homenaje a mis nietos” (2004-2005), la serie “Jugando se aprende” (2006), serie “Todas las personas mayores fueron primero niños” (2007), la serie “Arquetas Lúdicas” (2008-2011), la serie “Experiencia Lúdica” (2010-2011), y así continuar explorando nuevas posibilidades de abordar mi propuesta plástica.

De esta manera, el arte y el juego son mecanismos que estimulan la comunicación y son un vehículo para el hacer y transformar. La comunicación es un elemento indispensable dentro de la actividad artística; el arte tiene como objetivo la expresión del individuo. Sin embargo, al expresarse, el artista puede encontrar un interlocutor y establecer una comunicación; como sus medios expresivos son diversos, su espectro de interlocutores puede ser muy amplio o, por el contrario, muy reducido. Es necesario destacar que la comunicación producida en el arte es diferente de la del lenguaje discursivo.

Ahora bien, como artista investigador, incorporo dentro de mi propuesta plástica la tridimensionalidad, la cual inicio con la serie “Arquetas Lúdicas”; asimismo, luego de transformar obras bidimensionales en cubos, elaboro la instalación “Interacción Simbólica” (2013-2015), además de ensamblar otras experiencias creativas. Producto de la necesidad de expresar la presencia del juego y el símbolo, surge LUDO, serie “Imágenes de Infancia” (2014-2015). Es importante precisar que es necesario hacer referencia al arte que divierte, enseña, genera la participación y transforma, implicando simultáneamente las percepciones del entorno social, el enriquecimiento de la vida interior y la profundización de los conocimientos en el ámbito artístico.

Respecto a mis obras para la época, Guédez (1990) expresa:

En el caso de Moret se aprecia que sus últimas realizaciones responden a

la adopción de tres recursos plásticos: El color, la materia y la textura. El color en Moret se despliega dentro de los paradigmas de una densidad aparentemente blanca. El término aparentemente aquí se plantea para reseñar que el blanco se presenta como una saturación perceptiva que emerge sobre unos fondos policromados que se esconden en instancias reservadas. Como consecuencia de estas aplicaciones aditivas se subraya, al final, el predominio de una blanca plenitud. Este blanco matizado se comporta como suprema concurrencia y como superlativa iridiscencia. En definitiva, el blanco se macera y se refugia en una amplia diversidad sensible. (p. s/n).

Esta disertación del citado crítico de arte, manifiesta su percepción hacia la obra que yo para aquel momento venía desarrollando; él destaca el predominio del color, específicamente el blanco. Para mí el uso del blanco constituía la transparencia que permitía cierta difuminación del espectro cromático, y daba la sensación de tener frente al espectador la presencia de un fondo policromado. Esto permitió reflexionar sobre lo que en aquel momento estaba en la palestra de los intelectuales dedicados a la poesía, sobre todo la obra de Antonio Pérez Bonalde, con el uso de la luz.

Continuando con su disertación, agrega Guédez (1990):

Pero esas peculiaridades no sólo proceden de la valorización pigmentaria, también son proporcionadas por una viscosidad material que combina la reciedumbre con la moderación. De alguna manera, aquí la materia es condensación plástica que se correlaciona con la compactación del color blanco y proclama una presencia incuestionable. La resolución pictórica de Moret se revierte, igualmente, en las alternativas texturales. Cada una de las parcelas que conforman la superficie es abordada con una ansiedad opuesta a cualquier lisura aséptica. Siempre afloran rastros, huellas, surcos, estelas, marcas y señales que testimonian la laboriosidad de una entrega y el ahondamiento de una vocación plástica. Es decir, los comentarios impactos acerca del color, la materia y la textura no agotan la propuesta del artista. Ellos son recursos que se instrumentalizan a favor de lo que constituye su más elevada preocupación estética: la luminosidad. (p. s/n).

En relación con su obra, el referido autor sostiene:

En efecto la luminosidad en Moret es una manifestación que contiene su propia autopromoción. Por esta razón, ella brota henchida de suficiencia y colmada de incandescencia. Su luz no se arredra ni se amedrenta, más bien se expande, se suelta, se libera para prolongarse hacia todo el espacio pictórico. Sin embargo, al alejarse de los aspectos sectoriales propios de un análisis estructural, es cuando verdaderamente se incrementan los regocijos producidos por estos cuadros, los cuales transmiten mediante diversas sensaciones: la obnubilación de un silencio interiorizado, el congelamiento de

una claridad extraña, la impaciencia anestesiada de unos colores que tímidamente se transparentan, la niebla masificada convertida en sustancia y resplandores permite fusionar lo acerado con lo opacado. Todos estos efectos se concretan en una convocatoria, la cual exige contemplar con unas exigencias despojadas de prefiguraciones y alejadas de verbalizaciones. (p. s/n).

Al respecto, Duvignaud (1982) manifiesta: De este modo la fiesta, la creación artística, la imaginación errante, las obsesiones, los sueños, las “divagaciones”, la holganza vagabunda serían el medio de las restricciones insalvables a que estamos sometidos, el medio de evocar configuraciones pasibles que ya no reflejarían exactamente la estructura de las cosas establecidas. Anticipación del presente sobre lo no-vivido-aún, experiencia que abre la percepción de una experiencia indefinida. Experiencia del juego... (p. 154).

De esta manera, el autor antes citado evoca la interpretación en la esencia del juego como elemento lúdico en las diferentes ocupaciones de la vida, aquí el juego ocupa el ser, su noche y su vigilia, mezcla de lo onírico y lo real, disuelve las formas a la manera de la luz que borra las líneas de las rocas. Lugar apropiado para el juego con las imágenes y las palabras, las formas y los sonidos, manifestaciones irrepetibles que son la fiesta, la creación artística, los sueños, la práctica de lo imaginario que es el juego.

Por otra parte, Erminy (1995) comenta:

Conocido inicialmente como un pintor informal, quien hizo clara la materialidad de una superficie concreta y plana, avivada por las energías y las tensiones traídas por los gestos de los trazos, y pintando con material de caucho sobre lienzo. Siguiendo este comienzo informal, su evolución consistió en cambiar desde lo impetuoso y repentino, a lo sistemático y saturado, pero lo único era la real apariencia del objeto de la pintura como un hecho concreto, lo cual continuó siendo importante. Desde allí Moret fue hacia el valor más cognoscitivo y asociativo de las posibilidades de su trabajo, así como también su ambigua relación con la extrapintoresca realidad. (p. s/n).

Agrega el citado autor que, para ejecutar esto:

... comenzó a usar la técnica del frottage en sus “Paredes de Ladrillo”, dando al observador una proyección que oscila entre una referencia de la pared y la realidad de la pintura. A estas paredes Moret añade ahora otros

elementos gráficos y rasgados; él pinta sobre ellos objetos de relieve ilusorio, los cuales sugieren otro punto de vista y otra relación espacial. Éste es el caso de su pared con mármol, donde trae a la mente la visión desde lo alto, mientras la parte de atrás de la pared aparenta, por contraste, estar en un plano vertical, perpendicular al punto de vista, creando una tensión de ambivalencia del espacio. (p. s/n).

En consecuencia, el referido autor manifiesta:

De allí pues, José Moret corrientemente pinta una proposición lingüística. Sus trabajos resultan sus asociaciones y methaphonéticas. La desnudez de la pared limita y encierra, privando la libertad y lo humano, convirtiéndolo en algo material. Sin embargo, también sugiere asociaciones contradictorias, las cuales traen al espectador de regreso a la realidad, y finalmente también a la pintura. A partir de esta idea, la experiencia ludocreativa es planteada como acción lúdica, proceso de simbolización y creación participativa, en la cual se recupera la comunicación activa de una alianza inseparable entre la forma y el color. (p. s/n).

Al respecto, Benko (2010) expone:

Pensemos por un momento en el aspecto lúdico como recurso. José Moret lo asume como elemento formador del individuo. De allí que esta serie es un Homenaje a sus nietos. Por medio de contrastes de formas y colores muy esenciales y puros, el artista voluntariamente busca expresar los elementos primigenios. Con ello concilia dos aspectos: lo individual y lo colectivo, porque a través de la remembranza de su propio pasado (su estado primigenio) despierta a la vez nuestro mecanismo natural, para identificar y relacionar elementos como si aprendiéramos a “leer” de nuevo. Se trata de activar de alguna forma nuestro imaginario colectivo. (p. 4).

En este sentido, la referida autora argumenta:

Es por ello que el artista en el juego llega aún más lejos, revela su fantasía, sus deseos, su curiosidad, su afectividad, sus anhelos y hasta sus conflictos y estados anímicos, por eso el juego tiene esa función semiótica comunicativa. El juego favorece la socialización, amplía el círculo de contactos del artista y el observador, propiciando la comunicación. La elaboración de la obra constituye un paso indispensable en la creación artística, como acción que produce una materialización del pensamiento; así mismo, el arte en el juego se revela como una expresión del pensamiento del artista que desea convertir lo lúdico en objeto tangible. En este sentido, a través de los juegos creados por los grupos sociales o étnicos, los investigadores podrían llegar a comprender el pensamiento y la cultura de un pueblo; es decir, en ellos se revela una identidad. (p. 4).

En este sentido, Erminy (2005) agrega:

La evolución discontinua y aventurada de la pintura de José Moret, artista ya experimentado que prefiere seguir siendo artísticamente joven, parece moverse por rachas y asaltos, con inesperadas apariciones y largas desapariciones sucesivas, siempre tomando posiciones extremas de cierto riesgo estético, en las fronteras últimas de los lenguajes del arte, donde ya no es posible ir más allá sin perder la necesaria relación con los demás y con el mundo, pero sin precipitarse en el vacío siguiente, donde no se puede regresar incólume. (p. s/n).

Según Erminy, José Moret se dió a conocer como heredero de los desafíos del informalismo, arte que reivindicó el desorden y el caos, incorporando el azar y la improvisación. Moret se destacó con grandes manchas impetuosas y repentinas que lo sacaron del anonimato. Luego realizó obras que no parecían obras sino paredes vacías. De ladrillos o de bloques. Y así continuó hasta que desapareció durante unos años, tal vez de abstinencia, que aprovechó para graduarse y especializarse como profesor de arte.

De acuerdo con Erminy (2005):

Ahora sus obras reaparecen con otro carácter, no menos extremo que las precedentes, aunque él las conciba más bien como muy accesibles y familiares, como objeto del entorno cotidiano, un poco a la manera de los artistas del Pop Art, que se apropiaron de las formas más comunes, como las botellas de Coca-Cola y las hamburguesas McDonald's. Pero éstas de Moret no vienen del consumismo y son más conceptuales y minimalistas. En este sentido, Moret se ha apropiado de las formas más comunes, con el fin de ensayar una forma de comunicación visual esencializada, sintética, resumida al uso básico de signos y símbolos visuales estereotipados, capaces de ser automáticamente descifrados sin que sea necesario poseer una cultura visual bien entrenada para la observación de las mismas. (p. s/n).

En relación con lo antes planteado Erminy (2005) sostiene:

Es por eso que los signos se concentran hasta su mínima expresión, casi como señales públicas urbanas, o como pictogramas primarios que mantienen un asomo de narratividad, o de referencialidad figurativa, los cuales son incorporados como elementos visuales urbanos. De esta manera, el arte, el juego y el símbolo son mecanismos que estimulan la comunicación y son un vehículo para el hacer y transformar. La comunicación es un elemento indispensable dentro de la actividad artística; el arte tiene como objetivo la expresión del individuo. Sin embargo, al expresarse, el artista puede encontrar un interlocutor y establecer una comunicación; como sus medios expresivos son diversos, su espectro de interlocutores puede ser muy amplio o, por el contrario, muy reducido. (p. s/n).

En relación con su trabajo, el autor agrega:

Es necesario destacar, que la comunicación producida en el arte es diferente del lenguaje simbólico. Respecto a su obra del año 2005, en el texto “Homenaje a mis nietos” expresa: “Las vivencias de mi infancia pobre, pero decente, fueron acumulando recuerdos inolvidables en un cofre que, después de varias décadas, lo he podido abrir para constatar que en su interior nacían las formas, los colores, los valores, las líneas, las texturas, los volúmenes y las superficies. Elementos fundamentales para mostrar mis más íntimos anhelos.” (p. s/n).

Así define el autor el proceso por el que pasó y continúa pasando para elaborar sus armónicas obras, en relación con su propuesta plástica, manifiesta: Me he propuesto un viaje al pasado, a mis inicios, a la presencia de una niñez lúcida y reflexiva, que no contaba con el vínculo filial de mis abuelos, ya que por razones del destino mi padre había quedado huérfano a los nueve años y mi madre sufrió la pérdida de su progenitora a los pocos años de llegar a Caracas. Sólo conservo en la memoria el rostro de mi abuelo Hermenegildo Manzano, un hombre de avanzada edad, cuyas cataratas no le permitieron ver el rostro de su nieto, que por primera y última vez le pedía la bendición (p. s/n).

Ahora bien, luego de largos años de experiencia, el lenguaje expresivo del investigador a través del tiempo es considerado como elemento básico para la comunicación visual del ser humano, pues lo sensibiliza en forma tal que provoca una serie de manifestaciones, las cuales comprende, entre otras, pintar, dibujar, recortar y los juegos constructivos. Así describe los pensamientos y sentimientos, a la vez que produce trabajos artísticos referentes a las actividades lúdicas, como recurso que cumple una función importante y resulta un medio para conocer el desarrollo del niño, eficaz para educarlo, como vía de realización, como una forma de prepararse para la vida y como imitación del adulto.

Es evidente que estas obras tienen su propio lenguaje, el cual consiste en un conjunto de aspectos visuales de gran variedad. Éstos se pueden organizar en conformaciones fácilmente definibles y tangibles, cuyas unidades básicas y estructurales actúan entre sí, permitiendo aprender a identificar, relacionar, atribuir, analizar o emitir juicios que faciliten en la práctica un pensamiento innovador como vía de solución en la exploración y aplicación de la capacidad creativa.

De esta manera, el investigador aporta una visión más elaborada de lo lúdico, ya

que considera el juego como aprendizaje. En este sentido, contribuye al crecimiento de la imaginación, al desarrollo del sentido social y a una gran actividad mental, elementos importantes en la realización personal y en la relación con el mundo circundante. Jugar también es conocer, es una invitación a disfrutar la aventura que conduce al conocimiento, no solo pensar, jugar es hacer, jugando se aprende. El juego está en la base misma del arte y de la educación, el poder del juego como actividad es enorme y fundamental para el ser humano.

En este sentido, en entrevista concedida a la revista *Todos Adentro* (2008), señalo:

Estoy participando en esta exhibición con once obras, las cuales forman parte de la serie Jugando se Aprende. Este trabajo es producto de una investigación que estoy haciendo desde hace ocho años, va dirigida a las niñas y a los niños, en ella se puede observar la utilización de todos los colores. (p. 26).

Agrega Erminy:

Moret, motivado por sus estudios de postgrado, desea realizar obras de carácter tridimensional, con las cuales las niñas y los niños puedan interactuar. Al respecto, el autor manifiesta: Mis estudios en el Instituto Pedagógico de Caracas me han motivado a realizar una investigación acerca de El Juego como Experiencia Artística. Y es gracias a esta maestría, y la dedicación a la investigación, que me encuentro trabajando en una serie titulada Homenaje a mis nietos. Estas obras tienen su propio lenguaje, el cual consiste en un conjunto de aspectos visuales... (p. s/n).

Por otra parte, Erminy comenta:

Con referencia a su deseo de trabajar para infantes, el autor plantea: “Actualmente se hacen muchas obras para adultos, pero no para las niñas y los niños, ambos tienen que ser insertados en la cultura y en eso es lo que estoy trabajando... El juego tiene mucho que decir, quiero realizar obras de participación de carácter tridimensional, con la que los niños puedan interactuar; es necesario rescatar los juegos tradicionales, los cuales se han dejado de practicar, por eso me gustaría elaborar obras con las que se pueda jugar”. (p. s/n).

De esta manera, se reconoce y comparte el significado de la obra, que finalmente plantea la participación de la creatividad humana como el lugar donde se recupera la comunicación del artista con todos los que observan la propuesta; se entiende la comunicación como la generación de inclusión, haciendo común lo que antes era particular

y aislado.

CAPÍTULO II

APROXIMACIÓN AL OBJETO DE ESTUDIO - UNA DISCUSIÓN PARADIGMÁTICA

Intentar resumir el desarrollo de una literatura en un espacio forzosamente breve nunca pasará de ser una proposición tentativa, destinada a dar una idea básica, la cual permitirá la creación de muchas ideas consecuentes. Pero, en todo caso, es necesario resaltar el convencimiento absoluto que permite comenzar destacando la presencia originaria, sin la consideración de lo cual sería imposible hablar del surgimiento de una literatura venezolana.

De allí pues que Aguilar (2005) manifieste:

La literatura como se ha dicho ya bastante, es un fenómeno cultural e históricamente determinado. La literatura es solo una entre muchas posibilidades de aquello que el lingüista ruso Román Jakobson llamó función poética, una función que, al igual que las otras funciones pueden ejercer todas las lenguas del mundo. Solo podemos llamar literatura a aquello que se produce ejerciendo la función poética en la tradición occidental, obedeciendo sus principios de producción y distribución, utilizando sus géneros, publicando e insertándose en el sistema de formación del canon. (p. s/n).

En este sentido, en un primer momento, es necesario referirse a la literatura indígena, propia de los pueblos originarios del territorio que después habría de ser Venezuela. Esta literatura, perteneciente a culturas desarrolladas de Centroamérica y la Región Andina de América del Sur: Azteca, Maya, e Inca, antes de que llegaran los conquistadores españoles, se ha conservado por la vía oral, por intensa y eficaz tradición, asegurando su permanencia a través de los siglos.

Al respecto Velásquez (2017) afirma:

Lo aborígen lleva implícito todo un conocimiento simbólico que muchas veces no es ni siquiera posible trasladarlo a la comprensión cabal de otro lenguaje. Desde este punto de vista, lo más que puede hacerse es tratar de penetrar en el discurso aborígen con una visión interpretativa, hermenéutica, con el fin de que por lo menos se vislumbre la inagotable fuente que

conforma el conocimiento chamánico a través del dominio del poderoso y fascinante mundo del mito y de los relatos en general de cada pueblo aborigen. (p. 13).

De esta manera surge la crónica *Denominación de la manumisión genérica de Indias*, que en América se corresponde con la obra extensa y vasta de los cronistas que reseñaron, de manera pormenorizada y perfectamente prejuiciada, la primera visión y el futuro dominio de las prodigiosas tierras del Nuevo Mundo y de sus pobladores indígenas.

Al respecto, Velásquez (2003) considera la cultura “entre muchos aspectos de las manifestaciones de los hombres de todos los tiempos y de todas las latitudes, porque el hombre, nunca ha dejado de crear cultura en cualquier parte de la tierra donde le ha tocado vivir” (p. 114).

En consecuencia, la literatura oral tradicional que el pueblo conserva en su condición de sistema autónomo, propio, autosuficiente, como parte de una cultura, se trata de un extraordinario caudal como representación de una literatura, a la vez universal y regional, que hunde sus raíces en la más antigua tradición de la humanidad y que ostenta frutos de la imaginación y el estilo propios del lugar donde se conserva.

En este sentido, Savater (2008) sostiene:

Cada uno de nosotros tenemos un mundo que nos viene a través del lenguaje. Las proposiciones del lenguaje representan, de alguna forma, el mundo que existe, incluso pictóricamente. Hay una aproximación pictórica que surge de la propia disposición de las palabras en una frase, pues en una proposición está representado un hecho del mundo en el que nos movemos. (pp. 324-325).

Es por eso que los españoles, cuando pisaron por primera vez tierra firme en el continente americano, encontraron territorios habitados por grupos humanos que tenían diferencias culturales y organizaciones sociales complejas. Así lo describen y afirman documentos tales como, por ejemplo, los archivos de Indias, los cuales se refieren no sólo al paisaje natural, sino también a la figura y las costumbres de sus primitivos.

Con base en lo planteado, Lepe (2013), expresa:

Podríamos decir que las palabras de los pueblos originarios han recorrido un largo tramo desde su contexto cotidiano y ritual hasta el registro e interpretación antropológica o su posterior inclusión de la literatura. Los

diferentes términos para nombrar las producciones orales dan cuenta de los posicionamientos metodológicos con que se ha de abordar esta diferencia: tradición oral, folclore, literatura popular, literatura oral, poesía oral, oralitura, entre otros, nos remiten a acciones concretas para sistematizar o encauzar las palabras de los otros. (p. 10).

Con todo esto, la referida autora concluye:

En este sentido, la literatura indígena es un producto cultural que reúne las características de la poesía oral-medieval, (siguiendo a Zumthor (1989), con el concepto vocalidad, pero también sigue la lógica de la poesía mediatizada en las redes sociales, de la cultura escrita. Su difusión y recepción funcionan tanto para las comunidades que no están alfabetizadas y aquellos que estamos atrapados con los sonidos de las lenguas originarias, como para el mundo de la escritura y la traducción. (p. 12).

De hecho, al estructurar el imaginario en torno a la literatura indígena suele reinventarse el origen de las cosas que en su esencia real o mítica fue olvidada, la voz dulce del paraíso perdido y, por esa vía, recuperable; una forma de vencer al tiempo y lograr así junto a la intensidad, la permanencia una forma de llegar al fondo de lo humano y alcanzar la síntesis además de construir y expresar el fundamento de la cultura con un sentido social, el cual proporciona al relato que se nutre en una tensión unificadora.

El Alfabeto

Interpretación del Alfabeto en la Cultura Venezolana

De acuerdo a investigaciones referentes al contexto cultural, se podría afirmar que nuestros indígenas no manejaban alfabetos fonéticos propiamente, pero sí habían desarrollado otras formas de comunicación que tenían un sistema de representación visual a partir de los glifos pictográficos, ideográficos y parcialmente fonéticos.

Asimismo, de acuerdo con Velásquez (2003):

Las diferentes etnias utilizaron la tradición oral como una forma de mantener la cultura, tradición que era de una gran riqueza; algunas de estas manifestaciones fueron recopiladas por diversos cronistas. En todo caso, dicha literatura, por lo tanto, estaba vinculada con mitos que hacían parte de las ceremonias rituales de los indígenas, presentados en un lenguaje elemental y cuyos temas eran el origen del mundo, el amor, lo divino, entre otros.

(p. 42).

Resulta claro, para el referido autor que el alfabeto es la herramienta a través de la cual tiene lugar el desarrollo humano; de allí que el alfabeto es, en esencia, producto de las interacciones sobre el cosmos, el estudio de los materiales, las técnicas utilizadas por el hombre para la caza, la siembra, la construcción y otras actividades inherentes a su contexto, en pocas palabras es un elemento más dentro del complejo sistema social, el cual conforma un conjunto de símbolos escritos que representan cada uno de ellos un sonido único. Más que palabras, la conciencia entiende y se expresa con símbolos. De hecho, nuestro alfabeto consiste en símbolos combinados que dan origen a las palabras, que combinadas toman sentido en las frases. Las palabras son un conjunto de letras del alfabeto, que no son otra cosa que símbolos necesarios para transmitir en términos de lenguaje.

En tal sentido, Valera-Villegas (2012) afirma:

La evolución hasta la constitución plena de lo que hoy conocemos como escritura fue un lento proceso (impulsado por las prácticas económicas e intercambios comerciales, principalmente). Desde su nacimiento a la constitución de los alfabetos conocidos a la fecha, ha habido una búsqueda por alcanzar una mayor y mejor adecuación entre el lenguaje humano y los distintos sistemas de escritura creados para representarla. Esta evolución incluyó la creación de pictogramas e ideogramas, logogramas, signos silábicos y alfabetos. De igual modo, un mismo sistema de escritura será utilizado por lenguas distintas. (pp. 246- 247).

Sin duda, el mencionado autor sostiene que a través del alfabeto el conocimiento se trasmite y así se permite expresar las ideas. En este sentido, surgen las siguientes interrogantes: ¿Cuáles serían los aportes del alfabeto gráfico a la cultura venezolana?; ¿Qué diferencias existen entre la escritura indígena y la impuesta a la fuerza por los invasores españoles?; ¿De qué forma se puede analizar la influencia del alfabeto gráfico como lenguaje simbólico en la cultura venezolana?; ¿Es posible abordaren la contemporaneidad, desde la sistematización y significación el alfabeto gráfico como lenguaje simbólico en el arte venezolano?

A partir de estas interrogantes se plantearon los siguientes elementos directrices, partiendo del propósito de la presente investigación, la cual consistió en interpretar la

influencia del alfabeto gráfico como lenguaje simbólico en el arte contemporáneo venezolano, a fin de desarrollar una experiencia ludocreativa. Los objetivos específicos fueron: estudiar los principales fundamentos teóricos del alfabeto gráfico como símbolo y sus posibilidades expresivas en el arte; comprender el concepto de símbolo y su influencia en el desarrollo de la actividad ludocreativa; interpretar los aportes de artistas que plantean la importancia del símbolo en el arte contemporáneo venezolano y desarrollar una experiencia artística que aborde la dimensión del símbolo en la contemporaneidad a través de diversas posibilidades ludocreativas.

Origen del Alfabeto

Inicialmente, es importante destacar que escasamente existieron alfabetos y escrituras, pero muy pronto, en el curso de la historia, el aborigen sintió la necesidad de hallar los medios para expresar sus pensamientos, o escribir notas para él o para los demás, o de enviar mensajes a sus amigos o enemigos. Necesitaba poder dejar a los miembros de su tribu mensajes tales como el sitio predilecto para la cacería, noticia muy importante para la gente que deseaba comer cuando escaseaba la caza.

Al respecto, Cruxent (1958) sostiene:

El aborigen venezolano empezó a escribir haciendo dibujos sobre las piedras. Después, a medida que transcurre el tiempo, descubrió métodos avanzados conformados por sistemas precolombinos de escritura. Primero dibujo objetos, después dibujo ideas. Luego vinieron los dibujos de las sílabas y, finalmente, un alfabeto que está conformado por los símbolos de los sonidos que usamos para hablar. (p. 36).

En relación con lo anterior, este proceso, desde los petroglifos hasta el alfabeto, exigió muchos años de investigación por parte de Oramas (1939), Cruxent (1958), Sujo (1975); asimismo, se necesitó el talento y la imaginación de gran número de personas que aportaron ideas para lograr comunicarse. La mayor parte de los pasos que condujeron al desarrollo del alfabeto fue gracias a un sistema de escritura pictográfica, que surgió del deseo de inventar un nuevo símbolo para cada nueva palabra que se introdujera en el lenguaje.

Al respecto, desde tiempos remotos en que los hombres primitivos comenzaron

a hacer uso de su cerebro para mejorar las condiciones de vida, los seres humanos han creado muchas maravillas. Pero, posiblemente, la más asombrosa de todas fue el descubrimiento de la escritura como medio de comunicación de las ideas. Fue este descubrimiento el que condujo, a través de muchos siglos y de muchos países, a la invención del alfabeto.

De acuerdo con lo expresado, Valera- Villegas (2012) reflexiona:

La escritura se va constituyendo sin llegar a hacerlo completamente, de manera inconclusa, se diría sin plan previo, desordenadamente muchas veces. Ella va saltando entre pequeños actos creativos vividos en el transcurrir de los días. Es la presencia en ella de la abertura sin fin. La escritura es presentación, inicio, comienzo y mostración en el aquí y ahora pasado, en el aquí y ahora futuro. En ella están presentes, más allá de los elementos lógicos, racionales, lingüísticos, técnicos, utilitarios; aspectos afectivos, lúdicos y pasionales. Ella es epifanía más que demostración. Y la reflexión sobre ella radica en el cómo más que en el por qué. (p. 243).

Con base en lo planteado, al principio la escritura se usó probablemente para enviar mensajes y conservar registros. Pero el hombre, con su enorme necesidad de expresarse en alguna forma artística, descubrió que la escritura podía servirle para hacer relatos y anotar sus pensamientos acerca del mundo que lo rodeaba. Al mismo tiempo, necesitaba un medio consistente para comunicar con sus relatos e ideas, de forma tal que pudiera ser comprendido por otros.

La Evolución del Alfabeto

Es evidente que la invención del alfabeto facilitó expresar por escrito los pensamientos; las personas que utilizan el mismo alfabeto pueden leer y comprender perfectamente lo que está escrito. Actualmente, mediante el uso del alfabeto, cualquiera puede expresar sus ideas. Si son importantes y suficientemente interesantes como para ser publicadas, pueden circular y ser compartidas por la gente de muchos países y aun por quienes existan en los próximos años.

Cabe destacar, las investigaciones de Fajardo (2012) en las cuales afirma:

Los trabajos compilados permiten además del conocimiento de los procesos de investigación llevados a cabo por cada una de las tradiciones de estudio lingüístico para las distintas etnias (una puesta en circulación de una

erudición muy exclusiva y del dominio de iniciados y cultores, ámbito hoy ajeno de los circuitos masivos del saber), entender los alcances de este dominio de estudios y acercarnos a la fascinante empresa filológica que supuso desde tiempos coloniales y hasta el presente del empeño y del saber de venerables autores, hoy nombres míticos por la maestría de sus trabajos y por las románticas empresas de sabiduría que fueron capaces de completar. (pp. 6-7).

Con base en lo planteado, el alfabeto es un sistema de símbolos, vital en el proceso de comunicación. De hecho, se podría decir que las palabras hacen posible la lectura de los símbolos, entre otras cosas, porque el símbolo sólo tiene significado al ser descrito a través de las palabras. Por otro lado, el lenguaje como expresión de la conciencia es simple y se maneja a través de símbolos. Los símbolos comunican, condicionan y establecen un lenguaje importante revelado en el alfabeto. La mente decodifica y reacciona ante los símbolos, razón por la cual el símbolo promueve la acción e interactúa entre nuestra mente y nuestro entorno.

En este sentido, Mead (1973) expone:

El organismo individual debe tener ciertos prerequisites fisiológicos para desarrollar símbolos de lenguaje; los que quieren utilizar el espíritu y el símbolo en un sentido más amplio podrían agregar que el individuo no lograría desarrollar símbolos de lenguaje sin estar en condiciones de reaccionar ante signos no lingüísticos y no sociales, en los que, un acontecimiento lleva en algún centro orgánico, a la expectativa de reintegración de algún otro acontecimiento. (p. 28).

De acuerdo al referido autor, en el símbolo existe simultaneidad entre el proceso de producción y su culminación: el sentido sólo existe en el momento de su aparición. De allí destaca, el proceso significativo inagotable característico del símbolo: por eso mismo el símbolo puede explicar lo indecible: Por otra parte, el aspecto simbolizante y el aspecto simbolizado están en constante interpretación; en otros términos, lo simbolizante significa, pero no deja sin embargo de ser.

En entrevista realizada al artista plástico Hugo Mariño en la ciudad de Caracas en el 2015 señalaba que:

Mi propuesta plástica parte de esa realidad visual presente en ese ámbito. La impronta de las grafías, textos, manchas, graffitis, presentes de manera inorgánica, desordenada, caótica y yuxtapuesta en muros, paredes, vallas deslavadas por el desuso, las grafías en monumentos, callejones, calles y avenidas en casi todas las ciudades del mundo son de mi interés; este

amalgamiento de recursos visuales lo he venido observando a lo largo del tiempo, vinculándolo a mi propuesta plástica.

Esto nos permite iniciar la vinculación del alfabeto con hombres y mujeres, que se han dedicado a estudiar el alfabeto desde lo plástico. Artistas como Mariño, en Venezuela da cuenta de lo amplio y rico que significa el empleo del alfabeto gráfico, como elemento articulador de un lenguaje que plantea interpretaciones, desde lo hermenéutico a través de esa realidad social presente en ese ámbito cotidiano. Las huellas dejadas en las paredes de manera desordenada compuestas por grafías, textos, manchas y grafitis yuxtapuestos en muros conforman un amalgamiento de recursos visuales.

De acuerdo al mencionado artista, las palabras son un conjunto de letras del alfabeto conformadas por símbolos. De allí que, cuando se utilizan formas en la labor creativa, es necesario establecer, a través de ellas, los símbolos necesarios para transmitir, en términos de lenguaje, la información correcta a la conciencia. El ser humano está expuesto constantemente a simbolismos; para comprobarlo basta observar la consola de un vehículo: en ella no existen palabras, sólo se distinguen símbolos.

La Interpretación del Lenguaje

A través de la historia, el lenguaje, como una realidad y una experiencia esencialmente humana, cumple esa misión de unir los horizontes. En el lenguaje se da la síntesis entre la experiencia del mundo y la realidad personal. El lenguaje es, pues, condición fundamental para la experiencia hermenéutica. Ante esto, Gadamer (1984) expresa:

La hermenéutica tiene que partir de que el que quiere comprender está vinculado al asunto que se expresa en la tradición desde el que habla lo transmitido. Por otra parte, la conciencia hermenéutica sabe que no puede estar vinculada al asunto, al modo de una unidad incuestionable y natural. (p. 136).

El referido autor ofrece en su hermenéutica un compendio que permite comprender aún más a la persona en la experiencia constructiva de su realidad y su conocimiento; por ello el enorme interés pedagógico que ha despertado como valiosa contribución en el pensamiento contemporáneo. En la obra de Hans-Georg Gadamer

se observa una de las síntesis más interesantes, con su aporte que aborda el trabajo intelectual interpretativo del lenguaje escrito, el cual concede la posibilidad de entender y pensar al hombre en su totalidad por medio de la experiencia del lenguaje y la interpretación inherente a la persona.

En su teoría, Gadamer explica que su experiencia está orientada con las nuevas propuestas didácticas; la misma considera como punto de partida que el conocimiento es fundamental para la existencia humana. En este sentido, la persona sólo desde su propio horizonte de interpretación se construye constantemente y así puede comprender su contexto. Para el hombre cada conocimiento es una constante interpretación y, ante todo, un conocimiento de sí mismo.

En este sentido, el lenguaje hablado, pero sobre todo el escrito, permite captar la vida y el aporte de otro. En la escritura, el sentido de lo hablado está allí, por sí mismo, enteramente libre de todos los momentos emocionales de la expresión y la comunicación. Se descubre, por lo tanto, que el lenguaje es una tradición creativa, una vinculación poética, una producción de sentido que emana de la persona, del horizonte subjetivo del intérprete. Sin embargo, Gadamer lo presenta como el hilo conductor de la ontología hermenéutica.

Al respecto, para entrar en la reflexión sobre los aportes concretos de este autor, la manera esencial de comprender al hombre consiste en la interpretación de su realidad; con ello se pretende describir el conocimiento como facultad propiamente humana que implica dialécticamente una interpretación y, sin lugar a dudas, toda interpretación humana es producto, por lo tanto, de un reconocimiento de la realidad estudiada o que se pretende comprender.

En consecuencia, el estudio del lenguaje constituye el verdadero centro del discurso de Gadamer. Todos los elementos de la experiencia hermenéutica examinados son posibles sólo en virtud del lenguaje. El diálogo hermenéutico es posible gracias a un lenguaje común, que une texto e intérprete. La experiencia del mundo se produce paralelamente al lenguaje, aprender a hablar es adquirir conocimiento del mundo; de allí que el lenguaje es el camino que origina la verdad a través de la comprensión interpretativa.

Asimismo, Mead (1973) expone:

El organismo individual debe tener ciertos prerequisites fisiológicos para desarrollar símbolos de lenguaje; los que quieren utilizar el espíritu y el símbolo en un sentido más amplio podrían agregar que el individuo no lograría desarrollar símbolos de lenguaje sin estar en condiciones de reaccionar ante signos no lingüísticos y no sociales, en los que un acontecimiento lleva en algún centro orgánico, a la expectativa y reintegración de algún otro acontecimiento. (p. 28).

Sin duda, el referido autor desea destacar que aquí se encuentra un importante indicio de que las artes relacionadas con la palabra poseen, quizás, una función especial para resolver los objetivos que como artista investigador me he planteado. Eso es el arte: crear algo ejemplar sin producirlo meramente por reglas. Una cosa se transforma en la otra. Precisamente, es la no distinción entre el modo particular en que una obra se interpreta y la identidad misma que hay detrás de la obra, lo que constituye la experiencia artística. De igual manera, la experiencia del arte es, en síntesis, una experiencia de integridad: el observador se hace uno con la obra, completándola momentáneamente en su trascendencia a través del tiempo y completándose él en ella también.

El Diseño Gráfico

Orígenes del Diseño Gráfico

Suele señalarse que, como manifestación de la cultura, el diseño gráfico ha desempeñado un papel primordial en la historia del arte. Los orígenes del diseño gráfico se remontan a la era prehistórica, en la cual el hombre primitivo realizó diversas representaciones de animales, como expresión de ese carácter mágico que la mente primitiva atribuye a cada ser o cosa, las cuales están representadas en las pinturas rupestres, conformadas por la presencia de imágenes alusivas a caballos, bisontes, entre otros, los cuales remiten a las escenas de los cazadores primitivos, las mismas evidencian vestigios elaborados por seres rudimentarios en las paredes de las cuevas, utilizando pigmentos naturales provenientes de la tierra, en ellas predomina colores ocres y óxidos. En estas pinturas se observa el carácter artístico de estas imágenes, logrando la proporción al ejecutar la anatomía animal.

Al respecto, Navarro (2000) expresa:

“El arte empieza en el momento en que el hombre crea, no con un objetivo utilitario como hacen los animales, sino para representar o expresar” declara René Huyghe. El arte es un mensaje, un medio de expresión, una forma de contacto y de comunicación entre los hombres, tal vez anterior, incluso, al lenguaje. Esos medios son pinturas o grabados rupestres, figurillas mobiliarias, modelados o esculturas, imágenes o decoraciones sobre los más diversos soportes: pieles o cortezas, huesos o defensas de marfil, piedras o cerámica (en época tardía). (p. 4).

Cabe destacar que, desde tiempos prehistóricos, el ser humano ha buscado formas de expresar visualmente ideas y conceptos, de almacenar conocimientos de forma gráfica, de ordenar y aclarar la información. De hecho, a lo largo de la historia, diversas personas desempeñaron el oficio de escribas, impresores e ilustradores. Por esta razón, los escribas sumerios que inventaron la escritura, los artesanos egipcios que combinaban palabras e imágenes en los manuscritos sobre papiro, los xilógrafos chinos, los iluminadores medievales, los impresores y cajistas que diseñaron los primeros libros europeos forman parte del rico patrimonio y de la historia del diseño gráfico.

En relación con lo antes planteado, Ramírez (2008) manifiesta:

Al margen de las transformaciones generadas en el tiempo, desde muy temprano se puso de manifiesto la importancia de la reproducción de información y de imágenes a partir de la elaboración de matrices. Al parecer la escritura en la antigüedad evolucionó de estos trazos simbólicos que, una vez inscritos, eran impresos sobre sellos. Se dice que uno de los usos más antiguos de los símbolos gráficos a modo de escritura consistió en la impresión de trazos sobre trozos de barro que identificaban tinajas al estilo de sellos oficiales y que servían para llevar la contabilidad de los templos. (p. 15).

En este sentido, producto de diversos eventos que proporcionaron la capacidad de organizar una comunidad y alcanzar cierto grado de control sobre el destino humano, el habla, es decir, la capacidad de producir sonidos para comunicarse, fue una habilidad primitiva desarrollada por la especie en un largo camino evolutivo desde sus comienzos arcaicos. La escritura es equivalente visual del habla. Las marcas, los símbolos, los dibujos o letras trazadas o escritas sobre una superficie o soporte se convirtieron en el equivalente gráfico de la palabra hablada o el pensamiento tácito.

Por esta razón, Petrucci (2002) argumenta:

La escritura, sea alfabética o no alfabética, siempre ha señalado y delimitado espacios, ante todo los que le son propios, en cualquier superficie que se la fuera depositando: libros, documentos, una carta, paredes, epígrafes, sobre los objetos más diversos, y así sucesivamente. Cada vez que esto sucedió y sucede, vale decir cada vez que se escribió algo, se instauró una relación y se creó un equilibrio entre espacio escrito y no escrito. (pp. 17-18).

Asimismo, el desarrollo de la escritura y el lenguaje visible tuvo sus orígenes más primitivos en ilustraciones sencillas, ya que existe una relación estrecha entre el dibujo y las marcas de la escritura: los dos son formas naturales de comunicar ideas y los pueblos primitivos utilizaron las ilustraciones como una manera elemental de registrar y transmitir educación. Más que el principio del arte que conocemos, aquellos fueron los albores de la comunicación visual, porque las ilustraciones primitivas se hacían para sobrevivir y con fines utilitarios y rituales.

En este orden de ideas, Velásquez (2003) comenta:

Lo mismo podríamos decir del lenguaje; estudios muy recientes sobre el desarrollo del hombre afirman que el hombre “prehistórico” pudo hablar hace medio millón de años, si esta demostración es veraz, entonces el hombre pudo haber creado “teoría” sobre sus representaciones en referencia a la estética, ya que la estética siempre ha estado presente en la vida de los hombres de todos los tiempos y de todas las latitudes. (p. 21).

En consecuencia, las primeras huellas humanas halladas en las cuevas las dejaron en pinturas, las cuales fabricaban con pigmento negro a partir del carbón y una gama de tonos cálidos, desde amarillos claros hasta castaños rojizos, a partir de óxidos de hierro rojos y amarillos. Esta paleta de pigmentos se combinaba con grasa como aglutinante. Se dibujaban y pintaban imágenes de animales sobre las paredes de aquellos antiguos canales de agua subterráneos que los primitivos prehistóricos usaban como refugio. Puede que se embadurnará el pigmento en las paredes con el dedo o que se fabricase un pincel con cerdas o juncos.

Al respecto, Ramírez (2008) afirma:

En esta época la imagen de los santuarios rupestres paleolíticos poco a poco se va incorporando a la vida cotidiana a través del desarrollo de pequeños sellos o plantillas rudimentarias que, una vez aplicados sobre arcilla, sirvieron para la decoración de cerámicas, vasijas de uso diario, utensilios y tejidos. Se trata entonces de las primeras repeticiones de otras imágenes

que, a pesar de su carácter a todas luces rudimentario, poseyeron una significación iconográfica de importancia para la comprensión de los ciclos atmosféricos, de los acontecimientos de la vida cotidiana y de la realidad mágico-religiosa. (p. 15).

Por consiguiente, en diversas pinturas rupestres, los símbolos geométricos abstractos, como puntos, cuadrados y otras formas, alternan con los animales pintados en las cavernas son pictogramas: ilustraciones elementales o bocetos que representan lo observado cotidianamente. Igualmente, los pueblos prehistóricos han dejado numerosos petroglifos: símbolos o figuras sencillas grabados sobre la roca por percusión. Diversos petroglifos son pictogramas y algunos pueden ser ideogramas, es decir, símbolos que representan ideas o conceptos. Los dibujos prehistóricos demuestran un nivel elevado de observación y memoria, los mismos plantean una precisión extraordinaria.

De acuerdo con Navarro (2000):

La emoción arqueológica de un testimonio humano sólido de las profundidades de los tiempos, y la emoción puramente artística resultado de una contemplación, constituyen dos sentimientos muy diferentes. La prehistoria no engendró sólo obras maestras representando animales; muy lejos de esto. Hay esbozos, intentos a menudo torpes, representaciones fragmentarias: he aquí incontables fracasos, aunque siempre resulten muy respetables para el estudioso; pero esto es otro asunto. La realidad es que un imaginario museo de arte prehistórico sólo debe contener obras maestras, dejando para el especialista la recensión de los rasgos más insignificantes. (p. 20).

Por otra parte, al surgir las dos grandes civilizaciones en Mesopotamia y Egipto, en la primera el vínculo existente entre el almacenamiento de información, la producción de la imagen y la tecnología, gracias a la abundante existencia de arcilla, además de estimular el desarrollo de una arquitectura de ladrillos y adobes, facilitó un material de escritura asequible y duradero: sobre planchas planas de arcilla se aplicaban incisiones que tomaban la apariencia de cuñas, origen del término cuneiforme que se aplica a este tipo de escritura; por este motivo se considera que el extraordinario invento de los sumerios fue la escritura. Por su parte, los antiguos egipcios utilizaron para los más variados menesteres y como soporte de escritura las hojas hechas con el papiro que crecía abundantemente en las tierras húmedas del valle y el delta del Nilo. Además del papiro como soporte se emplearon tablas de madera cubiertas con una capa de yeso, estelas de piedra, trozos de cerámica y piel.

Para Navarro (2000), la cronología de las dinastías se ha aclarado casi por completo, la lectura de las inscripciones y papiros no presenta ninguna dificultad, y cada día se publican nuevos textos; las imprentas académicas disponen hoy de los tipos móviles jeroglíficos como una cosa corriente, y se traducen los libros sagrados y las obras literarias de las más lejanas dinastías. El viejo mundo egipcio, con sus dioses subterráneos y barcas solares, su moral extraña, de conceptos oscuros aún para nosotros, está renaciendo; su espíritu se incorporará de nuevo a la humanidad, y viviremos más ricos con sus ideas, como ya circulan por nuestra sangre las ideas griegas y orientales.

Sin duda alguna, el aporte de Grecia y Roma a la escritura es invaluable; los griegos, como los egipcios, emplearon el papiro como soporte para sus escritos. Sobre los papiros griegos se utilizaban diversos tipos de tintas y otras de bases metálicas. A través de los griegos se introduce una novedad en este panorama de la transmisión de información de la persona del autor. Por otra parte, el soporte de escritura más antiguo empleado por los romanos fue la corteza de árbol. También entre los romanos se extendió el uso de pergamino, pieles, tejidos, papiros, los cuales se frotaban con aceite de cedro para evitar su deterioro en los talleres conformados por artesanos escribientes que reproducían al dictado los textos.

De lo anterior se desprende, según Ramírez, los procedimientos para la reproducción de imágenes impresas, sin duda el poder de repetición de imágenes inherente a la técnica del grabado constituye uno de los cambios de mayor importancia en la historia de la humanidad. En el desarrollo del grabado se encuentran las raíces para la diversificación y densificación iconográfica, de la democratización en la difusión y consumo de la imagen, y de la posibilidad de transmisión de información de acuerdo a la moderna concepción de ciencia.

En pocas palabras, de acuerdo con el referido autor, es prácticamente imposible deslindar la historia y evolución del grabado del origen de la imprenta. Las ventajas de la creación de Gutenberg, así como los diversos materiales y técnicas que confluyeron en la invención de la imprenta desde épocas antiguas. Cabe considerar que, para la fabricación en serie de los caracteres, Gutenberg diseñó un proceso que se iniciaba con el grabado en relieve de la letra sobre un troquel de metal (bronce o latón) con el que

después se formaba, mediante vaciado, una matriz de metal menos duro como el plomo. Por otra parte, la adaptación de tipos móviles metálicos que podían ser utilizados para nuevas composiciones representó una de las grandes ventajas de la imprenta.

De hecho, para Petrucci (2002):

El modelo humanista del libro pasó del manuscrito a la imprenta, consagrando de este modo su generalizada afirmación y relegando el modelo de dos columnas y modular a la producción de libros, por lo tanto se puede afirmar que las más importantes modificaciones que se dan dentro de cada uno de los sistemas gráficos ocurren siempre por influencia de aquellos que de todas formas saben y pueden escribir (y leer) y que en la mayoría de los casos son auténticos profesionales de la escritura y de lo escrito: escribas, maestros de escritura, gráficos, artistas, intelectuales; que éstas se realizan mediante tendencias y movimientos graduales y progresivos en las sociedades caracterizadas por una alta difusión social de las capacidades de escribir o leer. (p. 71).

En conclusión, luego de haber analizado los orígenes de diseño gráfico, además de los temas del lenguaje oral y escrito, y de la comunicación entre los hombres, son esenciales para comprender los modos como se organizaron, en el pasado y en el presente, sociedades económica, política y culturalmente complejas. Los instrumentos de expresión y transmisión del lenguaje son evidentemente medios de desarrollo, tanto de las sociedades avanzadas como de los individuos, de los grupos y de las comunidades que aprendieron a utilizarlos.

El Símbolo como Elemento Expresivo

Cabe considerar que el símbolo ha sido una de esas creaciones humanas la cual el hombre sintió necesidad de hacer para identificar, por medio de una organización material, aquello que significaba para él una idea, una abstracción, un valor, un hecho, una nación o un determinado personaje. Por esta razón, el arte, desde su inicio, necesitó crear símbolos que sustituyeran o acompañaran a alguien o a algo, y en ese acto demostró una vez más que el ser humano trasciende lo meramente material para sublimar lo inmaterial.

En consecuencia, la historia del simbolismo muestra que todo puede asumir

significancia simbólica: los objetos naturales (como piedras, plantas, animales, hombres, montañas y valles, sol y luna, viento, agua y fuego) o, incluso, formas abstractas (números, o el triángulo, el cuadrado y el círculo). De hecho, todo el cosmos es un símbolo posible. Por esta razón, Panofsky (1983) afirma:

El análisis iconográfico implica un método descriptivo, y no interpretativo, y se ocupa de la identificación, descripción y clasificación de las imágenes. Realizarlo presupone una familiaridad con los temas o conceptos específicos, tal como nos los transmiten las fuentes literarias, y asimilados ya sea por medio de la tradición oral. (p. 54).

En este sentido, el símbolo es el elemento iconográfico que permite la lectura de la obra artística; tras su descripción se ha de llegar a identificar cuáles elementos establecen una misma lectura en el contexto creativo. Por lo tanto, para el artista, el objeto mediador en la contemplación de su humanismo es su obra, la cual se convierte para él en un símbolo, pues actúa como representación de lo infinito.

Asimismo, Goethe (1960) manifiesta: “El verdadero símbolo es aquel en que lo particular representa a lo más general, no como sueño o sombra, sino como revelación viva y momentánea de lo inescrutable” (p. 26). En consecuencia, el referido autor reafirma la comprensión conceptual de lo simbólico, que en él tiene lugar una especie de impacto el cual consiste precisamente en descubrir la función que remite a otra cosa. La función propia de remitir está orientada a algo que también se puede tener o experimentar de modo inmediato.

Cabe considerar que Romero (2001) plantea:

Goethe llega a definir el término símbolo por primera vez en una carta enviada a Friedrich Schiller en 1797; al describir sus impresiones, se siente invadido por singulares sentimientos a la vista de ciertos objetos familiares, a los que ahora llama “simbólicos”. Según él, los símbolos son “objetos eminentes, representativos de muchos otros objetos; incluyen cierta totalidad, requieren cierto orden, excitan en mi espíritu algo semejante o extraño y aspiran desde dentro y desde fuera cierta unidad y totalidad”. (p. 40).

En efecto, esto conduce a una comprensión conceptual adecuada de lo simbólico; por medio de lo bello en la naturaleza se vuelve a recordar lo que se reconoce en la obra a través de aquello a lo cual remite el lenguaje del arte.

Por otra parte, Schiller (1990) sostiene que el objeto que le sirve de medio en la

contemplación de su humanismo se convierte para él en un símbolo, puesto que actúa como representación de lo infinito. El referido autor anticipó aquí ya la convicción romántica de que “toda obra de arte no solamente es simbólica, sino que representa lo infinito” (p. 69).

Según Schiller, el símbolo es una palabra o una imagen cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio. Sin embargo, los símbolos constituyen una gramática que a menudo se expresa inconscientemente. De acuerdo con el concepto de lo simbólico, tal como lo entendieron Goethe y Schiller, lo simbólico no sólo remite al significado, sino que lo hace estar presente: representa el significado.

Igualmente, Eliade (1999) sostiene que el símbolo revela ciertos aspectos de la realidad, los más profundos, los cuales se niegan a cualquier otro medio de conocimiento, no son creaciones irresponsables de la mente, responden a una necesidad y llenan una función: dejar al desnudo las modalidades más secretas del ser.

En este sentido, el autor señalado plantea que no hace falta recurrir a los descubrimientos de la psicología profunda, o a los de la técnica surrealista de la escritura automática, para probar que existe en el hombre moderno la supervivencia subconsciente de una mitología abundante y la presencia de un género espiritual superior a la vida “consciente”.

De acuerdo con su teoría, Todorov (2014) afirma:

El símbolo es a la vez producción, intransividad, motivación, sintetismo y expresión de lo indecible; además, la diferencia entre las dos nociones está situada, más que en los objetos de la interpretación, en las actitudes que suscitan los objetos. Debemos tener en cuenta, además la afirmación de un intercambio incesante entre simbolizarte y simbolizado. (p. 316).

Por esta razón, el referido autor fundamenta que se puede prescindir de los poetas o de los psiquismos en crisis para confirmar la actualidad y la fuerza de las imágenes y de los símbolos. El hombre más realista vive de imágenes. Es necesario repetir que jamás desaparecen los símbolos de la actualidad psíquica: los símbolos pueden cambiar de aspecto, su función permanece igual. Se trata sólo de descubrir sus nuevas máscaras.

Al respecto, Gadamer (1991) afirma que “el símbolo vendría a ser lo que, al menos desde un uso clásico del lenguaje, llamamos alegoría: se dice algo diferente de lo

que se quiere decir, también puede decirse de un modo inmediato” (p. 85).

El autor antes mencionado cita las bases antropológicas de la experiencia estética en la necesidad del símbolo. Si el ser humano tiene necesidad del símbolo, también tiene necesidad de simbolizar. La experiencia simbólica del arte es, en síntesis, una experiencia de integridad: el observador se hace uno con la obra, completándola momentáneamente en su trascendencia a través del tiempo y completándose él en ella también.

De esta manera, la imagen de la obra de arte tiene un contexto histórico cultural y produce impacto estético. El hombre ha logrado expresarse con producciones artísticas diversas, según las culturas y los tiempos. Sus obras dan cuenta de los lugares y las épocas en que se produjeron. Son expresión simbólica de la plenitud de su vivir personal. En efecto, para él un símbolo es aquello en lo cual reconoce algo, esto significa reconocer algo como lo que ya se conoce.

En este sentido, según Gadamer, la imagen proyectada de la obra de arte trasciende lo concreto y tiene una dimensión estética espiritual. El artista ha simbolizado, ejercitándose a través de una expresión en colores y formas sobre una superficie, con la cual está diciendo: éste es mi mundo, así lo he construido yo, así lo veo, lo siento, lo conozco. También dice: este mundo es el resultado de mi cultura y de mi época y da cuenta de los problemas que he enfrentado para expresarme y de mi tenacidad para resolverlos.

Aunado a ello, en sus trabajos Gadamer muestra el símbolo como revelador de la presencia de elementos inmateriales, que ofrecen este sentido a las acciones y relaciones humanas, pues todo símbolo significa algo. Su objeto de estudio es, pues, el símbolo como una forma de actividad llena de significados y como función social, donde se expresa la idea de la vida, porque la presencia del símbolo significa salirse de lo cotidiano. La esencia del humano, opina, además, es ciertamente el símbolo identificado a través de la creatividad y las manifestaciones del arte.

De igual forma, Cirlot (2006) manifiesta:

Los símbolos, en cualquiera de sus apariciones, no suelen presentarse aislados, sino que se unen entre sí dando lugar a composiciones simbólicas, bien desarrolladas en el tiempo (relatos), en el espacio (obras de arte,

emblemas, símbolos gráficos) o en el espacio y el tiempo (sueños, formas dramáticas). (p. 57).

Asimismo, el hombre tiene que recurrir al símbolo para expresar una realidad abstracta, un sentimiento o una idea invisible a los sentidos, empleando para ello imágenes u objetos. El hombre recurre al símbolo por el deseo misterioso de trascender su estado, es una actividad psíquica tan natural y espontánea como las mismas funciones psicológicas.

El Pensamiento Simbólico

En lo sustancial, el poder psicológico del símbolo radica tanto en la magia de sus formas como en las necesidades del espíritu humano. Precisamente, la enorme riqueza del símbolo nace de su apertura hacia el mundo por un camino que va más allá de la razón; por ello se usan términos simbólicos para presentar conceptos indefinibles o no comprensibles del todo.

Según Jung (1995), el hombre, “con su propensión a crear símbolos, transforma inconscientemente los objetos o formas en símbolos (dotándolos, por tanto, de gran importancia psicológica) y los expresa en su religión o en su arte visual” (p. 232).

En consecuencia, es obvio que las religiones o algunos sistemas de pensamiento hayan recurrido a los símbolos para actuar directamente sobre los problemas del hombre. De la misma forma, el hombre, para vivir, tiene que adaptar las condiciones de su propia vida al universo, el cual no es físico sino simbólico, como demuestran el lenguaje, el mito, el arte y la religión.

En este orden de ideas, Cassirer (2007) define:

Un símbolo no sólo es universal sino extremadamente variable. Puede expresar el mismo sentido en idiomas diversos y, aun dentro de los límites de un solo idioma, una misma idea o pensamiento puede ser expresada en términos diferentes. En este sentido es innegable que el pensamiento y la conducta simbólica se hallan entre los rasgos más característicos de la vida humana. Y que todo progreso de la cultura se basa en estas condiciones. (pp. 50-64).

El referido autor manifiesta que el hombre no puede escapar de su propio logro,

no le queda más remedio que adoptar las condiciones de su propia vida; ya no vive solamente en un puro universo físico sino en un universo simbólico. Asimismo, expone que el hombre, a diferencia del animal, utiliza símbolos que le permiten configurar el mundo cultural, de forma tal que la manifestación del espíritu humano se da dentro de un sistema simbólico expresado fundamentalmente en el ámbito del lenguaje, del mito, de la religión. De acuerdo con su teoría, el pensamiento simbólico y la conducta simbólica se hallan entre los rasgos más característicos de la vida humana y todo progreso de la cultura se basa en estas condiciones.

Por otra parte, Guardini (1997) define el símbolo como “una actividad humana básica. Constituye ‘un existencial del hombre’. Al perder el sentido del símbolo, se ciega la sensibilidad para comprender y vivir rectamente la Liturgia” (p. 84). Sobre ello, el autor ofrece las ideas planteadas por él en sus obras, observaciones penetrantes y sugestivas, las cuales resultan particularmente conmovedoras, porque se sabe que le fueron inspiradas por su misma experiencia.

De este modo, la historia entrelazada de la religión y del arte, remontándose a los tiempos prehistóricos, es el relato dejado por los antepasados de la humanidad sobre los símbolos que para ellos eran significativos y emotivos. Aún hoy día, como muestran la pintura y escultura modernas, todavía sigue viva la interacción de la religión y el arte.

En este sentido, Colombres (2014) plantea:

El símbolo busca así unir dos realidades que no son del todo ajenas, pero que en modo alguno pueden homologarse. Ocurre incluso a menudo que el vínculo no es percibido por todos los individuos, y quienes lo perciben, no suelen interpretarlo del mismo modo. Mediante el símbolo se trata de iluminar una realidad un tanto oscura - a la que llamaremos realidad referida - a través de una realidad más nítida - a la que llamamos realidad referente. (p. 24).

Por lo antes expuesto, el mencionado autor sostiene la finalidad del artista moderno a través del pensamiento simbólico es dar expresión a su visión interior del hombre, al fondo espiritual de la vida y del mundo. La obra moderna de arte ha abandonado no sólo el reino del mundo concreto “natural”, sensorial, sino también el del mundo individual. De igual forma, lo que realmente interesa, desde luego, es el encuentro

directo con la obra de arte. Aunque para el psicólogo interesado en el contenido simbólico del arte moderno es más instructivo el estudio de esos escritos. Por esta razón, permite que los artistas, siempre que sea posible, hablen por sí mismos en el estudio de la obra.

Propiamente debería, como desafío el artista creador, abrirse al lenguaje de la obra de arte, apropiándose del símbolo. En este sentido, la configuración de su labor se sostiene en una visión del mundo y así manifiesta su evidente sentido estético; de allí que únicamente enfrentado a la conformación de su estudio en el ámbito artístico logrará aprender a deletrear el alfabeto gráfico e incorporará nuevos códigos en lo expresado a través de ella.

Cultura e Identidad

Parece oportuno explicar que cada cultura abre un ámbito de sentido y de valor que le es peculiar. Ámbito articulado donde cada cosa y cada acto encuentran consistencia y orientación. Ámbito unitario que confiere identidad desde el todo a cada uno de sus integrantes, de tal manera que éstos, al salir de aquél, pierden toda significación y se reducen hasta que otra u otro les confiera otra identidad, otro sentido, otro valor. En este sentido, una cultura en formación necesita tiempo para crecer y madurar, tiempo y morosidad.

En lo sustancial, Briceño (2014) reflexiona sobre el concepto de cultura:

El hombre necesita adquirir por aprendizaje lo que no le es dado por nacimiento. De aquí la necesidad absoluta que tiene de vivir en sociedad y compartir la cultura que es transmitida de las generaciones adultas a las generaciones en formación mediante el proceso educativo. Cada hombre es portador, transmisor y, a veces, creador de cultura. Por cultura entendemos aquí no el refinamiento de las costumbres, el intelecto y los sentimientos por su depuración y pulimento de acuerdo con criterios y fines éticos-estéticos; sino todo lo que el hombre ha creado y su actividad creadora – cultura culturante y cultura culturada. (pp. 2-3).

De acuerdo con su teoría, las culturas se pueden descomponer en elementos. Los componentes de la cultura se pueden separar del pueblo que los inventó y de la pertenencia de un conjunto determinado, con el objeto de ser trasladados a otros conjuntos.

Los usos y costumbres, las instituciones, las creaciones artísticas, las palabras de una cultura pueden ser incorporadas selectivamente a otras culturas. Cualquier grupo humano puede servirse de los bienes culturales de otro grupo humano cuando así resulte conveniente dentro de sus circunstancias.

De la misma forma, Briceño (2014) afirma:

La cultura dentro de la cual se “forma” un individuo determina en alto grado su estilo de vida, marca para siempre su quehacer, modela su sensibilidad y su actitud valorativa, da un aire característico a su pensar. El individuo por su parte, puede ser factor importante en el devenir cultural; está en condiciones para ello debido al intrincamiento de determinación y libertad tan característico de la condición humana, pero los auténticos creadores de formas culturales son pocos. Además, la aparición de esas formas ocurre en el ámbito de la comunidad de una manera que no es clara y conscientemente intencional; la acción del individuo se mueve en un horizonte cultural ya dado. Es como si pudiera hablarse de creación colectiva de los pueblos como entidades personoides. (p. 8).

En este sentido, el autor señalado manifiesta que la cultura a través del tiempo ha sido una mezcla de rasgos y distintivos espirituales y afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social en un periodo determinado. Engloba además modos de vida, ceremonias, arte, invenciones, tecnología, sistemas de valores, derechos fundamentales del ser humano, tradiciones y creencias. Por consiguiente, las creaciones culturales, llevan implícita, en mayor o menor grado la realización de valores propiamente estéticos. Estos pueden desligarse de todo fin ritual, mágico o técnico y conducir a la creación de obras puramente artísticas.

Por su parte, Velásquez (2003) sostiene:

Afirmamos que cada cultura indígena posee manifestaciones artísticas y éstas se hacen particulares y representativas de cada una de las culturas de América, aunque se pueden establecer relaciones culturales y hasta genéticas entre ellas. Este fenómeno se debe al hecho de que las migraciones de los hombres de este continente se han producido a lo largo de más de 100.000 años contados antes del descubrimiento de América. Por estas razones nuestras observaciones se han convertido en sistematizaciones a partir de textos, entrevistas y materiales del universo chamánico. Estamos convencidos de que en este amplio y específico sistema es que se conserva lo más profundo de la cultura indígena, porque lo que está en el universo chamánico, está arraigado a las estructuras más profundas de la mente humana y esta condición fue lamentablemente descubierta por los sistemas

religiosos foráneos y es a partir de allí que se han impuesto de forma casi inquebrantable los procesos de las religiones dominantes en la mayor parte de las sociedades indígenas de América. (p. 95).

Por otra parte, Colombres (2012) plantea:

La cultura se compone de un conjunto de rasgos ordenados en un sistema, que la sociedad fue creando a lo largo de su proceso histórico. La sociedad es así el sujeto creador, mientras que la cultura es el objeto creado, el producto de toda la actividad desarrollada por una sociedad, de sus luchas contra el medio, contra otras sociedades y entre sus mismos segmentos. Los individuos para fundar una sociedad, deben darse una organización: es lo que se llama organización social. Esta fue entendida por ciertas corrientes antropológicas como parte de la cultura de esa sociedad, y se llegó a confundir ambos conceptos. (p. 37).

De acuerdo con lo planteado, la cultura de un pueblo no es algo que ya está hecho y que solo debe ser transmitido, sino algo que se hace y rehace todos los días, un proceso histórico acumulativo y selectivo, sí, pero también, sobre todo, creativo. Es en la creación donde siempre ha de ponerse el énfasis, pues de lo contrario se va cayendo en una concepción anquilosada de la cultura, como si todo consistiera en recibir y hacer uso de un patrimonio inmutable, o casi. La creación no sólo enriquece esta herencia, sino también la actualiza, adecuándola a los tiempos que corren para que dé respuestas convincentes y eficaces a los nuevos fenómenos. Es justamente el hecho creativo el que promueve el cambio cultural.

Por otro lado, Guédez (1995) expresa:

La cultura, en todas las épocas y en todos los lugares, conforma una mezcla multifecundada de subculturas, una expresión de polinizaciones irradiadas, en definitiva, una cultura es la manifestación histórica de la expansión ecologizada de diferentes culturas. Toda cultura es multideterminada por diversas culturas y, a la vez, es multideterminadora de culturas: la cultura siempre es generada y generativa. (p. 56).

De lo expresado, se deduce que esa dimensión retrospectiva y prospectiva de la cultura sólo puede entenderse en tanto que ella es de naturaleza humana. En efecto, la realidad cultural es realidad humana y, por lo tanto, es abierta y está sometida a permanentes rupturas y alteraciones. Hasta hace poco se decía que ella era dialéctica, pero ya ésta expresión no resulta lo suficientemente abarcadora como para permitirnos captar su compleja significación y su entreverado alcance.

En efecto, lo cierto es que la cultura conjuga dimensiones visibles e invisibles, explícitas e implícitas, conscientes e inconscientes, racionales e intuitivas, conceptuales y afectivas, de orden y desorden, de estabilidad y desajuste, de conservación y renovación; en definitiva, la cultura es la enmarcación estructural de aquello que se expresa en los ecosistemas vivos. Por esta razón, ella es simultáneamente fuente de integración interna y medio de vinculación con lo externo. La cultura se afirma mediante su propia dinámica interna, pero se legitima y enriquece a través de las relaciones con otras culturas.

En este orden de ideas, Mosonyi (2012) manifiesta:

La identidad alude a la especificidad sociocultural e histórica de cada pueblo, en un constante proceso de endoculturación y de inter-culturación. La identidad, como todo concepto histórico ofrece posibilidades y limitaciones; no es omniabarcante, ni está basado en un fundamento expansivo: se trata de una identidad para la convivencia y la liberación. El chauvinismo y la xenofobia es la caricaturización de la identidad. (p. 12).

El referido autor sostiene que sin identidad siempre seremos lo que hasta ahora parece que somos, una factoría, un bazar muy bien provisto, pero sin duda bazar al fin, y los bazares pueden a veces iluminar en el sentido en el que ilumina una joya barata, un abalorio barato, pero nunca podrá inspirar respeto. Identidad es el conjunto dialéctico de especificidades (tanto objetivas como subjetivas) actuantes dentro de una sociedad, por pequeña que ella sea y por menores que sean sus diferencias aparentes respecto de otras colectividades.

Por otra parte, Mosonyi (2012) afirma:

El sentimiento de identidad – local, nacional o el que fuere- entendido en sus justos términos se afinca en la debida valoración de los componentes individuales y colectivos, en la permanente codificación y descodificación del acontecer societario en la coparticipación activa, aunque diferenciada de todos sus miembros, dentro de un determinado sistema de convivencia humana. El patrimonio colectivo hay que defenderlo con todos los recursos a nuestro alcance ante cualquier amenaza procedente del extranjero. (p. 353).

Según este autor, primero que nada, está suficientemente debatido que la identidad nacional no está llamada a reemplazar sino a complementar a la lucha de clases. Además, rechazamos toda pretensión de convertir a la identidad en un fetiche o en

parámetro único, dominante y determinante para el devenir histórico de las sociedades y pueblos. Sabemos que la identidad, al igual que toda otra categoría, se inserta en lo societario total.

Al respecto, Colombres (2012) argumenta:

Se dice por eso que el concepto de identidad es un concepto oposicional. Cuando una persona o un grupo se afirman como tales lo hacen para diferenciarse de otras personas o grupos con los que interactúan. O sea que la identidad no surge de un modo aislado, en personas o grupos que no se confrontan. Se quiere separar, distinguir, para luego oponer. Lo que se opone es una visión del mundo, un interés económico, un poder político. La alteridad o presencia de un otro está entonces en la base del concepto de identidad. (p. 123).

El citado autor plantea que la identidad no es un concepto de contenido fijo e inmutable, sino que va siendo modificada por las respuestas de la cultura a las nuevas necesidades y situaciones. Se ha definido por eso a la identidad como la conciencia de una continuidad a través de los cambios, crisis y rupturas. La identidad se expresa mediante un relato o discurso, al que se puede llamar discurso identitario. Ello es así porque toda construcción de identidad implica una selección de hechos del vasto bagaje de la memoria, a los que se les da un significado preciso, diferenciando las causas de los efectos.

Por su parte, Báez (2008) sostiene:

La identidad por tanto se construye sobre estratos simultáneos y nunca estáticos de sentido de pertenencia, abstracción categorial (espacial- territorial, conductual, temporal, reconocimiento cognitivo simbólico común) y dinamismo jerárquico. La integración de estos componentes, que no suele ser rápida en el acontecer histórico, constituye la base estable de comportamientos de reacción, reflexión o acción que producen significados, formatos y pautas de gestión social. (p. 300).

Este autor aporta una visión más elaborada, en la cual la noción de identidad es inseparable de la enunciación de cultura. Acaso por esa misma razón convendría tener claro que la cultura es el equivalente de un carnet colectivo de identidad que coacciona: lo social es inconcebible sin cultura. La identidad cultural es la respuesta a una necesidad humana de autoafirmación y reivindicación constante. No hay identidad cultural monopolar sino multipolar, la identidad implica un proyecto pedagógico y no un

dogma, un repertorio de tradiciones transmisibles como elementos cognitivos, valorativos y conductuales que hacen posible la adaptación a un medio. El hombre es hombre por su horizonte cultural.

Lo Simbólico en la Cultura

La cultura abarca el conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación en la vida social. Cabe destacar que las prácticas sociales contienen una dimensión cultural, no toda práctica social es cultura; en este sentido, es necesario distinguir entre cultura y sociedad. Por lo tanto, cuando se transfieren elementos de un sistema cultural a otro, no se pierde el significado del objeto: se transforma cuando se le insertan otras relaciones sociales y simbólicas. Eso indica que la cultura es algo que un individuo asimila dentro de una sociedad.

En este sentido, Briceño (2014) manifiesta:

Las culturas se pueden descomponer en elementos. Los componentes de la cultura se pueden separar del pueblo que los inventó y de la pertenencia de un conjunto determinado, con el objeto de ser trasladados a otros conjuntos. Los usos y costumbres, las instituciones, las creaciones artísticas, las palabras de una cultura pueden ser incorporadas selectivamente a otras culturas. Cualquier grupo humano puede servirse de los bienes culturales de otro grupo humano cuando así resulte conveniente dentro de sus circunstancias. (p. 345).

De esta manera, según el referido autor lo simbólico en la cultura le da cierta condición a un objeto, por lo cual su significado cobra otra significación generalmente ligada a mitos, creencias e imaginación. Las formas simbólicas no son una imitación de la realidad, sino que permiten construir una idealidad de la realidad humana. Los lenguajes usan signos para simbolizar al decir que algo es porque referencia objetos, personas o eventos; al simbolizar se sustituye el significado de algo, mientras que significar es producir significado con el signo, desarrollar un proceso sígnico o semiosis.

En consecuencia, Britto (2015) sostiene:

La cultura es la mediación que el hombre crea para cubrir con símbolos la distancia que los separa de la naturaleza. Así, desde el principio y por esencia, la cultura fue una contracultura. Una disruptiva facturación de

símbolos, artefactos y conductas, progresivamente diferenciada de, y como frecuencia opuesta a la normativa natural del instinto. (p. 25).

Por su parte, de acuerdo a lo planteado los símbolos tienen carácter histórico, pueden cambiar de una época a otra. El símbolo representa el camino más corto para alcanzar la realidad. De igual forma, el símbolo no es lo uno o lo otro, representa lo uno en lo otro y viceversa. Por eso, un símbolo no se explica, hay que descifrarlo. El hombre fue definido como un animal racional, pero también, con mayor acierto, podría definirse como un animal que elabora las imágenes para convertirlas en mitos, en símbolos; es decir, como un animal simbólico.

Con esta definición, Cassirer (2007) expresa “más bien un imperativo ético fundamental. La razón es un término verdaderamente inadecuado para abarcar las formas de la vida cultural humana en toda su riqueza y diversidad, pero todas estas formas son formas simbólicas.” (p. 49). De este modo, se pretende designar su diferencia específica y así comprender el nuevo camino abierto al hombre: el camino de la civilización. Es innegable que el pensamiento simbólico y la conducta simbólica se hallan entre los rasgos más característicos de la vida humana y que todo el progreso de la cultura se basa en estas condiciones.

En consecuencia, según el referido autor, un símbolo no sólo es universal sino extremadamente variable. Puede expresar el mismo sentido en idiomas diversos y, aun dentro de los límites de un solo idioma, una misma idea o pensamiento, puede ser expresada en términos diferentes. Asimismo, el hombre no puede escapar de su propio logro, no le queda más remedio que adoptar las condiciones de su propia vida; ya no vive solamente en un puro universo físico sino en un universo simbólico. El lenguaje, el mito, el arte y la religión constituyen partes de este universo, forman los diversos hilos que tejen la red simbólica, la urdimbre complicada de la experiencia humana.

De acuerdo con lo planteado, Colombres (2012) sostiene:

Lo que faltaría añadir a la tesis de Cassirer es la particularidad histórica de las redes simbólicas. Con esto se quiere decir que, más allá de algunos elementos que se universalizaron, cada cultura posee su propia red, o es más una red específica, diferente a las otras, y que en la medida en que tiene la facultad de generar nuevos valores y apropiarse de los ajenos conforma una matriz simbólica, también llamada matriz cultural. Los símbolos con que

nos manejamos se van modificando con el tiempo, pero la actividad simbólica permanece. (p. 49).

Seguidamente, el mencionado autor destaca que para establecer una definición diferente a la de la cultura como un aspecto privilegiado de lo simbólico, habría que considerar una visión ampliada del término cultura en la que ésta no sólo se remite a trabajos y prácticas específicamente artísticos: música, teatro, literatura, pintura, cine, entre otros, producción filosófica y producción científica, sino además a la manera en la que un grupo de personas vive, siente, se organiza, celebra y comparte la vida en todas las manifestaciones y expresiones en las que subyace un sistema de significados, valores, criterios y de visiones de mundo que se traducen en gestos, símbolos, roles, estilos y esquemas de vida.

De este modo, tanto los aspectos materiales (arte, tecnología) como los inmateriales (valores, actitudes, creencias) de la cultura son elementos esenciales de la vida humana, constituyen el marco dentro del que funcionan las comunidades al dar significación interpretativa y una valoración común, función normativa a sus actitudes económicas, políticas y religiosas; además, operan a través de instituciones (familia, iglesia, mercado, asociaciones voluntarias) cuyos procesos pueden desarrollarse o cortarse a lo largo del tiempo en cambios sociales.

En todo caso, Manrique (2011) plantea:

Esta noción ampliada de la cultura nos remite a la cultura como un hecho histórico y social, lo cual implica no separarla de las condiciones objetivas y subjetivas de una sociedad en un momento histórico determinado. Siendo la cultura producción material y producción cultural simbólica, es también producción social en una acepción más amplia que el sentido, más restringido, de producción cultural simbólica. Así, la dimensión cultural simbólica y la dimensión material son dos niveles de la realidad social, perfectamente desiguales pero que operan de manera simultánea dentro de un mismo proceso histórico global. (p. 9).

Para la referida autora, la cultura no es entonces el producto de un genio inalcanzable, tampoco una actividad espiritual que nada tiene que ver con la realidad histórico-social, incluye también maneras espontáneas en las que el pueblo, siendo sujeto de la cultura, no objeto, crea, recrea y vivencia sus pensamientos, sentimientos, así como también sus valores, normas y costumbres, como igual la sabiduría que le viene del

fondo de las edades, y comunica, en caso de nuestra venezolanidad, orígenes indios, blancos, negros, campesinos y mestizos. De allí, pues, que la cultura, como la mayor manifestación de los pueblos, no admite comparaciones con ninguna otra diferente a ella, tampoco calificaciones de civilizada o bárbara. Su existencia es ya suficiente para considerar a cualquier cultura como trascendente.

En relación con lo anterior, Paz (2014) sostiene:

Ante todo, es imposible definir el arte latinoamericano. Como el de los otros continentes, el nuestro se despliega en muchas tendencias y personalidades contradictorias. La dificultad para definir esta situación no procede de la ausencia de estilos sino de la presencia de muchos. Aunque la diversidad de escuelas, maneras y artistas individuales prohíbe toda generalización, hay algo común en todas esas formas contradictorias: el espíritu que las anima. (pp. 306-314).

Para el mencionado autor, la idea de arte se entiende como un sistema simbólico en interacción permanente con otros sistemas de la cultura, en el cual lo simbólico está constituido por la literatura, el arte y, en general, todas las formas simbólicas; debido a esa estructura propia el hombre se acerca a la dimensión estética; es decir, el artista obtiene el conocimiento deseado observando obras de arte; luego de analizarlas, está consciente del valor intrínseco que poseen; de allí reflexiona para elaborar su propuesta plástica; de esta forma creará obras que serán agradables a la vista de los espectadores.

En este sentido, según Giddens (1995), la sociedad puede ser concebida como un sistema de interrelaciones que conecta a los individuos entre sí:

Cultura se refiere a los valores que comparten los miembros de un grupo dado, a las normas que acatan y a los bienes materiales que producen. Los valores son ideales abstractos, mientras que las normas son principios definidos o reglas que las personas deben cumplir. Las normas representan el “hazlo” y el “no lo hagas” de la vida social. (p. 65).

Por otra parte, el destacado autor expresa los antropólogos han estudiado las diversas sociedades considerando sus actos, forma de organización, trabajos, entre otros. Cabe destacar la trascendencia de aportes encontrados a través del lenguaje simbólico, los cuales plantean que este lenguaje es tanto verbal como no verbal y sin conocer su lógica cultural era prácticamente imposible entender el sentido que las diferentes sociedades otorgan a sus actos cotidianos y religiosos.

Sin embargo, para Geertz (1997):

La cultura es el objeto creado, el producto de toda la actividad desarrollada por una sociedad, de sus luchas contra el medio, contra otras sociedades y entre sus mismos segmentos... si no estuviera dirigida por estructuras culturales –por sistemas organizados de símbolos significativos–, la conducta del hombre sería virtualmente ingobernable, sería un puro caos de actos sin finalidad y de estallidos de emociones, de suerte que su experiencia sería virtualmente amorfa. La cultura, la totalidad acumulada de esos esquemas o estructuras, no es sólo un ornamento de la existencia humana, sino que es una condición esencial de ella. (p. 52).

Este autor define la cultura, como ideas basadas en el aprendizaje cultural y los símbolos. Concibe el pensamiento de un pueblo sobre los distintos aspectos de su existencia, así como su sentido de belleza y su concepción del arte; por esta razón, también las artes constituyen un aspecto privilegiado de la cultura, en la cual existen aspectos destinados a resolver necesidades materiales y otros que logran satisfacer necesidades espirituales y simbólicas. Es evidente que el pensamiento simbólico alcanza su mayor expresión en el mito, el arte y la religión, los cuales se encuentran estrechamente vinculados en la cultura popular.

Importa destacar que, los símbolos forman parte de la vida diaria y pueden emerger de cualquier actividad. Es a través del simbolismo que se garantiza la continuidad entre el pasado y el presente, constituyéndose así en una vía para el mantenimiento de las tradiciones y la cultura popular. En este sentido, el mundo simbólico no es un plano más de la cultura, sino aquel en que se condensan sus principales valores, que da a la existencia humana su sentido más profundo.

Asimismo, están unidos a valores específicos y siempre suponen una asociación de ideas. Por otro lado, el hombre vive inmerso en un universo simbólico, en la medida en que logra captar lo inteligible por medio de lo sensible en la realidad. Naturalmente, el individuo es el único capaz de conocer su pertenencia a una cultura amplia y dominante, salpicada por matices particulares adoptados de latitudes a las cuales, seguramente, sólo habría logrado ir con el pensamiento.

En este sentido, Canclini (2004) manifiesta:

Se puede afirmar que la cultura abarca el conjunto de los procesos sociales de significación, o, de modo más complejo, la cultura abarca el conjunto

de procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación en la vida social. (p. 34).

El citado autor plantea, una de las problemáticas esenciales que se presentan al tratar a la cultura como procesos sociales; radica en que ésta se encuentra en constante movimiento al consumirse en la historia social, generando que un mismo objeto evolucione en función de los usos y reappropriaciones sociales, desembocando en un proceso de relación intercultural, precisamente relacionados unos a otros. Los objetos no pierden o degradan su significado, sino que éste se transforma al pasar a un sistema cultural distinto, a nuevas relaciones sociales y simbólicas.

El Simbolismo en el Arte

El símbolo ha sido una de esas creaciones humanas que el hombre sintió necesidad de hacer para identificar, por medio de una organización material, aquello que significaba para él una idea, una abstracción, un valor, un hecho, una nación o un determinado personaje. Por esta razón, el arte, desde su inicio, necesitó crear símbolos que sustituyeran o acompañaran a alguien o a algo, y en ese acto demostró una vez más que el ser humano trasciende lo meramente material para sublimar lo inmaterial.

La historia del simbolismo muestra que todo puede asumir significancia simbólica: los objetos naturales (como piedras, plantas, animales, hombres, montañas y valles, sol y luna, viento, agua y fuego), o, incluso, formas abstractas (números, o el triángulo, el cuadrado y el círculo). De hecho, todo el cosmos es un símbolo posible.

En este sentido, el símbolo es el elemento iconográfico que permite la lectura de la obra artística; tras su descripción se ha de llegar a identificar los elementos que establecen una misma lectura en el contexto creativo. De allí que, para el artista, la obra es el objeto que le sirve de medio en la contemplación de su humanismo, la cual se convierte para él en un símbolo, puesto que actúa como representación de lo infinito.

Así, Goethe (1960) afirma que “el verdadero símbolo es aquel en que lo particular representa a lo más general, no como sueño o sombra, sino como revelación viva y momentánea de lo inescrutable” (p. 26). Por esta razón, el citado autor destaca que el

símbolo aparece como aquello que, debido a su indeterminación, puede interpretarse inagotablemente, en oposición a lo que se encuentra en una referencia de significado más precisa, pues la unidad de imagen y significado en la que consiste el símbolo no es del todo absoluta.

Cabe considerar que Romero (2001) manifiesta:

Goethe llega a definir el término símbolo por primera vez en una carta enviada a Friedrich Schiller en 1797; al describir sus impresiones, se siente invadido por singulares sentimientos a la vista de ciertos objetos familiares, a los que ahora llama «simbólicos». Según él, los símbolos son “objetos eminentes, representativos de muchos otros objetos; incluyen cierta totalidad, requieren cierto orden, excitan en mi espíritu algo semejante o extraño y aspiran desde dentro y desde fuera cierta unidad y totalidad. (p. 40).

En efecto, lo antes planteado conduce a una comprensión conceptual adecuada de lo simbólico; por medio de lo bello en la naturaleza se vuelve a recordar lo que se reconoce en la obra a través de aquello a lo cual remite el lenguaje del arte. En cuanto se refiere al símbolo es productor, intransitivo, motivado, logra la fusión de los contrarios: es y a la vez significa, su contenido escapa a la razón: expresa lo indecible.

Por otra parte, Schiller (1990) sostiene que el objeto que le sirve de medio en la contemplación de su humanismo se convierte para él en un símbolo, puesto que actúa como representación de lo infinito. El referido autor anticipó aquí ya la convicción romántica de que “toda obra de arte no solamente es simbólica, sino que representa lo infinito” (p. 69).

Según Schiller, el símbolo es una palabra o una imagen cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio. Sin embargo, los símbolos constituyen una gramática que a menudo se expresa inconscientemente. De acuerdo con el concepto de lo simbólico, tal como lo entendieron Goethe y Schiller, lo simbólico no sólo remite al significado, sino que lo hace estar presente: representa el significado.

Igualmente, Eliade (1999) sostiene que el símbolo revela ciertos aspectos de la realidad, los más profundos, los cuales se niegan a cualquier otro medio de conocimiento, no son creaciones irresponsables de la mente, responden a una necesidad y llenan una función: dejar al desnudo las modalidades más secretas del ser.

En este sentido, el autor señalado plantea que no hace falta recurrir a los

descubrimientos de la psicología profunda, o a los de la técnica surrealista de la escritura automática, para probar que existe en el hombre moderno la supervivencia subconsciente de una mitología abundante y la presencia de un género espiritual superior a la vida “consciente”.

Por esta razón, fundamenta que se puede prescindir de los poetas o de los psiquismos en crisis para confirmar la actualidad y la fuerza de las imágenes y de los símbolos. El hombre más realista vive de imágenes. Es necesario repetir que jamás desaparecen los símbolos de la actualidad psíquica: los símbolos pueden cambiar de aspecto, su función permanece igual. Se trata sólo de descubrir sus nuevas máscaras.

Al respecto, Gadamer (1991) afirma “el símbolo vendría a ser lo que, al menos desde un uso clásico del lenguaje, llamamos alegoría: se dice algo diferente de lo que se quiere decir, también puede decirse de un modo inmediato” (p. 85).

El autor antes mencionado cita las bases antropológicas de la experiencia estética en la necesidad del juego y del símbolo. Si el ser humano tiene necesidad del juego, también tiene necesidad de simbolizar. La experiencia simbólica del arte es, en síntesis, una experiencia de integridad: nos hacemos uno con la obra completándola momentáneamente en su trascendencia a través del tiempo y completándonos nosotros en ella también.

De acuerdo con su teoría, la imagen de la obra de arte tiene un contexto histórico cultural y produce impacto estético. El hombre ha logrado expresarse con producciones artísticas diversas, según las culturas y los tiempos. Sus obras dan cuenta de los lugares y las épocas en que se produjeron. Son expresión simbólica de la plenitud de su vivir personal. En efecto, para él un símbolo es aquello en lo cual reconoce algo, esto significa reconocer algo como lo que ya se conoce.

En este sentido, según Gadamer, la imagen proyectada de la obra de arte trasciende lo concreto y tiene una dimensión estética espiritual. El artista ha jugado, ejercitándose, a través de una expresión en colores y formas sobre una superficie, con la cual está diciendo: éste es mi mundo, así lo he construido yo, así lo veo, lo siento, lo conozco. También dice: este mundo es el resultado de mi cultura y de mi época y da cuenta de los problemas que he enfrentado para expresarme y de mi tenacidad para

resolverlos.

Aunado a ello, en sus trabajos Gadamer muestra el juego como revelador de la presencia de elementos inmateriales, que ofrecen este sentido a las acciones y relaciones humanas, ya que todo juego significa algo. Su objeto de estudio es, pues, el juego como una forma de actividad llena de significados y como función social, donde se expresa la idea de la vida, porque «entrar en juego» significa salirse de lo cotidiano. La esencia del humano, opina, además, es ciertamente el juego identificado a través de la creatividad y las manifestaciones del arte.

Asimismo, el hombre tiene que recurrir al símbolo para expresar una realidad abstracta, un sentimiento o una idea invisible a los sentidos, empleando para ello imágenes u objetos. El hombre recurre al símbolo por el deseo misterioso de trascender su estado, es una actividad psíquica tan natural y espontánea como las mismas funciones psicológicas.

De igual manera, el poder psicológico del símbolo radica tanto en la magia de sus formas como en las necesidades del espíritu humano. Precisamente, la enorme riqueza del símbolo nace de su apertura hacia el mundo por un camino que va más allá de la razón; por ello se usan términos simbólicos para presentar conceptos indefinibles o no comprensibles del todo.

El hombre, según Jung (1995), “con su propensión a crear símbolos, transforma inconscientemente los objetos o formas en símbolos (dotándolos, por tanto, de gran importancia psicológica) y los expresa en su religión o en su arte visual” (p. 232).

En consecuencia, es obvio que las religiones o algunos sistemas de pensamiento hayan recurrido a los símbolos para actuar directamente sobre los problemas del hombre. De la misma forma, el hombre, para vivir, tiene que adaptar las condiciones de su propia vida al universo, el cual no es físico sino simbólico, como demuestran el lenguaje, el mito, el arte y la religión.

Por otra parte, Guardini (1997) define el juego como “una actividad humana básica. Constituye ‘un existencial del hombre’. Al perder el sentido del juego y del símbolo, se ciega la sensibilidad para comprender y vivir rectamente la Liturgia” (p. 84). Sobre ello, el autor ofrece las ideas planteadas en sus obras, en las cuales destaca las

observaciones penetrantes y sugestivas que resultan particularmente conmovedoras, porque se sabe que le fueron inspiradas por su misma experiencia.

De este modo, la historia entrelazada de la religión y del arte, remontándose a los tiempos prehistóricos, es el relato dejado por los antepasados de la humanidad sobre los símbolos que para ellos eran significativos y emotivos. Aún hoy día, como muestran la pintura y escultura modernas, todavía sigue viva la interacción de la religión y el arte.

En todo caso, la finalidad del artista moderno es dar expresión a su visión interior del hombre, al fondo espiritual de la vida y del mundo. La obra moderna de arte ha abandonado no sólo el reino del mundo concreto «natural», sensorial, sino también el del mundo individual.

Por otra parte, lo que realmente interesa, desde luego, es el encuentro directo con la obra de arte. Aunque para el psicólogo interesado en el contenido simbólico del arte moderno es más instructivo el estudio de esos escritos. Por esta razón, permite que los artistas, siempre que sea posible, hablen por sí mismos en el estudio de la obra.

En conclusión, luego de haber analizado los diversos conceptos y teorías referentes al juego, el retorno de lo lúdico en el arte contemporáneo, lo lúdico en el arte y el simbolismo en el arte, cabe destacar el aporte que brinda esta investigación, en la cual se aborda la dimensión del juego y el símbolo a través del arte. En este sentido, el principal objetivo de esta investigación fue estudiar los principales fundamentos teóricos del juego y las posibilidades expresivas de lo simbólico en el arte.

De este modo, es necesario revisar la contribución prestada por diversos artistas nacionales e internacionales que plasmaron la influencia de la actividad lúdica como fuente creativa del arte. Actualmente, la obra de estos artistas extranjeros tiene un valor indiscutible en la historia del arte contemporáneo, al ser considerados maestros de los movimientos de vanguardia en el siglo pasado. Asimismo, cabe destacar el aporte de los artistas venezolanos, cuyas obras relacionan la actividad artística a través del juego y el símbolo.

En consecuencia, de esta manera se abordan los antecedentes del juego en el arte contemporáneo, a través de una selección de creadores venezolanos y extranjeros,

quienes plantean en sus obras diversas formas artísticas incorporadas al juego y el símbolo. De igual forma, se expresa la influencia de la experiencia artística, la cual revela todo un sentir y un mundo de ideas, conformando una vivencia personal referente a las actividades lúdicas.

Lo Lúdico en el Arte

Variadas son las teorías que tratan de explicar las razones que se tienen para jugar; las mismas son enfocadas desde diferentes puntos de vista, enfatizando la actividad lúdica como una necesidad de primer orden, la cual permitirá al individuo expresarse, proyectándose dentro y fuera de su entorno para satisfacer sus exigencias.

Al respecto, Marchán (1972) plantea:

Desde Platón, pasando por Schiller, hasta C. Groos, E. Grosse y el psicoanálisis, conocemos la tendencia a relacionar la actividad artística con el juego. La relación arte-juego polariza en dos posiciones críticas: la primera considera el juego como uno de los aspectos fenoménicos con los que el arte se expresa. La segunda concibe el arte como uno de los momentos de la actividad lúdica del hombre. Las dos actividades se ejercitan por el puro placer en el juego y en la creación. En el arte la producción de objetos lúdicos, con finalidad precisa didáctica o de goce estético, recurre a disciplinas que determinan su forma y contenido. (p. 186).

De acuerdo con lo planteado, el arte es una actividad altamente creativa, que requiere de total libertad para que se produzca auténticamente. Existen numerosos ejemplos en la historia que muestran las consecuencias del arte creado bajo presiones y normas políticas, económicas, religiosas, sociales, entre otras, en los cuales se percibe el sacrificio de la libertad creativa, que, como consecuencia, genera un arte basado en repetición de estereotipos, carencia de espontaneidad y estancamiento en las formas producidas, así como rigidez en los resultados.

En tal sentido, Jiménez (s.f.) plantea:

El juego, desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), como un estado liso y plegado (Deleuze), como un lugar que no es una cuestión de realidad psíquica interna ni realidad exterior (Winnicott), como algo sometido a un fin (Dewey), como un

proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Callois), como una acción o una actividad voluntaria realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar (Huizinga); desde otras perspectivas, para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget), o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud). (p. s/n).

Por otra parte, no cabe duda de que el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y diversión. Un juego en que se estuviera obligado a participar dejaría al punto de ser un juego; se constituiría en coerción, es una carga de la que habría prisa por desembarazarse.

Para Winnicott (1972), “el juego es una actividad incierta y libertaria, que se desarrolla en una zona de distensión neutra propicia para la creatividad” (p. 72).

Asimismo, Winnicott manifiesta que su tesis se apoya en una concepción del juego, en esa capacidad de crear un espacio intermedio entre lo externo y lo interno; por lo tanto, no se vale de juegos regulados, adquiridos como fantasías o rituales, sino que se sitúa en el origen de la experiencia cultural.

A partir de esta idea, se puede elegir ser parte del juego o no participar en él. Ésta es una elección voluntaria, porque no puede haber actitud lúdica obligada. Ahora bien, si jugar es una decisión, es también un destino, porque el jugador puede entregarse a los caminos inciertos de la imaginación, o bien resistirse y entonces quedarse fuera. En este sentido, podría decirse que el juego produce una sensación de pertenencia. Cuando juega, el individuo se siente parte de un grupo, de un mundo particular, es cómplice con otros y comparte una visión. El juego implica participación libre, voluntaria, negociadora, creadora.

De acuerdo con, Duvignaud (1982) comenta:

El juego aparece inseparable de lo imaginario y de toda creación de formas e inseparable también del ser mismo del hombre, puesto que invariable es la distancia que separa a éste de un universo que no alcanza jamás. Las ficciones que el juego suscita llenan esa “área intermedia” que se extiende entre nosotros y las cosas y, fuera de toda utilidad o eficacia, parecen otros tantos esfuerzos por conquistar una realidad que siempre escapa. (pp. 48-49).

Según el referido autor, el concepto de juego es múltiple, complejo, sujeto incluso a las variables lingüísticas y culturales. De igual manera, a través de la historia del pensamiento el juego ha sido mirado de forma diferente. Ya los filósofos de la

antigua Grecia se ocuparon del tema. Platón identifica el juego con el culto sacro, mientras que la teoría aristotélica o de la virtud del juego lo considera sólo como reposo, como simple interrupción de la actividad que proporciona alivio al intelecto fatigado. Aristóteles lo recomienda como actividad complementaria a la hora del descanso.

Por esta razón, Platón (2003) aborda en el Libro VIII de *Las leyes* el tema del juego y expresa: “No emplees, pues, la fuerza, mi buen amigo, para instruir a los niños; que se eduquen jugando, y así podrás también conocer mejor para que está dotado cada uno de ellos” (p. 51).

En este sentido, el juego es una actividad u operación realizada sólo con miras a sí misma y no por el fin a que tiende o por el resultado producido. Por tal carácter, Aristóteles acercó el juego a la felicidad y a la virtud, porque también estas actividades se eligen de por sí y no son “necesarias” como las que constituyen el trabajo (Abbagnano, 1996, p. 709).

Al respecto, Aristóteles (1980) expresa:

El juego es principalmente útil en medio del trabajo. El hombre que trabaja tiene necesidad de descanso, y el juego no tiene otro objeto que procurarlo. El trabajo produce siempre la fatiga y una fuerte tensión de nuestras facultades y es preciso, por lo mismo, saber emplear oportunamente el juego como un remedio saludable. El movimiento que el hombre proporciona afloja el espíritu y le procura descanso mediante el placer que causa. (p. 140).

Este concepto ha permanecido inalterado. Kant (2005) lo reproduce al decir que “el juego es una ocupación por sí misma placentera y que no tiene necesidad de otra finalidad” (p. 709), y lo opone al trabajo, el cual es “una ocupación desagradable (penosa) por sí misma y que solamente atrae por el resultado que promete (por ejemplo, la recompensa)” (ídem).

El referido autor plantea su importancia reconociéndolo, más que como juego, como ocupación en sí misma agradable, la cual está relacionada con el placer porque favorece el sentimiento de la salud, generando un equilibrio de las facultades vitales en el cuerpo humano.

En este sentido, para Kant (2005), desde su visión moralista y conservadora del mundo, “el juego es un mecanismo de liberación de los instintos que pueden ser

nocivos para el ser humano” (p. 137). Por otra parte, Schiller (1990) expresa: “El juego sirve para recrearse, ya que es uno de los beneficios mayores del juego. El elemento principal del juego es el placer y el sentimiento de libertad” (p. 66).

De esta manera, los autores citados deducen que, gracias a la disposición estética del juego, el hombre entra en el mundo de las ideas, sin abandonar por ello el mundo sensible, y definen el juego como el símbolo del cumplimiento de la determinación humana.

Asimismo, Groos (2005) afirma que el juego no es únicamente ejercicio, pues contribuye al desarrollo de funciones propiciadoras de la madurez del ser humano. Igualmente, sostiene la teoría: “El juego es una preparación para la vida, ya que desarrolla las funciones vitales, entendiendo que el adulto es un ejemplo a imitar por los niños” (p. 72).

Este investigador realizó el primer estudio psicológico sobre la naturaleza del juego, proponiendo que esta actividad encerraba las claves del futuro dominio de las capacidades básicas para la supervivencia futura del ser humano; de acuerdo con este planteamiento, la representación simbólica en el juego del niño tendría como finalidad ser diestro socialmente en el futuro.

Al respecto, Freud (2005) plantea el juego como un proceso interno de naturaleza emocional. El referido autor vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: “el principio del placer o tendencia compulsiva hacia el gozo” (p. 53).

Como resultado de las investigaciones realizadas por Freud, es de resaltar la afirmación de que todo el juego de los niños se encuentra bajo la influencia del deseo dominante a su edad: el de llegar a ser mayores y hacer lo mismo que ellos.

Por su parte, Winnicott (1972) expresa: “El juego es algo interno y externo a la vez y, puesto que supone un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la infancia, asimismo jugará un papel importante en la vida adulta” (p. 72).

En este sentido, el mencionado autor advierte: “Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer” (ídem).

Por otra parte, Caillois (1986) manifiesta: “Cada juego refuerza y agudiza determinada capacidad física o intelectual. Por el camino del placer o de la obstinación se hace fácil lo que en un principio fue difícil y agotador” (p. 17).

Asimismo, el autor en referencia defiende su postura contra lo que se afirma con frecuencia, el juego no es aprendizaje de trabajo. Sólo en apariencia anticipa las actividades del adulto. Por ello, Piaget (1986) define la actividad lúdica como “una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa” (p. 157).

Dentro de este orden, Piaget analiza detalladamente el proceso de aparición del símbolo y se detiene en el umbral del florecimiento del juego simbólico, allí donde el juego adquiere la forma desplegada de juego protagonizado.

Por su parte, Vigotsky (2003) afirma: “Hay algo peculiar en el arte infantil en donde encontramos huellas del juego del que procede” (p. 34). Él mencionado autor explica que la naturaleza social del juego simbólico es sumamente importante para el desarrollo del niño. De acuerdo con Vigotsky, el origen del juego es la acción. Ahora bien, mientras para Piaget la complejidad organizativa de las acciones da lugar al símbolo, para Vigotsky, el sentido social de las acciones caracteriza la actividad lúdica.

De esta manera, el juego no tiene más sentido que el juego mismo. Sólo se juega si se quiere, cuando se quiere y el tiempo que se quiere. En este sentido, el juego es una actividad libre; se juega porque se encuentra gusto en ello, se puede abandonar en cualquier momento, es una actividad superflua generadora de placer, no es una tarea, no es una necesidad física ni deber moral.

Por otra parte, Agamben (2007) manifiesta:

Esa invasión de la vida por parte del juego tiene como consecuencia inmediata una modificación y una aceleración del tiempo. De allí la relación de oposición entre juego y rito, en el sentido de que ambos mantienen una relación con el calendario y con el tiempo, en cada caso: el rito fija y estructura el calendario, el juego en cambio, aun cuando todavía no sepamos cómo ni por qué, lo altera y lo destruye. (pp. 96-99).

Según este autor, al jugar el hombre se desprende del tiempo sagrado y lo “olvida” en el tiempo humano. Efectivamente, desde épocas remotas los estudiosos saben

que las esferas del juego y de lo sagrado están estrechamente ligadas. Numerosas y bien documentadas investigaciones muestran que el origen de la mayoría de los juegos conocidos se halla en antiguas ceremonias sagradas, en danzas, luchas rituales y prácticas adivinatorias. Por esta razón, el hombre cuando juega representa a través del juego la esencia temporalizante del ser viviente y su contexto histórico.

Sin duda, ésta es la característica más importante del juego, porque el juego se posibilita gracias a la condición simbólica del mundo del hombre: al suspender la realidad del aquí y ahora, pasado, presente y futuro se trastocan; lo imaginario surge y posibilita el pensar. No hay nadie que pueda pensar algo, problematizarse, hacerse una pregunta, eso es pensar, si primero no es capaz de imaginar la situación. Lo real es inaccesible al hombre y lo posible se torna posible gracias a que es imaginado. El poder del juego como actividad es enorme y fundamental en el desarrollo del ser humano. En el trasfondo del pensamiento y de la creatividad humana está el juego.

Aproximación a la Creatividad

La creatividad es la facultad que tiene el individuo para lograr transmitir su capacidad de impulsar propuestas novedosas, la cual consiste en encontrar procedimientos o elementos que le permitan desarrollar labores de manera distinta a la tradicional, con la intención de satisfacer un determinado propósito. En este sentido, la creatividad permite cumplir deseos personales de manera sencilla y eficiente. Es por eso que la creatividad es un rasgo esencial en el ser humano, que se caracteriza por la originalidad y por sus posibilidades de realización en la práctica de un pensamiento innovador, como vía de solución en la exploración y aplicación de la capacidad creativa.

De acuerdo con su teoría, Bassat (2014) sostiene que “la creatividad no se limita a la publicidad. Es un impulso que existe en prácticamente todas las profesiones y que permite fundamentalmente, hacer las cosas de forma distinta y mejor que el resto.” (p.24), y agrega:

Es decir, creatividad es hacer algo diferente y mejor que como se ha hecho hasta el momento. Por tanto, creo que se puede decir que la buena creatividad es hacer algo original y diferente, mejor, que como lo han hecho los demás, y lograr que se convierta en el nuevo modelo a seguir, o la nueva

manera de hacer. (pp. 27-30).

El citado autor plantea que la creatividad no es un don, es una actitud que busca transformar la realidad. Crear es hacer algo valioso que deseamos lograr, y podemos llevarlo a cabo. En este sentido, la creatividad no es patrimonio de ninguna profesión en particular, ya que casi todas las ocupaciones han generado creativos brillantes. Por esta razón, la creatividad es una facultad innata del ser humano, que va más allá de un invento concreto. En consecuencia, se trata de la capacidad de aportar grandes avances que pueden modificar el rumbo de la historia y cambiar las condiciones de vida de toda la humanidad.

Al respecto, De Bono (1994) expresa:

En el nivel más simple ser “creativo” significa confeccionar algo que antes no existía. En cierto sentido, “crear un desorden” es un ejemplo de creatividad. El desorden no existía antes en ese lugar y se le ha dado origen, se le ha hecho nacer. Luego asignamos cierto valor al resultado, de modo que lo “nuevo” debe tener un valor. En este punto, podemos empezar a tener creatividad artística, porque lo que el artista produce es nuevo y tiene valor. (p. 28).

En relación con lo expresado por el referido autor, podemos considerar que la creatividad es misteriosa, porque observamos que se producen ideas nuevas, pero no sabemos de dónde han salido. Podemos estudiar y analizar el comportamiento de las personas creativas, pero esto tampoco nos servirá de mucho, porque con frecuencia no saben qué ha producido esa idea brillante.

Sin embargo, De Bono (1994) manifiesta:

La creatividad resulta muy evidente en la obra de los artistas, así que damos por sentado que creatividad y arte son sinónimos. Como consecuencia de esta confusión, creemos que para enseñar creatividad debemos educar para comportarse como los artistas. Además, creemos que los artistas son las personas más indicadas para el cargo de educadores. (p. 70).

Según este autor, el desarrollo de la creatividad podría brindar alternativas de solución en el sector de la educación ante el panorama que permite la atracción de ésta para los estudiantes. De esta manera, se intenta despertar el interés de los estudiantes en fundamentar el sentido del estudio y llevar a cabo un aprendizaje que sea significativo a nivel personal y cognitivo, son los retos en espera de darle pronta solución. En consecuencia, el pensamiento creativo es una respuesta por el cambio, la innovación,

una aventura en contra de lo común, que tal vez deba desmitificar diversos aspectos hasta llegar a la mayoría de las personas; además, es una exigencia al pensamiento para percibir la realidad y las informaciones que de ellas nos llegan de modo inusual.

Asimismo, Gardner (2011) plantea:

La creatividad se caracteriza con mucha mayor frecuencia por la elaboración de una nueva clase de producto, o por el descubrimiento de una serie desconocida o preterida de cuestiones o temas que exigen una nueva exploración. La creatividad es intrínsecamente una valoración comunitaria o cultural. Lo más que uno puede decir sobre algo antes de que haya sido evaluado por la comunidad es que es “potencialmente creativo”. (p. 54).

Para el autor señalado, el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto. En efecto, considera la creatividad como un fenómeno multidisciplinario que no se presta al abordaje de una disciplina como se ha hecho hasta ahora, esta afirmación se basa en que la creatividad es un fenómeno polisémico y multifuncional, en la cual reconoce que a causa de su propia formación parece inevitable que en su estudio haga énfasis en los factores personales, enfocado en las perspectivas biológica, epistemológica y sociológica para lograr un abordaje de conjunto.

Por otra parte, Goleman (2016) afirma:

El espíritu creativo es más que una iluminación ocasional o un suceso caprichoso. Cuando se despierta, el espíritu creativo anima un estilo de ser: una vida llena de deseo de innovar, de explotar nuevas formas de hacer cosas, de convertir sueños en realidad. Cuando adoptas un nuevo enfoque de lo que haces – y este nuevo enfoque da resultado -, estás usando tu creatividad. Cuando vas más allá de las maneras tradicionales de solucionar un problema con un éxito que influye en los demás, tu creatividad adquiere una dimensión social vital. (p. 23).

De acuerdo con lo planteado por el autor, considera que la creatividad no tiene edad, aumenta a medida que se toma más conciencia de los propios actos creativos. Para emprender el proceso creativo es de vital importancia la habilidad de ver las cosas de una manera nueva, con ingenuidad, con ganas de cuestionar cualquier supuesto. Así un error es un experimento del cual se puede aprender y, de hecho, las investigaciones indican que las personas altamente creativas cometen más errores que sus semejantes

menos imaginativos. Es por ello, que la creatividad comienza a florecer, cuando una persona está motivada por la pura dicha de lo que está haciendo, es decir, la motivación intrínseca, la cual puede entrar en la vida de cualquiera en el momento deseado, para de esta manera permitir que el espíritu creativo envuelva nuestra vida y logre despertar nuestra imaginación.

A la par de estas interpretaciones, Covey (1997) manifiesta:

El proceso creador es también la parte más terrible porque uno no sabe exactamente lo que va a suceder ni hacia donde conduce. No se sabe que nuevos peligros y desafíos va a haber que enfrentar. Empezar con un espíritu de aventura, de descubrimiento, de creatividad, requiere una enorme seguridad interior. Sin duda, hay que abandonar la comodidad del campamento y adentrarse en una zona salvaje enteramente nueva y desconocida. Uno se convierte en explorador, en un pionero que marca el camino. Abre nuevas posibilidades, nuevos territorios, nuevos continentes, y otros pueden seguirlo. (pp. 295-296).

De acuerdo al mencionado autor, el individuo a través del acto creativo estimula el pensamiento lógico, la apreciación crítica, la sensibilidad y la valoración de lo artístico. En este sentido, la creatividad permite desarrollar una actitud sensible para transformar el objeto artístico y la obra de arte, constituyendo el núcleo o eje de la especialidad, motivo por el cual desde el inicio de la humanidad el arte ha sido una actividad humana que contribuye a la transformación de la sociedad.

Es en atención a la importancia que la creatividad tiene para el desarrollo del hombre y la sociedad, que la educación exige incorporar la estética como elemento significativo dentro del currículo, ya que contribuye a la formación de un hombre crítico y creativo, con necesidades intrínsecas que lo preparan para que desarrolle y exprese el potencial que como ser social desea comunicar a sus semejantes, a fin de que se sienta cada vez más realizado, crezca y afirme como persona y como integrante del grupo con el cual comparte una cultura.

La Expresión Ludocreativa

Como se ha podido apreciar, la creatividad permite al sujeto reconocerse en sus sentimientos, en sus inquietudes y manifestarse en sus potencialidades de manera que

va organizando las posibilidades de su aprendizaje significativo, permitiendo la oportunidad de experimentar, descubrir y dar forma a sus ideas, con la finalidad de desarrollar su potencial creativo. De esta forma, se aprende con alegría y espontaneidad. Es notorio que el ser humano se construye en permanente reflejo entre su interior y lo que realiza exteriormente; su crecimiento depende del valor cualitativo de lo que recibe y de lo que puede realizar, es decir de expresar creativamente. La vida social, ella misma, se caracteriza por permanentes nuevas creaciones o transformaciones de algo material, corporal, emocional, espiritual, ideático.

En relación con lo antes planteado, Dinello (1990) expone:

La creatividad se concibe como una forma particular del ser para idear y producir nuevas realidades. Para ello necesitamos ensayar innovaciones en procesos de adquisición de conocimientos, sonidos, movimientos, de forma relativamente autónoma y original. La creatividad posibilita una mayor integración en la capacidad de expresión de cada uno. Crear es buscar y experimentar, pero sobre todo es imaginar nuevas perspectivas. (p. 9).

El referido autor sostiene que la expresión creativa se concibe en ámbitos donde se valoran formas particulares de buscar y producir nuevos conocimientos; ensayar ideas, movimientos, sonido, lenguaje, objetos tridimensionales, proyectos, entre otros, es decir, donde una nueva experiencia de vivencias y de comprensión lógica-matemática distingue al sujeto y su obra. En consecuencia, las actividades de expresión lúdico-creativas son un destello del alma como toda obra del artista que refleja sus dramas y sueños, sus temores y proyectos, sus logros y perspectivas.

De igual manera, Dinello (1997) plantea:

El impulso lúdico es esencialmente un carácter de alegría personal, que puede transformarse en una actitud lúdica y en una diversidad de juegos. El impulso lúdico, que surge en el conjunto de las fuerzas instintivas de vida, es un elemento sustantivo para que cada individuo pueda reencontrarse consigo mismo y haga efectiva las posibilidades de participar intensamente en los intercambios de otros individuos de la especie humana. El universo lúdico es muy diferente del mundo de las realidades objetivas. (p. 18).

En este sentido, el autor señalado manifiesta que es el movimiento con alegría del juego que irriga todo el cuerpo y que provoca un crecimiento desde el interior, el sistema sanguíneo recorre todo el organismo: huesos, médula, cerebro; así la nutrición

general se organiza gracias al movimiento iniciado por el juego. De esta forma, el juego es un fundamental estímulo vital del sujeto en acción. Luego se suman otras cualidades de socialización interactiva a esta primera gran virtud del juego movido por el impulso lúdico.

Dentro de este orden, Dinello (1997) afirma:

En la expresión ludocreativa están todas las dimensiones del ser humano: social, cultural, afectividad, cognición, motricidad, placer, imaginación, diversión y mucho estímulo para un permanente aprender dado que estimula interés y alegría por descubrir sus propias potencialidades. Lo cual resulta un gran contraste con la costumbre didáctica donde los alumnos deben seguir el modelo propuesto por sus docentes. Reproduciendo ejercicios y conocimientos generalmente memorizados más que investigados. (pp. 10-11).

Lo expresado por el referido autor, ratifica que la ludocreatividad es de carácter transformador, pues tiene como objetivo elevar los niveles de creatividad y, al mismo tiempo poner en práctica el juego durante todo su desarrollo, se refiere a los intereses, las vivencias y las causas que logran satisfacer al individuo, logrando despertar su imaginación, el cual debe procurar su interés por participar con entusiasmo en actividades de expresión en las que pueda dibujar, pintar, modelar y componer sobre temas que le agraden y motiven.

Ahora bien, luego de este proceso creativo que representa el desarrollo de la experiencia artística, simbólica y lúdica, el lenguaje expresivo del investigador, a través del tiempo es considerado para representar la ludocreatividad en el ser humano, pues lo sensibiliza en forma tal que provoca una serie de manifestaciones que comprende, ente otras, jugar, participar, crear, dibujar, pintar, rayar, recortar, pegar, borrar, manchar, perforar, ensamblar, embalar, modelar, esculpir, grabar, imprimir e intervenir en juegos constructivos.

Cabe considerar que, Huizinga (2004) sostiene:

El punto de arranque tiene que ser una representación muy cercana al sentido del juego infantil, que se traduce de hecho en diversas formas lúdicas, es decir, en acciones vinculadas a reglas y sustraídas a la vida corriente y en las que se pueden desplegar necesidades congénitas de ritmo, alternancia, cambio regulado, tensión antitética y armonía. Se apareja a este sentido lúdico un espíritu que persigue el honor, la dignidad, la superioridad y la

belleza. Todo lo místico y mágico, todo lo heroico, todo lo “músico”, y lo lógico y lo plástico buscan su forma y expresión en un juego noble. (p. 101).

De esta manera, el referido autor plantea lo que como artista-investigador puedo describir en mis pensamientos y sentimientos, a la vez que produzco trabajos artísticos referentes a las actividades lúdicas, como recurso que cumple una función importante y resulta un medio para conocer el desarrollo del artista, eficaz para transformar, como vía de realización, como una forma de prepararse para los retos del futuro y como imitación de las múltiples actividades infantiles que faciliten en la práctica un pensamiento innovador como vía de solución en la exploración y aplicación de la capacidad lúdica y creativa.

Evidentemente, la importancia de la ludocreatividad está dirigida a permitir que el artista sienta la necesidad de expresarse, despertando emociones y sentimientos, que inciden en su conducta y que le permita reflejar en sus creaciones plásticas, porque con ello se orienta hacia el objetivo y se aspira el desarrollo creativo. La actividad lúdica, bien concebida y en estrecha relación con la actividad plástica, está encaminada en este caso, al desarrollo de la creatividad en cada obra de arte realizada, porque eleva el nivel de motivación individual.

Por esta razón, Caillois (1986) expresa:

El juego consiste en la necesidad de encontrar, de inventar inmediatamente una respuesta que es libre dentro de los límites de las reglas. Esa libertad del jugador, ese margen concedido a su acción es esencial para el juego y explica en parte el placer que suscita. Igualmente es la que dé razón de empleos tan sorprendentes y significativos de la palabra “juego” como los que se aprecian en las expresiones juego escénico de un artista o juego de un engranaje, para designar en un caso el estilo personal de un intérprete y en el otro la falta de ajuste de un mecanismo. (pp. 34-35).

Cabe considerar que para el referido autor el juego desarrolla funciones básicas del ser humano; la motricidad, la cognición, la socialización, la espiritualidad, sobre todo a través de su gratuidad o manifestación de alegría intrínseca en quien juega. La actividad lúdica en sí misma es un factor de confianza para introducirnos en la expresión creativa que solicita un universo de representaciones. En consecuencia, la creatividad es un permanente ensayo de nuevos proyectos que cada ser humano está llamado

a realizar para asumir los desafíos de su vida en sociedad.

El Conocimiento en la Contemporaneidad

En la cultura contemporánea está implícito el interés por abordar los problemas, las ideas y los diversos temas concernientes al conocimiento en los diferentes ámbitos, los cuales plantean la posibilidad de reconocer la capacidad reflexiva del investigador en el estudio de las ciencias y las artes; de esta manera, es indispensable comprender y explicar cómo relacionamos lo aprendido en la vida cotidiana, las vivencias, la experiencia, los valores y el posicionamiento del investigador como actor fundamental del proceso investigativo.

De acuerdo con lo planteado, se considera la cultura como el conjunto de experiencias asumidas como pauta de conducta común a un grupo social o sociedad. En tal sentido, el modelo de sociedad más simple se basa en la capacidad para organizar a sus miembros con el propósito de salvaguardar su supervivencia. Pues bien, la forma de interpretar tales experiencias constituye las bases del conocimiento que nutre la actividad humana, y es a partir de tal conocimiento donde se diseñan y difunden los respectivos modelos de sociedad.

Al respecto, Gadamer (1991) quiere demostrar que también el arte es conocimiento. Asumiéndolo desde el pensamiento filosófico, pretende indagar en cuanto al conocimiento. En este sentido, manifiesta que desde que el arte no quiso ser ya nada más que arte comenzó la gran revolución artística moderna. Ahora bien, para que esto pueda ser comprobado, aconseja “alejarse de la visión del arte como obra cerrada y consolidada para aproximarse a otra visión, dinámica, en que la obra es entendida como proceso de construcción y reconstrucción continuas” (pp. 10-20).

De esta manera, la teoría estética contemporánea, que se origina con la hermenéutica filosófica, ha incorporado una categoría artística de gran relevancia para el análisis de la experiencia del arte y, especialmente, de las obras contemporáneas: la interpretación como factor fundamental en la comunicación, es decir, la esencia del arte. No hay que olvidar que en la actualidad aumenta considerablemente el problema

hermenéutico. Pero la propia hermenéutica contemporánea afirma que existir es interpretar, por lo que en todas las épocas se ha dado el esfuerzo hermenéutico.

Cabe considerar que el hombre siempre se ha encontrado con problemas interpretativos, con la necesidad de remitir determinados signos a su significado y de construir una metodología que se ocupe de los significados oscuros de los mensajes humanos. Pero, rigurosamente, la hermenéutica es una disciplina que nace con la modernidad y que sólo a través de la contemporaneidad se organiza como disciplina autónoma y como teoría filosófica general.

En consecuencia, la contemporaneidad es el momento más importante en la hermenéutica filosófica de Gadamer, pues por medio de ella la persona realiza una actualización del pasado como un mundo lleno de sentido, como un mundo posible de ser habitado en su desarrollo histórico personal. En otras palabras, es el momento en el cual la persona se hace actual con la situación interrogativa del pasado. Ahora bien, el lenguaje escrito tiene la capacidad de trascender su propio tiempo haciéndose contemporáneo de cualquier presente; es pues en los textos escritos donde se sitúa la auténtica tarea hermenéutica.

Por esta razón es que, para Gadamer (1984):

La lengua hablada naturalmente es siempre una fuente de prejuicios que han de dejarse corregir por la experiencia. Pero no sólo esto. Por otro lado, es también una invitación a reconocerse a sí mismo y reconocer una vez más todo el saber transmitido por la lengua a través de la poesía, la filosofía, la historia, la religión, el derecho y las costumbres, todo lo que compone la cultura. (pp. 30-40).

En todo caso, Gadamer afirma que no hay experiencia sin palabras que después se subordine al lenguaje, sino que la experiencia humana está estructurada lingüísticamente; es más: no hay esencia donde no hay lenguaje, en este sentido, el lenguaje es la esencia del ser. No hay un conocimiento del discurso en el mundo, así como experiencia de la realidad antes de expresarla en palabras: hablar y pensar, palabra y esencia, constituyen una unidad indisoluble.

El Conocimiento en el Arte

Suele señalarse que el arte es conocimiento, en la experiencia del arte hay una reivindicación de verdad distinta de la ciencia y no subordinada a ella. Bajo estos preceptos, Gadamer (1984) construye una ontología de la obra de arte que muestra sus estructuras. En este sentido, el problema de la interpretación de la obra conduce al problema general de la interpretación: cómo pensar el pasado a través de nuestra situación presente.

De esta manera, el conocimiento está conformado por los hechos o datos de información adquiridos por una persona a través de la experiencia o la educación; por lo tanto, es la comprensión teórica o práctica de un asunto u objeto de la realidad. Por esta razón, el conocimiento y reconocimiento es el que constituye la más elevada manera de la experiencia, como una forma de comprender y explicar cómo conocemos lo que sabemos.

En consecuencia, el conocimiento constituye una parte importante de nuestra realidad, el cual se considera necesario para la resolución de problemas y el proceso de aprendizaje. Cabe considerar que, para lograr el objetivo deseado, es necesario comprender y analizar los diversos tipos de conocimientos: en primer lugar, el procedimiento, es cómo usamos el conocimiento descriptivo; en segundo lugar, el descriptivo, conformado por los objetos y la relación entre ellos, y, en tercer lugar, el metaconocimiento, que es la información acerca de nuestro conocimiento.

Al respecto, como punto de partida Gadamer (1984) considera:

El conocimiento es fundamental para la existencia humana; la persona sola, desde su propio horizonte de interpretación que se construye constantemente, puede comprenderse y comprender su contexto. Para el hombre cada conocimiento es una constante interpretación y, ante todo, un conocimiento de sí mismo. (p. 478).

El autor antes citado expresa que, de acuerdo con su teoría, conceptualmente el saber a través de la hermenéutica será saber interpretar lo que ocurre en la sociedad. Pero la dialéctica del concepto se basa en un saber infinito, mientras que para la hermenéutica implica la finitud y la historicidad del intérprete y, por lo tanto, la finitud de

la tarea interpretativa. Gadamer (1984), en su filosofía hermenéutica, no admite la posibilidad de un saber absoluto y sostiene que el saber es un conjunto articulado de conocimientos construidos por un individuo en relación con el contexto cultural.

Cabe considerar, por otra parte, que la creencia es el estado de la mente en que el individuo tiene como verdadero el conocimiento o la experiencia que tiene acerca de un suceso o cosa. Cuando se objetiva, el contenido de la creencia contiene una proposición lógica y puede expresarse mediante un enunciado lingüístico como afirmación. Asimismo, Gadamer (1984) crítica la creencia en la posibilidad de un conocimiento que se pretenda separado de su objeto. En tal sentido, plantea que es justamente el entendimiento humano, en su dependencia de lo dado, el que define el objeto del conocimiento.

De igual manera, se plantea que la experiencia es una forma de conocimiento o habilidad derivado de la observación, de la vivencia de un evento o proveniente de las cosas que suceden en la vida. Cabe destacar que la experiencia está ligada a la esencia histórica del hombre; es experiencia de la finitud del hombre, que no es dueño del tiempo ni del futuro. En este sentido, la experiencia humana en el mundo es conciencia de finitud y es un irreductible que no necesita de fundamento por parte de la re-flexión. La experiencia humana en el mundo es la base de toda reflexión.

Como resultado, la experiencia no es la ciencia misma, pero es su presupuesto necesario. A su vez, tiene que estar ya asegurada, esto es, las observaciones individuales deben demostrar regularmente los mismos resultados. Sólo cuando se ha alcanzado ya la generalidad de la que se trata en la experiencia puede plantearse la pregunta por la razón y, en consecuencia, el planteamiento que conduce a la ciencia.

De hecho, el que la experiencia es válida en cuanto no sea refutada por una nueva experiencia caracteriza evidentemente a la esencia general de la experiencia, con independencia de que se trate de su organización científica en sentido moderno o de la experiencia de la vida cotidiana tal como se ha venido realizando desde siempre. Sin embargo, la generalidad de la experiencia no es todavía la generalidad de la ciencia. La ciencia y la técnica tienen su comienzo en la generalidad del concepto.

En este orden de ideas, la intuición es un concepto básico de la teoría del cono-

cimiento y, aplicado a la epistemología, se describe como aquel conocimiento que es directo e inmediato, sin intervención de la deducción o del razonamiento, siendo habitualmente considerado como evidente. Esto hace pensar en Gadamer, cuando define el carácter específico del arte como intuición del mundo, no sólo de manera que el arte defienda su derecho propio de conocimiento científico, sino que, sobre todo, la intuición interna que entra en juego en la obra de arte haga aparecer al mundo.

Por consiguiente, el arte es expresión que presupone una revelación de algo interior; cuando se da una expresión compartida, se establece una comunicación entre autor y obra, o entre obra y espectador, y hasta podría develarse una comunicación entre autor y espectador, a través, de la obra. Es claro que la comunicación en el arte no es igual a la comunicación del lenguaje discursivo. Lo mismo se podría decir del símbolo y, aunque no diga con palabras sus sentimientos, sus ansiedades, sus aflicciones o sus satisfacciones, sí está expresándose en el arte. Por otra parte, el autor establece a su vez otro tipo de comunicación, la de él con los espectadores: de manera equivalente, el artista crea un diálogo con su obra en el momento creativo y ante la obra creada.

Cabe considerar que, de una forma casi inconsciente y placentera, el artista se sumerge en el conocimiento del alfabeto gráfico, de forma que por sí mismo puede elaborar códigos interpretativos para adaptarse según sus condiciones personales a las formas de los símbolos estéticos que se le proponen al artista, desarrollando capacidades de invención y creación. Con ello, la posterior reflexión y juicio crítico sobre el proceso creativo llevado a cabo, el cual sitúa y consolida el conocimiento artístico alcanzado.

Es evidente que la instantaneidad del impacto perceptivo de las imágenes de la comunicación moderna, sobre todo las publicitarias, muy sintéticas y vistosas, contagió a todas las demás imágenes actuales, artísticas u no. Ese mismo principio de apropiación de estereotipos está en la base conceptual e ideática de las obras que mantienen implícita la idea moderna del arte como medio de comunicación.

De esta manera, el arte y el símbolo son mecanismos que estimulan la comunicación y sirven de vehículo para el hacer y transformar. La comunicación es elemento indispensable dentro de la actividad artística, el arte tiene como objetivo la expresión

del individuo. Sin embargo, al expresarse, el artista puede encontrar un interlocutor y establecer una comunicación; como los medios expresivos son diversos, su espectro de interlocutor puede ser muy amplio o, por el contrario, muy reducido.

De acuerdo con las investigaciones que abordan los límites del conocimiento, es necesario destacar la fundamentación de diversos autores. De este modo, la interpretación es el proceso no de su reconstrucción, sino de su construcción. Ahora bien, es indudable que la radicalización de Nietzsche en este aspecto supera la posición de Gadamer, pues ese proceso infinito tiene sus raíces en los límites del conocimiento y la condición finita del hombre. “Nosotros solo podemos comprender un mundo que nosotros mismos hemos hecho”, dice Nietzsche. El referido autor agrega: “no hay límites al modo en que el mundo puede ser interpretado” o, como comenta Fuchs, “no hay una única interpretación correcta”.

A partir de estas ideas, en la modernidad la problemática del conocimiento se transformó en una cuestión crucial para los filósofos. La búsqueda de la certeza y la indagación por los límites del conocimiento atravesó toda esta etapa, desde Descartes hasta Kant, pasando por Hume y los demás empiristas ingleses. En todo caso, la oposición entre fe en la autoridad y el uso de la propia razón, instaurada por la ilustración, tiene desde luego razón de ser. En la medida en que la validez de la autoridad usurpa el lugar del propio juicio, la autoridad es de hecho una fuente de perjuicios.

Al respecto, aquí estriba el problema; pero la autoridad de las personas no tiene su fundamento último en un acto de sumisión y de abdicación de la razón, sino en un acto de reconocimiento y de conocimiento: se reconoce que el otro está por encima de uno en juicio y perspectiva y que, en consecuencia, su juicio es preferente o tiene primicia respecto al propio. La autoridad no se otorga, sino que se adquiere, y tiene que ser adquirida si se quiere apelar a ella. Reposo sobre el reconocimiento y, en consecuencia, sobre una acción de la razón misma que, haciéndose cargo de sus propios límites, atribuye al otro una perspectiva más acertada. En realidad, no tiene nada que ver con obediencia sino con conocimiento.

De esta manera, el artista tiene la pretensión de elaborar su obra como consecuencia de esta nueva concepción del arte, a partir de la cual crea a la vez una nueva

solidaridad, una nueva forma de comunicación entre todos y gracias al fortalecimiento de las grandes creaciones artísticas que se difunden y extienden propiciando una cierta unidad de estilo que se adapta al contexto.

Aquí se observa un importante indicio de que las artes relacionadas con la palabra poseen, quizás, una función especial para resolver la tarea planteada. En lo que al arte se refiere, es necesario cultivar diversas manifestaciones expresivas de las artes plásticas; a ellas se dirige el propósito de la reflexión, las cuales pueden ser interpretadas a través de los conceptos estéticos, sólo esto conduce a una comprensión conceptual que se manifiesta en la significatividad del arte.

Discurso de la Contemporaneidad

En el Arte Contemporáneo, la diversidad de las tendencias, la singularidad de propuestas y la subjetividad de incentivos hacen que toda obra se resista a una interpretación que resguarde sus contenidos y agote sus significados. Sin embargo, el arte sigue buscando entre ideas y actitudes tan diversas como opuestas nuevos espacios para la experimentación.

Es importante señalar que el discurso es un mensaje para dirigirse a un público. Su principal función es comunicar o exponer; asimismo, tiene el objetivo principal de persuadir. De esta manera, el discurso es una secuencia coherente de acciones de varios participantes. En este sentido, nosotros como artistas expresamos a través de esta exposición una modalidad discursiva cuyo objetivo es estimular, en la cual presentamos ideas que aclaran o explican conceptos y argumentos.

Cabe destacar que la contemporaneidad es el momento más importante en la hermenéutica filosófica de Gadamer, pues por medio de ella la persona realiza una actualización del pasado como un mundo lleno de sentido, como un mundo posible de ser habitado en su desarrollo histórico personal. Este nuevo espíritu creativo ha sido llamado de manera muy genérica como “contemporaneidad”, concepto que engloba una gran cantidad de ideas que serán totalmente aplicables en todas las actividades artísticas.

Dentro de este orden, Agamben (2011) sostiene:

Contemporáneo es aquel que mantiene la mirada fija en su tiempo, para percibir, no sus luces, sino su oscuridad. Todos los tiempos son, para quien experimenta su contemporaneidad, oscuros. Contemporáneo es, justamente, aquel que sabe ver esa oscuridad, aquel que está en condiciones de escribir humedeciendo la pluma en la tiniebla del presente. (p. 21).

En efecto, este término define un momento de cambio; por lo tanto, es necesario plantear nuevos paradigmas. El artista pretende mostrar espacios de su territorio personal que, en muchas ocasiones, no quedan estructurados de manera lineal, sino que se encuentran aislados y son de difícil interpretación. En la actualidad podemos observar un cierto retorno a los fenómenos locales, a la reflexión de un sistema social y cultural determinado que quiere definir sus códigos cotidianos.

Por otra parte, Vivas (2009) expresa:

El arte contemporáneo en general, podría llegar a definirse como un arte de reflexión sobre sus propios datos. Esto implica una atención a la teoría y un desentendimiento de la obra como objeto físico. Ahora importan más los procesos formativos, de constitución, que la obra terminada y realizada. (p. 17).

Como podemos observar, existe diversidad de criterios en las referidas propuestas. De acuerdo a su realidad, el artista plantea la construcción de paisajes cosmológicos ideando nuevas técnicas para generar un espacio topológico; por otro lado, el artista asume la escultura como protagonismo excepcional, ejerciendo su derecho a la investigación de la forma, el color, el volumen y el espacio; de esta manera construye los ensamblajes policromados. Por otra parte, el artista estudia la influencia de la forma y el color a través del alfabeto gráfico como lenguaje simbólico en el arte contemporáneo venezolano, en el cual aborda un análisis estructural y material que permite participar en un contexto lúdico.

En conclusión, abordar los lenguajes de la contemporaneidad es introducirse en un mundo complejo, trascendente, controversial y creativo. Lo complejo está representado por la profundidad de una subjetividad traducida en forma, lo trascendente se concreta en la presencia de un concepto-imagen que aspira a la universalidad y a la permanencia, lo controversial se cristaliza en la exploración de una búsqueda personal.

Finalmente, lo creativo se especifica en el afán por desarrollar un vocabulario que surja de una vivencia y de un descubrimiento, el cual nos trasladará por los espacios que conducen al conocimiento del arte.

Hermenéutica y Fenomenología desde lo Teórico

Importa destacar que la tarea de la hermenéutica es hacer comprensible lo que los demás han querido decir hablando o en textos. Este es el motivo por el cual la hermenéutica posee una función auxiliar y se integra en la investigación de las cosas. Todo hablar y todo texto están pues referido fundamentalmente al arte de comprender e interpretar. La interpretación no es un acto complementario y posterior al de la comprensión, sino que comprender es siempre interpretar y en consecuencia la interpretación es la forma explícita de la comprensión.

Al respecto, Gadamer (2010) afirma:

La ampliación del concepto de texto encuentra más bien su fundamentación en la hermenéutica. La comprensión de un texto, sea oral o escrito, depende en todo caso de unas condiciones comunicativas que rebasan el mero contenido fijo de lo dicho. Podemos afirmar incluso que el hecho de recurrir a la letra o al texto como tal está siempre motivado por la peculiaridad de la situación de consenso. (p. 330).

En consecuencia, para el referido autor la hermenéutica intenta comprender textos o situaciones que son parte de sus propios prejuicios que requieren una explicación previa. De esta manera, se pretende explicar las relaciones entre un hecho y el contexto en el que acontece. Aquí hallamos un importante indicio de que las artes relacionadas con la palabra poseen, quizás, una función especial para resolver la tarea que nos hemos planteado. El problema hermenéutico no es pues un problema de correcto dominio de una lengua, sino el correcto acuerdo sobre un asunto que tiene lugar en el medio del lenguaje.

Por esta razón, Gadamer (2010) sostiene:

La tarea hermenéutica se convierte por sí misma en un planteamiento objetivo, y está siempre determinada en parte por éste. Con ello la empresa hermenéutica gana un suelo firme bajo sus pies. El que quiere comprender no puede entregarse desde el principio al azar de sus propias opiniones

previas e ignorar lo más obstinada y consecuentemente posible la opinión del texto... hasta que éste finalmente ya no pueda ser ignorado y dé al traste con su supuesta comprensión. El que quiere comprender un texto tiene que estar en principio dispuesto a dejarse decir algo por él. (p. 335).

A partir de esta idea, en el comienzo de toda hermenéutica tiene como supuesto básico la idea de que toda comprensión implica una serie de presupuestos o estructuras previas a la misma comprensión. Esto se confirma también desde el carácter lingüístico de la interpretación. A través de esto el texto debe obtener la palabra. Sin embargo, ningún texto ni ningún libro puede decir nada si no habla un lenguaje que alcance al otro. La interpretación tiene que dar con el lenguaje correcto si es que quiere hacer hablar realmente al texto.

Al respecto Gadamer (2010) afirma:

Ya en el análisis de la hermenéutica romántica hemos podido ver que la comprensión no se basa en un desplazarse al interior del otro, a una participación inmediata de él. Comprender lo que alguien dice es, como ya hemos visto, ponerse de acuerdo en la cosa, no ponerse en el lugar del otro y reproducir sus vivencias. Ya hemos destacado también cómo la experiencia de sentido tiene lugar en la comprensión encierra siempre un momento de aplicación. Ahora consideraremos que todo este proceso lingüístico. No en vano la verdadera problemática de la comprensión y el intento de dominarla por arte – el tema de la hermenéutica – pertenece tradicionalmente al ámbito de la gramática y de la retórica. El lenguaje es el medio en el que se realiza el acuerdo de los interlocutores y el consenso sobre la cosa. (pp. 461-462).

Con base en lo planteado, cabe destacar que a pesar de toda la diversidad de las maneras de hablar intentaremos retener la unidad indisoluble de pensamiento y lenguaje tal como la encontramos en el fenómeno hermenéutico, como unidad de comprensión e interpretación. El lenguaje que vive en el hablar, que comprende toda comprensión, incluida la del interprete de los textos, está tan involucrado en la realización del pensar y del interpretar que verdaderamente nos quedaríamos con muy poco si apartáramos la vista del contenido que nos transmiten las lenguas y quisiéramos pensar éstas, solo como forma. La inconsistencia lingüística no ha dejado de ser la auténtica forma de ser del hablar.

Asimismo, Gadamer (2010) manifiesta:

Con esto el fenómeno hermenéutico se muestra como un caso especial de la relación general entre el pensar y el hablar, cuya enigmática intimidad motiva la ocultación en el pensamiento. Igual que la conversación, la interpretación es un círculo encerrado en la dialéctica de pregunta y respuesta. Es una verdadera relación vital histórica, que se realiza en el medio del lenguaje y que también en el caso de la interpretación de textos podemos denominar “conversación”. (p. 467).

Según Gadamer, la diferencia entre el lenguaje de un texto y el de su intérprete, o la falla que separa al traductor de su original, no es en modo alguno una cuestión secundaria. Todo lo contrario, los problemas de la expresión lingüística son en realidad problemas de la comprensión. Todo comprender es interpretar, y toda interpretación se desarrolla en medio de un lenguaje que pretende dejar hablar al objeto y es al mismo tiempo el lenguaje propio de su intérprete. Por el contrario, el lenguaje es el medio universal en el que se realiza la comprensión misma. La forma de realización de la comprensión es la interpretación.

Como recopilación, la fundamentación del mencionado autor me permite sostener la comprensión del lenguaje simbólico en el arte, aproximándome desde una visión dinámica, en que la obra es entendida en su proceso de construcción y reconstrucción continuas, producto del juego conjuntamente con elementos estéticos, que de una manera particular se interpretan en la obra y la identidad misma que hay detrás de la obra, aquí hallamos un importante indicio de que las artes relacionadas con la palabra poseen, quizás una función especial para resolver sobre todo el pensamiento estético.

Por otra parte, Ricoeur (1997) plantea:

Partiré de la definición de hermenéutica como arte de interpretar textos. Un arte particular se revela efectivamente necesario desde el momento en que la distancia geográfica, histórica, cultural que separa el texto del lector suscita una comprensión inapropiada que solo puede ser superada con una lectura plural, es decir, con una interpretación multívoca. Bajo esta condición fundamental la interpretación, tema central de la hermenéutica se revela una teoría de sentido múltiple. (p. 85).

Con base en lo planteado, la función de la hermenéutica para Ricoeur entonces es crear un telón de fondo filosófico que permita discernir con diversas disciplinas especializadas. Este telón de fondo es el de una teoría de la comprensión de mayor envergadura que la interpretación de documentos escritos. La comprensión se dirige en

efecto a todos los signos exteriores de una vida psíquica extraña. Ofrece como punto de aplicación todo lo que tiene valor de expresión, es decir, de objetivación de un interior en un exterior.

En este orden de ideas, Ricoeur (1997) destaca:

Y la hermenéutica sigue siendo el arte de interpretar textos en un contexto diferente al de su autor y auditorio iniciales, para descubrir nuevas dimensiones de la realidad. Argumentar, configurarse, describir, éstas son las tres operaciones mayores cuyos respectivos objetivos totalizadores las vuelven exclusivas entre ellas, pero que están condenadas a complementarse debido a las limitaciones de sus sitios originales. (p. 89).

Sin embargo, esta hermenéutica Ricoeur la ha ampliado a todos los textos y a los grandes relatos de la cultura, es a través de él que intentamos comprendernos. El término de hermenéutica designa, pues aquí una teoría filosófica, consagrada a las ciencias humanas, pero que parte de la hermenéutica, entendamos de la comprensión que se despliega en las ciencias humanas. En este sentido, la primera tarea de la hermenéutica para Ricoeur es la de interpretar correctamente, por tanto, descifrar las “objetivaciones de sentido”, y en principio que representan los símbolos y los mitos. Su intensión más modesta, era conducir una reflexión sobre la práctica hermenéutica real de las ciencias humanas y que sea susceptible de reivindicar cualquier pertenencia filosófica. La filosofía era allí, pues, un epíteto de la hermenéutica.

En consecuencia, también el referido autor sostiene que la hermenéutica tendría como misión descubrir los significados de las cosas, interpretar lo mejor posible las palabras, los escritos, los textos, los gestos, así como cualquier acto u obra, pero conservando su singularidad en el contexto de que forma parte. También argumenta la importancia porque propone la hermenéutica como el recurso más adecuado para las ciencias del hombre y desarrollar el modelo de texto para comprender la acción del individuo afirmando que ésta se puede leer y que, además las acciones dejan huellas o marcas que pueden ser comprendidas como lenguaje simbólico.

Cabe considerar, por otra parte, que la fenomenología aparecía ante Husserl como la ciencia filosófica fundamental; y más aún que ello, como el método por excelencia de la filosofía, e incluso la cifra de la actitud filosófica misma. Por esta razón, la idea de la fenomenología constituye la exposición de lo que esta ciencia decisiva es; junto

a la dilucidación de su naturaleza, su punto de partida, sus objetos y sus métodos, y los primeros problemas en que debe probarse. En tal sentido, la actitud espiritual no está aún preocupada por la crítica del conocimiento.

De acuerdo con lo planteado, la fenomenología se ha interpretado con frecuencia como un intento de descubrir determinadas certezas y verdades indubitables que pudieran servir como punto de partida para cualquier tipo de conocimiento. De allí que, estudia los fenómenos tal como son experimentados y percibidos por el hombre, desde el marco de referencia interno del sujeto que las vive y experimenta. En este sentido, Husserl (1982) define:

Es cosa manifiesta que yo sólo puedo aclarar la esencia del conocimiento si la veo por mí mismo y si se me da a la vista ella misma tal como es. La debo estudiar inmanentemente y en pura visión, en el fenómeno puro, en la “conciencia pura”, pues su transcendencia es ciertamente problemática. (p. 57).

Para el referido autor, este conocimiento es de importancia decisiva para la posibilidad de la fenomenología, pues el carácter peculiar de ésta es ser análisis de esencias e investigación en el marco de la consideración puramente visiva en el marco del absoluto darse las cosas mismas. Este es necesariamente el carácter de la fenomenología, la cual quiere en efecto ser ciencia y método de esclarecimiento de posibilidades (posibilidades del conocimiento, posibilidades de la estimación), quiere aclararlos desde su fundamento esencial.

Por otra parte, Husserl (1982) afirma:

Si nos limitamos a la mera fenomenología del conocimiento trátase de ella, de la esencia del conocimiento, mostrable del modo directo e intuitivo; es decir, de una mostración intuitiva y una separación analítica de las múltiples especies de fenómenos que abarca la amplia rubrica de “conocimiento”; y ambas, la mostración y la separación en el marco de la reducción fenomenológica y de darse el objeto mismo. (p. 67).

Como resultado, la fenomenología, o para decirlo más exactamente, el método fenomenológico tal como Husserl lo concibe en su fundamento – obra que puede considerarse como la auténtica expresión de su madurez de pensamiento-se origina, motiva y desarrolla como un intento doctrinario destinado a fundar una ciencia, o a reunir los principios fundamentales de un saber objetivamente válido, acerca de una conciencia

que, a diferencia de la meramente subjetiva que era el objeto fundamental de ésta, es decir, el conocimiento o la conciencia como un hecho y una realidad.

Desde otra perspectiva, Schutz (1993) incorpora a las ciencias sociales el método de la fenomenología, principalmente a partir de la arquitectura trabajada por Edmund Husserl. Para ello define a la realidad como un mundo en el que los fenómenos están dados, sin importar si éstos son reales, ideales, imaginarios, entre otros, y afirma:

Se considera, entonces un mundo de la vida cotidiana que los sujetos viven en una actitud natural, desde el sentido común. Esta actitud frente a la realidad permite a los sujetos suponer un mundo social externo regido por leyes, en el que cada sujeto vive experiencias significativas y asume que otros también las viven, pues es posible ponerse en el lugar de otros; desde esta actitud natural el sujeto asume que la realidad, es comprensible desde los conceptos del sentido común que maneja, y que esa comprensión es correcta. (pp. 37-39).

En relación con lo antes planteado, Schutz denomina a la vida cotidiana “actitud natural”, donde tiene la finalidad de representar las formas del individuo para relacionarse con el mundo. En forma general, lo que el referido autor quiere expresar es la naturaleza y el poder del conjunto de los conocimientos socialmente aprobados, lo que los grupos de referencia aprueban, tales como las maneras de pensar, hábitos, costumbres y que se considera garantizado. El conocimiento socialmente aprobado, es la fuente de prestigio y autoridad, por tanto, el lugar propio de la opinión pública.

A raíz de los aportes teóricos, Schutz (1993) incorpora a las ciencias sociales el método fenomenológico, que tiene su fundamento en la reducción fenomenológica, esto es, una suspensión de la conciencia tal que nos aparte de las tipificaciones del sentido común. En este sentido expresa:

Si la actitud natural hacia el mundo consiste en una suspensión mediante tipificaciones del sentido común, de las dudas que pueda generar ese mundo, la reducción fenomenológica debe apartarse de esas tipificaciones y de las idealizaciones que se generan en torno a la vida cotidiana. (p.p. 73-74).

El autor antes mencionado manifiesta que la reducción fenomenológica constituye el método y la orientación fundamental de la investigación fenomenológica. El punto de partida es la adquisición de una actitud filosófica y reflexiva que se pregunta

por la posibilidad misma del conocimiento, de cualquier índole, antes de dar por válidos los enunciados y explicaciones ofrecidas por las disciplinas científicas con supuestos empíricos, ya bien del orden de las ciencias de la naturaleza, o de las ciencias humanas.

Podemos señalar que, la hermenéutica va más allá de la fenomenología. Pero al mismo tiempo la fenomenología se funda en la actitud hermenéutica, de modo que se puede hablar de “fenomenología hermenéutica”. La fenomenología abre el camino hacia el “sentido” que la hermenéutica conquista mediante la pertenencia y la distancia. Por integrar la experiencia histórica la hermenéutica no solamente hace posible la comprensión del sujeto del mundo, sino también la llamada “crítica de las ideologías”.

A partir de esta teoría, se comprenden las diversas actitudes interiores de la conciencia, así como los distintos niveles de evolución espiritual entendidos como ciencia de las experiencias y percepciones del hombre, debido al estudio de las realidades cuya naturaleza y estructura peculiar sólo pueden ser captadas desde un marco de referencia interno del sujeto que las vive y experimenta, de esta manera intenta entender de forma inmediata el mundo del hombre, dando primicia a esta experiencia subjetiva inmediata como fundamento del conocimiento y orientándose a la búsqueda de los significados que los sujetos otorgan a sus experiencias.

Importa destacar que los diversos elementos que conforman esta fundamentación inician con el estudio del alfabeto gráfico y su interpretación en la cultura venezolana, origen, evolución, interpretación del lenguaje, el diseño gráfico. Seguidamente se interpreta el símbolo como elemento expresivo, el pensamiento simbólico, cultura e identidad, lo simbólico en la cultura, el simbólicismo en el arte, lo lúdico en el arte, aproximación a la creatividad, la expresión ludocretiva, el conocimiento en la contemporaneidad, el discurso de la contemporaneidad, hermenéutica y fenomenología desde lo teórico.

Mi Experiencia Artística

Inicialmente comienzo mis actividades en el arte dibujando desde los primeros años de mi infancia, recuerdo que cuando tenía 10 años realicé dos dibujos con los cuales participé en el I Salón de Instituto Venezolano de Petroquímica en la Zona Rental, luego continué dibujando cursando estudios secundarios, al culminar el

bachillerato, me dedico a pintar con la técnica, de la tempera, el guache y la acuarela, sobre papel, más adelante empiezo la pintura al óleo gracias a un dinero reunido por integrantes de un grupo de adolescentes.

De esta manera, incursiono elaborando cuadros con la técnica del óleo, influenciado por los artistas surrealistas, en los cuales plasmaba todo lo relacionado con los sueños, además de haber leído el Manifiesto Surrealista, cabe destacar que para esa época todavía no había ingresado a estudiar en la Escuela de Artes Plásticas “Cristóbal Rojas”, trabajaba en canvas, luego elaboro los bastidores con madera de pino o saquisaqui, compraba la loneta cruda que tensaba para después pintar con una aleación de cola plástica con acrovínilica blanca sobre la tela.

Seguidamente, siendo estudiante de Arte Puro (Dibujo y Pintura) en la Escuela de Artes Plásticas “Cristóbal Rojas”, me dedico a dibujar diversos modelos que formaban parte de la composición, adentro y fuera de dicha institución, dibujaba en el taller, las esculturas del patio, visitaba el parque Los Caobos y el Jardín Botánico, para dibujar los elementos de la naturaleza, en el taller el Profesor Pedro Rivas elaboraba composiciones con diversos objetos para dibujar bodegones y naturalezas muertas, todo esto correspondía a las clases académicas.

Por otra parte, en una oportunidad llevé al taller de dicha escuela, para experimentar, unas telas a las cuales les rocié kerosene y les prendí fuego, luego las apagué para observar el resultado. Dos meses después se inauguró en el Museo de Bellas Artes una exposición compuesta por las telas quemadas del artista español Joan Miró, de esta manera comprobé que en el arte hay que ser atrevido, es necesario romper con lo impuesto por la academia y crear nuevos senderos para la creatividad, por esta razón en el arte es necesario perseverar para lograr los objetivos.

Cabe considerar que la experiencia específicamente artística convoca un diálogo con lo real a partir del reconocimiento de aquello que se tiene en común con el mundo: la materia, la estructura, la dimensión temporal; ese diálogo no puede tener un fin externo a sí mismo, no debería ser sometido a propósitos utilitarios, solamente así podrá, mediando el rigor metodológico necesario, adquirir sus condiciones propias. De allí, pues, se desprende que la experiencia artística es un ejercicio permanente contra el

olvido: siempre devuelve al origen, su actualidad habla de los modos actuales de construir sentido y una invitación a la acción.

En consecuencia, es necesario expresar que, al iniciar los estudios en la referida Escuela de Artes Plásticas, alternamente trabajaba en el Departamento Contable del Banco de Venezuela, del cual me trasladaba en las tardes para asistir a clases nocturnas. En el citado banco se trabajaba con una maquina perforadora de tarjetas, de la cual extraía el desecho de la maquina perforadora, para elaborar obras de arte que yo denominaba contables, pues la superficie de las obras estaba conformada por números muy pequeños que podían observarse con una lupa.

En efecto, a raíz de esta experiencia elaboro una teoría sobre los números, la cual denominé Geometría, en la misma el 0 es representado con el blanco, que expresa la luz mediante el trazado de la línea, el 1 es de color amarillo y su forma geométrica es el círculo, el 2 es de color naranja y su forma geométrica son dos líneas curvas que semejan la forma del ojo, el 3 es de color rojo y su forma geométrica es el triángulo, el 4 es de color magenta y su forma geométrica es el cuadrado, el 5 es de color verde claro y su forma geométrica es el pentágono, el 6 es de color verde oscuro y su forma geométrica es el hexágono, el 7 es de color azul celeste y su forma geométrica es el heptágono, el 8 es de color azul índigo y su forma geométrica el octágono y el 9 es de color violeta y su forma geométrica es el neágono.

De acuerdo con lo planteado, al egresar de la referida escuela soy aceptado en el I Salón de Jóvenes Artistas, Museo de Arte Contemporáneo de Caracas (1981) con dos obras de gran formato elaboradas con la técnica antes citada, tituladas Contable 1 y Contable 2. De hecho, luego de culminar el curso de Serigrafía con el Profesor Lorenzo Calzadilla, somos invitados a exponer en el Módulo Venezuela de FUNDARTE, ubicado en el Parque Los Caobos frente al Colegio de Ingenieros, “4 Jóvenes Artistas” (1983), recién egresados de la referida Escuela de Artes Plásticas, los cuales son: Haroldo Leal, José Moret, Alejandro Ruíz y Williams Veloz.

Al respecto, en la citada exposición muéstro la producción de las diversas obras que conforman la Geometría, elaboradas mediante técnica mixta sobre madera, asimismo presento diversos dibujos de la Serie Contables y la obra gráfica representada

por las serigrafías de la Serie Homenaje al 1,2,3 y 4. En esa oportunidad, visita la exposición el artista Claudio Perna acompañado de Axel Stein quien dirigía la Sala Mendoza ubicada en el Edificio Las Fundaciones en la Avenida Andrés Bello. El referido artista adquiere la serigrafía Homenaje al 2, obra que luego es donada por Claudio Perna a la Galería de Arte Nacional.

Seguidamente, continuo elaborando obras que surgen de la actividad laboral y producto de mi investigación en el campo de la matemática, el álgebra, la geometría y la trigonometría. Estas obras están basadas en las teorías de Pitágoras, Pascal y otros autores. Cabe destacar, que las referidas obras son elaboradas mediante la técnica de acrílico sobre tela, la cual obedece a una propuesta gráfica con elementos geométricos, propios del constructivismo, en la misma utilizo los números de acuerdo a su color como está expresado en la propuesta plástica Geometría.

Por otro lado, luego de trabajar durante más de una década con los números, me atrevo a experimentar con la corriente informalista, combinando números con diversos planos de colores con la técnica esmalte sobre tela, en la cual el color, la materia y la textura, son los protagonistas de una saturación de fondos policromados, avivados por las energías y tensiones traídas por los gestos de los trazos, siempre afloran rastros, huellas, surcos, estelas, marcas y señales que testimonian la laboriosidad de una entrega y al ahondamiento de una vocación plástica.

De igual forma, también comienzo a usar la técnica del frottage en una serie de paredes de ladrillos, dando al observador una proyección que oscila entre la referencialidad de la pared y la realidad de la pintura. En ella añado, ahora otros elementos gráficos y rasgados, pintando sobre el muro objetos de relieve ilusorio. La desnudez de la pared limita y encierra, privando la libertad y lo humano, convirtiéndolo en algo material. Su luz no se arredra ni se amedrenta, más bien se expande, se suelta, se libera para prolongarse hacia todo el espacio pictórico.

De acuerdo con López Quintás (1998):

La experiencia artística capta de modo intuitivo esta transformación que experimenta la realidad merced a la actividad creadora, interaccional que otorga a los meros objetos, hechos y espacios, condición de ámbitos. Estos ámbitos –de por sí inasibles, indelimitados, difusos, ambiguos- cobran

cuerpo y una especial configuración en las obras de arte...La experiencia artística nos permite captar la riqueza interna que desborda ampliamente las relaciones sujeto-objeto-yo-tu y clarifica de modo radical el carácter distenso, relacional-dialógico," heterotético" del hombre. (pp.477-482).

Precisamente, es la no distinción entre el modo particular en el cual una obra se interpreta y la identidad misma existente detrás de la obra lo que constituye la experiencia artística. Si la identidad de la obra es lo expresado por el autor precitado, entonces habrá una recepción real, una experiencia artística real de la obra de arte para quien juega con la idea de la libertad a través de una ocupación agradable, es decir, para aquel que, con su actividad, realiza un trabajo que confirma la creatividad como manifestación artística.

A partir de esta idea, la experiencia artística estuvo planteada como acción lúdica, proceso de simbolización y creación participativa, donde se recupera la comunicación activa de una alianza inseparable entre la forma y el color. De hecho, se parte de las experiencias artísticas donde la presencia del juego y el elemento lúdico están expresados en el arte como forma de cuestionar e interpretar la realidad, reelaborándola en el pensamiento contemporáneo.

Ahora bien, luego de largos años de experiencia artística, el lenguaje simbólico abordando la investigación a través del tiempo, es considerado como elemento básico para la comunicación visual del ser humano, pues lo sensibiliza en forma tal que provoca una serie de manifestaciones que comprende, entre otras, pintar, dibujar, recortar y los juegos constructivos. Así describo los pensamientos y sentimientos, a la vez que produzco trabajos artísticos referentes a actividades lúdicas, como recurso que cumple una función importante y resulta un medio para conocer el desarrollo del niño, eficaz para educarlo, como vía de realización, como una forma de prepararse para la vida y como imitación del adulto.

Evidentemente, la experiencia artística es histórica, la experiencia de la obra de arte es histórica, es devenir y siempre estará en relación con una serie de nexos que la vinculan con otras obras, otros contextos e, incluso, con elementos contemporáneos a su lectura ajenos a su factura. De esta manera el ámbito de la obra se recompone más allá de las intenciones del artista, de su conciencia, de lo que puso en juego y del mundo

conocido en el momento de la enunciación. La historia del arte es la única que habla de sus objetos en presente.

Por consiguiente, Gadamer (1991) manifiesta que “toda obra deja al que la recibe un espacio de juego que tiene que rellenar” (pp. 73-74).

De allí pues, que la permanente noción de lo lúdico, como actividad fundamental del hombre, de su quehacer y reconstrucción de la creatividad reinante en la obra de arte, permite que la experiencia artística origine un proceso, el cual involucra el aspecto lúdico del arte, concediendo de esta manera que exista un alto grado de transferencia del juego al arte, facilitando su comprensión y disfrute.

En consecuencia, la experiencia artística a través del juego puede asumir referentes contextuales de lo social y lo cultural, de expresión y de conocimiento, que los aprendizajes artísticos requieren, gracias a que el juego permite la experimentación y expresión con múltiples materiales, proporcionando una vivencia personal a través del impulso lúdico. Precisamente, porque la experiencia artística es experiencia del origen, del retorno a las fuentes, en donde se constituye esencialmente el sentido; la vuelta al origen es la vuelta al común. Por esto, al ser experiencia de conciencia, la artística es una experiencia de conocimiento personal, emocional, simbólico y estético: es una experiencia integral.

De igual forma, planteo que la experiencia artística a través del juego revela todo un sentir y un mundo de ideas del artista. En este sentido, el creador se comunica en el juego, aunque no lo expresa con palabras, lo manifiesta con sus sentimientos, sus vivencias, sus ansiedades, sus aflicciones o sus satisfacciones. Por lo tanto, la importancia del juego como experiencia artística propicia el interés por el estudio del proceso lúdico creativo.

En conclusión, los aspectos tratados en este capítulo van desde la interpretación del alfabeto gráfico como herramienta a través de la cual tiene lugar el desarrollo humano; de hecho, el hombre utiliza símbolos que le permiten configurar el mundo cultural, de este modo, el conocimiento constituye una parte importante de nuestra realidad. Por otra parte, la cultura abarca el conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo, es por eso que, la contemporaneidad tiene la capacidad

de trascender su propio tiempo, seguidamente para continuar complejizando el tema estudiado en esta tesis nos pasaremos en el siguiente capítulo con un Atrevimiento a Enfrentar la Creación: Algunos Aspectos Metodológicos, en el cual se define el Enfoque Metodológico de la Investigación, el Diseño de la Investigación, así como las Técnicas y Métodos.

CAPÍTULO III

ATREVIMIENTO A ENFRENTAR LA CREACIÓN: ALGUNOS ASPECTOS METODOLÓGICOS

En el presente capítulo se especifican el paradigma, la corriente epistemológica, la corriente teórica, el tipo y diseño de la investigación. En tal sentido, de acuerdo con González (2006), los enfoques de la investigación se insertan en el paradigma cualitativo. Según el autor citado:

La Epistemología Cualitativa... es precisamente el acto de comprender la investigación en las ciencias antropológicas como proceso de comunicación, un proceso dialógico, lo que es una característica particular en las ciencias antropológicas, ya que el hombre se comunica permanentemente en los diferentes espacios sociales en que vive. (p. 13).

Como señala el referido autor, la Epistemología Cualitativa defiende el carácter constructivo–interpretativo del conocimiento, lo que de hecho implica comprenderlo como una producción, y no como la aprehensión lineal de una realidad que se nos revela. De esta forma, la investigación se aborda desde el paradigma mencionado, ya que la misma se inserta en una indagación en el campo de la creación artística, en la cual, de por sí, va implícita la subjetividad, haciendo énfasis en la búsqueda del conocimiento a través del alfabeto gráfico como lenguaje simbólico en el arte contemporáneo venezolano.

Enfoque Metodológico de la Investigación

De acuerdo con las características del estudio, la corriente epistemológica empleada en la investigación es hermenéutica-dialéctica. Según Apel y Habermas (1975):

El pensamiento humano es hermenéutico-dialéctico, es decir, dirigido a buscar el significado que una acción tiene para quien la realiza y su estructura subyacente, pues son ese significado y la interacción que lo anima los que convierten un simple acto o hecho en acción humana. (p. 85).

En este sentido, toda acción humana puede poseer varias dimensiones si es

necesario explorar e interpretar en su verdadero significado, si se quiere comprender su real naturaleza en el contexto concreto en que se da. Por consiguiente, el método hermenéutico-dialéctico tiene como característica propia interpretar y comprender textos para fijar su verdadero sentido y develar los motivos del actuar humano.

De esta manera, se pretende interpretar las relaciones entre un hecho y el contexto en el que acontece, tal y como lo plantea Gadamer (1991), lo cual permite interpretar los símbolos del espacio creativo. Por todo ello, no ha sido casual que haya orientado mi investigación de la mano de la experiencia del arte, cuyo sentido no es agotable para la comprensión conceptual. De acuerdo con este autor, la idea de toda interpretación implica una serie de presupuestos o estructuras previas a la misma comprensión.

Sin duda, el objetivo fundamental del método hermenéutico-dialéctico es proveer los medios para alcanzar la comprensión del objeto o escritura, el cual es interpretado sorteando los obstáculos que surgen de la complejidad del lenguaje o de la distancia que separa al intérprete del objeto investigado. De allí que, toda actividad que permite la comprensión y abre el camino al conocimiento a partir de captar el sentido de los fenómenos en un marco referencial específico, por lo tanto, la comprensión se efectúa desde el ámbito de contemplación que se manifiesta desde el punto de vista en que uno está.

De igual forma, el presente estudio se sustenta en la corriente teórica descrita por Husserl (1982) como la investigación fenomenológica, en la cual:

La fenomenología del conocimiento es ciencia de los fenómenos cognoscitivos en este doble sentido: ciencia de los conocimientos como fenómenos, manifestaciones, actos de la conciencia en que se exhiben, en que se hacen conscientes, pasiva y activamente, tales o cuales objetos; y, por otra parte, ciencia de estos objetos mismos en cuanto que se exhiben de este modo. (pp. 105 – 106).

El referido autor sostiene que la fenomenología procede aclarando visualmente, determinando y distinguiendo el sentido. Compara, distingue, enlaza, pone en relación, hace trozos o separa partes no independientes; pero todo puramente viendo. Pero la percepción es meramente vivencia de mi sujeto, del sujeto que percibe. Igualmente son vivencias subjetivas el recuerdo y la expectativa y todos los actos intelectuales edificados sobre ellos gracias a los cuales llegamos a la tesis mediata de la existencia de seres

reales y al establecimiento de las verdades de toda índole sobre el ser.

De acuerdo con las características de la investigación, se aborda mediante la corriente teórica definida por Blumer (1982) como el interaccionismo simbólico, en el cual:

...las personas actúan sobre los objetos de su mundo e interactúan con otras personas a partir de los significados que los objetos y las personas tienen para ellas, es decir, a partir de los símbolos. El símbolo permite, además, trascender el ámbito del estímulo sensorial y de lo inmediato, ampliar la percepción del entorno, incrementar la capacidad de resolución de problemas y facilitar la imaginación y la fantasía. (pp. 2-3).

Cabe destacar que, cómo el mencionado autor reafirma, el interaccionismo simbólico se sitúa dentro del paradigma interpretativo cualitativo, el cual comprende el sentido de la acción social desde la perspectiva de los participantes. Además, el referido paradigma concibe a la comunicación como una producción de sentido dentro de un universo simbólico determinado. Asimismo, el interaccionismo simbólico es una de las corrientes del pensamiento que se basa en la comprensión de la sociedad a través de la comunicación, ya que permite el estudio de la comunicación como un hecho social significativo.

En este sentido, la investigación guarda total correspondencia con estos lineamientos, por cuanto la misma tiene como propósito la realización de un estudio que favorezca la interpretación de un problema de la realidad, con la intención de lograr interpretar y comprender su esencia, así como las experiencias que inciden directamente en el proceso, para luego interpretar los elementos que permitan dilucidar las características del trabajo abordado y organizar el uso de los métodos, paradigmas o enfoques que podrían seleccionarse para elaborar este trabajo.

En cuanto a la triangulación empleando el círculo hermenéutico, podemos señalar que en el proceso de investigación participan los tres pasos fundamentales de la interpretación: el entendimiento, la explicación y la aplicación, los cuales se encierran en el referido círculo, sugiriendo que es un movimiento del pensamiento que va del todo a las partes y de las partes al todo, es un procedimiento de confrontación múltiple, mediante la cual se compara lo que cree, interpreta o dice el investigador, se utiliza como estrategia para contrastar la información.

Diseño de la Investigación

La investigación se desarrolló en momentos:

1. Investigación documental para la conformación de un marco referencial, a fin de orientar teóricamente el proceso de investigación que sustentará el estudio del alfabeto gráfico como lenguaje simbólico en el arte contemporáneo venezolano.

2. Comprensión e interpretación de las necesidades expresivas de los actores sociales, así como también de su potencial imaginario que emerge de la interpretación de los discursos manifestados en las entrevistas.

3. Interpretación de los elementos conceptuales, expresivos y simbólicos que se generarán de la experiencia artística, la vivencia y la recreación estética inmersa en la expresión creativa a través del símbolo y sus implicaciones en el arte. La finalidad de esta fase interpretativa será estructurar las características de investigación plástica que orientarán posteriormente el desarrollo definitivo de la experiencia artística, lúdica y simbólica.

4. Desarrollo de la experiencia artística, lúdica y simbólica, estructurada con base en la recepción de las posibilidades expresivas y simbólicas de las características de investigación plástica que podrían obtenerse en el proceso de exploración, experimentación e interpretación del alfabeto gráfico como lenguaje simbólico en el arte contemporáneo venezolano.

Técnicas y Métodos

De acuerdo con los lineamientos de la investigación, Sierra (1998) expresa:

Una vez establecida la estrategia de definición de la muestra, estrategia abierta y dependiente del desempeño en la aplicación de campo, el investigador debe iniciar el proceso de selección del entrevistado. Este proceso de selección ha de organizarse según la comunicación permanente, a través de conversaciones informales con los actores sociales. Es recurriendo a los amigos, parientes, contactos personales y conocidos como accedemos a captar los actores objetos de la investigación. (p. 38).

De esta manera, en la investigación cualitativa la decisión sobre la mejor forma

de obtener las interpretaciones y de quién o quiénes obtenerlos se toman en el campo, en el cual los actores sociales se legitiman por la consideración de la investigación como proceso de comunicación que reconoce la posibilidad de expresión auténtica de los sujetos estudiados.

Al respecto, González (2006) plantea:

Ambos, investigador y sujeto investigado, desarrollan un diálogo en el que intervienen de forma auténtica a través de sus reflexiones y de sus historias, procesos facilitadores de la producción de sentido subjetivo. La participación activa del investigador de forma reflexiva en el curso de la investigación, está estrechamente asociada a otras definiciones sobre la propia investigación. El reconocimiento del carácter activo del investigador no es apenas un hecho aislado que se consigue con un poco de buena voluntad, sino un momento esencial de toda una aproximación metodológica diferente. (p. 60).

En este sentido, de acuerdo al referido autor, los aportes de los actores sociales en la investigación, lleva al investigador a comprometerse de forma permanente con el curso de la investigación, lo que implica su reflexión constante sobre las informaciones que aparecen en el curso de ese proceso. Esto plantea la posibilidad de develar sentidos y significados de los actores sociales, lo cual solo puede ser realizado en un proceso constructivo – interpretativo. Esta implicación es muy importante para la investigación, pues de ella dependerá la calidad de la información obtenida por esta vía.

Por consiguiente, de acuerdo con las características del estudio, se recurrió a utilizar la técnica de la entrevista individual en profundidad. Para lograr la entrevista se elaboró un guion previamente, el cual estuvo conformado por preguntas abiertas a fin de posibilitar la comprensión del texto; el mismo fue aplicado a los actores sociales, con el fin de obtener las respuestas que servirían de insumo a la referida investigación.

Al respecto, Quintana (2006) afirma que la entrevista individual en profundidad es “una entrevista personal y no estructurada, en la que el investigador hace una investigación exhaustiva para lograr que el investigado hable libremente y exprese en forma detallada sus motivaciones, creencias y sentimientos sobre un tema” (p. 71).

Para esta investigación se consideró lo propuesto por Sierra (1998), la entrevista cualitativa, debido a que el propósito es conocer el proceso creativo logrado en la

construcción de la obra, por lo cual se recurrirá a la búsqueda de información y, de esta forma, lograr descubrir los aspectos fundamentales de su propuesta plástica.

Asimismo, el empleo de la entrevista cualitativa como técnica permitió recopilar un conjunto de vivencias, experiencias, actividades y reflexiones de una forma más cercana y directa. Para Sierra (1998) la entrevista cualitativa:

... se trata de una conversación con un alto grado de institucionalización y artificiosidad, debido a que su fin o intencionalidad planeada determina el curso de la interacción en términos de un objetivo externamente prefijado (no obstante, al permitir la expansión narrativa de los sujetos, se desenvuelve como una conversación cotidiana). (p. 297).

Una vez realizada la entrevista se debe, según Márquez (2011): (a) transcribir las conversaciones en cualquier procesador de textos o de forma manual, según lo crea conveniente el investigador; (b) leer y releer los relatos; (c) depurar y editar los relatos; (e) identificar las expresiones de sentido (que surgen de silencios, frases, conjeturas, palabras); (f) definición de unidades temáticas; (g) construcción de reflexiones a partir de las unidades temáticas; (h) construcción de temas de investigación; (i) triangulación empleando el círculo hermenéutico; (j) presentación del informe final.

En este sentido, fue necesaria la observación de las obras de arte elaboradas por los actores sociales, representados por los artistas entrevistados: Jason Galarraga y Hugo Mariño, a los mencionados anteriormente, los visité en sus talleres, conversé con ellos y comentaron su proceso creativo, en los cuales se pudo interpretar los diversos recursos que poseen los artistas, las técnicas y materiales utilizados, su planteamiento conceptual de las referidas propuestas plásticas y el entorno que los rodea. De esta manera, el investigador define el acontecer diario de los artistas plásticos en sus talleres y la forma como expresan sus sentimientos y sus vivencias, a través de sus composiciones estéticas.

CAPÍTULO IV

EL ARTE VENEZOLANO A TRAVÉS DEL ALFABETO GRÁFICO

En lo sustancial, el curso de las artes plásticas en sus diferentes modalidades ha variado en Venezuela desde 1980 hasta la segunda década del presente siglo. Esta posición sostiene que el arte está agotado y que su desenlace se halla en otros modos de expresión, distintos de los que garantizaban los géneros y materiales tradicionales. También ha cambiado la forma de cómo esta percepción se inserta en el mundo contemporáneo para generar nuevos códigos de lectura y otra estética que está por definirse.

En la actualidad, dicho de manera más precisa, el lenguaje simbólico y su influencia en el arte se evidencia como una de las formas eternas e importantes de la experiencia humana, individual y colectiva, la cual logra complementar a través de esta investigación las diversas disciplinas y enfoques que aborda la significación de la experiencia ludocreativa desde el alfabeto gráfico, incorporándola en las manifestaciones de la contemporaneidad y en sus vínculos con la estética, como sustento de la creación en cualquiera de sus formas.

A la par de estas interpretaciones, surgen diversos aportes teóricos que fundamentan la presente investigación e inducen al estudio de los principales autores que sustentan el uso del lenguaje simbólico en el arte contemporáneo venezolano. Por lo tanto, se pretende indagar en la obra de artistas que evidencian una investigación sostenida y de relevancia expresiva en la experiencia ludocreativa desde el alfabeto gráfico. En tal sentido, se seleccionó una muestra de creadores que han logrado un aporte significativo para el arte contemporáneo.

Asimismo, es la intención del autor de este estudio describir en este capítulo los aportes de diversos artistas venezolanos que han plasmado en sus obras la influencia del alfabeto gráfico como fuente creativa del arte, descubriendo la poética del lenguaje

simbólico en las expresiones artísticas. La experiencia de Asdrúbal Colmenárez, con su *Alfabeto Polisensorial*, el diseño gráfico de Nedo Mion Ferrario, la obra poética y plástica de Juan Calzadilla, aunada al trabajo multidisciplinario de Jasón Galarraga, la obra pictórica de Jesús Mendoza, la propuesta plástica de José Guacache y el planteamiento estético de Hugo Mariño, el diseño gráfico de Santiago Pol, la diagramación de Álvaro Sotillo y la pintura informal de Sigfredo Chacón.

Los artistas antes mencionados representan una muestra significativa de creadores acostumbrados a algunas formas artísticas incorporadas al uso del lenguaje simbólico en el arte, planteadas a través de la experiencia ludocreativa desde el alfabeto gráfico como elemento estético, los cuales constituyen una referencia ineludible y de gran importancia para el arte contemporáneo venezolano. De acuerdo con la investigación, se considera que la obra de estos artistas tiene un valor indiscutible en la historia del arte contemporáneo en Venezuela, al ser considerados representantes de los movimientos artísticos de finales del siglo pasado y comienzos del presente, que relacionan la actividad artística con el alfabeto gráfico como lenguaje simbólico.

Asdrúbal Colmenárez. Debe señalarse que, entre los artistas venezolanos que viven en el exterior, Asdrúbal Colmenárez es, al igual que Víctor Lucena, uno de los que más trabajan a nivel de la creación de ahora. Lo suyo es la investigación, experimentación, búsqueda, confrontación, reflexión profunda. Y en ella ha estado todo el tiempo. Sin protección casi, sin copiar, sin imitar. Con la sencillez y modestia de su persona y la transparencia de su obra (D'Amico, 1980).

Obras tales como *Alfabeto polisensorial*, *Táctiles psicomagnéticos* y *Psicografitierras*, muy claramente explicadas por Colmenárez en su creación artística, son pretextos para estimular situaciones en las que el estimulador también es estimulado, en un proceso de intercambio psicológico donde lo más importante es el acontecimiento que se produce entre la obra y el participante. Es la socialización de la creatividad; el estímulo a las creaciones colectivas, al arte hecho por todo el mundo; estímulo también a una comunicación más íntima, más humana y desalienante (ob. cit).

Ahora bien, no se trata de un tipo de arte lineal, tradicional, realizado por los ojos

(todavía se habla de “artes visuales”), sino de un arte que moviliza todo: ojos, oídos, tacto, cerebro. Involucra la participación activa del público, va hacia un perceptivismo sin limitaciones, hasta las estructuras mentales del participante.

En dicho estudio su obra es más conceptual, va mucho más directo a la mente. Él concibe la participación como una liberación del ser, del interior de la persona, no como una diversión, porque para eso existen los juegos. En su obra, según el artista, hay un progreso que a él mismo le sorprende, y eso es lo que le hace creer en el hombre. Esa evolución la produce el hecho de que su trabajo no es una moda, lo que la gente llama vanguardia. Nunca está en la moda, pero está más adelante.

De lo expresado se deduce, ni vanguardia ni moda, pues, porque éstas envejecen, mientras que la experimentación no. Los nuevos creadores operan en una situación de apertura, sin límites, en constante renovación e innovaciones.

Naturalmente, estas obras de acción, reflexión y cuestionamiento, por lo general, no son vendibles. Nada tienen que ver con trabajos para burguesías sofisticadas que los tratan como objetos decorativos que hay que aprovechar o disfrutar y alrededor de los cuales se mueven grandes negocios (ob. cit).

Hoy en día, aclara Colmenárez, se hace necesario cambiar, no el juego, sino las piezas; en otras palabras, la necesidad de encontrar otros códigos es apremiante, aunque solamente se tenga que decir como Valery “construimos solamente contra...”.

Sin embargo, Asdrúbal Colmenárez construyó un Alfabeto Polisensorial, contra los principios de la lógica y el rigor de la enseñanza que imparten los adultos, sin inhibir las capacidades creativas del niño en su época de aprendizaje. Para ello utilizó formas, materiales y técnicas totalmente distintas a las usadas en alfabetos creados por artistas plásticos cuyas obras han sido vistas en Caracas.

En tal sentido, Erté, el inefable Romaní de Tirfott, inventó un alfabeto compuesto de letras en forma de mujeres. Alas, colas, plumajes, sombreros, bufandas y velos eran los elementos que contribuían a formar la letra. La D era Diana, nocturna, lunar, musical, cazadora. La Z, una letra doliente, crepuscular, velada, azulosa, en la cual la mujer expresaba simultáneamente su sumisión y su suplica. Seguidamente, Bissier, el más silencioso de todos, influenciado por el Lejano Oriente, concibió la pintura como

caligrafía esotérica y creó sus “psicodramas” y sus “pictogramas”. Por su parte, Herbin elaboró un lenguaje plástico de formas y colores donde se interconectaban vocales, notas musicales y hasta las consonantes.

Por su parte, Colmenárez se buscó madera, plomo, plástico, tela, maicena, arena y veinte materiales más para crear sus letras. Cada una produce una sensación diferente. Se adapta a las distintas lenguas y permite una percepción e interpretación de nociones varias: temperatura, consistencia, peso, medida, densidad, sonoridad, color. Una operación conceptual. Y todo, de una manera divertida (ver Figura 1).

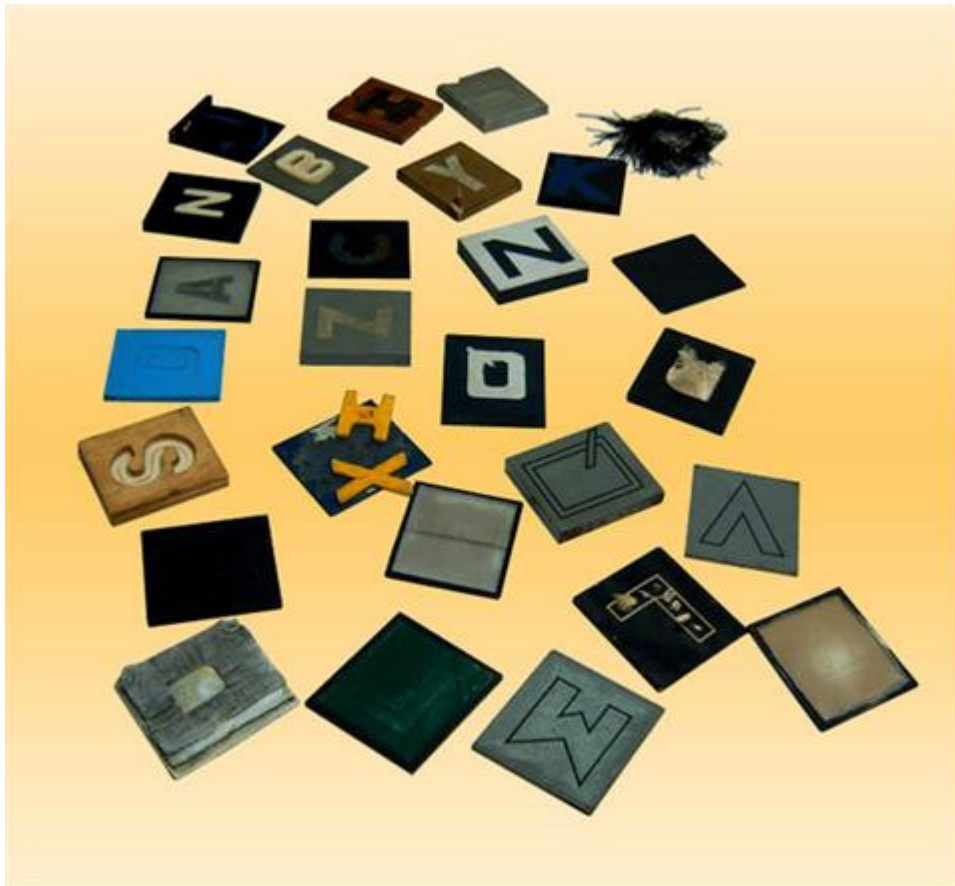


Figura 1. *Alfabeto Polisensorial.* Materiales diversos. Asdrúbal Colmenárez, 1979.

Así, por ejemplo, se tiene la L, hecha de chirriantes capsulitas de maicena; la U, en hojas de un material pesadísimo (;uhhh!); la B, imposible de colocar en el lugar que le corresponde; la N que se ilumina toda; en fin, 26 letras, cada una, una sorpresa.

Después de 1971, concibe la idea de un Alfabeto Polisensorial que tuviese como principio la no inhibición de las capacidades creativas del momento del aprendizaje de la lectura (como es corriente notar), de poner sobre un mismo plan de igualdad los niños viniendo de medios socioculturales diferentes, y eliminar el poder sabio del enseñante (ob. cit.).

Después de una etapa experimental, el proyecto fue abandonado por falta de medios económicos, hasta el día que la Fundación Guggenheim (octubre 78) le permitió continuar sus búsquedas.

Se trata aquí de salir de los principios exclusivos de una cultura particular, transmitida por la enseñanza lógica y rigurosa de los adultos. En las condiciones actuales, a los niños les cuesta adaptarse a métodos donde ellos no pueden percibir un buen fundamento; esto crea desde temprano diferentes niveles y muchos son marginalizados desde el principio de la escolaridad.

Una de las principales características del alfabeto es su adaptación a diferentes lenguas. Este carácter de universalidad no le quita su originalidad y su eficacia a la utilización. El principio es un verdadero intercambio al interior del cual ninguno es privilegiado con relación a otro, ni por su edad, su conocimiento o su autoridad.

Toda intención de dirección intransigente es definitivamente abolida para dejar lugar a una comunicación a direcciones múltiples que es fundamento de un trabajo colectivo. El enseñante que sepa abandonar la idea de poder será sorprendido al constatar la abertura de cada personalidad, eliminando la incertidumbre producida por afirmaciones pretenciosas, no teniendo en consideración lo imaginario de cada niño.

En lo que se refiere a la concepción de las letras, todas están contenidas en una dimensión; fenómenos diversos provocan una reacción sensitiva con intervención de uno o varios sentidos. Una situación específica a cada letra permite una percepción y una interpretación donde reside ya un concepto. Nociones de peso, temperatura, consistencia, densidad, sonoridad, olor (constantes o inestables al momento de la intervención) son determinados en proporciones diferentes.

Según Colmenárez, es conveniente no obstinarse en pensar con la lógica de una vivencia cultural, que la letra L sea ligada a una Luminosidad o la letra S a un Sonido.

Las combinaciones propuestas son irracionales en apariencia, mas despiertan en cada niño una realidad propia a su estructura mental sin relación con los límites adquiridos de manera progresiva en el camino de la educación.

Con el aprendizaje de la lectura se produce un corte o una fragmentación de la capacidad creativa del niño, cuando la concepción abstracta del mundo no es ligada a su vivencia sensible. Una intervención metiendo acento sobre la receptividad y las capacidades perceptivas todavía intactas evitará la ruptura habitual. Es importante que cada Letra/Objeto deje asimilar el signo abstracto sin tener recurso, en un primer tiempo, a la asociación signo-palabra que se fijará en el niño como una realidad única y sin duda arbitraria, cristalizando la imaginación de numerosos niños sobre una misma imagen, produciendo individuos con una facultad creativa no de acuerdo a sus verdaderas capacidades (ob. cit.).

Estos estereotipos harán más fácil la manipulación ulterior por diversos poderes (social, cultural, político, publicitario, religioso); se hace urgente preguntarse lo que es el hombre. Colmenárez concibe a los hombres como un todo tratando de determinar juntos los derechos y los deberes, donde todos los problemas sean tratados en una orientación de conjunto, donde una transparencia haga perceptible todo eso que todavía no es perceptible, todo eso que no es todavía percibido, oído o dicho en la vida cotidiana; podría ser la fuerza motriz en la lucha por cambiar el mundo, lucha que ha estado reprimida por las revoluciones históricas conocidas hasta hoy.

Nedo Mion Ferrario. Durante la llamada revolución industrial, el estilo de una época, como hasta entonces se conocía, llega a su fin y se produce una chocante confusión de elementos en el diseño de letras. No cabe duda, sin embargo, que fue justamente nuestra precipitada y jadeante época la que efectuó el redescubrimiento de estas formas de letras del siglo pasado y renovó el uso de muchos tipos victorianos. Parece ser que aún en esta era aerodinámica el hombre continúa sintiendo, de vez en cuando, la necesidad de hacer “garabatos”.

El nuevo alfabeto caligráfico, hasta hoy inédito, es una imaginativa creación de uno de estos modernos “garabateadores”: Nedo M. F., cansado de la limitada selección

de tipos decorativos y extravagantes que ofrecían las imprentas locales, comenzó un día a “garabatear” una letra de raros contornos y extrañas dimensiones. Poco a poco fue enriqueciendo el diseño con diferentes efectos y de perspectiva hasta que el primero y sorprendente tipo “Imposible” surgió. Aunque Nedo sabía que su nuevo tipo no podría ser producido alfabéticamente sin que peligrase la naturaleza específica de sus caracteres peculiares y de su legalidad, se arriesgó, sin embargo, a desarrollar este nuevo alfabeto.

En esencia, lo que Nedo ha hecho es utilizar en forma magistral lo que comúnmente es sólo información bidimensional y lo ha convertido en un mundo tridimensional. Ante ello, el ojo y el cerebro llegan a conclusiones erradas y experimentan ilusiones y alucinaciones. Esta voluntariosa creación de Nedo no podrá ser usada para impresiones comunes y su empleo quedará limitado a ciertas secuencias de letras que conformen palabras particulares. Así imaginamos las innegables posibilidades para el nuevo alfabeto de Nedo, admirable ejemplo de gran diseño gráfico contemporáneo. (Leufert, 1968, p. s/n).

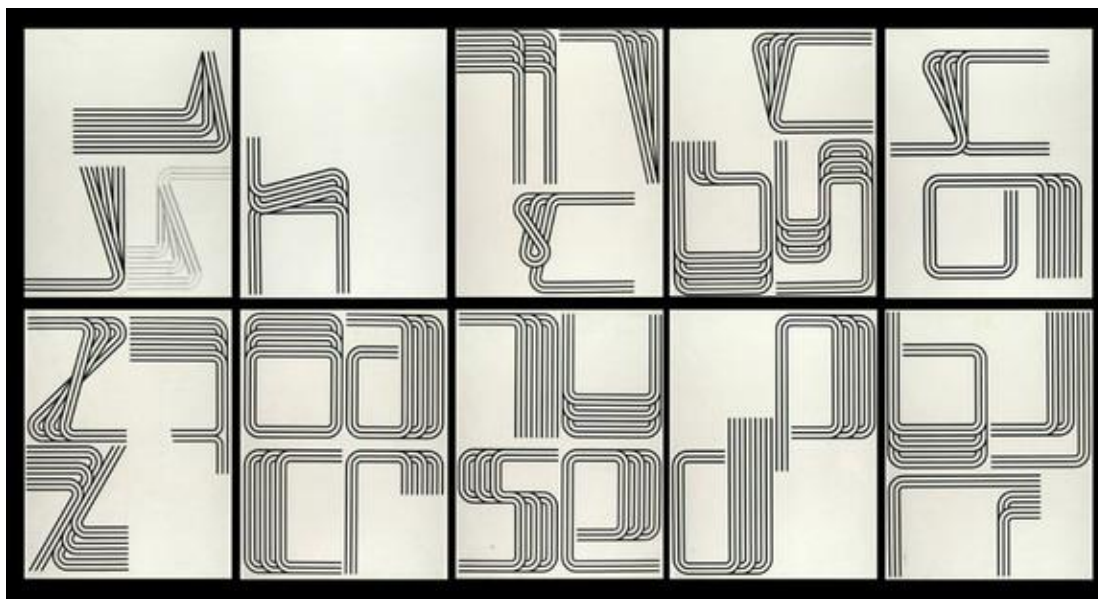


Figura 2. *Alfabeto Imposible.* Nedo Mion Ferrario, 1968.

En este sentido, Nedo diseñó unos sesenta alfabetos para ser utilizados en

carteles, catálogos y logotipos, algunos de ellos dentro de la denominada familia Imposible, otros identificados como Reversibles y Computables. Dichos alfabetos radicaban en la realización de un trabajo sin descanso, movido siempre desde una exploración profunda y coherente de la geometría. Su pasión de las formas imposibles y la fabricación de ilusiones ópticas de tipo geométrico fueron los valores fundamentales y más característicos de su obra. Esta es una tendencia que el artista fue acentuando hasta consolidar su propio lenguaje gráfico, que se ha convertido en su marca personal.

Juan Calzadilla. En cuanto a sus dibujos, el signo nace por vía inventiva del intento de enfrentar el mundo de intervalos, ritmos y relaciones del espíritu a ese espacio incognito de la experiencia que está representado en el blanco del papel a través del cual queda manifestado un equilibrio tenso, siempre a punto de romperse, que expresa la dinámica misma de la vida, como imagen. El método podría consistir en la falta de método, o, mejor dicho, en la espera misma de aquello que sólo lo anuncia.

Según afirma Calzadilla, el dibujo aquí supone siempre un punto de partida cero. Dejado el trazo a su propio albedrío, con la mente en blanco, la forma resultará siempre su propio desarrollo imprevisible, improvisado, que se dirige a sí mismo y que al término del gesto es la forma que inconscientemente se espera. La oposición entre positivo y negativo es fundamental y determina las fracturas y encadenamientos mediante los cuales el dibujo se constituye en una estructura formada por espacios blancos y negros, formas llenas y vacías, ausencias, ruidos y silencios.

Agrega Calzadilla que ese juego de signos evoluciona de arriba a abajo, como una escritura que se interrumpiera al término de cada página en la misma forma en que lo percibido de la realidad es sólo un constitutivo de la visión de la realidad total, en la misma forma en que un individuo es un fragmento de la sociedad. Estos ejercicios del signo en blanco y negro, utilizando exclusivamente tinta china, han originado búsquedas que están ligadas ya al dibujo figurativo tradicional, pero en donde lo figurativo en sí, como hecho recreado, como anécdota, sólo es el móvil no la finalidad: siempre se tratará, como el dibujo de pseudo historietas que presentamos en algunas láminas, de un juego positivo-negativo, respaldado por connotaciones de humor o de surrealismo.

Calzadilla sostiene: Prevengo, así pues, al espectador en contra del prejuicio tradicional, según el cual un cuadro debe interpretarse como se lee una fotografía, es decir, buscando en ella analogías directas con la realidad, en las formas vistas superficialmente, de un lado a otro. Los valores en una obra de arte consisten en otra cosa y necesitan ser descifrados según un código de valores que reside en la incógnita de los signos que nos dan a leer, más allá de lo que la realidad representa o traducen aparentemente. Pretendo que estos dibujos elementales se inscriban en ese orden de interpretaciones.



Figura 3. Alfabeto. Juan Calzadilla, 1989.

En tal sentido, Guédez (1983) manifiesta:

La creación plástica, al igual que toda manifestación artística, es de carácter

lingüístico en tanto que se inscribe en el dominio y desarrollo de un conjunto de códigos (leyes que forman un sistema) signos (figuras que contienen una significación) alfabetos (reunión de señales que sirven para comunicar) y emblemas (símbolos que transmiten una sentencia) que se organizan en discursos. Dentro de esta acepción, la construcción del lenguaje visual siempre responde a dos tipos de requisitos: los de coherencia formal y los de pertenencia contextual. (p. 1).

En este orden, cada vocablo plástico expresa un contenido, responde a una lógica de organización y se proyecta hacia un horizonte de disertación. Conforme a esta perspectiva, debe admitirse que toda manifestación artística encierra la disposición de declarar una idea, una voluntad y un sentimiento, es decir, una manera de sentir, pensar y hacer. Esta premisa es válida para concebir cualquier propuesta creativa y, muy particularmente, resulta apropiada para intentar una aproximación al planteamiento plástico de Juan Calzadilla, debido a que, en primera y última instancia, su propósito siempre se encamina a darle fuerza caligráfica al dibujo y a otorgarle ímpetu dibujístico a su caligrafía según los parámetros de una plasticidad que se resuelve elocuentemente. (ob. cit).

Jasón Galarraga. La obra de Galarraga llena la vista del espectador con colores brillantes, muestra del manejo de varias técnicas y la utilización de materiales originales, pero lo resultante son colores puros que adquieren complejidad al superponerse con otros que se combinan a la perfección con la utilización de las familias tipográficas, una constante en la obra del artista. El resultado de cada pieza es pleno de riqueza, en la cual hace un trabajo de selección meticuloso de las letras, creando un lenguaje propio, utiliza moldes y los corta a su manera, pinta cada pieza a mano y las yuxtapone para crear una nueva forma policromada.

Respecto a su propuesta plástica, Galarraga (2014, Abril 15) reflexiona:

“Esta exposición se llama ‘Páginas’, el nombre viene de la estructura de una página gráfica, bien sea una página de periódico, una página de un libro llena de letras o una página cualquiera, la idea es la estructura de una página gráficamente. Normalmente cuando uno hace un montaje, uno decide visualmente el orden, principalmente es una cosa visual, es una reacción visual, como se comporta un cuadro al lado del otro, eso es lo básico en un montaje. La gente siempre me pregunta sobre cómo hace un pintor o cómo se desarrolla delante de un gran formato, como estos grandes formatos, o delante de un pequeño formato como éste; es el mismo

problema cuando tú estás frente a la tela, no importa el formato, el problema pictórico es el mismo. Yo comienzo haciendo un cuadro, como un escritor comienza a escribir, con una página en blanco; eso que la gente llama inspiración, yo creo que es una idea de un trabajo que vienes haciendo y tienes en la cabeza, pero no es una cosa como una receta, es una cosa espontánea pues, tú de repente empiezas con el color, algunas veces yo empiezo con el color del fondo, y el color lo voy convirtiendo en el cuadro que quiero hacer, otras veces comienzo con un dibujo y voy hacia atrás y al final pienso qué color le voy a poner. Siempre es igual, siempre es un proceso que tú mismo has creado, que has creado en el oficio cotidiano de todos los días, ensayo y error en el taller.”

En la actualidad, Galarraga recurre a la tecnología, los nuevos aportes de los materiales y la técnica pictórica, usando diversos soportes cargados de cromatismos, en los cuales juega en el espacio libre que le brinda la pintura y sus variadas posibilidades expresivas. Ahora pinta las letras por separado y luego las ensambla como un rompecabeza, creando una armonía de colores cálidos y fríos que invitan al diálogo visual. Su obra propone construir la propia interpretación del observador gracias a la simplicidad de las formas, más allá de lo visible.

Como resultado de su experiencia, afirma:

“La pintura tiene una libertad que no tiene lo gráfico, lo gráfico siempre tú vas a tener una comanda, que te va a mandar a hacer una página, te van a mandar a hacer un afiche, te van a mandar a hacer una tarjeta, y dentro de esas limitaciones está tu espacio o tu orden creativo. La técnica pictórica no tiene nada que ver con la técnica gráfica, todos los elementos, que has aprendido como diseñador, como utilizar la tipografía, como utilizar el interlineado, como utilizar todos esos elementos que tú tienes en la cabeza como diseñador para armar una página gráfica, eso no tiene nada que ver con la pintura; la pintura, como dije antes, la cosa es libre. Yo pasé mucho tiempo, dos o tres años, liberándome de la estructura gráfica en mi cabeza, de no componer como un diseñador un cuadro, lo que pasa es que, después que tú te liberas de eso, tú puedes utilizar lo que sabes como diseñador sobre el cuadro, con la libertad de la pintura.”

Es por eso que, cómo resultado de su trabajo, manifiesta:

“Símbolos y Signos. Yo utilizo familias tipográficas, más o menos letras de una sola familia en cada cuadro, la intención es que algunas se conviertan en un símbolo, como ésta, por ejemplo, ¿verdad? que puede significar lo que tú intérpretes o que algunas sean sígnicas. Entonces siempre es como un recurso visual más que quiero decir algo, es un recurso que la gente puede interpretar como que allí existe un párrafo poético, un párrafo con

una noticia, un título de periódico. Estos elementos que te he hablado, que son elementos gráficos, yo los uso con un elemento más, no tiene sentido, la gente por ejemplo ve este cuadro siempre lo asocia con un crucigrama, con un damero, con un sudoku, la idea es que sea un cuadro, en el fondo es un cuadro. Este cuadro sí, exactamente, se sale un poco de los otros cuadros, pero fíjate que su composición también obedece a una retícula, obedece a una cuadrícula que está detrás de él, para yo componer el cuadro, y en vez de utilizar una familia de letras o una familia tipográfica como elemento para hacer el cuadro, yo utilice una rosa que se va subdividiendo en sus pétalos, ella yo la voy dividiendo bien sea a partir de la misma rosa, la idea que van soltándose los pétalos hasta que se pierden, o bien sea que los pétalos arrancan y se va formando otra vez la rosa.”

De este modo, el citado artista sostiene:

“Yo utilizo mucho también en mi pintura símbolos que tienen que ver con la misma pintura y con la misma cotidianidad; este símbolo que utiliza Andy Warhol en sus cuadros muchísimo, es un símbolo pop muy conocido y yo lo reutilizo otra vez en mi pintura, y simplemente porque ya se convirtió en un símbolo, la gente asocia siempre los potes de sopa Campbells con la pintura de Warhol. Y como otro elemento es la silla, pues yo siempre hablo de la silla como un elemento cotidiano, como un elemento que todo el mundo tiene, que todo el mundo ha usado, que todo el mundo desde pequeño tiene una silla y la maneja, y es tan simple que tú no lo sientes como un elemento simbólico en tu vida, sino como un objeto más que hay en las casas, ese significado, ese símbolo cotidiano, ese símbolo que no lo vemos todos los días y lo tenemos presente, es la idea de mi pintura, pues existen elementos que sean muy fácil de identificar porque además la gente lo usa.”



Figura 4. *TypeMap I*. Jason Galarraga, 2014

Importa destacar, que esta obra surge de la investigación, del uso de la tecnología como aporte al artista, de la búsqueda de un nuevo material como soporte, es atreverse a experimentar las diversas posibilidades de expresar en su trabajo, el cual ha dado un gran vuelco, pues luego de realizar obras sobre tela, asume un nuevo reto la utilización de otra técnica con diferentes colores, en la que las letras son cortadas mediante el rayo laser y luego son pintadas por separado, para después contruir con cada fragmento y así consolidar la estructura de elementos policromados.

“Mi pintura no tiene conexiones entre los símbolos, porque yo no tengo anécdotas. Esa conexión la inventaría Jimbedguard; eso es lo que a mí me gusta de este tipo de cosas, que la gente en algún momento, algún símbolo de ella te toca la fibra, de esos que se recuerda alguna anécdota de ella, se relaciona con la misma pintura o con el cuadro. A mí me encanta una frase de Picasso que dice: “Siempre tenemos que buscar con la idea de no encontrar jamás”. Entonces yo creo que un pintor no se debe estancar cuando consigue una línea de trabajo, sino que esa línea de trabajo, para mí, debe ser perecedera y después comenzar otra, entonces eso es lo importante del trabajo del pintor en esa búsqueda, esa búsqueda es infinita.”

En consecuencia, su obra propone construir su propia interpretación; para este artista no hay conexiones entre los símbolos. El espectador es el que construye esas conexiones, se enfatiza en el fondo de la superficie pictórica donde se colocan otros elementos, que pierden su función comunicativa para convertirse en un recurso estético. El espacio colmado por un bloque de letras, legibles o ilegibles, son el soporte para la pintura y su constante dialogar con el proceso creativo.

De acuerdo con Rodríguez (2011):

La obra de Jasón Galarraga es una representación posible de pinturas de disposiciones y juegos de letras y números que resultan en anagramas a ser leídos y percibidos en diferentes direcciones visuales. El carácter constructivo de su propuesta plástica se expresa en un dinamismo visual extraordinario. La estructura formal conjuga efectos caleidoscópicos en la disposición gráfica de los elementos. Galarraga explora el poder de comunicación de los dos elementos al disponerlos en aparente desorden, mezclándolas, yuxtaponiéndolas, hablando más bien de un desorden afectivo y mental en la posible configuración perceptiva del espectador. (p. s/n).

La citada autora plantea que el referido artista, a través de su obra, desecha cualquier connotación decorativa para acercarse más a postulados minimalistas en donde forma-color se comportan como un solo elemento constructivo. También explora el artista la receptividad de este tipo de trabajo por parte del público-receptor; sin obviar la realidad doméstica de este público que habita entre números y letras, marca una diferencia tangible entre ésta y la realidad plástica de la obra sobre papel, a la vez natural, mecánica y poética.

Por otra parte, García (2014) manifiesta:

De igual manera, juega con la variedad tipográfica, los tamaños y los materiales en distintos planos. Aunque se utilizan signos gráficos, el artista mantiene la preponderancia del lenguaje y la expresión del gesto pictórico. En algunos de sus trabajos satura el espacio con la tipografía y mantiene la ambigüedad figura-fondo; a primera vista es imposible establecer cuál es cuál. Para este autor el bloque de letras, legibles o ilegibles, son el soporte para la pintura y su constante dialogar. (p. 14).

Cabe considerar lo expresado por la mencionada autora, con respeto al trabajo de Galarraga donde el artista, al igual que el escritor, se enfrenta al desafío de crear, el diseño gráfico le proporciona recursos visuales y compositivos con los cuales juega en

el espacio libre que le brinda la pintura y sus variadas posibilidades expresivas. Su obra esta cargada de simbolismo urbano, producto de una constante observación de la cotidianidad, experimentación y análisis de los elementos que integran la composición.

Al respecto Palenzuela (2005) expresa:

Y si decimos diseñador y si decimos que Galarraga parte de la pintura moderna, entonces también decimos que este es un artista que trabaja con la letra. La letra de molde, la letra como tal, grupos de letras, familias de letras, modelos de alfabetos gráficos. Líneas horizontales o verticales de letras. Letras gruesas y letras como manchas pictóricas; letras para ver para deslindar el campo de la pintura. Letras exaltadas una vez más en su cualidad plástica en su condición de signo serial y repetitivo. Letras grupo de ellas, no frases (aunque en esta ocasión hay un pensamiento de Carlos Mon-siváis). Letras como un tapiz. (p. s/n).

De esta manera, el referido autor describe la pintura del artista tomado como sujeto de los muros públicos de la ciudad y sus abundantes mensajes. Galarraga asume como referencia la escritura callejera y al arte de los museos, así como a una pintura sensible al color y a las atmósferas que éste genera. La pintura es libre, en distintos planos, y donde la letra de molde, a modo de estampado, sin orden aparente, insistentes y válidos como asunto pictórico, reúne hacia la parte superior de la composición los graffitis, siendo el resto lugar para una tensión de la pintura misma.

Jesús Mendoza. Este artista se incorpora a la tradición de la pintura en Venezuela desde una particular estética constructivista; su interés es la materia pictórica y el poco uso del color, el cual es degradado, erosionado, radicalizado; utiliza el fondo como un hecho activo, el plano que sugiere la idea de volumen o incluso la rica textura, por lo cual una sensación de movimiento queda flotando en la retina mucho después de haber vistos sus cuadros (Palenzuela, 1992, p. s/n).



Figura 5. *Policromía.* Acrílico sobre tela. Jesús Mendoza, 2006.

De acuerdo con Wilson (1994):

Jesús Mendoza, partiendo de formas alusivas a la realidad objetual, configura un paisaje embrionario entre lo urbano y lo natural, en que múltiples planos se cruzan, transmutándose en las zonas de intersección y creando una tensión entre lo orgánico y lo geométrico. Como si fuesen observados mediante una percepción omnipresente (como la desarrollada por los medios de comunicación masivos), estos paisajes, animados por un principio de multiplicidad focal, ofrecen al espectador, reunidas en un solo plano, infinidad de proyecciones espaciales. (p. s/n).

La entrada del color en la obra de Mendoza acontece a través de un dialogo plástico de objetos yuxtapuestos para crear la apariencia de estar suspendidos en el espacio, el color mantiene la unidad del discurso expresivo, las formas parecen desplazarse en medio de una intensa luz que surge desde el interior de la composición. Asimismo, utiliza las plantillas de letras y satura el espacio, creando desde su propuesta lúdica un alfabeto de símbolos que invaden la superficie, como testimonio de laboriosidad y el ahondamiento de la vocación plástica.

José Guacache. Es un artista que ha sabido hacerse pintor desde la práctica y la indagación constante. A partir de un proceso continuo de ejercitación con elementos,

materiales y procesos del quehacer plástico, ha venido configurando un lenguaje pictórico que lo identifica. Sus inicios estuvieron asociados con propuestas matéricas y temáticas inspiradas en faenas campesinas, pasó luego a la referencialidad del mundo indigenista y negroide, luego ensayó un animoso y bien logrado juego de imágenes y letras, hasta desembocar en la actual representación de sus celebradas Pitonisas. (Matos, 2014, p. 24).

El referido autor sostiene:

El ojo sensible de José Guacache tampoco ha pasado desapercibido ante la “huella urbana”, entendida esta como los efectos que el tiempo, el desuso, residuos de avisos publicitarios, capas reiteradas de pintura, grafitis, letreros y avisos se van acumulando sobre muros, paredes, portones, casetas de electricidad o telefonía de la ciudad, que devienen en imágenes espontáneas dignas de ser miradas estéticamente. Tales efectos son maximizados o minimizados en capturas fotográficas de ángulos preseleccionados. El resultado es una suerte de motivo abstracto surgido del azar, el cual es interpretado en sus trazos y manchas esenciales, drippings y letras, para ser reproducidos como fondos de los cuadros donde destacan en primer plano, las Pitonisas. (p. 26).

Por consiguiente, el mencionado autor agrega: En el tratamiento de las obras, Guacache aplica una técnica mixta complementada con una sincronía “abstracto figurativa” enmarcada dentro del expresionismo abstracto, ya que las figuras no son tratadas miméticamente, sino ensambladas con un fondo abstracto en el cual tiende a fundirse con las figuras y a través de transparencias y cromatismos que permiten darle a cada obra una concepción de contemporaneidad.

Por otra parte, Benko (2010) manifiesta:

Guacache presenta una abstracción cercana al lirismo, basado en atmósferas envolventes, diluidas. En medio de éstas, coexisten diversos planos diferenciados por sutiles contrastes de luz y de color mientras que las letras conforman un tramado que parece estructurar una posible visión de la ciudad. En ello está basada la composición. No obstante, al definirse como artista urbano esta atmósfera se torna densa, tal como corresponde a la visión de la ciudad: smog, dilución de formas reconocibles dada la conducta dinámica citadina, hollín, oxidaciones, elementos que sugieren a través de tonalidades predominantemente frías, los efectos del tiempo sobre las cosas. En su pintura, Guacache pone de manifiesto su expresión de lo urbano. Como el mismo señala: se trata de extraer los códigos que identifican al paisaje virtual urbano. (p. 5).

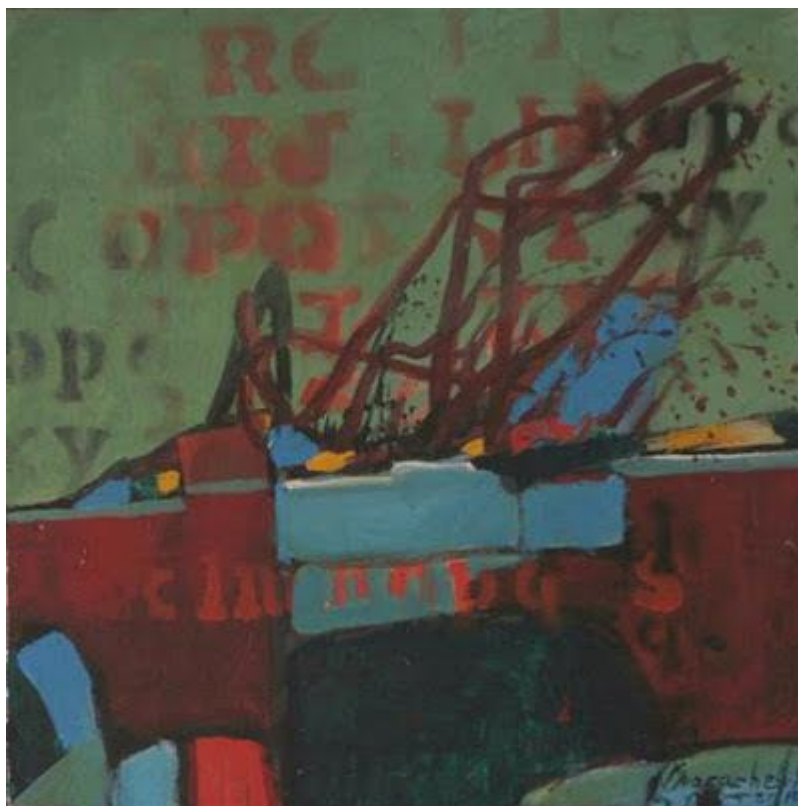


Figura 6. *La Huella Urbana*. Acrílico sobre tela. José Guacache, 2008.

Hugo Mariño. Se aboca en su obra a la experiencia urbana de la ciudad, conformando un entorno que se transforma en un paisaje abstracto y dialoga con sus habitantes, cómo testigo mudo del transitar contemporáneo. En ella se observa la diversidad de símbolos y signos presentes en la experiencia artística, desde las raíces de nuestra cultura hasta la dinámica actual urbana. La cual va construyendo a base de pinceladas y yuxtaposición de letras en diversos colores, desarrollando el recurso pictórico sobre planos policromáticos separados por líneas e intervenidos gestualmente.

Por esta razón, Mariño (2015, Marzo 7) afirma:

“Toda ciudad tiene múltiples aristas que le permiten construir su propia personalidad, su carácter, su olor, su color, su atmósfera, sus jardines, sus calles, sus gentes, su arquitectura, sus rincones, su movimiento; es como un organismo que acelera o ralentiza su ciclo vital, ese enjambre de cosas le dan forma y contenido a su empaque social y político. Pero toda ciudad, también, es susceptible a los cambios que genera su propia dinámica, este hecho puede

*estar a favor o en contra; uno de esos factores es la contaminación visual que arroja resultados, a veces, nefasto sobre su visualidad. El aspecto que más me conmueve y afecta de esa visualidad, son los graffitis, malos o buenos; presentes, como un tatuaje en la piel de las ciudades, resultado este que he llamado **Hay ruido en la ciudad.**”*



Figura 7. *Hay ruido en la ciudad.* Acrílico sobre tela. Hugo Mariño, 2010.

Esta imagen nos permite observar, lo expresado ya que el artista retoma la ciudad como área urbana, con sus edificaciones, su vialidad, su numerosa población y sus símbolos, los que están en las paredes, los graffitis, los murales, las pancartas y las vallas, allí se transforman en arte según las imágenes que impresionan el espíritu exaltado, a su vez confronta y selecciona los matices, elige colores puros que resaltan los contrastes en un juego de texturas, de formas infinitas sobre la superficie a través del movimiento íntimo que es el reflejo de la huella dejada por el pigmento para lograr la integración y proyección de la experiencia artística, así más adelante en la entrevista plantea:

“Mi propuesta plástica parte de esa realidad visual presente en ese ámbito. La impronta de las graffías, textos, manchas, graffitis, presentes de manera

inorgánica, desordenada, caótica y yuxtapuesta en muros, paredes, vallas deslavadas por el desuso, las graffías en monumentos, callejones, calles y avenidas en casi todas las ciudades del mundo son de mi interés; este amalgamamiento de recursos visuales lo he venido observando a lo largo del tiempo, vinculándolo a mi propuesta plástica; esta relación de elementos me ha permitido desarrollar una serie de trabajos que he venido denominando: 'Piel urbana' (referencia de graffías en muros, pavimentos); 'Visión urbana' (referencias de graffías, textos en muros y paredes), 'Desde la Calle' (referencias gráficas de vallas en desuso, graffitis, etc.) y últimamente 'Hay ruido en la ciudad'."

Esta experiencia visual la encontramos en:

"Otro aspecto fundamental que influye en mi obra es la presencia referencial, estridente y desmesurada del color, su brillo y fuertes contrastes, de colores puros y preferentemente primarios, yuxtapuestos, mezclados, a mi parecer, arbitrariamente; son de una condición estética muy particular, propia de este lenguaje visual, que lo han denominado arte urbano o arte de la calle. Mi interés por este arte no es el contenido expresado, sino el encuentro con la superficie; su impacto visual, formal, más que su contenido semántico, la forma es lo que me atrapa. En síntesis, la profusa presencia de estos lenguajes me ha servido para desarrollar una forma de expresión personal, resumidos en las series que he podido realizar a lo largo de diez años. Constituyen asimismo una personal visión de lo urbano, todo ello sintetizado en una solución estética de orden y caos."

Por esta razón, Mariño se apropia de la cotidianidad, transformándola en un paisaje abstracto en el cual diáloga con sus habitantes conformando una experiencia urbana, de allí traza líneas, elige los colores que resaltan contrastes en un juego de texturas, de formas en movimiento dejando la huella del pigmento sobre la superficie, yuxtapone otras capas de acrílico para crear veladuras, deja secar la pintura y luego coloca el tirro para enmascarar el espacio, después corta y elabora símbolos que integra a la composición, es un ritual creativo que culmina en una experiencia artística en la cual incorpora elementos visuales urbanos.

Respecto a su obra, el artista reflexiona:

"Mi experiencia en el taller la resumo de esta manera: La tela es la superficie que me permite descargar toda esa energía contenida, producto de la provocación visual que emerge de las paredes de la ciudad. Me propongo darle forma a esa inquietud, manchando en primera instancia el soporte con cierta agresividad, dejando el gesto fresco y natural sea del pincel, la espátula, la brocha o el rodillo. Generalmente elijo una paleta de colores puros que manejo arbitrariamente, una estructura generalmente vertical

va arrojando caminos que inducen la construcción de la obra, ellos se van ocultando en la medida que se va desarrollando el trabajo, voy yuxtaponiendo elementos tipográficos de manera aleatoria sin construir palabras, estas formas se van integrando de tal manera que al final constituyen el elemento principal y estético de la obra; así, se va incrementando la masa de color, formas tipográficas, grafías y texturas integrados en un todo visual. La direccionalidad vertical es la evocación directa de las vallas deslavadas en desuso, lo cual constituye un referente visual fundamental característico de mi obra. El color es también fundamental, asumo de alguna manera una sintaxis cromática yuxtapuesta de contrastes y fuertes rasgos que le dan vitalidad y ritmo al trabajo.”

En tal sentido, Benko (2010) sostiene:

La ciudad, asimismo, es también el trasfondo que subyace en la pintura de Hugo Mariño. Presenta inquietudes similares a las de Guacache; su trabajo se basa en la relación perceptiva que él como individuo mantiene con la ciudad, tomando en cuenta elementos como el dinamismo (que vuelve “informes” las formas), la conservación de algunos referentes urbanos que identifican a la ciudad, así como el paso del tiempo sobre las cosas. No obstante, desde el punto de vista del estilo, hay importantes diferencias. Mencionaremos dos. La primera de ellas es la direccionalidad de las pinceladas: son franjas predominantemente verticales, tratadas de manera facetada e informal, que se contrastan con otras de otro color. En medio de esta alternancia, aparecen incisos lineales muy sutiles que son elementos icónicos claramente urbanos (letras, vallas, construcciones, etc.) por lo que en lugar de atmósferas vemos imágenes fragmentadas de una realidad. La segunda diferencia es el tratamiento del color. Mientras Guacache trabaja la tonalidad fría, Mariño utiliza colores vivos y contrastante con acentos de luz en lugares puntuales. (p. 6).

Santiago Pol. El cartel, en esencia, debe seguir siendo un arte de la calle. Para eso fue hecho, aunque esto no excluye la exposición. Debe ser un grito en la calle, que sorprenda, que sugiera, que informe. El cartel armoniza cosas antagónicas: letras e imágenes, el elemento redaccional y el pictórico. Esta lucha le da al cartel su mayor gracia. El diseñador gráfico no es cantante ni vedette; es un medio. Dibujar implica conocer profundamente la técnica, la forma, proporción, armonía y meterle después a todo eso el alma, la vida, el sexo (Mata, 1990, p.s/n).

Al respecto, Valdivieso (2004) plantea:

Una metáfora del hombre enriquecido permanentemente por la sensibilidad de los sentidos, una expresión que alude al instinto de un sabueso gráfico

entrenado para no perder jamás la huella de las formas, los colores, las tipografías o la composición. En Pol lo creativo es uno con el docente y el investigador de los problemas visuales y conceptuales del diseño gráfico. Por ello es capaz de reinventarse en cada cartel sin perder el hilo conductor que lo ha guiado durante décadas. Su trabajo es un complejo universo gráfico donde los signos y los formatos no descansan en la homogeneidad. Razón por la cual es difícil encontrar un antes y un después en su obra. Se trata de un proceso creativo no lineal carente de etapas definitivas que puedan cerrarse permanentemente. No deja atrás todo, no desecha sino integra, recicla y replantea buscando siempre nuevas formas de expresarse apoyadas en una manera particular de entender el cartel. (pp. 37- 38).

En consecuencia, el referido autor sostiene: Santiago Pol diseña para el papel y el entorno. Investiga las relaciones entre el contexto gráfico y el contexto natural y urbano. Lo hace aferrado al propósito de mover el cuerpo y la psique de los ciudadanos: sorprender y comunicar. Sus trabajos tienen origen, en la escucha, la observación y el análisis. Están precedidos por cientos de estudios hechos en bocetos. Santiago Pol: un maestro que le ha dedicado toda su vida a la comunicación urbana, a la construcción del imaginario de nuestras ciudades al optimismo ciudadano, a la provocación estética y a nuestra esencia como venezolanos: la cual llama: “calor, color y amor de la Pequeña Venecia”.

Agrega Valdivieso (2004):

El afiche en el maestro Pol obedece a la tarea de comunicar e informar. Pero, aun así, no dialoga. Provoca es un mensaje beligerante, un conflicto visual, un asunto de sensación y no de discursos especulativos. Lo lingüístico en sus trabajos es disminuido con respecto a lo iconográfico. La grafía muchas veces pierde legibilidad hasta transformarse, casi totalmente en imagen pura. La palabra esconde, entonces su valor semántico como signo lingüístico y se presenta como ícono. Pol privilegia radicalmente la lectura de la imagen sobre la palabra escrita, pues busca llegar a todas partes. Salta las barreras de las lenguas apoyado en la universalidad de lo gráfico; incluso cuando hace referencias culturales propias de algún país o región. En ellos predomina lo, tipográfico. y, sin embargo, la selección de colores, la diagramación y la saturación del texto, lejos de invitar a la lectura, convierte a la tipografía en una ilustración, en un elemento lúdico. (pp. 39- 40).

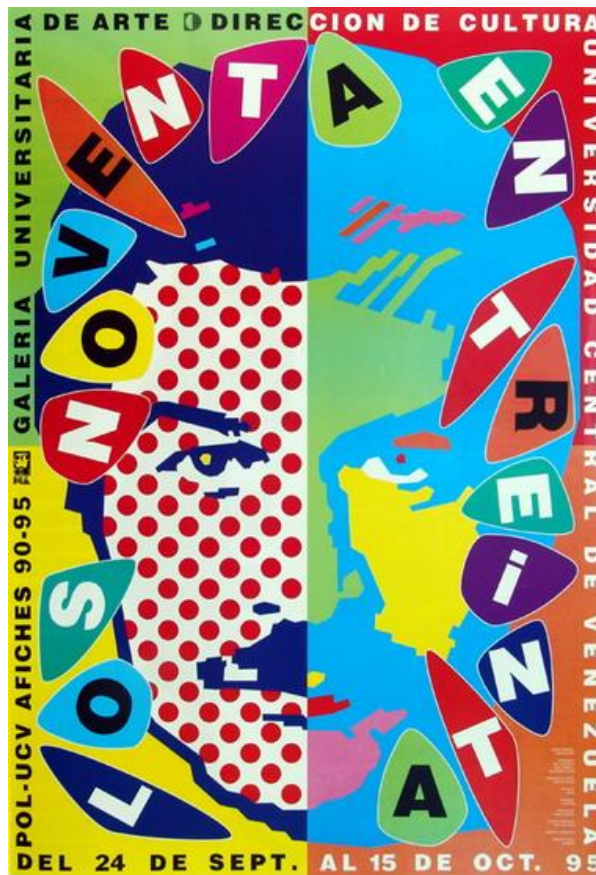


Figura 8. Los noventa en treinta. Impresión litográfica. Santiago Pol, 1995.

Por otra parte, Valdivieso (2016) sostiene que Pol ha investigado el color como concepto, discurso cultural y vehículo de las emociones. “El color ocupa en mi obra un espacio tan importante como el dibujo”. Ha elaborado una iconografía propia sustentada en objetos paradójicos o ambivalentes, y en símbolos oportunos para sugerir múltiples lecturas: “En mi obra aparecen reiterados símbolos: las manos, los lápices y las huellas. No escapo al igual que muchos creadores de determinada simbología”. Ha utilizado diferentes técnicas como el fotomontaje, la ilustración, el collage, la escultura y la ilustración digital; siempre desde una orientación distinta. Su sensibilidad gráfica está adiestrada en los paisajes, olores y sabores criollos. Gusta de la imagen cocinada al fuego lento en las aceras de Caracas, San Felipe, Barquisimeto o cualquiera de las ciudades donde ha transitado. Los carteles están condimentados con lo extraído de la realidad, pero mezclados con una razón propia; sin reducirlos o diluirlos. Sus imágenes

pertenecen al mundo real. Sin embargo, las composiciones, sintaxis y recursos retóricos pueden dejarlas cerca de la ficción. Es el caso de los objetos imposibles. (p. s/n).

Alvaro Sotillo. De acuerdo con De Stéfano (1984):

Las obras que contiene este volumen, diseñado y concebido por Alvaro Sotillo, no nacieron de una imposición, sino de una prolongada interacción en la que él y sus signos jugaban a expresar nociones abstractas, tales como lo dinámico, lo orgánico, lo preciso, lo impreciso, lo transparente y lo aun imposible. De sus trazos debía surgir la forma o su desintegración, el espacio o la congestión, la movilidad o el estatismo. (p. 7).

Por su parte, Delgado (2008) afirma:

Sotillo emplea la palabra erotismo en un sentido metafórico para hablar de lo que busca en los libros que diseña. “Nosotros estamos interesados en orientar al lector hacia la información. Hay un compromiso que transmitir en este objeto, el libro, esa sensualidad que uno puede sentir ante las cosas. Hay una relación háptica, casi sensual, al tocar las hojas y pasar el dedo y sentir la flexibilidad del cuerpo del libro, al verlo, al oler la tinta, el papel. Nos preocupamos por cada uno de esos detalles. Un libro no es solo para leerlo, sino para disfrutarlo a través de todos los sentidos. Todo el mundo tiene derecho a esa sensibilidad cuando está estudiando”. (p. 4).

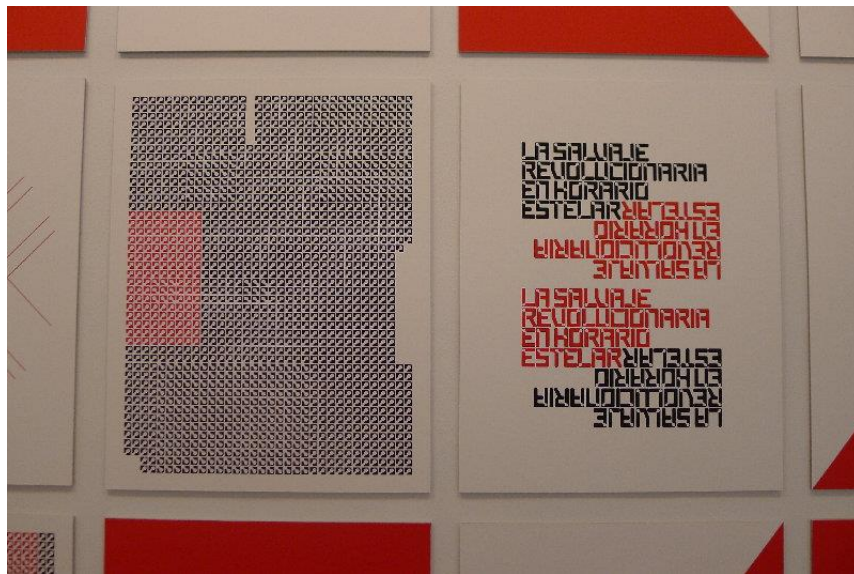


Figura 9. Portada del libro “*La Salvaje Revolucionaria en Horario Estelar*”. Álvaro Sotillo.

Sigfredo Chacón. En relación con la obra de Chacón, Arraiz (1995) plantea:

Las veinticinco pinturas parlantes se organizan así: cinco series de cinco. Es decir, cada serie está formada por obras en formato rectangular, como los libros, de acrílico sobre tela. Cada serie está formada por los colores del círculo cromático, pero lo distintivo de cada serie será que, en tipografía Stencil, podrá leerse en el centro de la obra y en relieve la palabra que denota uno de los colores del círculo. Es un juego mínimo y hermoso que nos plantea las cosas de nuevo. Desde la tela nos hablan; y dos conceptos, dos realidades, se juntan para afirmarse y contradecirse, para confundir y esclarecer. Sobre una superficie roja se leerá blanco o sobre una superficie azul se leerá amarillo. Aunque también será posible que sobre una superficie blanca se lea blanco. El color y la palabra: las dos materias con las que Chacón se viene enfrentando desde que le hizo caso al llamado de su vocación creadora. Y es que sí algo obsesiona a Chacón es ceñirse a la investigación, a fondo de lo pictórico y el léxico plástico. Esta vez el pintor deja que los colores hablen por sí solos, deja aún más al desnudo el concepto, no entrelaza los códigos de los lenguajes (el pictórico y el alfabético) sino que aísla el de su pasión más central: la pintura. (p. s/n).



Figura 10. Dibujoparadaltónicos. Sigfredo Chacón, 2012.

CAPÍTULO V

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA, LÚDICA Y SIMBÓLICA

Con base en la experiencia ludocreativa como proceso artístico, se diseñó una propuesta estructurada sustentada en la investigación plástica, a través de las posibilidades expresivas y simbólicas que se generaron en las experiencias obtenidas en el proceso de experimentación e interpretación de las obras realizadas en el estudio del Doctorado en Cultura y Arte para América Latina y el Caribe. La muestra estuvo conformada por dibujo, pintura, ensamblaje e instalación.

A partir de esta idea, la experiencia ludocreativa estuvo planteada como acción lúdica, proceso de simbolización y creación participativa, en la cual se recupera la comunicación activa de una alianza inseparable entre la forma y el color. De hecho, se parte de las experiencias ludocreativas, donde la presencia del juego y el elemento lúdico están expresados en el arte como forma de cuestionar e interpretar la realidad, reelaborándola en el pensamiento contemporáneo.

Al respecto, Duvignaud (1982) señala:

El juego no se reduce a una actividad particular. Como tampoco se representa mediante una idea, mediante una esencia. Abre una brecha en la continuidad real de un mundo establecido y esa brecha desemboca en el campo vasto de las combinaciones posibles o en todo caso distinto de la configuración sugerida por el orden común. (p. 86).

Es importante precisar que es necesario hacer referencia al arte que divierte, enseña, genera la participación y transforma, implicando simultáneamente las percepciones del entorno social, el enriquecimiento de la vida interior del artista y la profundización de sus conocimientos. Como recopilación, la idea fundamental de esta propuesta plástica está basada en el reconocimiento y desarrollo del carácter estético del juego con sus múltiples posibilidades que ofrece a través de la experiencia ludocreativa en el ámbito artístico, fundamentado en el estudio de lenguaje simbólico y sus

implicaciones en el arte.

Es así que en mi investigación de acuerdo al aporte de la experiencia:

Luego de dedicar los primeros años de mis estudios de Postgrado a la investigación sostenida de El juego y el Símbolo como Experiencia Artística, por consiguiente, importa señalar que, para culminar esta etapa, desde mi perspectiva pretendo abordar la elaboración del desarrollo de la experiencia artística, lúdica y simbólica que se generan a consecuencia de diversos factores, tanto internos como externos, de esta manera lograr la comprensión e interpretación de los códigos estéticos contemporáneos y el contexto en que acontecen. (Moret, 2017, p. s/n).

De esta manera, se reconoce y comparte el significado de la obra de arte, que finalmente plantea la participación de la ludocreatividad como el lugar donde se recupera la comunicación del artista con todos los espectadores que observan el desarrollo de su experiencia; se entiende la comunicación como la generación de inclusión, haciendo común lo que antes era particular y aislado. El desarrollo de la experiencia artística, lúdica y simbólica se realizó sobre la base de premisas que afirman la naturaleza creativa de lo lúdico y su presencia como valor en el arte; la misma es producto de una investigación que se inicia con la capacidad de recrear el lenguaje simbólico; a través de la experiencia ludocreativa se genera el juego, como forma de interpretar desde el alfabeto gráfico los códigos estéticos y establecer un nivel de comprensión del arte.

El Dibujo Simbólico

A raíz de una conversación informal sostenida con el compañero de clase Yonarki Ramírez, del Doctorado en Cultura y Arte para América Latina y el Caribe, en el cafetín del pueblo ubicado en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador - Instituto Pedagógico de Caracas, el día 13 de marzo de 2015. Cabe destacar que, Yonarki es Profesor del idioma francés en la referida institución; el citado compañero me comentó en esa oportunidad sobre un poema llamado “Vocales” cuyo autor, Arthur Rimbaud, había sugerido un color diferente para las letras.

Producto de este diálogo, surge la posibilidad de elaborar una serie de dibujos simbólicos de las vocales, de acuerdo como las representó Arthur Rimbaud en su

poema, los cuales serían interpretados con la técnica y el soporte, manipulando el papel y aplicando el creyón de cera, desde una experiencia artística que aborda el lenguaje simbólico desde el alfabeto gráfico. De acuerdo a la comprensión del texto, como artista investigador describo la libre expresión, la libertad de la imagen y el material se convierten en un juego, a partir de un soporte interviniendo el espacio con líneas, con colores, se descubre el proceso de simbólicización.

Así, Rimbaud (1986) expresa:

¡Inventé el color de las vocales! - A negra, E blanca, I roja, O azul, U verde,
- Ordené la forma y el movimiento de cada consonante y me jactaba de haber inventado, mediante ritmos instintivos, un verbo poético accesible, un día u otro, a todos los sentidos. Me reservaba mi traducción. Fue antes que nada un estudio. Escribía silencios, noches, anotaba lo inexpresable. Fijaba vértigos. (p. 35).

El poema Vocales es un soneto compuesto en alejandrinos, escrito entre 1870 y 1871 por el poeta francés Arthur Rimbaud. Fue publicado por primera vez en la revista *Lutèce* por Paul Verlaine, el 5 de octubre de 1883. Cabe considerar que es uno de los poemas más famosos de Rimbaud. En él, el poeta le da un color a cada una de las vocales, siendo: A negra, E blanca, I roja, U verde y O azul (apareciendo la O al final, en vez de la U).

A continuación, se presenta el poema completo:

Vocales

Arthur Rimbaud

A negro, E blanco, I rojo, U verde, O azul: vocales

algún día diré vuestro nacer latente:

negro corsé velludo de moscas deslumbrantes,

A, al zumbiar en tomo a atroces pestilencias,

calas de umbría; E, candor de pabellones

y naves, hielo altivo, reyes blancos, umbelas

que tiemblan. I, escupida sangre, risa de ira

en labio bello, en labio ebrio de penitencia;

U, ciclos, vibraciones divinas, verdes mares,

paz de pastos sembrados de animales, de surcos
que la alquimia ha grabado en las frentes que estudian.

O, Clarín sobrehumano preñado de estridencias
extrañas y silencios que cruzan Mundos y Ángeles:

O, Omega, fulgor violeta de Sus Ojos.

Este poema nos da un paseo en el cual su autor representa la letra A, con el negro de las tinieblas, la oscuridad la compara con las moscas deslumbrantes que circundan en torno atroces pestilencias, la letra E semeja el blanco de los pabellones de hospitales, barcos, hielo, reyes y sombrillas que tiemblan en invierno, la letra I significa el rojo de la sangre escupida, la risa de los labios bellos y ebrios de penitencia, la letra U aparenta el verde de la esperanza, las vibraciones divinas, el agua marina, los potreros, los surcos de las frentes que estudian, la letra O simboliza el azul de los sonidos extraños y silenciosos del mar y el cielo y el fulgor de sus ojos.

Es importante destacar que existen diversas interpretaciones del poema, desde las que señalan un carácter sinestésico en sus versos, hasta las que lo relacionan con el ocultismo. Sin embargo, lo que sí está del todo claro es que el poema buscaba ilustrar la teoría de las Correspondencias de Charles Baudelaire, al que Rimbaud había llamado "el rey de los poetas, un verdadero Dios". Esta teoría pregonaba que entre sonidos, colores, perfumes y sensaciones existían conexiones llamadas correspondencias, las cuales sólo el poeta podía entrever.

Por esta razón, hoy en día la mayoría de los críticos están de acuerdo en que, en el poema, Rimbaud simplemente creó una innovación poética por medio de la relación entre las vocales y las evocaciones que éstas le producían. El propio Paul Verlaine dijo en su momento: "Yo, que conocí a Rimbaud, sé que no le habría molestado que la A fuera roja o verde. Él la veía así y eso es todo". Según esta interpretación, no hay que pensar que Rimbaud creía necesariamente en que esos fueran los colores que correspondían a las vocales, sino que más bien los eligió por cuestión de gustos propios y evocaciones personales.



Figura 11. Vocales para Arthur Rimbaud. Creyón sobre papel. José Moret, 2016.

Con base en lo descrito, otro punto que genera cierta discordancia entre las interpretaciones es la razón por la cual Rimbaud colocó la vocal U antes de la O. La explicación tradicional es que lo hizo para evitar el hiato *bleu-U*, sin embargo, también se ha dicho que la razón es que la O, en el transcurso del poema, se transforma en la letra Omega, sinónimo de eternidad y última letra del alfabeto griego, quedando así explicado porqué Rimbaud la ubicó al final.

De acuerdo con lo expresado, Rimbaud otorga a cada letra el respectivo significado de los colores:

A negra: La interpretación más aceptada respecto a esto es la similitud entre el sonido de la A y la palabra “negra” (*noir* en francés). Las imágenes de esta sección:

moscas, cadáveres en estado de putrefacción, dan al color negro un sentido negativo, que ya se había visto en el poema de Baudelaire, Una carroña.

E blanca: La E es blanca, según la mayoría de críticos, para dar un fuerte contraste respecto a la vocal anterior; como lo darán también las imágenes, entre las cuales están el candor, reyes, lanzas glaciales, etc. Existe cierto espíritu parnasiano en esta parte.

I roja: Se interpreta el color rojo en la I como signo de vida, en particular el cuerpo humano (que dé pie forma una especie de I); esto es notable por la aparición en el poema de las palabras “sangre”, “labios”, “risas” y “cólera”, aspectos pertenecientes netamente al hombre. Hay quienes encuentran rasgos románticos aquí.

U verde: Según los críticos, la forma de la vocal U evoca ciclos, el movimiento de la marea y el paso del viento sobre las praderas, por lo que queda explicado la presencia del color verde. La frente arrugada de los viejos, de la que habla el poema, fue calificada ya como verde en el poema *Los sentados*, de Rimbaud. Es también este terceto, junto con el próximo, considerado por algunos como una parodia del estilo con el que escribía Víctor Hugo.

O azul: La O es azul porque representa el cielo, el infinito. Esto por la inmediata asimilación entre la vocal O y la letra griega Omega. El hecho de que la palabra Clarín vaya escrita en mayúscula hace pensar en el clarín del Apocalipsis, aunque esto podría ser otra parodia a Víctor Hugo, que solía escribir sobre el tema.

Suele señalarse que la tan famosa frase final ¡Oh, la Omega reflejo violeta de sus ojos! tiene varias interpretaciones. Algunos críticos señalan que, al estar hablando del infinito en el último terceto, debe referirse a Dios; otros aseguran que es la imagen ideal femenina, como lo aseveró Delahaye, un amigo de Rimbaud. Aunque lo más probable, tomando en cuenta la vaguedad de la frase, es que Rimbaud simplemente lo haya escrito como una burla más.

De acuerdo con lo planteado, el autor de la presente investigación se ha propuesto abordar la elaboración de una serie de dibujos en diversas técnicas titulados: *Vocales para Arthur Rimbaud*, los cuales son producto del taller de Dibujo Artístico Integral, orientado hacia la liberación de las facultades especiales del lado derecho del cerebro, la afinación de la percepción visual, la integración de los sentidos con la acción

psicomotora y la liberación del potencial creativo a través de las técnicas de dibujo (lápiz, pluma y otras), de acuerdo a las diferencias del participante. En los referidos dibujos planteo la interpretación personal, desde el ámbito artístico, de cada una de las letras que integran las citadas vocales, fundamentados en el estudio del dibujo simbólico a través del arte como experiencia ludocreativa desde el alfabeto gráfico.

Con base en lo planteado, Duvignaud (1982) afirma: “El juego del arte o el juego de lo imaginario no poseen ninguna realidad objetiva. Sin embargo, al parecer son universales puesto que se vinculan a la relación general que existe entre los objetos y nuestra capacidad de conocer” (p. 62). Sin duda, en la creación de la obra pretendo jugar con las formas partiendo del enriquecimiento del elemento lúdico dentro del proceso de la experiencia artística.

De hecho, procuro abordar a través de la experiencia artística las letras del alfabeto gráfico como elemento poético, que destaca la dimensión del arte como expresión, como forma de cuestionar e interpretar el proceso de simbolización y creación, de referentes que aluden a la comunicación a través de las múltiples posibilidades que ofrece el discurso estético en la contemporaneidad, las cuales permiten el uso de diferentes elementos de expresión que conducen a la realización de la fuente creativa para incorporarlos como elementos visuales urbanos.

Es por ello que el dibujo simbólico se relaciona con el alfabeto gráfico y lo lúdico debido a la interpretación del artista: la expresión gráfica es una forma de actividad simbólica en la cual se representa algo no concreto o evidente, por lo tanto, puede representarse de manera gráfica, oral o gestual que reemplaza una idea, a una forma de sentir, a una opinión, que posee un significado particular y el cual en este caso tiene también un sentido mágico.

Cabe destacar que en las obras antes mencionadas se aborda con plena libertad el dibujo simbólico empleando los recursos de la experiencia ludocreativa, en la cual la creación de las obras deviene de una actividad producto del juego, como uno de los aspectos con los que el arte se expresa; la forma se obtiene como uno de los momentos de la actividad lúdica, en las experiencias que permiten el uso de diferentes elementos de expresión, manipulación de diversos materiales y aplicación de variadas técnicas

que conducen a la realización de trabajos artísticos.

Cabe considerar que Duvignaud (1982) comenta:

Pero sé muy bien que no me habría ligado al teatro, a la creación artística, a la fiesta, a los sueños, a lo imaginario, sino no hubiese tratado de elucidar cierta experiencia del ser, cuya raíz está en la libertad del juego. (p. 11).

En este sentido, el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de ser impensable la cultura humana sin un componente lúdico. El juego, o lo lúdico, es una tendencia humana del hombre y representa el movimiento y la libertad. Si se juega con respecto al dibujo, se está creando algo no inducido por reglas, sino lúdicamente con libertad. Esta faceta, al verse concretada, llega al espectador, quien es el que termina de completar dicho juego para lograr la integración del dibujo simbólico como experiencia ludocreativa.

De la misma forma, el ser humano tiene siempre en su cultura componentes lúdicos; en todos sus actos prevalece el niño interior y muchas veces se reprime, ya que las pautas sociales censuran esa actitud. En otras palabras, el ser humano, cuando juega, en cualquiera de sus formas de jugar, incluye la razón, la inteligencia, el jugar por una causa o finalidad, ordenando o disciplinando dichos movimientos de juego y pudiendo repetirlo tantas veces como quiera y, así, obtener distintos logros, los cuales reafirman que cuando la expresión del individuo es lúdica, lo que en realidad manifiesta son símbolos dentro de la generalidad del trabajo.

Asimismo, en cuanto al dibujo simbólico, la forma de efectuar el trabajo debería mantener las características del juego, ya que, de esta manera, jugando con líneas, con colores y con espacios, no manteniendo pautas preestablecidas ni características generales, se puede producir una obra ligada al propio interior lúdico. Por otra parte, lo simbólico permite la lectura de la obra artística; tras su interpretación se ha de llegar a identificar cuáles elementos establecen la posibilidad de la lectura en el contexto creativo. En tal sentido, la interpretación de la poesía simbólica de Rimbaud sugiere la construcción de imágenes para comprender ese nivel de expresión.

Es por eso que lo creativo, la libre expresión, la libertad de imagen y materiales, convierten este juego placentero en trabajo realizado con pasión y ambición en cuanto

a que su juego lo vea y lo comparta el otro. Aquí se descubren las diversas maneras en que el artista juega, para elaborar el dibujo simbólico a partir de un soporte, que puede ser papel, tela, madera, y un material como tinta o lápiz, ya sea de color o no. Sin embargo, dentro de las posibilidades del dibujo, muestra que todo puede asumir significancia simbólica: los objetos naturales y formas abstractas. De hecho, todo dibujo representa el impacto de la carga simbólica como la influencia de la actividad ludocreativa desde el alfabeto gráfico.

La Experiencia Pictórica: Homo Ludens

Homo ludens, u “Hombre que juega”, es un libro escrito en 1938 por el holandés Johan Huizinga, profesor, historiador y teórico de la cultura. El autor analiza la importancia del juego en la cultura y la sociedad. Dentro del libro, Hizinga utiliza el término “Teoría de juego” para definir el espacio conceptual en el cual el juego ocurre. De acuerdo al referido autor, en una primera fase, el juego es una actividad productiva, sin afán de competencia, en el cual los participantes obtienen la diversión, no como producto, sino como resultado espontáneo. No sólo constituye el juego una función humana tan esencial como la reflexión o el trabajo, aunque, además, la génesis y el desarrollo.



Figura 12. *Homo ludens*. Materiales diversos. José Moret, 2015.

Con base en lo antes expuesto, elaboré una obra con objetos encontrados, los cuales incorporé sobre cuadrículas conjuntamente a los juegos tradicionales. Como resultado se obtuvo, el ensamblaje de diversos materiales que se incorporaban como formas estructuradas sobre los espacios cromáticos. El objetivo de esta experiencia es resaltar la importancia del objeto encontrado como arte. De esta manera, pretendo jugar a través de la composición con elementos hallados en la calle y exhibidos como obra de arte.

En este sentido, el objeto encontrado implica un acto de preferencia en su selección, ya que el mismo se encuentra y se escoge por sus curiosas cualidades estéticas, su belleza y su carácter único. Luego de culminada la obra decidí titularla: *Homo ludens*, evidentemente por la obra de Huizinga (2004), quien plantea:

...ya que cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones puede ocurrirnos una idea de que todo

el hacer del hombre no es más que un jugar. Porque no se trata para mí del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego. (pp. 7-8).

En consecuencia, el referido autor expresa que el juego posee una considerable importancia, que cumple una finalidad, si no necesaria por lo menos útil, algunos se preguntan por qué y para qué se juega, en este sentido se ocupan de la cuestión de qué y como sea el juego en sí mismo y qué significa para el que juega. Por tal razón, quiero abordar el fenómeno del juego desde la experiencia artística fundamentado en el estudio del alfabeto grafico como lenguaje simbólico en el arte contemporáneo venezolano.

La Experiencia Pictórica: LUDO Serie Imágenes de Infancia

En lo sustancial, el curso que ha orientado mi propuesta pictórica está inmerso en la investigación de diversos elementos, los cuales son incorporados en el proceso de creación artística. Es por ello que de manera recurrente me apropio de objetos, juguetes, elementos que llaman mi atención, los cuales he coleccionado, adquirido y otros obsequiados con el propósito de ensamblar. De esta manera pretendo lograr la unión de diferentes materiales nobles, utilizando la madera como soporte constructivo, agregando fragmentos desprovistos de sentido estético, piezas de cerámica, cubos de madera, esferas de vidrio, máscaras de cartón, juguetes de plástico, entre otros, incorporados en las obras de manera conjunta para lograr expresar el mensaje deseado.



Figura 13. *LUDO Serie Imágenes de Infancia.* Ensamblaje sobre madera, José Moret, 2014.

En la actualidad, a través de la experiencia pictórica “LUDO Serie Imágenes de Infancia”, interpreto el significado simbólico utilizando estos objetos de la cotidianidad, los cuales son originalmente concebidos como material de arte. Por lo tanto, es pertinente reconocer la importancia a sus aspectos realistas; además, permiten comprender de forma diferente la confrontación de ideas sobre la naturaleza, cultura, sociedad y, sobre todo, identidad. Precisamente, de esta manera pretendo abordar el juego en la contemporaneidad creadora en función de aportar al discurso un sentido de libertad en el ámbito artístico.

En este sentido, Huizinga (2004) manifiesta:

El punto de arranque tiene que ser una representación muy cercana al sentido del juego infantil, que se traduce de hecho en diversas formas lúdicas, es decir, en acciones vinculadas a reglas y sustraídas a la vida corriente, y en las que se pueden desplegar necesidades congénitas de ritmo, alternancia, cambio regulado, tensión antitética y armonía. Se apareja a este sentido lúdico un espíritu que persigue el honor, la dignidad, la superioridad y la belleza. Todo lo místico y mágico, todo lo heroico, todo lo “músico”, y lo lógico y lo plástico buscan su forma de expresión en un juego noble. La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego. (p. 101).

En consecuencia, la creación lúdica es parte fundamental para la comunicación visual del ser humano, pues lo sensibiliza en forma tal que provoca una serie de manifestaciones referentes a la actividad cultural. Es por eso que el juego se reduce a casi todas las actividades artísticas; es una característica del individuo en la búsqueda del placer, las emociones y, en pocas palabras, el deseo de vivir. Asimismo, es la forma más evidente de expresión libre, espontánea y creadora, la cual contribuye a la expresión y exteriorización del sentir, de percibir e intuir.

Respecto a lo antes citado, Fauquié (2011) comenta:

Artistas, creadores, seres de palabras, no podrían ser sino curiosos entrometidos que necesitan creer en sus visiones y apostar a su forma de valorar y de optar; generalmente inconformes y acostumbrados a contemplar el mundo desde sus adentros, se empeñan vanamente en hacerlo coincidir con eso que son sus propias versiones del mundo, por dar a éste la forma y el color de sus espejismos. (p. 12).

En este sentido, como artista investigador me propongo elaborar obras en las cuales me apropio del juguete como objeto utilizado para jugar y entretener, los ensambló en combinación con otros, para lograr la composición de diversos elementos. Es evidente que los juguetes tienen por objetivo la recreación, su función es la de apoyar el desarrollo de múltiples aspectos, tanto físicos como psicológicos. Es a través de los juguetes que los niños exploran, descubren, aprenden e interactúan con múltiples objetos y problemas que forman parte importante de su adecuado desarrollo como individuos.

Dentro de este orden, Fauquié (2011) afirma:

Hay una cercanía natural entre el juego y la creación artística. En ambas están presentes la experimentación y la búsqueda, la apasionada entrega y las particulares normas, los itinerarios imprevistos y las aleatorias duraciones, las metas tortuosas y las conclusiones inesperadas. El tiempo del juego y el tiempo del arte parecieran, además, bastarse a sí mismos. Son autosuficientes, gobernados los dos por la voluntad de un jugador-artista enfrentado a sus revelaciones y a sus fantasías, a sus recuerdos y a sus ilusiones, a sus ambiciones y a sus aceptadas limitaciones. (p. 14).

Cabe considerar que la finalidad del artista contemporáneo es dar expresión a su visión interior del hombre, al fondo espiritual de la vida y del mundo. La obra de arte en la contemporaneidad ha abandonado no solo el reino del mundo concreto natural,

sensorial, sino también del mundo individual. Por lo tanto, lo que realmente interesa, desde luego, es el encuentro directo del espectador con la obra de arte, aunque para el observador interesado en el contenido simbólico del arte contemporáneo es más instructivo la interpretación y el estudio del lenguaje simbólico en el arte, como experiencia ludocreativa desde el alfabeto gráfico.

En relación con lo planteado, Rilke (1999) sostiene:

Y es que, para tomar contacto con una obra de arte, nada, en efecto, resulta menos acertado que el lenguaje crítico, en el cual todo se reduce siempre a unos equívocos más o menos felices. Las cosas no son todas tan comprensibles ni tan fáciles de expresar como generalmente se nos quisiera hacer creer. La mayor parte de los acontecimientos son inexpresables; suceden dentro de un recinto que nunca holló palabra alguna. Y más inexpresables que cualquiera otra cosa son las obras de arte: seres llenos de misterio, cuya vida, junto a la nuestra que pasa y muere, perdura. (p. 7).

Debe señalarse que lo lúdico en la pintura existe desde el color o desde la línea, en el arte lúdico, inclusive en la historieta, y en los libros de niños para colorear. Jugar con diversos objetos, juguetes, materiales, los símbolos y las imágenes es la manera particular de expresión lúdica en las artes plásticas. Cuando la expresión del individuo es lúdica, lo que en realidad muestra son signos o símbolos dentro de la generalidad del trabajo. Por lo tanto, en el juego con el cual se practica la pintura se sabe que el espacio, la línea, la forma, el color, aunque estén solos en una hoja de papel, tienen los simbolismos espaciales, signos u otras manifestaciones que pueden realizar tanto el intuitivo como el perceptivo, eliminando la razón, pudiendo usar el juego como medio para llegar a ese fin ansiado, como lo es la comunicación a través del arte.

Al respecto, Huizinga (2004) plantea:

Con la expresión “elemento lúdico de la cultura” no queremos decir que, entre las diferentes ocupaciones de la vida cultural, se haya reservado al juego un lugar importante, ni tampoco que la cultura haya surgido del juego por un proceso evolutivo, de modo que algo que originalmente fue juego se convierta más tarde en otra cosa que ya no es juego y que suele designarse “cultura”. En lo que sigue trataremos, más bien, de mostrar que la cultura surge en forma de juego, que la cultura al principio se juega. (p. 67).

De esta manera, el arte y el juego son mecanismos que estimulan la comunicación y son un vehículo para el hacer y transformar. La comunicación es un elemento indispensable dentro de la actividad artística; el arte tiene como objetivo la expresión del

individuo. Sin embargo, al expresarse, el artista puede encontrar a un interlocutor y establecer una comunicación; como sus medios expresivos son diversos, su espectro de interlocutores puede ser muy amplio o, por el contrario, muy reducido. Es necesario destacar que la comunicación producida en el arte es diferente de la del lenguaje discursivo.

Arquetas Lúdicas

Con base en lo descrito previamente sobre las arquetas, me propongo la elaboración de los referidos objetos utilizando la madera como soporte constructivo y otros materiales nobles que conformarán la apariencia exterior de estos relicarios. Asimismo, procederé a introducir diversos juguetes y letras que integran el alfabeto gráfico en su interior, el cual será protegido luego con una lámina acrílica transparente, que permitirá observar con detenimiento los juguetes seleccionados y las diversas letras utilizadas en cada una de las obras.

De esta manera, Kandinsky (1974) plantea: Las propiedades fundamentales de los diferentes materiales no deben ser desatendidas; el conocido elemento básico de la naturaleza, es la célula, se encuentra en permanente movimiento, mientras que el elemento básico de la pintura, el punto desconoce el movimiento, es quietud. La fuerza creadora se atiene a determinadas leyes naturales, que descartan lo excéntrico. Las leyes naturales de este tipo no son determinantes en el caso del arte, para el cual la vía de lo excéntrico permanece libre y abierta. (pp. 116-117).

Como artista investigador, deseo incorporar lo antes mencionado en el desarrollo de esta novedosa creación, la cual surge de la necesidad que he sentido de retomar esta experiencia y transformarla, basada en un elemento correspondiente a la escultura del arte románico. Debo señalar que las arquetas lúdicas se intervienen con la técnica del acrílico; serán pintadas en diversos colores: naranja, negro, gris, marrón, verde manzana, verde oscuro, violeta, magenta, azul ultramar y ocre. Cada una de las arquetas contiene juguetes, de los cuales el autor se ha apropiado, otros coleccionado y conservado para mostrar la evidencia del pasado. Así como las arquetas fueron usadas en el pasado para guardar las reliquias, tesoros u objetos de valor, las arquetas lúdicas

servirán de custodia para encerrar los vestigios de la niñez.



Figura 14. *Juega conmigo, papá.* Materiales diversos. José Moret, 2014.

En este sentido, Kandinsky (1974) manifiesta que: Material e instrumento deben ser considerados no sólo en cuanto a la elaboración de la superficie material, sino también en relación a la elaboración de los elementos que se sitúan sobre esa superficie, lo que corresponde enteramente al campo de la teoría de la composición. (p. 161).

Es la intención del autor de esta investigación conformar con las arquetas lúdicas una instalación artística, en la cual se amplíen las posibilidades estéticas, la tridimensionalidad, la concepción del espacio como ampliación conceptual. Para tal fin, las arquetas se ubicarán en el piso, en una disposición rectangular; estarán abiertas, de forma que el público pueda observar su contenido al desplazarse a lo largo de los lados del rectángulo. De allí que la apropiación de objetos hallados, coleccionados, conservados y seleccionados de manera arbitraria por el artista y exhibidos como obras de arte, es en la contemporaneidad la vía de ampliación semántica de las formas escultóricas, dando importancia a la imagen, al arte como objeto de reinterpretación de artistas y estilos anteriores en el tiempo.

Objetos Ludocreativos

Cabe considerar que, a través del proceso de investigación, surge la posibilidad de elaborar diversos objetos ludocreativos, los cuales tienen dentro de sus características principales permitir la participación del espectador al manipular la obra de arte. Al respecto, Gadamer (1991) expresa:

El espectador es, claramente, algo más que un mero observador que contempla lo que ocurre ante él; en tanto que participa en el juego, es parte de él. Naturalmente con estas formas de juego no estamos aún en el juego del arte. (p. 69).

En este sentido, el autor de la presente investigación se planteó elaborar obras de arte realizadas a partir de fragmentos de materiales naturales o manufacturados, como juguetes o piezas halladas o seleccionadas de diversos elementos que se han desgastado al ser manipulados, siendo integrados en las gavetas que conforman la construcción de los objetos ludocreativos. Cada una de las respectivas gavetas contiene en su interior variados juguetes, los cuales he coleccionado, adquirido, recibido como obsequio, hallado, seleccionado y conservado durante el proceso creativo.



Figura 15. *Sueños guardados.* Materiales diversos. José Moret, 2014.

Es necesario hacer referencia al arte que divierte, enseña, genera la participación y transforma la referida propuesta plástica, planteando el reconocimiento y desarrollo del carácter estético del símbolo, de igual forma implicando simultáneamente las percepciones del entorno social, el enriquecimiento lúdico del espectador, de la vida interior del artista y la profundización de sus conocimientos. Por esta razón, es recomendable alejarse de la visión del arte como obra cerrada y consolidada para aproximarse a otra visión, dinámica, en que la obra es entendida como proceso de construcción y reconstrucción continuas.

Por su parte Kandinsky (1970) define: Como la forma no es más que una expresión del contenido y el contenido varía según los artistas, es evidente que en la misma época pueden existir gran número de formas diferentes que son igualmente buenas. La necesidad crea la forma. Para terminar, hay que enunciar este principio: lo esencial no es que la forma sea personal, nacional, de un gran estilo, que corresponda o no a la corriente general de la época, que esté emparentada o no a un gran número o a un número reducido de formas, o que sea aislada o no; lo esencial, es la cuestión de la forma, es saber si ha nacido de una necesidad interior o no. (pp. 15-17).

De esta manera, se reconocerá y compartirá el significado de los referidos objetos ludocreativos, que finalmente planteará la participación de la creatividad humana como el lugar donde se recupera la comunicación del artista con todos los que observarán su propuesta plástica. En tal sentido, se entiende la comunicación como la generación de inclusión, haciendo común lo que antes era particular y aislado. A partir de esta idea, el autor plantea una acción ludocreativa que genera una alianza inseparable entre la forma y el color.



Figura 16. *Te fuiste madre y me dejaste jugando.* Materiales diversos. José Moret, 2015.

En efecto, esto conduce a una comprensión conceptual que remite al lenguaje del arte; asimismo, la imagen proyectada de la obra de arte trasciende lo concreto y tiene una dimensión estética espiritual. El artista ha simbolizado, ejercitándose, a través de una expresión de colores y formas sobre una superficie, con lo cual está diciendo éste es mi mundo, así lo he construido yo, así lo veo, lo siento, lo conozco. También sostiene: este mundo es el resultado de mi cultura y de mi época y da cuenta de los problemas que he enfrentado para expresarme y de la tenacidad para resolverlos.

De acuerdo con lo expresado, los objetos ludocreativos proyectan el estudio del pensamiento simbólico y la actividad lúdica, los cuales se hallan entre los rasgos característicos de la vida humana y que todo progreso de la cultura se basa en estas condiciones. En todo caso, la finalidad del artista en la contemporaneidad es dar expresión a su visión interior del hombre, al fondo espiritual de la vida y su contexto. La obra de arte en la contemporaneidad ha abandonado no sólo el reino del mundo concreto natural, sensorial, sino también el del mundo individual.

Metáfora de lo Lúdico

En la actualidad, diversas son las teorías que tratan de explicar las razones que se tienen para jugar. Las mismas son enfocadas desde diferentes puntos de vista, enfatizando la actividad lúdica como una necesidad de primer orden, la cual permitirá al individuo expresarse, proyectándose dentro y fuera de su entorno para satisfacer sus exigencias. En tal sentido, no cabe duda de que el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y diversión. Un juego en que se estuviera obligado a participar dejaría al punto de ser juego; se constituiría en coerción, en una carga de la que habría prisa para desembarazarse.

De este modo, se puede elegir ser parte del juego o no participar en él. Esta es una elección voluntaria, porque no puede haber actitud lúdica obligada. Ahora bien, si jugar es una decisión, es también un destino; de esta manera, el jugador puede entregarse a los caminos inciertos de la imaginación, o bien resistirse y entonces quedarse fuera. Por consiguiente, podría decirse que el juego produce una sensación de pertenencia. Cuando juega, el individuo se siente parte de un grupo, de un mundo particular, es cómplice con otros y comparte una visión. El juego implica participación libre, voluntaria, negociadora y creadora.



Figura 17. *Metáfora de lo Lúdico*. Materiales diversos. José Moret, 2015.

Es evidente que las obras que conforman la propuesta plástica “Metáfora de lo lúdico” tienen su propio lenguaje, el cual consiste en un conjunto de aspectos visuales de gran variedad. Se pueden organizar en conformaciones fácilmente definibles y tangibles, cuyas unidades básicas y estructurales están constituidas por elementos plásticos como la forma y el color, los cuales interactúan entre sí, permitiendo aprender a identificar, relacionar, atribuir, analizar o emitir juicios que faciliten en la práctica un pensamiento innovador como vía de solución en la exploración y aplicación de la capacidad creativa.

La Interacción Simbólica

Cabe destacar que en el estudio de las artes visuales se evidencia que los símbolos comunican, condicionan y establecen un lenguaje importante que no podemos ignorar. Nuestra mente decodifica y reacciona ante los símbolos. Más que con palabras, la conciencia entiende y se expresa con símbolos. Asimismo, el artista tiene que recurrir al

símbolo para expresar una realidad abstracta, un sentimiento, o una idea invisible a los sentidos, empleando para ello imágenes u objetos. Por lo tanto, el autor establece a su vez otro tipo de comunicación, la de él con los espectadores; de manera equivalente, el artista crea un diálogo con su obra en el momento creativo y ante la obra creada.



Figura 18. *Interacción Simbólica*. Acrílico sobre madera. José Moret, 2016.

De esta manera, la *Interacción Simbólica* es una propuesta plástica que se basa en la comprensión de la sociedad, a través de la comunicación como una producción de sentido dentro de un universo simbólico determinado. Por esta razón, según Mead (1934) “La comunicación humana se realiza a través del intercambio de símbolos, tanto verbales como no verbales” (p. 170). En este sentido, como artista investigador pretendo incorporar en la referida propuesta plástica la instalación artística conformada por diversos cubos simbólicos, en la cual se expanden las posibilidades estéticas, la tridimensionalidad y la concepción del espacio como ampliación conceptual de la obra.

Con referencia a la obra Castro (2018) expone en su artículo *Un día de exposición en familia y amigos*:

El arte siempre encuentra espacios para unirnos, para admirarlo y disfrutarlo. Y en esta ocasión, tuve la oportunidad de disfrutar del día en familia, de la exposición del artista plástico José Moret en los espacios de la Galería de Arte Nacional (mejor conocida “G.A.N.”). Hacía ya tiempo que no recordaba la grata experiencia que significa encontrarse con una exposición de arte y aparte tener la dicha de compartirla con personas agradables. (p. s/n).

El referido autor manifiesta: En particular esta exposición, tiene algo muy característico en la que el artista utiliza colores para representar lo lúdico e imaginario, y en la que cada una de sus piezas evoca a la infancia, ya sea suya o de familiares cercanos como hijos, sobrinos, nietos, entre otros. Es una exposición muy emotiva y didáctica que además tiene un elemento interactivo ya que el público puede involucrarse con cada una de las piezas, como por ejemplo unos cubos que caen flotando. De esta manera, el artista involucra al espectador adulto en un juego que sirve de reencuentro con su niño interno, ya que a su vez tiene la funcionalidad para que niños disfruten jugando con ellas, tocándolas, mirándolas y recorriéndolas.

Agrega el citado autor, en lo personal fue una bonita experiencia que sirvió de esparcimiento y recreación; además de que se pueden retratar con familiares, amigos y personas que quieran mucho. Agradezco a la fotógrafa Irly Chaurio por las fotos y ayuda en general a todos los que estuvimos en ese maravilloso día, en especial mis padres. Y a los que tengan la oportunidad los invito que asistan a esta exposición y a todos los que puedan, puesto que el arte es un sitio de encuentro...

En consecuencia, esta apreciación personal de modo particular, en que las obras se interpretan referente a los colores, en los cuales pretendo evocar lo lúdico e imaginario, recuerdan la niñez, la invitación a interactuar con los cubos simbólicos, generando la participación del espectador en una experiencia de esparcimiento y recreación, donde se propicia que el juego sea un hacer comunicativo, también en el sentido de que el participante no conoce propiamente la distancia entre el que juega, por lo tanto es claramente, algo más que un mero observador que contempla lo que ocurre ante él.

Es por ello que, los variados cubos simbólicos son integrados como cuerpos físicos dentro del espacio, revelando la extrema sensibilidad de la forma y el color. Estos cubos colgarán de manera aleatoria, para sugerir la sensación de que estuviesen

conversando entre ellos, a través de un discurso estético generado por el cromatismo en el cual se evidencia la interacción simbólica. De esta manera, los símbolos son representaciones sensibles de las ideas, los cuales deben ser compartidos, ya que sólo así pueden llegar a funcionar como tales; por otro lado, cabe destacar que los símbolos son una parte esencial de la comunicación humana.

Al respecto, Fromm (2012) afirma:

Esta clase de símbolo es algo exterior a nosotros; lo que simboliza es algo interior a nosotros. El lenguaje simbólico es un lenguaje con el que expresamos experiencias internas como si fueran sensoriales, como si fueran algo que hacemos o nos hacen en el mundo de los objetos. El lenguaje simbólico es un lenguaje en el que el mundo exterior constituye un símbolo del mundo interior, un símbolo que representa nuestra alma y nuestra mente. Además, los símbolos usados en esas distintas culturas son notablemente similares, porque todos proceden de las experiencias básicas tanto sensoriales, como sentimentales, compartidas por los hombres de todas las culturas. (pp. 18- 23).

Pues bien, de acuerdo con el citado autor el símbolo y las artes derivan del pensar y guardan relación con el lenguaje expresivo. En este sentido, el arte no se limita a imitar la naturaleza sino a continuarla con claridad, proporción y armonía. A través de éstas obras de arte el artista se abre a algo que es más que la semántica, más que el significado de las palabras; se abre al símbolo. El mundo simbólico es la última posibilidad del lenguaje humano, ya que él permite a través de las imágenes interpretar lo observado, para de esta manera expresar la realidad.

Finalmente, cabe destacar el aporte que brinda esta investigación en la cual se aborda el lenguaje simbólico y el arte: experiencia de ludocreatividad desde el alfabeto gráfico, luego es el encuentro directo con la obra de arte, en este sentido es innegable que el pensamiento y la conducta simbólica se hallan estrechamente ligados al proceso creativo, enfatizando la actividad lúdica como una necesidad, la cual permitirá al individuo manifestar: ¡Jugar es una experiencia que conduce de regreso al arte!.

ES PRUDENTE COLOCAR LA Z EN EL LUGAR QUE LE CORRESPONDE

Inicialmente, a manera de conclusión se advierte que el efecto estético del alfabeto gráfico va más allá de las vivencias del pasado, en este sentido permite explorar las posibilidades creativas de los símbolos codificados y así lograr otras estrategias, que indaguen especialmente los mecanismos para reinventar a través del lenguaje verbal, el cual invita al artista a interpretar dentro de la cultura visual, de allí se aprende a construir las imágenes que forman parte de la cotidianidad y de este modo puede expresar su mundo urbano contemporáneo con un pensamiento poético y creativo, en consecuencia aportar e incorporar nuevos códigos a su propuesta plástica.

Desde nuestra epistemología entendemos que la experiencia del arte, el conocimiento constituye una parte importante de nuestra realidad, por esta razón se plantea la experiencia como una forma de conocimiento fundamental para la existencia humana, de tal manera que el individuo puede comprender su contexto, en su dependencia de una constante interpretación, de allí que por sí mismo puede elaborar códigos interpretativos para adaptarse según sus condiciones personales a las formas simbólicas que se le proponen para desarrollar sus capacidades de invención y creación.

Mi experiencia artística como se pudo evidenciar en esta tesis partió de la introspección y del análisis de mi cotidianidad, la cual parte del juego ya que asumí referentes contextuales de lo social y lo cultural, de expresión y de conocimiento, que los aprendizajes artísticos requieren, gracias a que el juego permite la experimentación y expresión con múltiples materiales, proporcionando una vivencia personal a través del impulso ludocreativo.

En este sentido, planteó que la experiencia artística a través del juego revela todo un sentir y un mundo de ideas del artista. Por esta razón, el creador se comunica en el juego y, aunque no lo expresa con palabras, lo manifiesta con sus sentimientos, sus vivencias, sus ansiedades, sus aflicciones o sus satisfacciones. Por lo tanto, la importancia del juego como experiencia artística propicia el interés por el estudio del proceso

ludocreativo.

De igual manera, el pensamiento simbólico transforma los objetos o formas dotándolos de su debida importancia y los expresa a través del lenguaje y el arte, el hombre utiliza elementos que le permiten configurar su mundo cultural, de forma tal que la manifestación del espíritu humano se da dentro de un sistema expresado fundamentalmente para satisfacer las necesidades expresivas mediante la creatividad, en este sentido trasciende lo concreto y tiene una dimensión estética espiritual, para comunicar una realidad abstracta, un sentimiento o una idea invisible a los sentidos.

Por otra parte, el lenguaje como elemento de la realidad crea una experiencia esencialmente humana, el cual permite captar la vida y el aporte de otro, de allí que el lenguaje es el camino que origina la verdad a través de la comprensión interpretativa. En este sentido, la manera esencial de comprender al hombre consiste en la interpretación de su realidad, la cual concede la posibilidad de entender y pensar en su totalidad por medio de la experiencia del lenguaje. En la escritura el sentido de lo hablado está allí se descubre, por lo tanto, que el lenguaje es una tradición creativa, una producción de sentido que emana de la persona.

Al respecto, en el devenir de las artes en la contemporaneidad surge una de las áreas que cuenta con una actividad cultural, el arte lúdico, este retorno hacia lo creativo fue producto de una intensificación de la actividad estética, por parte de la comunidad artística, de retomar la atención en el juego como actividad capaz de expresar ideas nuevas, la creación lúdica plasmada por los artistas recuperó el papel fundamental que aglutina una serie de nuevas posturas radicalmente diferentes a la mentalidad artística del pasado, pero lo lúdico nunca desaparece, queda en el trasfondo de la actividad cultural.

En este sentido, el ser humano tiene siempre en su cultura componentes lúdicos, en otras palabras, es ser humano cuando juega, en cualquiera de sus formas de jugar realiza una función elemental de la vida humana, hasta el punto de ser impensable la cultura humana sin un componente lúdico, presente en la pintura a través del color o desde la línea, es por eso que lo creativo se manifiesta al jugar con los materiales y las imágenes, es la manera particular de la expresión lúdica en las artes plásticas, lo que

en realidad muestra el artista son símbolos representados dentro de la generalidad del trabajo.

Debe señalarse que, el artista en el juego llega aún más lejos, revela su fantasía como forma de cuestionar e interpretar la realidad, reelaborándola en el pensamiento contemporáneo. De allí surge, el enriquecimiento del elemento lúdico dentro del proceso creativo. Es importante precisar, que es necesario hacer referencia al arte que divierte, genera la participación y transforma. El juego favorece la elaboración de la obra, lo cual constituye un paso indispensable en la creación artística que desea convertir lo lúdico en objeto tangible.

De esta manera, se manifiesta la creatividad como producto de una actividad cultural en la cual el individuo crea, recrea y vivencia sus pensamientos, sentimientos y costumbres, mediante aspectos destinados a resolver necesidades materiales, espirituales y simbólicas. Importa destacar que la creatividad forma parte de la vida diaria y puede emerger de cualquier actividad de la experiencia humana, individual o colectiva, al ser incorporada en las manifestaciones de la contemporaneidad y en sus vínculos con la estética, como sustento de la creación en cualquiera de sus formas, en un proceso de intercambio donde lo más importante es el acontecimiento que se produce entre la obra y quien la construye.

En consecuencia, el ser humano con su enorme necesidad de expresarse en alguna forma artística, descubrió que la escritura era un medio consistente para comunicar sus ideas, de forma tal que pudiera ser comprendido por otros, lo cual facilitó expresar por escrito los pensamientos, de esta manera poder leer y comprender perfectamente, por consiguiente, el lenguaje escrito como expresión de la conciencia se maneja a través de símbolos, necesarios para transmitir la información correcta a la conciencia, de hecho, el hombre ha logrado expresarse a través de la creatividad y las manifestaciones del arte.

En relación con lo anterior, es pertinente plantear que partiendo de las experiencias artísticas donde se involucra la presencia del símbolo y el elemento ludocreativo para expresar en el arte una manera de cuestionar e interpretar la realidad, insertándola en el pensamiento contemporáneo. Cabe destacar que está implícito el interés de

abordar los problemas, las ideas y los diversos temas concernientes al conocimiento, por lo que es indispensable comprender y explicar lo aprendido en la vida cotidiana, las vivencias, las experiencias, los sentimientos y los recuerdos vinculados al contexto cultural.

Ahora bien, tratar de expresar mediante la elaboración de obras de arte un conjunto de letras del alfabeto gráfico conformadas por símbolos, los cuales se utilizan en la labor creativa, para transmitir en términos de lenguaje, de tal manera que el símbolo es el elemento iconográfico que permite la lectura de la obra de arte, en el Arte Contemporáneo la diversidad de las tendencias, la singularidad de las propuestas y la subjetividad de incentivos hacen que toda obra se resista a una interpretación que resguarde sus contenidos y agote sus significados.

Como recopilación, la idea fundamental de esta investigación es la adaptación del alfabeto gráfico mediante los símbolos más comunes con el fin de ensayar una forma de comunicación esencializada, resumida al uso básico de símbolos visuales, de tal manera que se reconozca y comparta el significado de la obra, en la cual se plantea la participación de la creatividad como elemento que permite la comunicación del artista con todos los participantes que observaran el desarrollo de la propuesta plástica.

Importa destacar lo mencionado con anterioridad, sosteniendo que es prudente colocar la Z en el lugar que le corresponde. La Z, una letra doliente, crepuscular, velada, azulosa, en la cual la mujer expresaba simultáneamente su sumisión y su suplica. Esta letra es la culminación de algo que originalmente permitió la necesidad de hallar la manera de expresar sus pensamientos. Asimismo, fue esencial el talento y la imaginación de gran número de personas que aportaran ideas para lograr comunicarse, logrando así la invención del alfabeto gráfico, el cual inicia con la letra A y finaliza en el lugar que le corresponde a la letra Z.

REFERENCIAS

- Abbagnano, N. (1996). *Diccionario de filosofía* (2ª ed.) (A. N. Galletti, Trad.). México: Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1961).
- Aguilar, Y. (2015). *¿Literatura? ¿Indígena?* *Letras Libres*. Documento en línea. Disponible: www.letraslibres.com/autor/yasnaya-elena-aguilar-gil. Consulta: 2016, Enero 17
- Agamben, G. (2005). *El hombre sin contenido*. (E. M. Kohrmann, Trad.) Barcelona, España: Altera
- Agamben, G. (2007). *Infancia e historia* (S. Mattoni, Trad.) Buenos Aires: Adriana Hidalgo. (Trabajo original publicado en 2001).
- Agamben, G. (2011). *Desnudez*. (C. Sardoy trad.) Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Apel, K. y Habermas, J. (1975). *Problemas de legitimación en el capitalismo tardío*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores.
- Aristóteles (1980). *La política* (P. de Azcárate, Trad.). Lima: Universo.
- Arnheim, R. (1977). *Arte y percepción visual y psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza.
- Arraiz, R. (1995). *Pinturas Parlantes*. Catálogo de la exposición de Sigfredo Chacón. Museo Jacobo Borges, septiembre- octubre, Caracas.
- Báez F. (2008). *El saqueo cultural de América Latina De la Conquista a la globalización*. Caracas: Editorial Melvin.
- Bassat, L. (2014). *La Creatividad*. Barcelona, España: Conecta.
- Benko, S. (2010). *Grupo de los 5: José Caldas, José Guacache, Hugo Mariño, Ygnacio Mejía y José Moret*. Exposición. Caracas: Centro de Artes Integradas, Universidad Metropolitana.
- Blumer, H. (1982). *El interaccionismo simbólico: Perspectiva y método*. Barcelona, España: Hora S.A. (Trabajo original publicado en 1969).
- Briceño, J. (1962). *La casa del verbo ¿Qué es la filosofía?* Buenos Aires: Ediciones Puerta del Sol.

- Briceño, J. (2014). *El laberinto de los tres minotauros*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- Britto, L. (2015). *El imperio contracultural Del Rock a la Posmodernidad*. Caracas: Fondo Editorial Fundarte.
- Calzadilla, J. (s.f.) Carpeta 10. Centro de Investigación Nacional de Artes Plásticas (CINAP). Galería de Arte Nacional: Caracas.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo* (J. Ferreiro, Trad.). Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1958).
- Campo, C. (s.f.). *Sociología de la educación: Fracaso escolar*. Documento en línea Disponible: <http://www.lafacu.com>. Consulta: 2001, Diciembre 12
- Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados: Mapas de la interculturalidad* (1ª ed.). Barcelona, España: Gedisa.
- Cárdenas, M. L. (2014). *Robert Indiana*. Caracas: Galerías Freites.
- Cassirer, E. (2007). *Antropología filosófica* (2ª ed.). (E. Imaz, Trad.). México: Fondo Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1945).
- Cassirer, E. (1971). *Filosofía de las formas simbólicas*, Tomo I, El lenguaje. (A. Morones Trad.) México: Fondo de Cultura Económica
- Castro, D. (2018). *Un día de exposición en familia y amigos*. <https://stemit.com/art/@dacas/un-día-de-exposición-en-familia-y-amigos>.
- Cirlot J. (2006). *Diccionario de símbolos*. Madrid: Siruela
- Colombres, A. (2012). *Nuevo manual del promotor cultural I: Bases teóricas de la acción* (2ª ed.). Caracas: Fondo Cultural del ALBA.
- Colombres, A. (2014). *Teoría transcultural de las artes visuales*. Mérida: Producciones Editoriales.
- Covey S. (1997). *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*. (J. Piatigorsky, Trad.) Barcelona: Paidós.
- Cruxent, J. y Rouse, I. (1958). *Arqueología Cronológica de Venezuela*. Caracas: Unión Panamericana.
- D' Amico, M. (1980). *Asdrúbal Colmenarez: Alfabeto polisensorial y otras proposiciones sobre la escritura*. Exposición. Galería de Arte Nacional, Caracas, Venezuela.
- De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. (O. Castillo Trad.) Barcelona: España: Paidós:
- De Stéfano, V. (1984). *La emblemática de GerdLeufert*. Catálogo de la exposición de

- GerdLeufert. Selección realizada por Alvaro Sotillo. Ediciones Galería de Arte Nacional.
- Delgado, M. (2008). *Álvaro Sotillo: el venezolano de las letras de oro*. Artículo El Nacional. Año: LXV, No 23175. Escenas. (p. 4).
- Dinello, R. (1990). *Expresión Lúdico-Creativa*. Montevideo: Nuevos Horizontes.
- Dinello, R. (1997). *Artexpresión y Creatividad*. Montevideo: Nuevos Horizontes.
- Durand, G. (2000). *La imaginación simbólica*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Duvignaud, J. (1982). *El juego del juego* (J. Ferreiro Santana, Trad.). México: Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1980).
- Eliade, M. (1999). *Imágenes y símbolos: Ensayos sobre el simbolismo mágico religioso*. (C. Castro Trad.). Madrid: Taurus. (Trabajo original publicado en 1955).
- Erminy, P. (1995). *Objects and perceptions*. Catálogo de exposición “Objetos y Percepciones”, José Moret, Carlos Hergueta y Luis Kerch, en la Embajada de Venezuela en los Estados Unidos de América.
- Fajardo, J. (2012). *Estudios para una historia venezolana de la lingüística indígena*. Caracas: Editorial Arte.
- Fauquié, R. (2010). *El juego de la palabra*. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamericana.
- Freud, S. (2005). *Más allá del principio del placer* (L. López Ballesteros y de Torres, Trads.). Madrid: Alianza. (Trabajo original publicado en 1920).
- Fromm, E. (2012). *El lenguaje olvidado*. Barcelona, España: Alianza.
- Gadamer, H. (1984). *Verdad y método: Fundamentos de una hermenéutica filosófica* (2ª ed.) (A. Aparicio y R. de Agapito, Trads.). Salamanca, España: Sígueme. (Trabajo original publicado en 1975).
- Gadamer, H. (2010). *Verdad y método II: Fundamentos de una hermenéutica filosófica* (8º ed.) (M. Olasagasti Trad.) Salamanca, España: Sígueme. (Trabajo original publicado en 1986).
- Gadamer, H. (2012). *Verdad y método: Fundamentos de una hermenéutica filosófica* (13º ed.) (A. Aparicio y R. de Agapito, Trads.). Salamanca, España: Sígueme. (Trabajo original publicado en 1975).
- Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*. (A. Gómez Ramos, Trad.). Barcelona, España: Paidós. (Trabajo original publicado en 1977).

- Galarraga, J. (2014, Abril 15). Entrevista personal realizada en el taller del artista.
- Gandhi, M. (1993) *Autobiografía: La historia de mis experimentos con la verdad* (2° ed). Caracas: Monte Ávila.
- García, Z. (2014, Marzo.). “Jason Galarraga - De la pintura a la gráfica y de la gráfica a la pintura”. Revista Internacional *Artefacto*, pp. 12-14.
- Gardner, H. (2011). *Inteligencias Múltiples: La Teoría en la Práctica*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Goethe, J. (2007). *Fausto*. Valladolid, España: Maxtor.
- Goleman D., Kaufman, P. y Ray M. (2016) *El Espíritu Creativo*. (R Corgatelli Trad.) Barcelona, España: Ediciones B.
- Guardini, R. (1997). *Las etapas de la vida: su importancia para la ética y la pedagogía*. (J. Mardomingo Trad.) Madrid, España: Ediciones Palabra.
- Guédez, V. (1983). *Juan Calzadilla, la Plástica Caligráfica*. Artículo: El Universal, Año LXXIV, No 26.550, Caracas 23/05/1983, Sec. 4, pp. 1-2.
- Guédez, V. (1990). *Moret y Villarroel: Contrastes y afirmaciones*. Catálogo de exposición <<Contrastes y Afirmaciones>>, Galería Uno, Caracas.
- Guédez, V. (1995). *Gerencia, Cultura y Educación*. (2° ed.) Caracas: Fondo Editorial Tropykos/ CLACDEC.
- Geertz, C. (1997). *La interpretación de las culturas* (8ª ed.). Barcelona, España: Gedisa.
- Giddens, A. (1995). *Sociología* (2ª ed.). Madrid: Alianza Editorial.
- González, F. (2006). *Investigación cualitativa en Psicología. Rumbos y desafíos*. México: Internacional Thomson Editores.
- Groos, K. (2005). *El juego de los animales* (f. Alcan, Trad.). Londres: Kesinger. (Trabajo original publicado en 1896).
- GutierrezParraga, M. T. (2005). *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*. Madrid: Universidad Complutense.
- Hegel, G. (1983). *Estética. La forma del arte simbólico*, 3, Buenos Aires: Siglo XX.
- Huizinga, J. (2004). *Homo ludens* (E. Imaz, Trad.). Madrid: Alianza. (Trabajo original publicado en 1954).
- Hurtado, I y Toro, J. (1998). *Paradigmas y métodos de investigación*. (2ª ed.). Valencia, Venezuela: Episteme Consultores Asociados.

- Husserl, E. (1982). *La Idea de la Fenomenología*. (M. García-Baró). Madrid, España: Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1973).
- Jimenez, C. A. (s.f.). *La lúdica y el juego, un universo de posibilidades para la educación*. Documento en línea. Disponible: <http://www.ludica.colombia.com>. Consulta: 2014, Noviembre 20
- Jung, C. (1995). *El hombre y sus símbolos*. (L. Escobar Bareño, Trad.). Barcelona, España: Paidós Ibérica. (Trabajo original publicado en 1964).
- Kandinsky, W. (1970). *Kandinsky La gramática de la creación El futuro de la pintura*. (C. Molina Trad.) Barcelona, España: Paidós.
- Kandinsky, W. (1974). *Kandinsky Punto y línea sobre el plano Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Barcelona, España: Barral Editores.
- Kant, I. (2005). *Crítica del juicio*. (J. Rovira Armengol Trad.). Madrid: Losada. (Trabajo original publicado en 1970).
- Lepe, L. (2013). *Oralidad y escritura: experiencias desde la literatura indígena*. Palabras de vuelta. México: Programa para el Desarrollo Integral de los Pueblos y Comunidades Indígenas (PRODICI).
- Leufert, G. (1968) *Alfabeto Imposible*. Revista Imprimase. Imposibilia. Dibujos imposibles. Cumaná, Venezuela: UDO
- López Quintás, A. (1998). *Estética de la creatividad: Juego, arte, literatura*. Madrid: Cátedra.
- Madriz, A. (1995). *La enseñanza de la educación artística en Venezuela*. Caracas: GAN.
- Manrique, L. (2011, marzo). “La cultura como Bellas Artes: Negación de la cultura ancestral”. *A Plena Voz*, 66, p. 9.
- Marchán, S. (1972). *Del arte objetual al arte de concepto: Las artes plásticas desde 1960*. Madrid: Alberto Corazón.
- Mariño, H. (2015, Marzo 7). Entrevista personal realizada en el taller del artista.
- Márquez, E. (2011). *Introducción a la investigación cualitativa* [Documento en línea]. Disponible en: <http://www.slideshare.net/edelinbravo29/drefran-mrquez-prez> [Consulta: 2012, enero 27]
- Martínez, M. (2006). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. (2ª ed.). México: Trillas.

- Mata, H. (1990). *Relecturas sobre Pol*. Catálogo de la Exposición de Santiago Pol. Museo de Arte Moderno Jesús Soto: Ciudad Bolívar.
- Matos, G. (2014). “José Guacache: formas de percepción y memoria”. Revista internacional *Artefacto*, pp. 24-26.
- Mead, H. (1973). *Espíritu, persona y sociedad: Desde el punto de vista del conductismo social*. (F. Mazía Trad.) Barcelona, España: Paidós
- Moret, J. (2011). *El juego y el símbolo como experiencia artística*. Trabajo de grado de maestría no publicado, Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Caracas.
- Moret, J. (2017). *Una vivencia personal de la ludocreatividad*. Propuesta artística contemporánea. Galería de Arte Nacional, Caracas.
- Mosonyi, E. (2012). *Identidad nacional y culturas populares*. Caracas: Fondo Editorial Fundarte.
- Navarro, F. (2000). *Historia del arte* (Tomos 1 y 2) Arte prehistórico y Arte egipcio, Barcelona, España: Salvat
- Ocampo, E. y Peran, M. (1991). *Teorías del arte*. Barcelona, España: Icaria Editorial.
- Olmos, T. (2001) *Lógica para niños* (Cap. I) Documento en línea Disponible: olmost@camelot.rect.ucv.ve Consulta 2001, Diciembre 18.
- Oramas, L. (1939) *Prehistoria y Arqueología de Venezuela*. Instituto Nacional de Antropología e Historia; México.
- Ortega, R. (1999). *Jugar y aprender*. Sevilla: Diada.
- Palenzuela, J.C. (1992). *Construcciones*. Catálogo de Exposición de Jesús Mendoza, Galería Uno, Caracas.
- Palenzuela, J. C. (2005). “*ILLO TEMPORE*”. Catálogo de Exposición de Jason Galarraga. Galería Durban Segnini, Caracas.
- Panofsky, E. (1983). *El significado en las artes visuales*. (N. Ancochea Trad.) Madrid, España: Alianza Editorial. (Trabajo original publicado en 1955).
- Paz, O. (2014). *Obras completas* (Tomo VI). México: Fondo de Cultura Económica.
- Petrucci, A. (2002). *La Ciencia de la Escritura. Primera Lección de Paleografía*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica,

- Pérez, G. (2004). *Investigación cualitativa: Retos e interrogantes*. Madrid: La Muralla.
- Piaget, J. (1986). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Platón (2003). *La República. Libro VII*. Educación, Materiales de Filosofía. (J. M. Pabón y M. J. Galiano Trads.). Valencia, España: Universidad de Valencia.
- Quintana, A. (2006). *Metodología de la investigación científica* cualitativa. Lima: UNMSM.
- Ramírez, M. (2008). *La revolución de la imagen. El paso de la Edad Media a la Modernidad*. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana.
- Ramírez, Y. (2014). Conversación informal en el cafetín de la UPEL.
- Ricoeur, P. (1997). *Poética, retórica y hermenéutica*. (G. Aranzueque Trad.) Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Rilke, R. M. (1999). *Versos de un joven poeta* (A. Assa Trad.) Madrid, España: Mateu Cromo Artes Gráficas.
- Rimbaud, A. (1986). *Una temporada en el infierno, Las Iluminaciones, Carta del vidente*. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores.
- Rodríguez, B. (2011). *Stencil*. Catálogo de exposición Jason Galarraga. Pintura, Dibujos y Escultura. Galería GSiete, Los Galpones, Caracas.
- Romero, D. (2001). *Símbolos estéticos*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Rosales, C. (1990). *Evaluar es reflexionar sobre la enseñanza*. Madrid: Narcea.
- Savater, F. (2008). *La aventura de pensar*. Buenos Aires: Editorial Suramericana.
- Schiller, F. (1990). *Kallias: Cartas sobre la educación estética del hombre*. (J. Feijoo y J. Seca Trads.). Barcelona, España: Anthropos. (Trabajo original publicado en 1793).
- Schutz, A. (1993). *La construcción significativa del mundo social. Introducción a la sociología comprensiva*. Barcelona, España: Ediciones Paidós, (Trabajo original publicado en 1932).
- Schwanitz, D. (2007). *La Cultura: Todo lo que hay que saber*. Madrid: Santillana Ediciones Generales S.L.
- Sierra, F. (1998). *Función y sentido de la entrevista cualitativa en la investigación social*. En Galindo, J. (Coord.) Técnicas de investigación en sociedad, cultura y

- comunicación (pp. 277-354). México: Pearson Addison Wesley.
- Sujo, J. (1975). *El Estudio del Arte Rupestre en Venezuela*. Universidad Católica Andrés Bello. Instituto de Investigaciones Históricas. Centro de Lenguas Indígenas; Caracas
- Todorov, T. (2014). *Teorías del símbolo*. (F. Rivera Trad.). Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamericana. (Trabajo original publicado en 1977).
- Tylor, E. (1977). *Cultura primitiva. Los orígenes de la cultura*. (M. Suarez Trad.). Madrid: Ayuso. (Trabajo original publicado en 1871).
- Valdivieso, H. (2004). *Carteles Venezolanos de Santiago Pol*. Santiago Pol. Objetos, iconografías y colores cotidianamente imposibles. México.
- Valdivieso, H. (2016). *Santiago Pol: alquimista del color, diseñador de polifonías*. Documento en línea. Disponible: prodavinci.com/.../Santiago-pol-alquimista-del-color-diseñador-de-polifonías-por-humberto-valdivieso. Consulta: 2016, Noviembre 20.
- Valera – Villegas, G. (2012). *Identidad y Reconocimiento. Filosofía, Pedagogía, Sujeto*. Caracas: Fondo Editorial Fundarte.
- Velásquez, R. (2003). *Estética Aborígen*. Colección Rescate, Caracas: Fondo Editorial Fundarte,
- Velásquez, R. (2017). *Mitos de la creación de la Cuenca del Orinoco*. Caracas: Fondo Editorial el Perro y la Rana.
- Vivas, Z. (2009). *El índice y la huella*. Serie Artes y literatura. Colección Umbrales. Colección Fundación Claudio Perna. Caracas, Venezuela: Editemos Estrategias Editoriales.
- Vigotsky, L. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid, España: Ediciones Akal.
- Wilson, A. (1994). *Nuevas Propuestas Plásticas Venezolanas. Obras del Museo de Arte Contemporáneo de Maracay “Mario Abreu”*. Exposición Galería Los Espacios Cálidos, Caracas
- Winnicott, D. (1972). *Realidad y juego* (F. Mazia, Trad.) Argentina: Granica. (Trabajo original publicado en 1971).
- Zumthor, P. (1989). *La letra y la voz: de la literatura medieval*. (J. Presa Trad.) Madrid, España: Cátedra.

ANEXOS

[Anexo A]
[Jose Moret: Del Juego Simbólico a las Imágenes de Infancia]

José Moret: Del juego simbólico a las imágenes de la infancia

Cuando estamos absortos en la contemplación de una gran obra de arte no sentimos una separación entre el mundo subjetivo y el objetivo; no vivimos en la realidad plena y habitual de las cosas físicas ni tampoco vivimos, por completo, en una esfera individual. Más allá de estas dos esferas detectamos un nuevo reino, el de las formas plásticas, musicales o poéticas, y estas formas poseen una verdadera universalidad.

Ernst Cassirer

El arte y lo simbólico se conciben como lenguaje, en tanto que ambos oscilan constantemente entre la objetividad y la subjetividad en la interpretación de la realidad. Esta afirmación se hace evidente en la obra de José Moret en la que encontramos innumerables posibilidades de expresión que van desde la recreación figurativa —con reminiscencias de los recuerdos de la infancia de naturaleza autoreferente—, que permite crear un diálogo con el espectador, hasta el uso de las técnicas artísticas en sí mismas que Moret aplica para construir un universo propio donde las narraciones “están constituidas por elementos plásticos como la forma y el color, los cuales interactúan entre sí, permitiendo aprender a identificar, relacionar, atribuir, analizar o emitir juicios que faciliten en la práctica un pensamiento innovador como vías de solución en la exploración y aplicación de la capacidad creativa”.

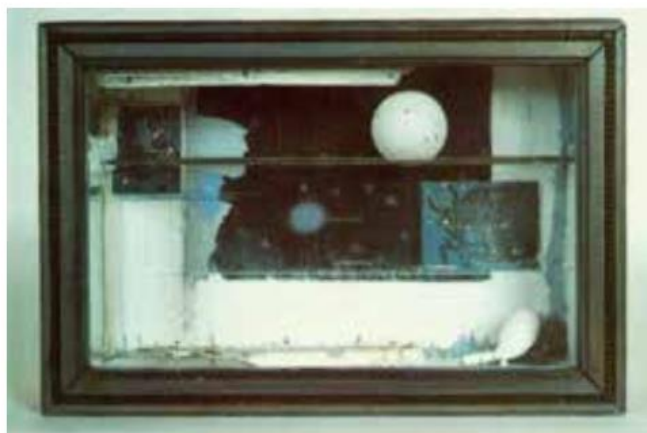
Estas características también las encontramos en el trabajo de otros artistas que han influenciado su acto creador, como por ejemplo Auguste Herbin, cuando presenta relieves radicales de simples formas geométricas en madera pintada que desafiaban no sólo el estatus de la pintura de caballete sino también las relaciones tradicionales entre el fondo y la figura; Henry Matisse, cuando destaca el lenguaje expresivo del color y del dibujo, o Joseph Cornell cuando apreciamos sus conjuntos de objetos contenidos en cajas y protegidos, por lo general, con un vidrio como elemento encapsulador.

Moret con sus objetos crea obras participativas, esa es la misión que pretende sugerirle a los espectadores los cuales pueden interactuar con ellas. Esta posibilidad de relación con las piezas que presenta el artista, tiene un objetivo definido: lograr que el público llegue a comprender el pensamiento y la cultura del pueblo venezolano a través de lo que él vivió, observó y disfrutó en su infancia con los juegos tradicionales.

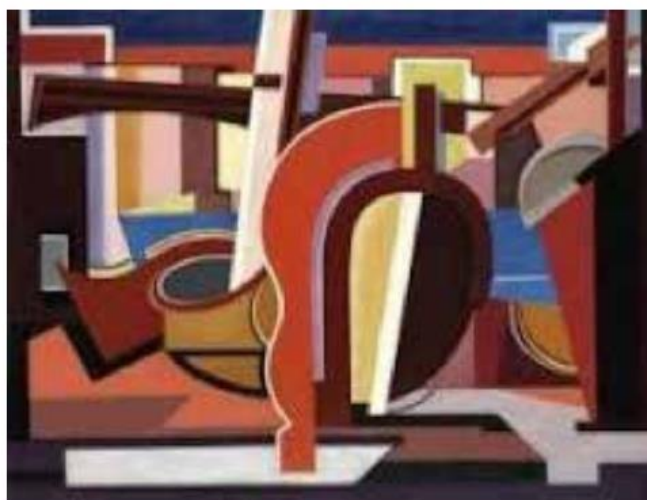
De esta forma el acto creativo del artista se convierte en una acción que produce una materialización del pensamiento a través del juego; una expresión de su propio mundo interior que desea convertir lo lúdico en objeto tangible. Es así como Moret se apropia de juguetes que ha coleccionado y conservado para integrarlos en su propuesta plástica, con el fin de hacernos despertar nuevamente a ese mundo mágico que, con el paso del tiempo, solemos olvidar.

Mirelyis Morales

[Anexo A (Cont.)]



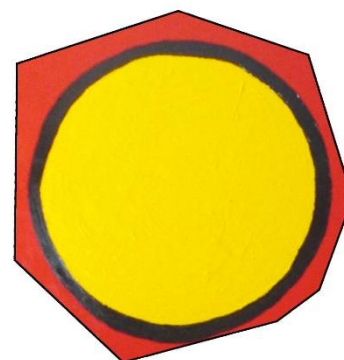
Joseph Cornell
Cassiopeia 1,
1960



Auguste Herbin
Bodegón ,
1927



Henri Matisse
La tristeza del rey,
1952



Del

Juego

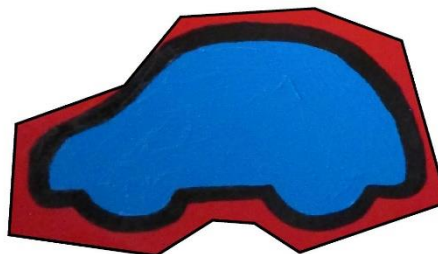
Simbólico

a las Imágenes

de Infancia



Juegos Tradicionales / **José Moret**



JOSÉ MORET REAPARECE

Del
Juego
Simbólico
a las Imágenes
de Infancia

Juegos Tradicionales / José Moret

La evolución discontinua y aventurada de la pintura de José Moret, artista ya experimentado que prefiere seguir siendo artísticamente joven, parece moverse por rachas y a saltos, con inesperadas apariciones y largas desapariciones sucesivas, siempre tomando posiciones extremas, de cierto riesgo estético, en las fronteras últimas de los lenguajes del arte, donde ya no es posible ir más allá sin perder la necesaria relación con los demás y con el mundo, pero sin precipitarse al vacío siguiente, desde donde no se puede regresar incólume.

José Moret se dio a conocer como heredero de los desafíos del informalismo, arte que reivindicó el desorden y el caos, incorporando el azar y la improvisación. Moret se destacó con grandes manchas impetuosas y repentinas que lo sacaron del anonimato. Luego realizó obras que no parecían obras sino paredes vacías. De ladrillos o de bloques. Y así continuó hasta que desapareció durante unos años, tal vez de abstinencia creativa, que aprovecho para graduarse y especializarse como profesor de arte.

Ahora las obras de Moret reaparecen con otro carácter, no menos extremo que las precedentes, aunque él las conciba más bien como muy accesible y familiares, como objeto del entorno cotidiano, un poco a la manera de los artistas del Pop Art., que se apropiaron de las formas más comunes, como las botellas de Coca – Cola o las hamburguesas McDonald's. Pero estas de Moret no vienen del consumismo y son más conceptuales y minimalistas.

La instantaneidad del impacto perceptivo de las imágenes de la comunicación



moderna, sobre todo las publicitarias, muy sintéticas y vistosas, contagiaron a todos las demás imágenes actuales, artísticas o no. Ese mismo principio está en la base conceptual e ideática de las obras de Moret, que mantienen implícita la idea moderna del arte como medio de comunicación. De allí vino a ensayar una forma de comunicación visual esencializada, sintética, resumida al uso básico de signos y símbolos visuales estereotipados capaces de ser automáticamente descifrados, sin que sea necesario poseer una cultura visual bien entrenada. Los signos se concentran hasta su mínima expresión, casi como señales públicas urbanas, o como pictogramas primarios. Así se emparentan con carteles y con escrituras pictográficas o ideográficas. Pero son obras abstractas, o casi abstractas, que mantienen un asomo de narratividad, o de referencialidad figurativa, aunque no una información entendible.

La actitud de Moret se parece a la de artistas como Matt Mullican, que toman elementos visuales urbanos y los incorporan en sus obras como especies de ready – made visuales.

Peran Erminy

[Anexo C]
[Resumen Curricular]



JOSÉ MORET



Caracas/ Venezuela
1958

RESUMEN CURRICULAR

ESTUDIOS

1978-1981

Dibujo, Pintura y Expresión Plástica, Mención Arte Puro, Escuela de Artes Plásticas Cristóbal Rojas, Caracas-Venezuela

1981-1983

Artes Gráficas, Mención Serigrafía, Escuela de Artes Plástica Cristóbal Rojas, Caracas -Venezuela

1994

III Curso de Gerencia de Proyectos en Artes Visuales, Consejo Nacional de la Cultura, Fundación Polar, Caracas - Venezuela.

1998-2004

Licenciatura en Educación Integral, Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, Caracas -Venezuela.

2006-2011

Magister en Artes, Mención Artes Plásticas, Universidad Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Caracas, Venezuela

2011-2014

Doctorado en Cultura Latinoamericana y Caribeña, Universidad Nacional Experimental, Instituto Pedagógico de Caracas, Venezuela.

EXPOSICIONES INDIVIDUALES

2011

El Juego y el Símbolo como experiencia artística, Centro para las Artes Arturo Michelena, Fundación Banco Industrial de Venezuela. Caracas. Venezuela

2005

Alternativas Visuales entre lo lúdico y el ensamblaje, Centro para las Artes Arturo Michelena, Fundación Banco Industrial de Venezuela, Caracas- Venezuela.

1991

Tendencias Cromáticas, Galería Fundación Arte125, Caracas-Venezuela

1990

Contrastes y Afirmaciones, Galería Uno, Caracas-Venezuela

EXPOSICIONES COLECTIVAS

2014

Imaginarios Estéricos. Sala Juan German Roscio. Biblioteca Nacional, Caracas. Premio Municipal de Artes Visuales. Salón Juan Lovera. Fundación Banco Industrial de Venezuela

2013

Premio Municipal de Artes Visuales Salón Juan Lovera. Fundación Banco Industrial de Venezuela-Caracas. La ciudad que vemos. Museo Francisco Narváez - Portamar, Edo, Nueva Esparta La sangría, Homenaje a Claudio Perna, Centro de Estudios Latinoamericanos" Rómulo Gallegos" Caracas. La ciudad que Vemos. Centro para las Artes Arturo Michelena. Fundación Banco Industrial de Venezuela, Caracas. La Ciudad que Vemos. Galería Minerva la Victoria, Estado Aragua, La Ciudad que Vemos, Museo de Arte de Barquisimeto, Estado Lara.

2012

37 Salón Nacional de Artes Aragua. Museo de Arte Contemporáneo "Mario Abreu Maracay" La Ciudad que Vemos. Museo de Arte Contemporáneo de Caracas

2011

Discursos de la Contemporaneidad, Casa Antonio José de Sucre. Caracas-Venezuela. Senderos contemporáneos, Fundación Casa de Bello, Caracas-Venezuela

2010

Premio Municipal Juan Lovera, Museo Jacobo Borges, Caracas-Venezuela Bienal de Arte Contemporáneo de Mérida, Universidad de los Andes, Mérida Estado Mérida Venezuela.

Grupo de los 5, Centro de Artes Integradas, Universidad Metropolitana, Caracas -Venezuela

DISTINCIONES

2011

Mención Honorífica al trabajo de grado El Juego y el Símbolo como experiencia artística, Maestría en Artes, Mención Artes Plásticas, Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto de Patrimonio Cultural, Caracas- Venezuela

1993

III Premio Obras Bidimensionales, 18 Salón Nacional de Arte Aragua, Museo de Arte Contemporáneo de Maracay Mario Abreu, Maracay Estado Aragua - Venezuela

1986

II Premio Galería de Pintores Banvenez, Caracas-Venezuela.