

~~Parar~~

*Una publicación para el
Proceso creativo de diseño*

Diciembre 2022
Santiago, Chile

Autora
Gracia González

Profesor guía
Pedro Álvarez

Tesis presentada en la Escuela de Diseño de la
Pontificia Universidad Católica de Chile para
optar por el título profesional de diseñador

diseño|uc
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



el tiempo

Agradezco a quienes de alguna manera han sido un aporte en el proceso.

A mi familia por ser parte de mi cotidiano y ofrecer un espacio feliz, cómodo y seguro.

A mis amigas por su infinito interés. Por sus preguntas, conversaciones y por ser ellas mismas una gran fuente de inspiración.

A Raimundo por su constante compañía y apoyo en el transcurso de la carrera. Por enseñarme tanto y compartir en conjunto la pasión por la belleza y el saber.

A todos los profesores que me han traspasado sus conocimientos y pasión por el diseño. En especial agradezco a Pedro por haberme guiado en el proceso, ofreciendo de su tiempo, sabiduría y confianza.

Por último doy gracias a todas las personas que hacen y crean, que han elegido las artes como medio para expresar sus sensaciones, pensamientos y reflexiones, capaces de transmitir a través de formas y sentires.

índice

[UNO] INTRODUCCIÓN	1.1—ABSTRACT	13
	1.2—MOTIVACIÓN PERSONAL	17
	1.3—INTRODUCCIÓN	18
[DOS] MARCO TEÓRICO	2.1—LA CREATIVIDAD Y LAS IDEAS BASADAS EN LA EXPERIENCIA DESDE LA DETENCIÓN	22
	2.2—PROCESO CREATIVO Y LA LIBERACIÓN DE IDEAS	25
	2.3—PROCESO CREATIVO DE DISEÑO	26
	2.4—PASOS A SEGUIR	28
	2.5—ENCUENTROS ENTRE EL ARTE Y EL DISEÑO	29
	2.6—ARTE CONCEPTUAL Y LA RELACIÓN OBRA—ESPECTADOR	32
	2.7—TRES PRÁCTICAS CONCEPTUALES	36
	2.8—LA TRÍADA PARA EL PROCESO CREATIVO DE DISEÑO	40
	2.9—LA PUBLICACIÓN COMO MEDIO ARTÍSTICO	41
	2.10—EL DISEÑO EDITORIAL COMO OBRA PARA EL PROCESO CREATIVO DE DISEÑO	43
	2.11—DEL ARTE CONCEPTUAL AL PROYECTO EDITORIAL	44
[TRES] FORMULACIÓN	3.1—OPORTUNIDAD DE DISEÑO	49
	3.2—FORMULACIÓN	50
	3.3—OBJETIVOS	50
	3.4—ESTADO DEL ARTE	52
	3.4.1. <i>Referentes</i>	
	3.4.2. <i>Antecedentes</i>	
	3.5—CONTEXTO	59

[CUATRO] DESARROLLO DEL PROYECTO	4.1—METODOLOGÍA CORNOCK	62
	4.2—GENERACIÓN	65
	4.2.1. <i>Investigación bibliográfica</i>	
	4.2.2. <i>Investigación en terreno</i>	
	4.2.3. <i>Aproximación al usuario/beneficiario</i>	
	4.3—SELECCIÓN	70
	4.3.1. <i>Arte conceptual global</i>	
	4.3.2. <i>Impacto del Arte conceptual en Chile</i>	
	4.4—SÍNTESIS	83
	4.5—ARTICULACIÓN, PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN CRÍTICA	88
4.5.1. <i>Estrategia editorial</i>		
4.5.2. <i>Conversaciones con expertos</i>		
4.5.3. <i>Exploración del soporte basada en la combinación y sus posibilidades</i>		
4.5.4. <i>Estructura total</i>		
4.5.5. <i>Lineamientos gráficos</i>		
4.5.6. <i>Contenido del libro</i>		
4.5.7. <i>Testeto con usuarias/beneficiarias</i>		
[CINCO] PROPUESTA DEL PROYECTO	5.1—PARAR EL TIEMPO	132
	5.1—FICHA TÉCNICA	144
[SEIS] CIERRE	6.1—COSTOS	148
	6.2—PROYECCIONES	149
	6.3—CONCLUSIONES	150

[uno] in—

tro—

ducción

1.1—ABSTRACT

1.2—MOTIVACIÓN PERSONAL

1.3—INTRODUCCIÓN

1.1—ABSTRACT

La creatividad es un recurso fundamental en nuestra existencia que permite la generación de ideas nuevas y propias relacionadas con la experiencia personal del conocimiento del mundo. La diversidad de percepciones permite establecer relaciones en un entorno prácticamente inagotable, algunas que no han sido realizadas anteriormente, lo que conduce a la creación de ideas significativas. Sin embargo, el contexto de vidas aceleradas en el que vivimos —donde las cosas ocurren de manera rápida— es un obstáculo en el desarrollo de la creatividad y, especialmente, en los Procesos creativos de diseño que requieren de una reflexión y detención para la generación de tales ideas. Por esto surge la necesidad de fomentar procesos relevantes para la liberación de ideas desde una perspectiva diferente. En esta línea, se plantea abordar otras áreas creativas que le dan predominancia a las ideas como agentes centrales y articulares, puntualmente el Arte conceptual que encontró su mayor punto de inflexión en la década de 1960. En esta línea, prácticas como la creación de Espacios lúdicos, el Arte del comportamiento y el Arte povera han desarrollado propuestas sugerentes respecto al énfasis en la idea, en consideración de aspectos tales como la interacción, la contemplación y la importancia del proceso en el resultado (estética procesual), generándose una tríada entre sus respectivos aspectos principales: Espacio, Acción y Material. Específicamente, en el acto de transferir elementos teóricos y formales del Arte conceptual y de dicha tríada a un proyecto editorial, se incentiva una experiencia educativa de Procesos creativos relevantes en estudiantes de diseño, ofreciendo la liberación de ideas propias en un tiempo de detención.

Palabras clave: Proceso creativo, Arte conceptual, Liberación de ideas, Detención, Tríada.



[Fig. 1]
Clara reparando en *Dream
Come True* Y.O. (2016).
Elaboración propia.



1.2—MOTIVACIÓN PERSONAL

Me gusta la belleza y creo que siempre me ha gustado. Siento una gran emoción y satisfacción cuando encuentro lo bello. Me refiero a lo visual y más allá de lo visual, a la belleza en significado y armonía, una experiencia estética completa.

Me acuerdo que el año 2016 fui a la exposición «Dream Come True» de Yoko Ono en el Malba en Buenos Aires. Tenía 17 años y fue la primera vez que sentí tanto con el arte. Cada obra era algo totalmente nuevo para mí, con una sensibilidad que nunca había visto. Nos invitaba a pensar y a hacer con ella y su obra. Tuve una sensación de sorpresa, emoción e inquietud de hacer: de hablar con otro lenguaje y de expresar con otras cosas.

Eso también lo siento cuando veo una película o una foto con una paleta de colores interesante, con situaciones insólitas o cuando se muestra de una manera bella algo que no lo es. También en el cotidiano, en conversaciones banales, en lo simple, en las calles vivas y en lo inesperado. En esos momentos siento inspiración y me siento creativa, porque en nuestras experiencias diarias podemos encontrar el impulso para crear. Por el contrario, cuando

la vida se vuelve monótona, cuando faltan sorpresas, cuando estoy mucho en mi casa, los pensamientos e ideas también se contagian de esa monotonía.

En mi experiencia universitaria me ha interesado esto. Desde el diseño y la estética me he involucrado con las inspiraciones de las personas, el origen de las ideas y, sobre todo, el desarrollo de los Procesos creativos reflexivos y experimentales. Me interesan las subjetividades, las interpretaciones, las diferencias entre las personas y sus pensamientos; que podamos ver ángulos distintos de lo mismo. Me interesa la relación entre nuestras experiencias e identidad con nuestras acciones creativas.

Me preocupa cuando buscamos las respuestas en los otros, cuando creemos que nuestras ideas no son suficientes, cuando sentimos un bloqueo creativo. Sobre todo porque no creo tanto en este, en que no podamos ser creativos. A veces sólo falta un incentivo. Por esto, considero importante repensar los Procesos creativos que desarrollamos en el diseño y en áreas vinculadas, y me interesa promover situaciones en las que el límite entre la disciplina y la vida — entre el diseño y el día a día— se vuelva difuso.

[Fig. 2]
Clara subiendo en Dream
Come True Y.O. (2016).
Elaboración propia.

1.3—INTRODUCCIÓN

Las ideas pasajeras y no meditadas que surgen en el pensamiento tienen un origen relacionado con nuestras experiencias, conocimientos y percepción del mundo, y, por lo tanto, con nuestro desarrollo identitario. Entonces, la ideación —o la liberación de ideas— es un proceso que nos permite configurar conceptos propios que se vinculan con las vivencias que cada persona explora en su entorno.

En el Proceso creativo surgen y se desarrollan los primeros estímulos, ideas y pensamientos espontáneos que, a priori, pueden parecer insignificantes, pero que luego terminan en ideas y conceptos desarrollados y novedosos. Por esto, dedicarle tiempo, detención e importancia a nuestras experiencias cotidianas puede influir de manera positiva en la generación de ideas nuevas y propias, encontrando la belleza e inspiración en aquellos momentos inesperados que pueden ser un posible inicio de una creación.

Sin embargo, hoy nos encontramos en un contexto en el cual el sistema económico, político y social le ha otorgado un valor supremo al tiempo, concluyendo en una problemática sensación de permanente prisa. El tiempo debe ser aprovechado de forma eficaz; las cosas se producen de manera rápida y los resultados deben ser inmediatos, viviendo en una vida acelerada y sumamente productiva con fuertes influencias de la vida moderna. El filósofo Marshall Berman (1989) se refiere a esta como una época vorágine de constante aceleración de la vida y de sus tiempos, que está «siempre en expansión y drásticamente fluctuante» (p. 2). Hoy mantenemos un sistema

totalmente vinculado al de la modernidad y su producción. Todos aquellos acontecimientos y cosas que nos rodean están en constante transformación; a diario aparecen productos, tendencias, modos de vivir y formas de pensamiento nuevos, generándose un círculo vicioso donde, en la medida en que ocurren más cambios, el tejido social se adapta a ellos, luego los descarta y prontamente responde con nuevas sugerencias.

En este contexto de producción y rapidez, las áreas creativas se ven absolutamente afectadas. Se encuentran inmersas en un sistema que apresura sus creaciones y resultados. Y es que la creatividad no puede ser obligada, presionada, acelerada. Hoy, la producción constante le ha dado más protagonismo al resultado eficiente de diseño que al proceso que lo llevó a este; las conversaciones, decisiones, reflexiones y experimentaciones que concluyeron en el diseño final, viéndose forzados a despertar la creatividad de una manera mecánica.

Sin darnos cuenta, nos estamos desarrollando en una vida acelerada que influye directamente en los Procesos creativos, puesto que se requieren de ambientes reflexivos y detenidos que se han visto obstaculizados por la rapidez, dejando de lado una vida contemplativa que ofrezca la oportunidad de crear ideas nuevas y propias que puedan ser un aporte significativo, y desarrollándonos, por el contrario, en procesos acelerados y poco reflexivos que concluyen en lugares comunes, en algo que ya ha sido visto y creado. Tal como menciona Byung-Chul Han (2010):

Los logros culturales de la humanidad, a los que pertenece la filosofía, se deben a una atención profunda y contemplativa. La cultura requiere un entorno en el que sea posible una atención profunda. Esta es reemplazada progresivamente por una forma de atención por completo distinta, la hiperatención. Esta atención dispersa se caracteriza por un acelerado cambio de foco entre diferentes tareas, fuentes de información y procesos. Dada, además, su escasa tolerancia al hastío tampoco admite aquel aburrimiento profundo que sería de cierta importancia para un Proceso creativo (pp. 14-15).

En esta línea, el diseño es un área creativa que se distingue por su constante búsqueda de producir y crear a través de distintos medios, y, por ende, se ve sumamente afectada al encontrarse con el problema de desarrollarse en un contexto de vidas aceleradas, debilitando sus Procesos creativos y generación de ideas. Estudiantes de diseño suelen desarrollarse en procesos fuertemente vinculados a la pantalla y a su viciosa búsqueda de referentes como un camino para llegar a ideas de manera rápida. Están constantemente relacionados con plataformas como Pinterest y Behance, en un estado de hiperatención visual donde se fusionan creaciones y soluciones de otras personas en lugar de liberar ideas relacionadas a las sensaciones, identidades y experiencias de cada persona. Asimismo, se han desarrollado múltiples metodologías de diseño pauteadas y estructuradas que, si bien esperan promover di-

chos procesos, actúan como guías para crear proyectos eficientes desarrollados en pasos lineales y tiempos acotados. Por esto, es necesario repensar tales procesos y despertar la creatividad de una manera más orgánica, experimental y reflexiva, potenciando ese límite difuso entre el diseño y la vida.

[dos]

marco

2.1—LA CREATIVIDAD Y LAS IDEAS BASADAS EN LA EXPERIENCIA DESDE LA DETENCIÓN

2.2—PROCESO CREATIVO Y LA LIBERACIÓN DE IDEAS

2.3—PROCESO CREATIVO DE DISEÑO

2.4—PASOS A SEGUIR

2.5—ENCUENTROS ENTRE EL ARTE Y EL DISEÑO

2.6—ARTE CONCEPTUAL Y LA RELACIÓN OBRA—ESPECTADOR

2.7—TRES PRÁCTICAS CONCEPTUALES

2.8—LA TRÍADA PARA EL PROCESO CREATIVO DE DISEÑO

2.9—LA PUBLICACIÓN COMO MEDIO ARTÍSTICO

2.10—EL DISEÑO EDITORIAL COMO OBRA PARA EL PROCESO CREATIVO DE DISEÑO

2.11—DEL ARTE CONCEPTUAL AL PROYECTO EDITORIAL

teórico



2.1—LA CREATIVIDAD Y LAS IDEAS BASADAS EN LA EXPERIENCIA DESDE LA DETENCIÓN

En tiempos pasados, cuando se creaba, descubría o inventaba algo nuevo, tal como ocurrió con Isaac Newton y la ley de la gravedad o la primera película proyectada por los hermanos Lumière, se creía y comprendía a estas personas como genios creativos que tenían particulares y epifanías que el resto carecía (Matussek, 1984). Hoy sabemos que no es así y que en realidad todos tenemos esa habilidad creadora, que todos somos potencialmente creativos (Glaveanu, 2019). La creatividad es una herramienta imprescindible en nuestras vidas. Es una sensación —casi un estado— y un llamado a crear. Esta convive con la pasión, con sensaciones intensas de interés y motivación (Kaufman, 2019). Hay momentos en que nos sentimos inspirados, iluminados, creativos, donde vemos las cosas con claridad. Imaginamos soluciones, formas y sentires. Así, a partir de la creatividad surgen las ideas, motivando a la expresión y al deseo de desarrollarlas y comunicarlas, siendo un motor que mantiene, en cierta forma, vivo al mundo.

Si bien el acto creativo emerge del interior de cada individuo, actúa en momentos determinados como un potencial que debe ser activado para que se desarrolle (Matussek, 1984) o, como bien señaló Matisse (s.f.), «crear es expresar lo que se tiene dentro de sí» (citado en Esquivias Serrano, 2004, p. 7), como si las ideas existieran previamente en nosotros y necesitaran un impulso para ser liberadas. Eso que se tiene en el interior aparece en momentos inesperados, como si surgieran de la nada a modo de iluminación, una sensación asociada a la clásica expresión *jeureka!* (Romo Santos, 1997).

Su origen desconocido —esta extraña conexión de pensamientos que hacen aparecer una idea— tiene en realidad una directa relación con las vivencias de cada individuo. A diario se absorbe y procesa todo tipo de información por medio de las experiencias en el mundo, y a partir de estas surge la creatividad, es decir, en la interacción entre el individuo y el ambiente que explora (Csikszentmihalyi, 1998). Incluso en los hechos banales y en lo aparentemente insignificante del cotidiano surgen nuevas ideas a partir del acto de relacionar, mediante la asociación entre conceptos y sensaciones no establecidos anteriormente (Novaes, 1973). Por esto, a menudo surge la creatividad en la observación del entorno: en momentos o lugares que poseen signos abiertos a la posibilidad de generar nuevas relaciones, y, por lo tanto, la creación de ideas significativas: ideas nuevas vinculadas a la identidad y experiencia.

En esta línea, es necesario ahondar en la importancia del origen de la creatividad, especialmente respecto a la diversidad de maneras de percibir el entorno e imaginar a través de este. Merleau-Ponty, en su obra clásica *Fenomenología de la percepción* (1945), asume el mundo como algo que siempre «está ahí» y que solo se puede conocer mediante la experiencia individual. En este sentido, la percepción no se asume como algo verdadero e inmutable, o como una única mirada de comprender el entorno, sino más bien como un diálogo permanente para conocer un mundo inagotable que cada individuo explora de manera distinta (Merleau-Ponty, 1945). A su vez, se puede considerar que la creatividad que surge produc-

to de la percepción del medio es, al igual que este, inagotable e infinita. En este sentido, la creatividad se relaciona con las subjetividades, con la atención y selección sobre todas las posibilidades, y con los distintos modos de ver y sentir sobre una misma cosa. Para comprender lo percibido, la mente lo interpreta mediante la imaginación: la acción de imaginar, de crear imágenes inexistentes en la mente y de crear ideas nuevas (Marín García, 2013).

Si bien el mundo y la creatividad son inagotables, para que las relaciones en el cotidiano sean significativas —valoradas y duraderas— es importante el uso adecuado del tiempo. Es importante desacelerar y detenerse, ya que en esas pausas y momentos lentos el pensamiento creativo se gatilla (de Bono, 1994). Grandes pensadores o creadores de la historia, tales como Beethoven, Satie y Descartes, exploraban de distintas maneras el recurso limitado del tiempo, coincidiendo en que las mejores ideas podían brotar en largas caminatas acompañadas de un papel y lápiz, o en momentos de ocio (Currey, 2016). De esta manera, desarrollaron una rutina enfocada en la detención, en favor del pensamiento creativo desde un cierto control de la aceleración. En ese sentido, tal uso del tiempo permite alcanzar una mayor calidad en la atención y contemplación de lo que nos rodea, y así, parar, observar, comprender y resignificar a partir de nuevas asociaciones. No obstante, en un contexto de vida acelerada el desarrollo de la creatividad se ha visto dificultado, influyendo directamente en tales instancias en que surgen las ideas, especialmente en el Proceso creativo.



[Fig. 3]
La llegada de un tren a la
estación de La Ciotat (1896).
Fuente: <https://www.tiempodecine.com>

2.2—PROCESO CREATIVO Y LA LIBERACIÓN DE IDEAS

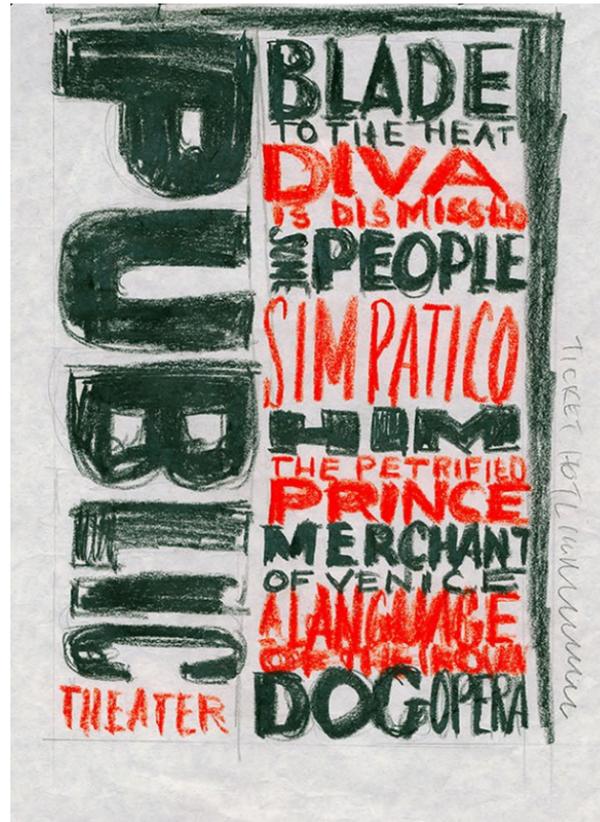
En el desarrollo de creaciones, obras y proyectos de distintos ámbitos, la creatividad permite concluir en resultados novedosos y de mayor impacto en el área, por lo que es importante comprenderla, utilizarla y dedicarle tiempo. El Proceso creativo es aquel momento y contexto en el que fluyen la creatividad y su consiguiente detonación —o liberación— de ideas. Cada proceso varía según la persona; se comienza desde distintas premisas y existe una diferencia entre la atención, observación y percepción del mundo inagotable que nos rodea y las infinitas posibles asociaciones existentes. Pero comúnmente no se considera como una serie de etapas lineales, sino más bien evolutivas, donde se está en constante movimiento: se avanza, pausa y retrocede (de manera consciente o no) en pos de un proceso que considere toda la información y estímulos dispuestos en cada fase.

Si bien los procesos son muy diversos entre sí, se han identificado ciertas etapas que suelen estar presentes: la preparación, la incubación, la iluminación y la verificación (Novaes, 1973). La preparación consiste en la obtención de un conocimiento previo para realizar el proceso: las lecturas, conversaciones, estudios, experiencias. La incubación se refiere a la deliberación y análisis sobre las alternativas. La iluminación es la etapa donde aparecen y se construyen las ideas. Por último, en la verificación se aprueban las ideas de manera crítica y consciente. Si bien cada etapa es importante, en la iluminación ocurre la liberación de ideas. Es el momento de conexión, relación y surgimiento de un pensamiento que hace suficien-

te sentido como para dar inicio a un proceso. Se liberan ciertas ideas que pueden no parecer importantes, pero que en realidad se gatillan de una manera —casi psicoanalítica— en la cual se descargan pensamientos vinculados a las experiencias pasadas y entendimientos del mundo, ideas que tienen una relación profunda con la individualidad e identidad.



[Fig. 4]
Etapas del Proceso creativo.
Elaboración propia.



[Fig. 5]
Boceto Paula Scher de su libro «Twenty-Five Years at the Public, A Love Story» (2020).

Fuente: <https://www.pixartprinting.es>

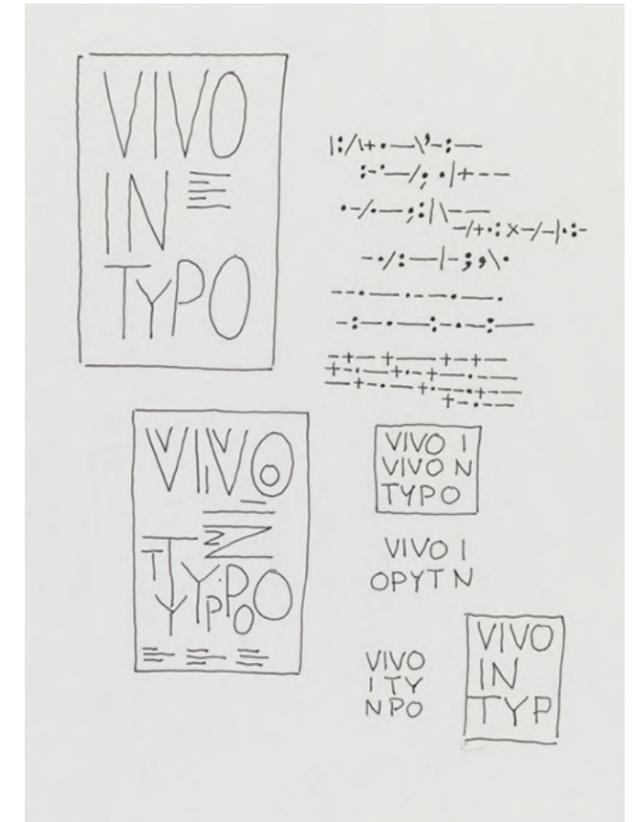
2.3—PROCESO CREATIVO DE DISEÑO

El diseño es una práctica creativa que se encuentra en el origen de la existencia humana. Todo lo que nos rodea está creado y diseñado, lo que la convierte en una disciplina omnipresente en la existencia (Arámbula Ponte & Uribe Becerra, 2016). Respecto a esto, se enfatiza en la dimensión creativa del diseño, adhiriendo a posturas como las de Manzini (2015) o Papanek (1975) que reivindican la idea de un diseño abierto a todos y dotado de una condición ubicua. El diseño asimismo surge desde nuestra experiencia y percepción. María Alejandra Cauda Ferreira (2021) profundiza en la idea de que «(...) las experiencias vividas alimentan la creatividad, son la entrada (o input) de percepciones que determinarán el modo en el cual el diseñador aborda un proceso creativo» (p. 62). Y en este sentido, es una práctica que busca establecer una relación entre la mente y el cuerpo, en la cual se une el pensar y la creatividad con el hacer, para un diseño que une contenido y forma.

En un mundo donde casi todo está diseñado, se podría señalar que todo diseño conduce a otros diseños, funcionando como un puente entre lo creado y lo que se creará (Chimero, 2010). Existe también una relación inseparable entre creatividad y la estética, siendo una el inicio del fin de la otra. La creatividad es algo que surge de la estética, por ejemplo, al percibir una obra o al sentir una experiencia sensible (Tinio, 2019). En esta línea, tal como menciona John Heskett (2002): «el diseño consiste en diseñar un diseño para producir diseño» (p. 5), es decir, el diseño como campo, acción, prototipo, y por último, como producto final (Álvarez, 2021).

Para el Proceso creativo de diseño se han propuesto diversos modelos y metodologías que convergen en estrategias como el desarrollo de un brief conceptual y las lluvias de ideas en tiempos acotados (Moalosi, 2001). Si bien dichas etapas han demostrado tener efectividad, se encuentran en el campo de las metodologías pauteadas que se enfocan en la eficiencia y la rapidez, sin considerar mayormente la contemplación y la reflexión. En el diseño como práctica creativa es necesario el desarrollo de procesos más abiertos, donde prime el uso del tiempo y la calidad del pensamiento en pos tanto del resultado, como de las habilidades reflexivas.

Por ejemplo, si bien Ellen Lupton (2011) identifica etapas en el Proceso creativo de diseño (definición del problema, generación de ideas y el dotarlas de forma) más que plantear pasos estrictos, propone técnicas abiertas y adaptables a la diversidad de personas y su particular comprensión de la realidad, que implica también diversidad de subjetividades. Para la liberación de ideas, aboga por el recurso de plasmarlas en maquetas, dibujos o diversas formas visuales, y se refiere a la importancia de estar en constante búsqueda de absorber lo que nos rodea, llevando siempre un cuaderno para plasmar y elaborar una base de datos (Lupton, 2011). En este sentido, diseñadores como Paula Scher, Carin Goldberg y Philippe Apeloig afirman que, dado que muchas ideas surgen «de la nada», están en un constante ejercicio de creación de bocetos y exploración material, donde se les otorgan formas a las ideas, o las mismas ideas aparecen en la forma.



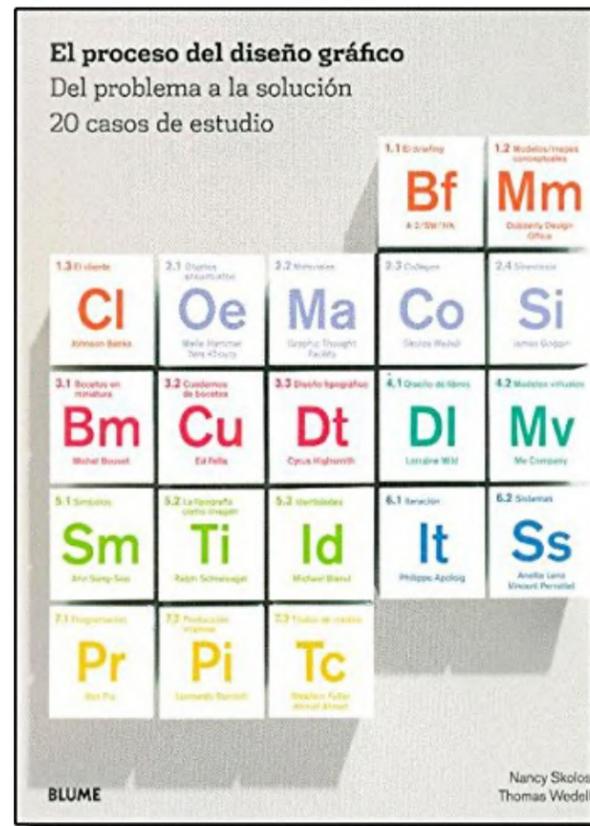
[Fig. 6]
Boceto Philippe Apeloig en obra «Making a Poster is a Process» (2014).

Fuente: <https://apeloig.com>

2.4—PASOS A SEGUIR

Diversas técnicas y metodologías se han creado para desarrollar la creatividad. En muchos casos se han diseñado proyectos editoriales que incentivan una lectura para ser explorada en un escritorio y dentro de cuatro paredes. Son libros que se refieren a la creatividad y a maneras de desarrollarla operando como un solucionador de problemas, garantizando que al seguir ciertos pasos aparecerá una idea. Si bien funciona en casos, abarcan una gran complejidad camuflándola en una serie de instrucciones, unificando y generalizando a los lectores y sus experiencias.

Por el contrario, la creación de un diseño debe poner más énfasis en su proceso de pensamiento y reflexión, y no tanto en sus pasos a seguir. El proceso debe estar orientado a técnicas y operaciones que permiten que se desarrollen ideas valiosas y significativas relacionadas a la «constitución identitaria de los sujetos» (Pinochet, 2020).



[Fig. 7]
Libro guiado: «El proceso del
diseño gráfico» (2012).

Fuente: <https://buscador.bibliotecas.uc.cl>

2.5—ENCUENTROS ENTRE EL ARTE Y EL DISEÑO

Reconociendo el impacto de la vida rápida y productiva en el diseño como disciplina creativa, se puede desarrollar una mirada a otras prácticas creativas que, si bien pueden igualmente verse afectadas por el tiempo actual, mantienen despierto el interés por el proceso material, formal y mental. En esta línea, el Proceso creativo en el arte es fundamental, y en muchos casos, la misma obra de arte final es comprendida como proceso en sí misma, desarrollándose en el encuentro con el espectador, es decir, en el momento que interactúa con esta.

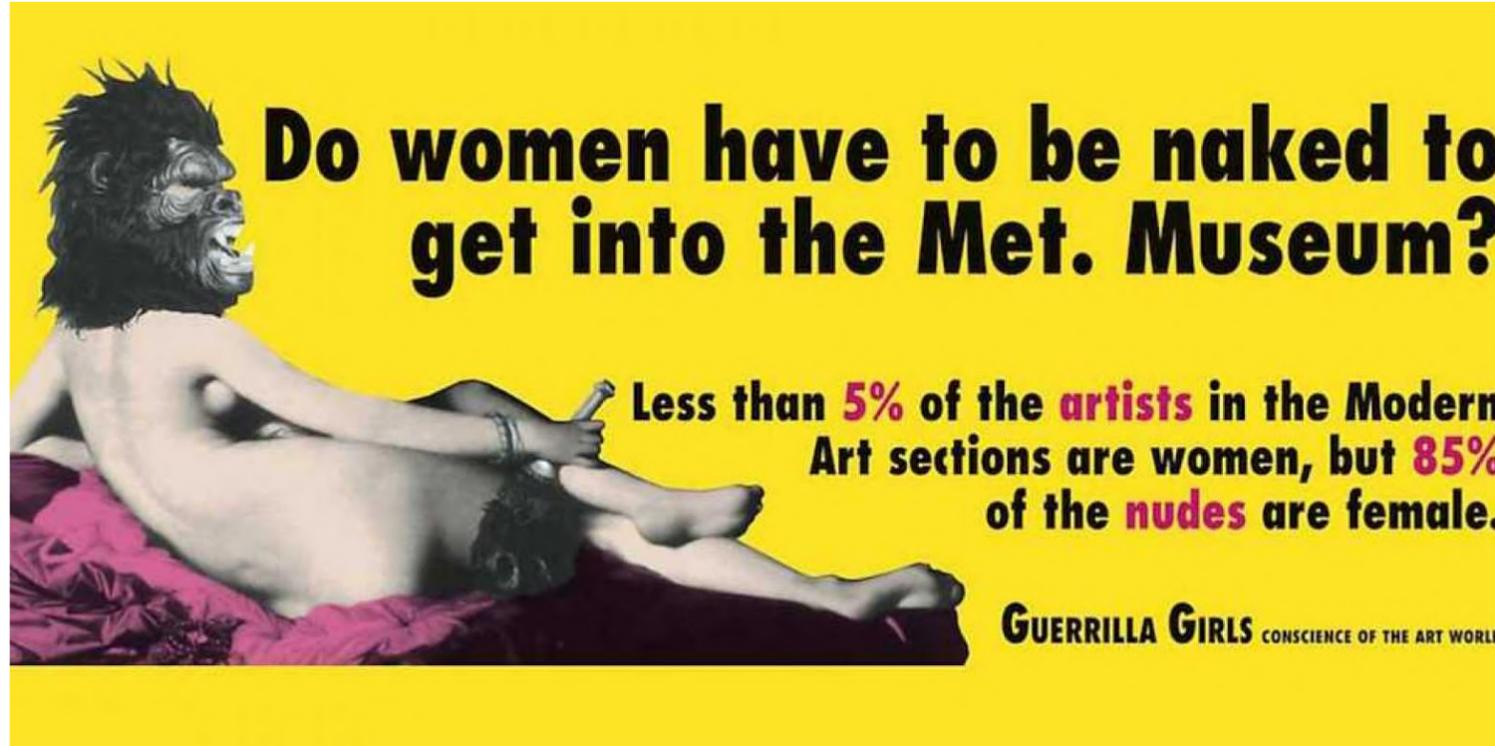
A partir de la mirada hacia el arte para el diseño, cabe mencionar que se ha estudiado la relación entre estas disciplinas, o si dicha relación existe o no. Algunos han planteado el diseño en los términos de una nueva forma de hacer arte y de expresar, como Isabel Campi (2003) en sus reflexiones sobre la relación entre estas áreas. Así, se han establecido diferencias entre ambas prácticas, donde el arte ha sido comprendido desde su relación con la estética y expresividad, mientras que el diseño se ha asociado a lo funcional y a la solución de problemas. Por esto, antiguamente cuando se presentaba una belleza y atractivo visual en el diseño se le denominaba como un «objeto de diseño» que contenía grados de artisticidad (Campi, 2003) y que, en cierta manera, adquiriría características de la otra disciplina que no son propias de la función del diseño. Sin embargo, también ha ocurrido el fenómeno inverso, donde objetos de arte tienen grados de diseño o son compuestos por objetos de diseño per se. Este fenómeno se dio tanto en los *ready-made*

de Duchamp a inicios del siglo XX, donde en varios casos las obras eran productos funcionales de uso cotidiano montadas en un contexto de diseño, como también ocurrió en el cartelismo de las décadas de 1960 y 1970, donde se recurrió a elementos y técnicas del diseño gráfico para su expresión política y artística, siendo piezas gráficas percibidas y comprendidas como obras de arte, tal como sucede con el trabajo de Guerrilla Girls y de Barbara Kruger (Calvera, 2003).

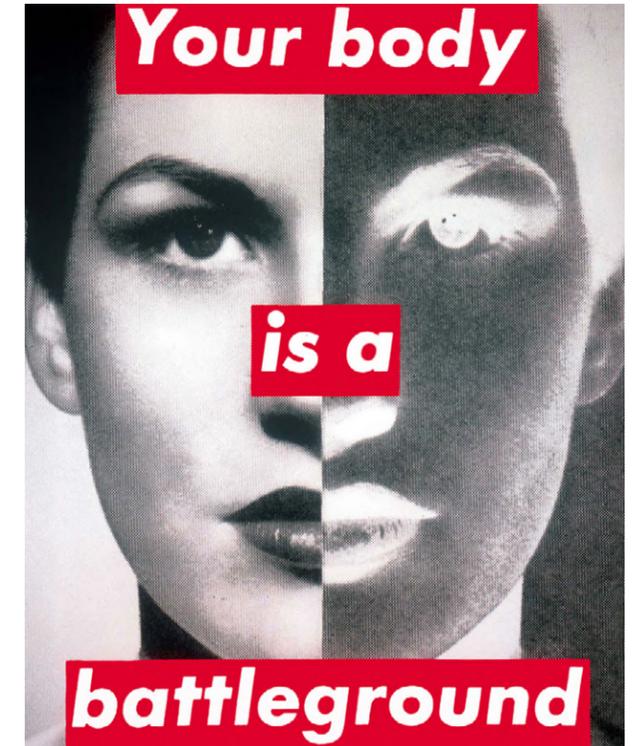
En estas situaciones donde productos o artefactos de diseño son utilizados para su traslado hacia el arte, o viceversa, surge la cuestión de qué es lo que hace que algo sea considerado uno o lo otro. El diseño, por un lado, encuentra una oportunidad o necesidad para solucionar un determinado problema (o prototipar un escenario futuro), pero su propuesta debe buscar una comunicación clara e informativa para que el beneficiario, usuario o consumidor se relacione con el producto, servicio o sistema en consideración de su dimensión simbólica, funcional y operativa. En el caso del arte, especialmente después de la acción de Duchamp antes mencionada, se produjo una nueva forma de expresión a través del desplazamiento de lo objetual hacia lo conceptual, produciendo un giro en el entendimiento del objeto artístico. Al igual que el diseño, la obra comunica un mensaje o idea al espectador/público, pero en este caso, la comunicación es principalmente reflexiva y fomenta un pensamiento creativo en el espectador.



[Fig. 8]
 Rueda de bicicleta,
 Marcel Duchamp (1913).
 Fuente: <https://www.santa-fixie.com>



[Fig. 9]
 Do women have to be naked
 to get into the Met. Museum?,
 Guerrilla Girls (1989).
 Fuente: <https://www.guerrillagirls.com/projects>



[Fig. 10]
 Your body is a battleground,
 Barbara Kruger (1989).
 Fuente: <https://www.the-broad.org/art>

2.6—ARTE CONCEPTUAL Y LA RELACIÓN OBRA-ESPECTADOR

Respecto a lo anterior, se puede identificar un rol del arte a nivel social y cultural, donde la obra artística invita a una experiencia estética sensorial que influye en otros ámbitos. De manera específica, el Arte conceptual como práctica detona una liberación de ideas en quienes interactúan con la obra potenciando un pensamiento creativo a partir del encuentro.

A lo largo de la historia del arte se ha comprendido el rol expresivo y representativo de la obra, cuya visualidad pictórica representaba fielmente la realidad. Luego, en la modernidad junto a la revolución industrial, sus desarrollos tecnológicos y la aparición de la fotografía, el arte se independizó de su deber mimético (S. Halart, comunicación personal, 28 de abril de 2022), concluyendo en las vanguardias artísticas, y con ellas, en el esfuerzo participativo y exploración perceptiva por parte del espectador al momento de analizar la obra de arte que ha abandonado la imitación literal de la realidad. Tal esfuerzo se agudiza cuando, en la década de 1910, Duchamp desafía el objeto de arte pictórico y tradicional, influyendo en un cambio en la historia del arte y en sus prácticas, afectando en la expresión, valor y función de la obra artística.

Duchamp propone con el *ready-made* que cualquier objeto puede ser considerado obra bajo el contexto del arte (Phillips, 2021). Utiliza objetos cotidianos, les otorga de manera consciente un nuevo entendimiento (Flores Canet, 2016) y los ubica en un ambiente artístico donde su funcionalidad y carácter original se vuelve irrelevante, como sucede, por ejemplo, con la reconocida Fuente (1917). Así, inte-



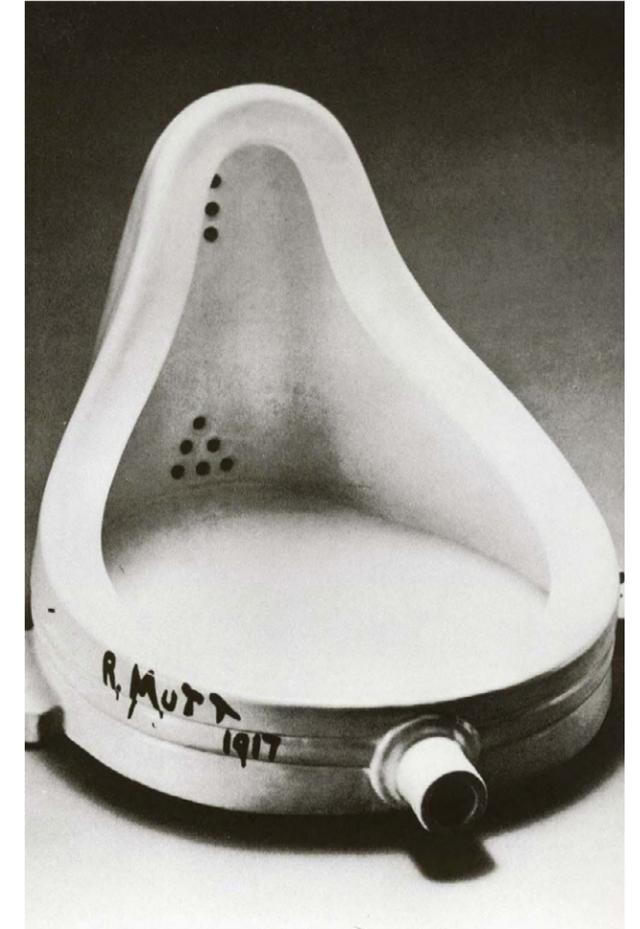
[Fig. 11]
Deber mimético de la obra:
«Retrato de Giovanni Arnolfini y su esposa»,
Jan van Eyck (1434).

Fuente: <https://www.salirconarte.com>



[Fig. 12]
Vanguardias: «Child Picking a Fruit»,
Mary Cassatt (1893).

Fuente: <https://artsandculture.google.com>



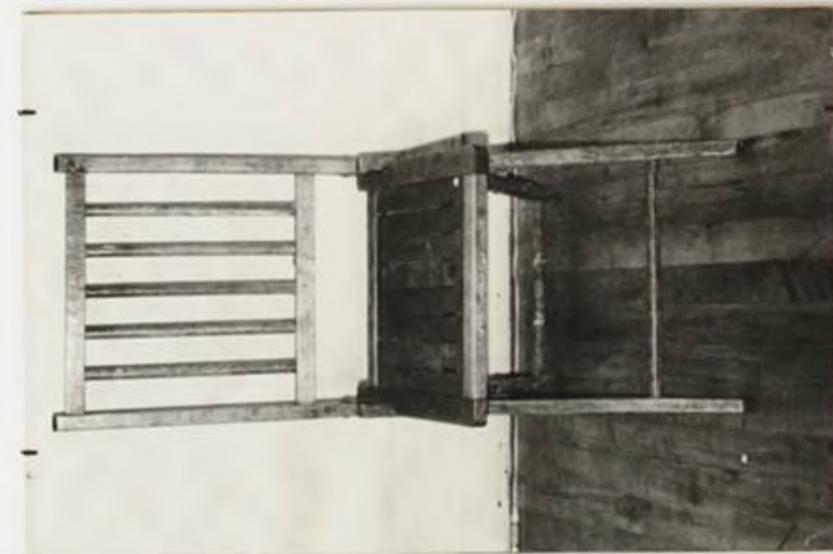
[Fig. 13]
Arte objetual: «La fuente»,
Marcel Duchamp (1917).

Fuente: <https://historia-arte.com/obras>

rumpe su significado y función, descubriendo que se pueden transmitir ideas mediante estos y que se puede «hablar con otro lenguaje» (Kosuth, 1969). Si bien su nueva manera de pensar la obra generó controversias, influyó profundamente en el arte posterior, tal como mencionó Joseph Kosuth (1969) en su momento: «Todo el arte (después de Duchamp) es conceptual (en su naturaleza) porque el arte sólo existe conceptualmente» (p. 7). De esta forma, con posterioridad al *ready-made* se desarrolla una tendencia objetual que se opone al objeto artístico tradicional (pintura-escultura), con la intención de transmitir ideas mediante la puesta en escena de artefactos culturales, inscritos en prácticas como el Collage y Arte Objetual, para concluir en el llamado Arte conceptual, que eleva la idea por sobre la materia (Marchán Fitz, 2012).

La práctica del Arte conceptual surgió en la década del 1960 como una respuesta crítica y política a las prácticas tradicionales vinculadas a la burguesía y consumismo (Marzona, 2005). En este la teoría y las ideas predominan por sobre la obra tangible, comunicando conceptos mediante esta. Se ocupa más de la representación semántica, con miras a transmitir un mayor contenido, pero con menos forma (Lippard, 2004), promoviendo su desmaterialización, concepto instaurado por la teórica Lucy Lippard (1971) que sugiere, más que una superación absoluta del objeto, una superioridad de la idea por sobre la materialidad. De esta manera el proceso de la obra adquiere una mayor importancia y se transita de una estética del objeto a una estética procesual (Adorno,

1983, citado en Urbina, 2005), donde importan más los procesos formativos (Marchán Fitz, 2012) y se le presta atención a la idea creativa. La propia obra de arte es el proceso y funciona como un «sistema abierto» (Adorno, 1983, citado en Urbina, 2005) que requiere de la experiencia del espectador para existir. La obra es abierta, ofrece una multiplicidad de lecturas y de posibilidades interpretativas (Eco, 1962) y es el espectador quien, mediante la experiencia y percepción de esta, interpreta, potenciando su imaginación y creatividad (Vásquez Rocca, 2013). Así, la estética procesual y su obra abierta instauran nuevos procesos en el espectador.



[Fig. 14]
Arte conceptual: «Una y tres sillas», Joseph Kosuth (1964).
Fuente: <https://arthive.com>

2.7—TRES PRÁCTICAS CONCEPTUALES Y PROCESUALES

Considerando el cuestionamiento del objeto artístico tradicional y la expansión de los dominios del arte producto de esto, se analizarán tres tendencias conceptuales dominantes en la escena durante las décadas de 1960 y 1970 que exploran una relación profunda entre la obra abierta y el espectador que la explora: los Ambientes y Espacios lúdicos, el Arte del comportamiento y el Arte povera. En relación con su conexión (o aporte) con el Proceso creativo de diseño se escogen estas tres tendencias por su relación significativa entre la obra y el espectador, la cual lo sumerge en una detención donde contempla e interpreta la obra, y, en ese acto particular, se conduce a un pensamiento creativo de liberación de ideas significativas.

En primer lugar, los Ambientes y Espacios lúdicos consisten en espacios donde el espectador participa y continúa el proceso del objeto artístico. Mediante la interacción en un espacio compuesto de juegos de luces y objetos sensoriales, entre otros, el espectador desarrolla los sentidos, especialmente la vista y el tacto al manipular la obra. En estos espacios se forma una relación entre la actividad artística y el juego, liberando la imaginación mediante la exploración (Marchán Fitz, 2012). Dan Flavin es un artista contemporáneo reconocido por la creación de Espacios lúdicos que invitan a una inmersión sensorial total en la obra como ambiente. Ubica luces, crea juegos de colores, y, sobre todo, convierte un espacio en la obra de arte total. En su propuesta se genera una relación dependiente entre la luz y la arquitectura, siendo la primera una materia efímera capaz de definir el ambiente (Govan, 2004).

Luego, el movimiento del Arte del comportamiento le otorga énfasis a la acción y experiencia del espectador. Existe una actividad a realizar que se planifica dentro de ciertas condiciones de tiempo y espacio, por lo que la obra presenta un carácter inconcluso y procesual, es decir, existe y se desarrolla en el proceso de interacción con el espectador (Marchán Fitz, 2012). En la misma obra-actividad, mediante la interacción se obtiene un aprendizaje reflexivo, perceptivo y creativo que deja el proceso abierto a otros niveles. Esto último sucede en la obra de Franz Erhard Walther, quien mediante piezas textiles geométricas y abstractas promueve un acto creativo –e incluso performático– en el espectador, considerando importante que el espectador continúe la obra mediante la imaginación en su percepción de las formas (Walther, 2016).

Por último, el Arte povera es una práctica que surge como una nueva forma de Arte objetual. Este último propone que mediante el encuentro de objetos y materiales comunes se generan nuevas relaciones (Phillips, 2021) asumiendo que existe una fuerza expresiva de la propia cosa que desarrolla un estímulo perceptivo en el espectador. A diferencia del objetual, en el Arte povera se utilizan materiales «pobres», ya sea naturaleza o desechos, que poseen un carácter activo donde se hace visible la transformación de la apariencia del material enfocándose en sus propiedades físicas y plásticas (Marchán Fitz, 2012). Obtiene un sentido procesual y sensorial, donde importa la experiencia del espectador al sentir la obra. Entre sus artistas destaca Hans Haacke, quien

se interesa por crear con materiales naturales cambiantes y sus respectivos procesos físicos, fenómeno que influye en una variedad de percepciones sobre una obra que no es constante (Grasskamp, 2004), tal como sucede en su reconocida obra *Condensation Cube*, que muestra los cambios de estado del agua en un tiempo y espacio, o en *Blue Sail*, obra que existe en la interacción de un género azul y el aire de un ventilador que lo mueve.

Comprendiendo las tendencias conceptuales recién descritas, es innegable que su intento de comunicar mensajes que trascienden la obra física fue una inmensa novedad y revolución para el arte de la época y, en las palabras de Kosuth, generó un impacto conceptual en las artes visuales posteriores. En este sentido, y concentrándose en el marco nacional del arte, se puede identificar un notorio desarrollo conceptual en artistas contemporáneos chilenos. Si bien hoy en un contexto contemporáneo del arte no se declaran diferencias tajantes en cuanto prácticas artísticas tales como los Espacios lúdicos, el Arte del comportamiento y el Arte povera, sin duda muchos artistas independientes tienen bases en el Arte conceptual y le dan una inmensa importancia al proceso de formulación y producción de la obra, con un notorio desarrollo en cuanto Espacio, Material y Acción. Entre ellos Agustina Battaglia, Pablo Rodríguez Blanco, Colomba Fontaine, Pilar Elgueta, Fernanda Aránguiz, María Edwards, Isidora Correa, Jacinta Silva y David Scognamilio son algunos de los artistas en Chile que crean arte activo y abierto a posibilidades interpretativas en el espectador. Por

esto, en el proyecto se ahondará en sus obras y procesos pudiendo conocerlos desde una mayor cercanía mediante charlas, visitas guiadas, conversaciones y visitas a sus talleres.



[Fig. 15]
Espacios lúdicos: Exposición de Dan Flavin, (1974).
 Fuente: <https://www.studio-trisorio.com>



[Fig. 16]
Arte del comportamiento: «1. Werksatz», Franz Erhard Walther (1963-69).
 Fuente: <https://www.art-news.com>

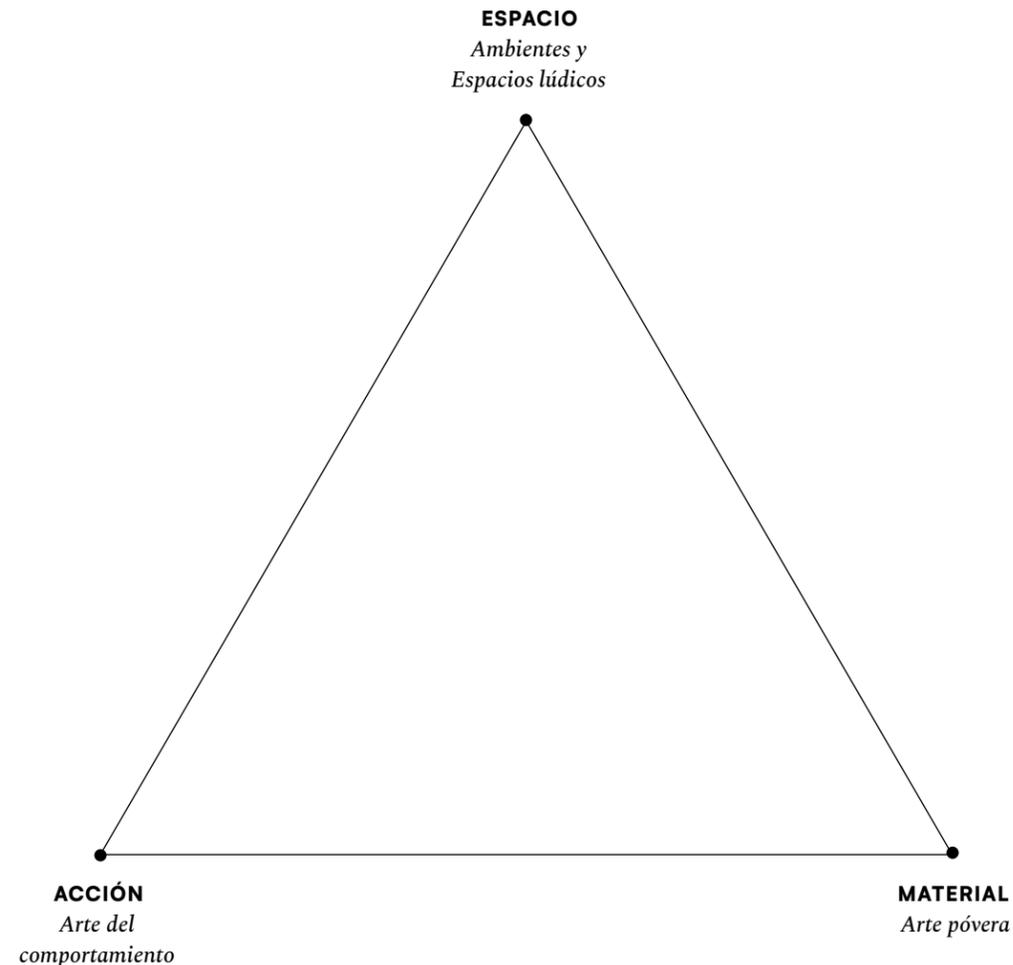


[Fig. 17]
Arte povera: «Blue Sail», Hans Haacke (1966).
 Fuente: www.finarte.it

2.8—LA TRIADA PARA EL PROCESO CREATIVO DE DISEÑO

En atención a los movimientos recién expuestos, es posible identificar que en el Arte conceptual ocurre una relación significativa entre el espectador y la obra, donde este hace una lectura de los signos inagotables del objeto artístico. Su carácter procesual y abierto permite que el espectador tenga una libre interpretación en su experiencia. Particularmente, los Espacios lúdicos potencian el pensamiento imaginativo de quien los explora, el Arte del comportamiento incentiva la acción como movilizadora de un aprendizaje reflexivo y, por último, el Arte povera destaca por el papel activo y transformativo del objeto y material, generando una atención y acción procesual en el espectador. Así, la relación entre las tres tendencias conceptuales puede conducir a un pensamiento creativo total, generándose una tríada entre la esencia de las prácticas, una tríada entre: Espacio (Espacios Lúdicos), Acción (Arte del comportamiento) y Material (Arte povera) en pos del pensamiento creativo.

De esta manera, y considerando que las ideas surgen en las relaciones desarrolladas en la interacción con el ambiente que percibido, el Arte conceptual puede actuar como un medio para desarrollar la creatividad. La obra conceptual y su característica procesual puede ser transferida al Proceso creativo de diseño, donde la interacción con el objeto en un momento de detención puede fomentar la creatividad, llevando así a un ejercicio de generación de ideas significativas y propias. De esta forma, el objeto artístico conceptual se comprendería como un «diseño para producir diseño», en los términos propuestos por Heskett.



[Fig. 18]
Tríada
Espacio-Material-Acción.
Elaboración propia.

2.9—LA PUBLICACIÓN COMO NUEVO MEDIO ARTÍSTICO

Tal como los artistas conceptuales de la década del 1960 ahondaron en nuevas posibilidades de comunicar mediante el arte, exploraron también otros soportes, entre ellos, la posibilidad del libro como medio artístico (Printed Matter, s.f.). Lo valoraron como un objeto transportable, accesible, y, sobre todo, como un portador de ideas. El libro comienza a adquirir otros entendimientos, entre estos, el artista mexicano Ulises Carrión (2012) comprendió el *nuevo arte del libro* como un soporte capaz de ofrecer lecturas diferentes, cuyo ritmo muta. Lecturas que se suspenden cuando se entiende «la estructura total del libro» (Carrión, 2012).

En esta línea, y ahondando más las cuestiones sobre el libro, la artista/publicadora chilena Fernanda Aránguiz establece una relación entre la publicación y el libro de artista, comprendiendo que «hablar de publicación implica hacer referencia no sólo a quien se dedica a hacer este tipo de producción u obra, sino también a la naturaleza misma de esta y a la/las acción/es implicadas en este quehacer» (Aránguiz, 2021) y con esto, visibiliza la publicación como un acto de curaduría, de edición del contenido que concluye en una lectura que es —en sí misma— un acto creativo mediante una experiencia cercana (Aránguiz, 2021).

En este sentido, y retomando la idea de proyectos editoriales que proponen «pasos a seguir» para la creatividad, la publicación experimental resignifica el soporte del libro dándole mayor importancia al lector/espectador (Aránguiz, 2021). A su vez, le otorga más posibilidades de desarrollar libremente su creatividad en el encuentro con la publicación/obra abierta.



[Fig. 19]
La publicación como soporte:
«The Big Monster», Ulises
Carrión (2019).
Fuente: <https://www.artan-deduction.net/>



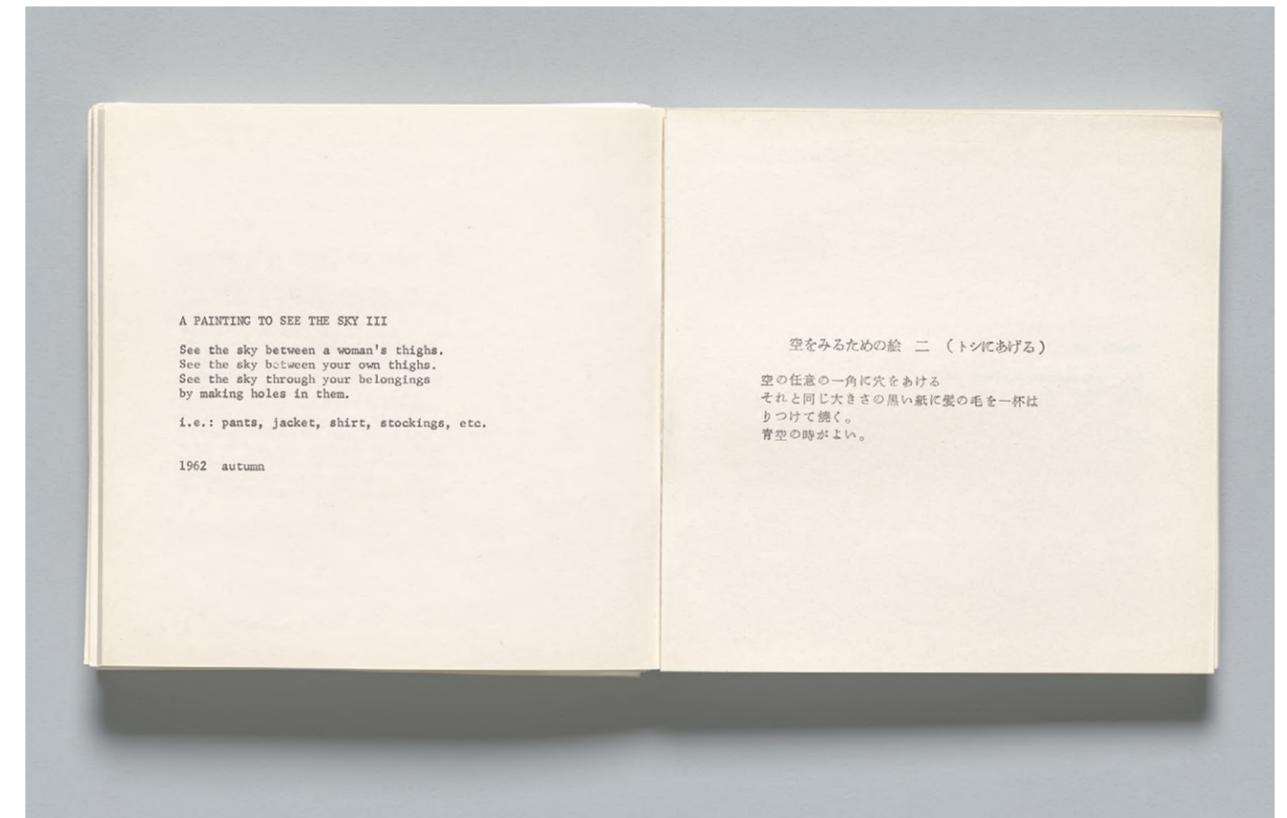
[Fig. 20]
Obra/publicación: «Algún día
de la vida», Fernanda Arán-
guiz (2017).
Fuente: <https://cargocollec-tive.com/fernandaaranguiz>

2.10—DISEÑO EDITORIAL COMO OBRA CONCEPTUAL PARA EL PROCESO CREATIVO DE DISEÑO

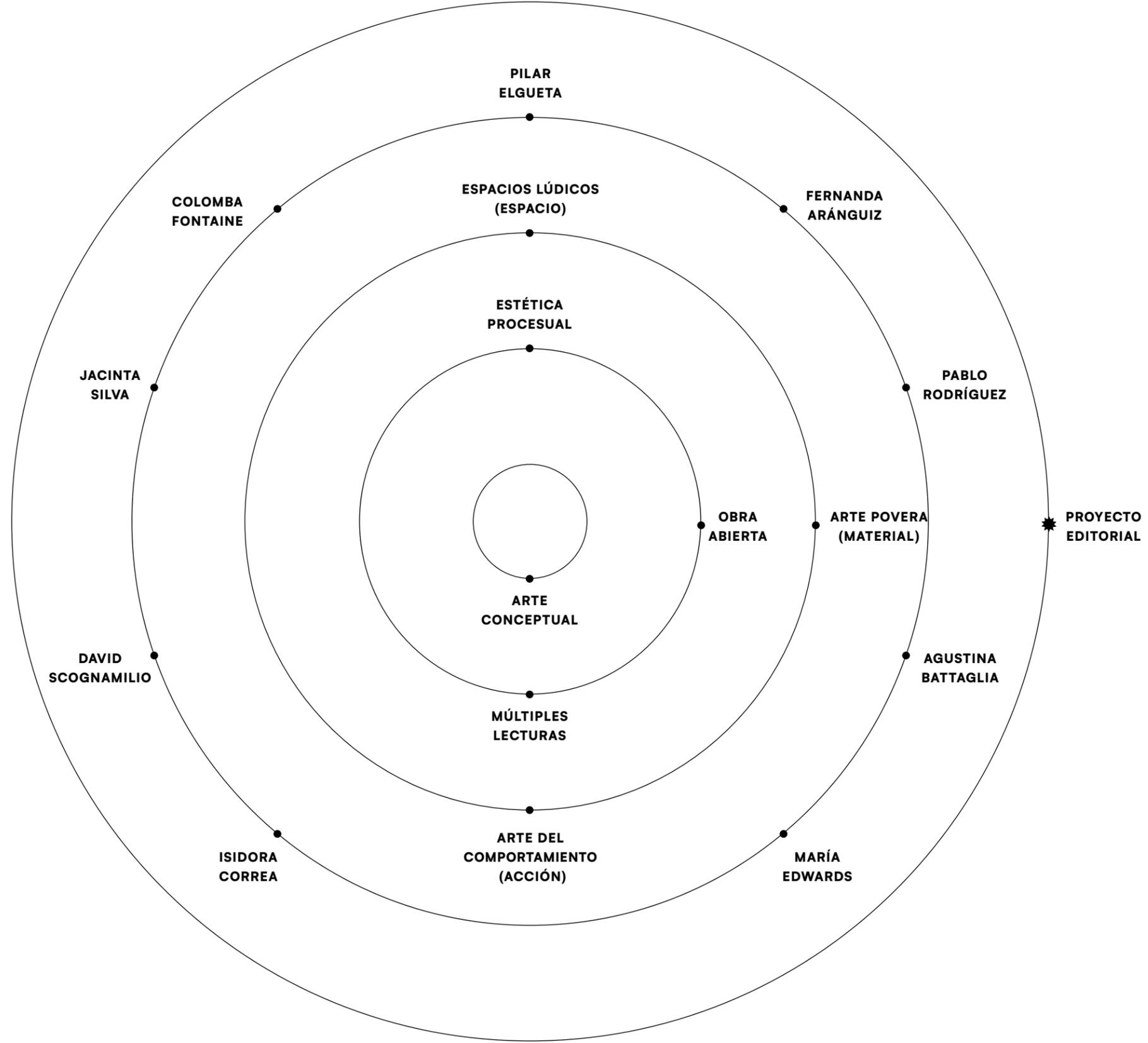
En este aspecto, el proyecto consiste en un objeto de diseño —o de arte— inspirado en los aspectos teóricos y formales del Arte conceptual para el desarrollo de Procesos creativos de diseño. Considera la existencia de libros metodológicos de Procesos creativos que se centran en técnicas y ejercicios pauteados para desarrollar la creatividad y las ideas, tales como *Diseño de procesos creativos: Metodología para idear y co crear* (Masferrer, 2019) y *Sketch-noting: Pensamiento visual para ordenar ideas y fomentar la creatividad* (Akoun et al., 2019), para desarrollar un proyecto editorial de metodología abierta y libre, como lo sería, por ejemplo,

Grapefruit de Yoko Ono (1963), que invita al desarrollo de la creatividad mediante instrucciones poéticas. En este sentido, el proyecto se aproxima al campo de libros de artista y de publicaciones, donde los libros son consideradas objetos artísticos en sí mismos, ya sea desde su materialidad, forma, interacción o mensaje.

[Fig. 21]
Grapefruit, Yoko Ono (1964)
Fuente: <https://www.moma.org/>



2.11—DEL ARTE CONCEPTUAL AL PROYECTO EDITORIAL



[Fig. 22]
Del arte conceptual al proyecto editorial.
Elaboración propia.

[tres]

for—

mu—

la—

ción

3.1—OPORTUNIDAD DE DISEÑO

3.2—FORMULACIÓN

3.3—OBJETIVOS

3.4—ESTADO DEL ARTE

3.4.1. *Referentes*

3.4.2. *Antecedentes*

3.5—CONTEXTO

3.1—OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Considerando la situación actual de los procesos creativos de estudiantes —y de personas creativas per se— es posible identificar un problema en el desarrollo de la creatividad. Esta suele ser tensionada y, con ello, se espera una inmediatez en la generación —o liberación— de ideas creativas para comenzar a pulir y desarrollar en el desenlace de un proyecto. Correspondiente al mismo contexto, y tal como se mencionó anteriormente, distintas metodologías se han creado para volver eficaz tal proceso, recomendando instrucciones y pasos a seguir para un pensamiento creativo y para producir ideas de manera rápida. En el ámbito de las artes visuales ocurre de manera distinta, dado que hoy —y especialmente de las décadas artísticas profundizadas anteriormente— se le otorga importancia y enaltece el proceso, teniendo incluso un valor similar al resultado.

Considerando el carácter actual de los proyectos de diseño vinculados a una producción veloz e inmediata, surge la oportunidad de desarrollar una alternativa a las propuestas metodológicas y editoriales que promueven tales procesos. Por el contrario, surge el incentivo de promover proyectos de diseño —u otras áreas creativas— ricos en su proceso, en una inmersión total capaz de desarrollar ideas valiosas y propias. De manera específica, estudiar, analizar y comprender la estética procesual de las obras de artes conceptuales es una motivación para encontrar ahí pensamientos, herramientas y maneras de ver que puedan ser transferidos al diseño.

Dicho esto, el proyecto acoge el formato de libro metodológico de procesos creativos de diseño, pero siguiendo otra dirección, acercándose al diseño editorial con enfoque artístico. Así, se crea una transferencia del arte al diseño incentivando el pensamiento reflexivo y la liberación de ideas significativas.

3.2—FORMULACIÓN

- QUÉ** Proyecto editorial basado en las estrategias del Arte conceptual y su estética procesual —principalmente en la tríada compuesta por las corrientes conceptuales de los Espacios lúdicos, el Arte del comportamiento y el Arte povera— que serán transferidas y utilizadas en el marco del Proceso creativo de diseño.
- POR QUÉ** Porque en un contexto de vida acelerada que apresura los resultados de diseño, el Arte conceptual —y su respectiva obra abierta— puede fomentar la detención, reflexión y contemplación activa en los Procesos creativos de diseño, específicamente en el encuentro entre el lector/espectador y la publicación/obra.
- PARA QUÉ** Para que estudiantes de diseño y ámbitos educativos afines puedan desarrollar procesos reflexivos como alternativa de desarrollo de ideas propias y significativas mediante la interacción con el Arte conceptual.

3.3—OBJETIVOS

- OBJETIVO GENERAL** Fomentar la liberación de ideas en el Proceso creativo de diseño a través de una herramienta editorial interpretativa basada en las estrategias del Arte conceptual.

- OBJETIVOS ESPECÍFICOS** Estudiar el Proceso creativo de diseño y la importancia del uso del tiempo en un contexto de vida acelerada. [1]
- I.O.V. Por medio del análisis de los procesos de estudiantes de diseño a través de encuestas y fotoetnografía.*
- Conocer el trabajo y obra de artistas contemporáneos con raíces conceptuales y enfoque procesual en el ámbito del arte en Chile y el extranjero. [2]
- I.O.V. Entrevistas personales presenciales y no presenciales, visita a talleres, charlas, exposiciones y revisión bibliográfica de su obra (catálogos, statement).*
- Identificar conceptos para la tríada [Espacio/Acción/Material] en las obras —y procesos— de artistas contemporáneos chilenos. [3]
- I.O.V. Mediante la identificación de espacios (tangibles e intangibles), acciones (verbos) y materiales (características, estados) presentes en el trabajo de artistas chilenos transferibles a un proyecto editorial que fomenta Procesos creativos y liberación de ideas significativas.*
- Transferir aspectos del Arte conceptual como proceso y obra a los Procesos Creativos de diseño mediante la publicación basadas en la experiencia y exploración de los estudiantes/lectores/espectadores. [4]
- I.O.V. A través del desarrollo de distintos lenguajes (verbales o no verbales) que ofrezcan una multiplicidad de lecturas, ya sean versos, imágenes metafóricas o figuras gráficas abstractas.*

3.4—ESTADO DEL ARTE

Para el presente proyecto editorial es importante observar y analizar el estado del arte relacionado al desarrollo de la creatividad. Trabajos pertenecientes a diversos ámbitos tales como la psicología, la educación, el diseño y el arte inspiran por su manera de relacionarse con el usuario o público, por su capacidad de comunicar mensajes mediante metáforas y analogías y, especialmente, por fomentar un pensamiento creativo en quien los explora mediante distintas formas y soportes.

Entre estos se encuentran proyectos tanto internacionales como nacionales, para lo cual se identifican algunas obras chilenas de interés para el proyecto que ofrecen una mayor cercanía con los creadores y sus procesos, y que deben ser reconocidas por su aporte a la cultura nacional.

3.4.1—REFERENTES



CONVERSATION PIECES (2016)
NICOLETTE BODEWES, HOLANDA

Usuario: Pacientes de psicoterapia.

Soporte: Doce piezas de distintas formas.

Estrategia: Conversación y descripción de sentimientos en terapia mediante la exploración sensorial. Entregan la posibilidad de encontrar el objeto adecuado en caso de que no se encuentren las palabras.

Aporte: La relación establecida entre un objeto y el subconsciente, donde mediante la manipulación de piezas con diversidad de material y forma se puede conectar con la mente, sus pensamientos y emociones.



MEND PIECE (1966)
YOKO ONO, JAPÓN

Usuario: Espectadores en museos de arte contemporáneo.

Soporte: Fragmentos de tazas, platos de cerámica y cáñamo.

Estrategia: Yoko Ono invita a reparar piezas de cerámica rotas bajo la instrucción «Repara con cuidado. Mientras lo haces, piensa en reparar el mundo». Con esto el espectador reflexiona durante la acción de crear.

Aporte: La unión del objeto, la acción y el pensamiento como una relación dependiente para que se desarrolle la obra.



GEEMO (2007)
CAS HOLMAN, ESTADOS UNIDOS

Usuario: Niños y niñas.

Soporte: Piezas magnéticas flexibles.

Estrategia: Diseño de piezas magnéticas irregulares que se unen libremente entre sí con el fin de que niños construyan, descubran, creen e imaginen a través del juego.

Aporte: El incentivo de la imaginación y creación mediante la interacción con un objeto de diseño irregular, cuya abstracción ofrece infinitas combinaciones y experiencias. La propuesta es un aporte para el proyecto por su capacidad de usar un objeto como medio para otro fin, en este caso, «diseñar para jugar».



ES DEVLIN: DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA (2017)
ABSTRACT

Usuario: Interesados en el proceso de diseño.

Soporte: Audiovisual.

Estrategia: Es Devlin es una diseñadora experta en el diseño escénico de espectáculos musicales y teatrales destacados por su uso de luz y color. En el capítulo de Abstract (Netflix) dedicado a su proceso, la diseñadora revela su proceso creativo que comienza con un simple rasgado de papel, encontrando en este la creatividad y las posibilidades de diseño.

Aporte: Devlin es un referente para el proyecto por su manera de encontrar la creatividad en acciones sencillas. Incentiva a encontrar las ideas en un acto y contexto íntimo con el material, y a desafiar al espectador a buscar sus propias maneras y espacios para idear.



ARTEFACTOS (1972)
NICANOR PARRA, CHILE

Usuario: Lectores de poesía.

Soporte: 242 postales.

Estrategia: Nicanor Parra utiliza objetos de uso cotidiano para comunicar ideas y mensajes banales, irónicos y rupturistas. Hace analogías entre estos, dándole un nuevo significado y transformándolos en materiales poéticos.

Aporte: Esta clásica obra es un referente para el proyecto por su capacidad de interpelar —e incluso confundir— al espectador a través de una nueva manera de comunicar. Le exige un mayor esfuerzo a quien mira la obra y deja abierta la posibilidad de interpretar.



MÁSCARAS SENSORIALSE (1967)
LYGIA CLARK, BRASIL

Usuario: Interesados en el Arte contemporáneo en Brasil.

Soporte: Máscaras de género.

Estrategia: Las máscaras sensoriales consisten en pedazos de género con materiales que afectan los sentidos, como la vista o el tacto, y así percibir el mundo de una manera distinta.

Aporte: La interacción con materiales simples que permite una nueva percepción del mundo, potenciando atender a otros estímulos.

3.4.1—ANTECEDENTES



POESÍA VISUAL: PROYECTO PARA HACER UN LIBRO (2021). NARANJA PUBLICACIONES, CHILE

Usuario: Chilenos con interés en el arte y las publicaciones experimentales.

Soporte: Libro.

Estrategia: La publicación reeditada por los Sebastianes de Naranja publicaciones muestra reflexiones respecto al libro como un medio para transmitir arte. Este invita al espectador a intervenirlo, doblarlo, rayarlo.

Aporte: Es un aporte al proyecto tanto por su propia reflexión sobre el libro, como por la invitación al espectador a pensar este. A través de las órdenes el lector se convierte en un espectador activo que interactúa de manera total con el objeto, y por último, lo cambia. Así, se convierte en co-creador o colaborador de este.



PRINTED MATTED, INC (1976)
ARTISTAS Y TEÓRICOS, ESTADOS UNIDOS

Usuario: Aficionados del arte y del libro como soporte artístico.

Soporte: Editorial.

Estrategia: Surge en la década del 1960 con la intención de divulgar el arte a través de un medio más accesible y democrático. Con esto desarrolla publicaciones y libros de artista que transmiten sus ideas mediante un soporte experimental.

Aporte: La editorial estadounidense es un aporte para el proyecto porque comprende al libro como portador de ideas e incluso como obra de arte. Así, funciona como gatillador de un pensamiento creativo en el encuentro del lector/espectador y la publicación.



DESENLACE DE LA FORMA (2022)
MACARENA MURÚA, CHILE

Usuario: Habitantes en Chile interesados en el diseño, arte y los procesos.

Soporte: Exposición.

Estrategia: La muestra expone los trabajos de múltiples diseñadores y artistas chilenos. Presenta los procesos junto a sus materiales utilizados, inspiraciones, bocetos, entre otros, para luego dar a conocer la obra producto de este.

Aporte: Al revelar el proceso de los artistas, la exposición visibiliza y pone en valor las decisiones y exploraciones previas al resultado del diseño y obra. De esta manera, incentiva al espectador a tener una mayor cercanía con los procesos y a dar comienzo a uno propio.



INSTRUCCIONES PARA DIBUJAR SU CAMINAR (2020)
SOFÍA GARRIDO, CHILE

Usuario: Chilenos con interés en el arte y las publicaciones experimentales.

Soporte: Libro.

Estrategia: La publicación de Sofía Garrido, egresada de Diseño UC, plantea una serie de instrucciones para dibujar el caminar. Comprende el caminar como un acto poético y creativo. Esto lo expresa mediante este libro que visibiliza «caminares» de distintos transeúntes.

Aporte: El proyecto encuentra la sensibilidad en un acto cotidiano e invita al lector/espectador a crear su propio caminar. Comprende la instrucción como una recomendación abierta a posibilidades y así promueve con libertad la creatividad en quien explora la obra.



CRE-A-TI-VI-TEIT (S.F.)
NICOLETTE BODEWES, HOLANDA

Usuario: Miembros de Fontys Hogeschool.

Soporte: Objetos de uso cotidiano.

Estrategia: Taller que busca el conocimiento y comprensión sobre el pensamiento creativo mediante la interacción con objetos, colores y materiales que permiten dar una visión y solución a desafíos.

Aporte: Es un aporte la creación de una instancia metodológica donde a través la manipulación y percepción de materiales cotidianos se desarrolla un Proceso creativo que libera soluciones creativas a los problemas planteados.



NUBE LAB (2012)
PAULA DE SOLMINIHAC, CHILE

Usuario: Niños y niñas en Chile

Soporte: Laboratorio de procesos creativos.

Estrategia: Nube Lab transfiere aspectos del arte contemporáneo a la educación. Desarrolla actividades para escolares basadas en la sustentabilidad, exploración y creatividad, creando en el contexto de cada niño como un posible ambiente creativo, tanto en su espacio como en sus materiales.

Aporte: Es un aporte para el proyecto por su desarrollo de una metodología educativa basada en el arte contemporáneo. A través de la educación promueve un pensamiento creativo y pone el valor del proceso que cada estudiante desarrolla en la actividad.

3.5—CONTEXTO Y USUARIO

El contexto de vidas aceleradas en el que las cosas ocurren de manera rápida, tiene un impacto directo en los procesos de producción, apresurando los resultados de las creaciones. En este sentido, la rapidez afecta de manera directa a los diseñadores y sus Procesos creativos, esperando el resultado del producto de manera acelerada y minimizando la importancia de la detención. De manera específica influye en los estudiantes de áreas creativas, como el diseño, que se encuentran en etapas de formación y descubrimiento individual en cuanto a pensamientos, herramientas, estilos y procesos. Por esto, la implementación del proyecto se concentra principalmente en las áreas educativas y exploratorias del diseño, en específico a nivel de pregrado, con miras a aportar en los procesos de diseño de manera alternativa y significativa. Asimismo, el proyecto puede ser implementado en áreas de desarrollo creativo, disciplinas tales como el arte, la publicidad y la arquitectura, o en niveles de enseñanza media con enfoque artístico.

Los usuarios/beneficiarios principales del proyecto son, por lo tanto, estudiantes de diseño y áreas afines. Especialmente quienes se encuentran en sus primeros años de la carrera y se ven dificultados en sus búsquedas de iluminación y de la idea que les permita dar comienzo al desarrollo del proyecto. En estas situaciones, los usuarios suelen acudir a plataformas de referencias visuales como Pinterest y Behance para encontrar una solución eficaz. De igual modo –y en segundo lugar– el proyecto está dirigido de manera más amplia a universitarios de áreas creativas e incluso a estudiantes de enseñanza media que estén optando por dedicarse a un área creativa como tal. Por último, en una mirada más general, es importante considerar que el proyecto puede salir de los límites de dichas disciplinas, siendo utilizado por usuarios que sientan distintos grados de interés en estas y quieran involucrarse.

Por otro lado, es importante considerar como agentes del proyecto a los artistas contemporáneos chilenos presentados anteriormente. Ellos crean con un enfoque procesual y comunican pensamientos/ideas a través de diversas técnicas. Además, están dispuestos a compartir su obra y proceso como inspiración para una tercera persona, en este caso, a los estudiantes beneficiarios.

[cuatro]

desa—
rrollo

del pro—
yecto

4.1—METODOLOGÍA CORNOCK

4.2—GENERACIÓN

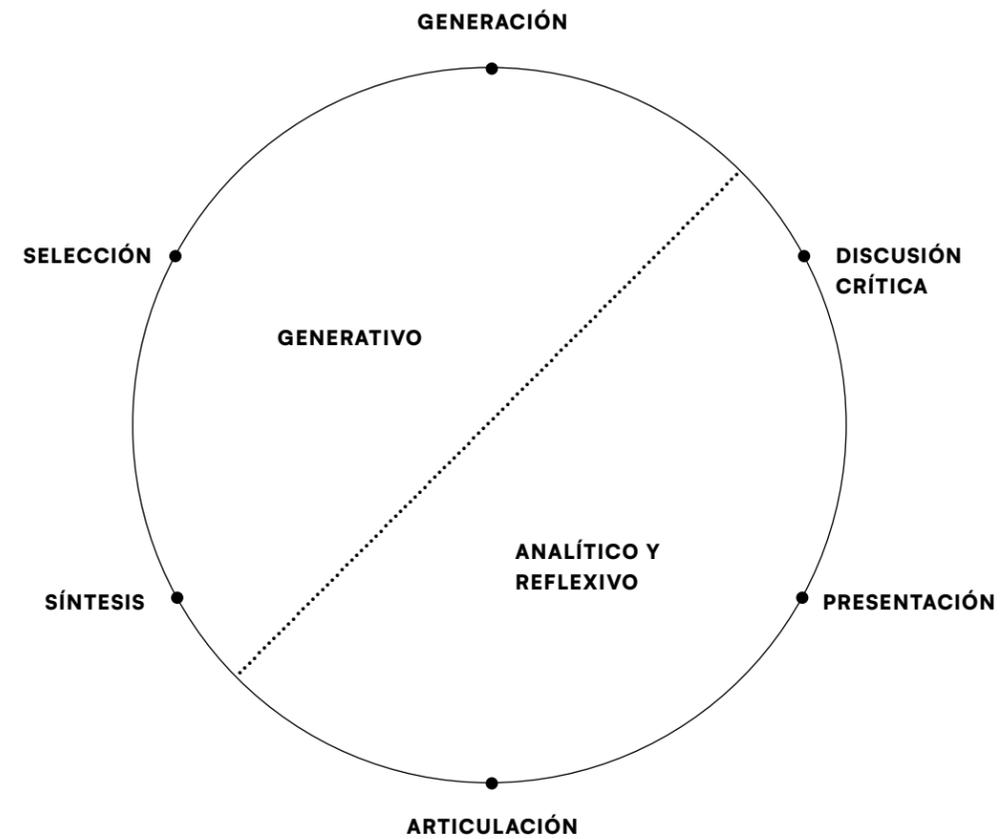
4.3—SELECCIÓN

4.4—SÍNTESIS

4.5—ARTICULACIÓN, PRESENTACIÓN
Y DISCUSIÓN CRÍTICA

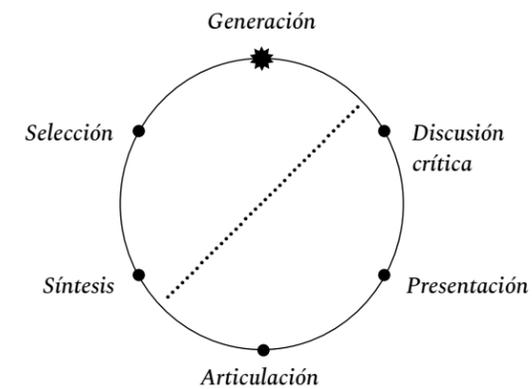
4.1—METODOLOGÍA CORNOCK

A raíz del cuestionamiento sobre las metodologías de diseño con pasos a veces rígidos y tradicionales, el proyecto se desarrolló en el marco de la Metodología Cornock, la cual se centra en una experiencia inspirada en la educación artística y en métodos abiertos —a modo de «anti método»— centrados en el estudiante (Gray, 1993), enfocándose en el desarrollo y crecimiento personal de cada individuo. Esta, en lugar de proponer una serie de etapas lineales con un inicio y fin estricto, propone un trayecto cíclico que ofrece pasos relativos al sujeto, pudiendo elegir, por ejemplo, el paso inicial del proyecto que le sea conveniente y teniendo la posibilidad de pasar más de una vez por un mismo paso. Así, la metodología se adapta a la diversidad de individuos y proyectos. De todas formas, el ciclo se divide principalmente en dos etapas, una enfocada en lo generativo (etapas 1, 2 y 3), y la otra en lo analítico y reflexivo (etapas 4, 5 y 6). El presente proyecto dio inicio en la etapa de generación, siguiendo por las etapas de selección, síntesis, articulación, presentación y de discusión crítica.



[Fig. 23]
Metodología Cornock
Elaboración propia.

4.2—GENERACIÓN



La *generación* es la primera etapa del proyecto que consiste en la manipulación de materiales en el estudio (Gray, 1993). En este caso, se realizó un enfoque sobre la manipulación de la información del tema. De manera específica, esta primera etapa está centrada en el estudio del Proceso creativo de diseño y en la importancia del uso del tiempo en un contexto de vida acelerada, con el fin de ahondar en el tema en cuestión y el respectivo usuario. Para esto, se realizó una investigación bibliográfica sobre el Proceso creativo de diseño, considerando diversas aristas fundamentales tales como la creatividad per se y los proyectos editoriales dirigidos al desarrollo de metodologías de Procesos creativos. Adicionalmente, se visitaron exposiciones enfocadas en los procesos de diseñadores con el fin de encontrar similitudes y diferencias en el trabajo de la forma. Por otro lado, se profundizó en los estudiantes beneficiarios del proyecto mediante encuestas, pudiendo identificar una serie de interacciones críticas.

[Fig. 24]

Generación.

Elaboración propia.

4.2.1. Investigación bibliográfica

Respecto a la investigación bibliográfica, se realizó una búsqueda basada en puntos importantes del Proceso creativo, como el origen de la creatividad y su liberación de ideas, y el rol de la percepción sobre el entorno, los cuales fueron ya descritos. Asimismo, se ahondó en las metodologías de diseño existentes y en sus respectivos pasos e instrucciones, específicamente en libros que desarrollan la temática. De esta manera, fue posible identificar elementos valiosos a considerar en el proyecto y, por el contrario, descartar otros aspectos por sus diferencias de una metodología abierta. Principalmente, se optó por la forma del libro como soporte por su relación cercana con quien lo lee, su calidad de ser transportado y por su capacidad de comunicar contenido. Por otro lado, se descartaron las instrucciones cerradas de las metodologías que se dirigen a un «tú», y, por el contrario, se optó por un lenguaje abierto que permite una mayor variedad de interpretaciones. En este sentido, se consideró importante evitar indicaciones similares a «Intervén con un lápiz las primeras ideas que pienses» y se elaboraron recomendaciones abiertas —que se mostrarán luego en profundidad— tales como «Intervenir con lo opuesto, con lo conocido, con lo que es (...)», las cuales entregan la oportunidad de reflexionar sobre qué se quiere intervenir y con qué.

4.2.2. Investigación en terreno

Con el fin de conocer el Proceso creativo de diseño desde otra perspectiva, se visitó la exposición *Desenlace de la forma*, montada en el



[Fig. 25]
Recolección en «Desenlace de la forma».

Elaboración propia.

Palacio Pereira. Esta acoge los trabajos de distintos diseñadores, artistas y artesanos chilenos, mostrando primero su proceso para luego conocer el resultado final. Como patrón principal se encuentra el rol activo del creador en su entorno. Destacan procesos motivados por la recolección de objetos, inmersión en territorios y exploraciones materiales, encontrando allí la inspiración. Tal como comparte el diseñador Pablo Ocqueteatu (2022):

Creo que en la observación de nuestro entorno, de nuestras tradiciones reales está todo lo que se necesita para encontrar una nueva propuesta, un nuevo diseño (...) Todo trabajo artesanal-manual, donde la técnica es protagonista, es algo que siempre me hace contemplar la belleza originaria que tienen los objetos y donde veo al diseño como una experiencia de vida que es inalienable de los materiales y de su contexto.



[Fig. 26]
Obra de Margarita Talep en «Desenlace de la forma».

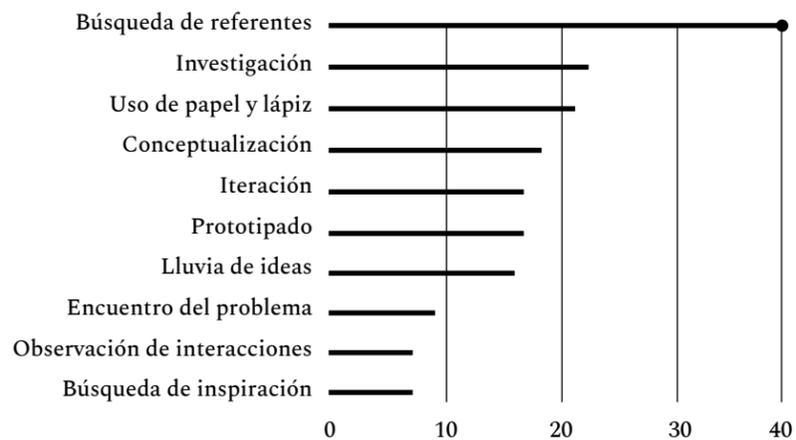
Elaboración propia.

4.2.3. Aproximación al beneficiario

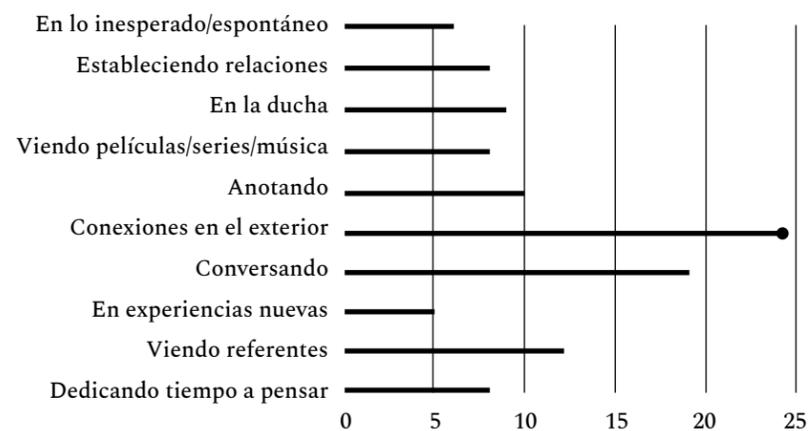
Como última aproximación al Proceso creativo de diseño se obtuvo información directamente de los estudiantes mediante encuestas. El estudio consistió en un cuestionario que respondieron 71 estudiantes de diseño de diversas universidades, tales como la Pontificia Universidad Católica de Chile, Universidad del Desarrollo y Universidad Diego Portales. Respondieron mayoritariamente mujeres, representando un 84% de la muestra, luego un 10% de hombres, 4% de género no binario y un 1% que prefirió no entregar esa información. El grupo se encontró en un rango etario entre los 19 y 27 años, pero con una gran mayoría de entre 21 y 22 años (58%).

En la encuesta se les preguntó principalmente por dos aspectos: (1) sus Procesos creativos y (2) la creatividad en el cotidiano. Respecto al primero, se ahondó en los pasos que siguen en los procesos, en las técnicas que se utilizan para desarrollar la creatividad y su relación con los estudios de referentes. Con relación al segundo, se les preguntó sobre los momentos en que surgen las ideas y creatividad, buscando identificar momentos, lugares, materiales o acciones en común.

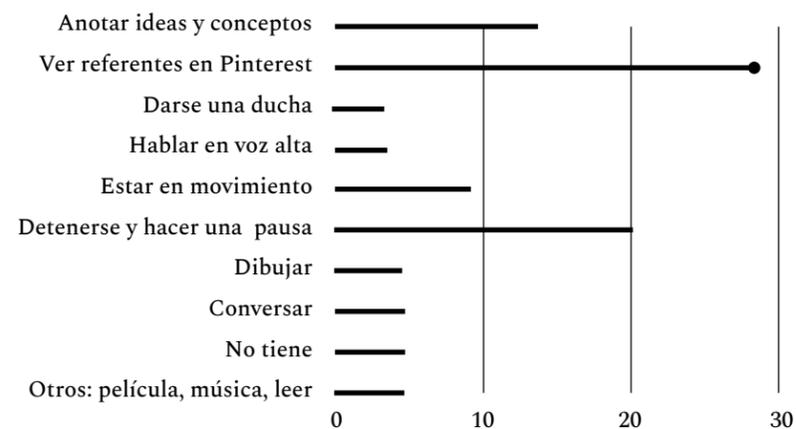
De acuerdo a las respuestas de los estudiantes de diseño, se identificaron patrones e interacciones críticas que permitieron comprender en mayor medida sus Procesos creativos y el surgimiento de su creatividad, entre estas: (1) encontrar conexiones en el exterior, (2) buscar referentes para potenciar la creatividad y (3) darle importancia al tiempo.



[Fig. 27]
Pasos en el Proceso creativo.
Elaboración propia.



[Fig. 28]
Situaciones en las que surgen ideas.
Elaboración propia.



[Fig. 29]
Estrategias para desarrollar la creatividad en momentos de «bloqueo».
Elaboración propia.

(1) Conexiones en el exterior

La creatividad y las ideas surgen en gran medida en las experiencias con el exterior o espacio público, ya sea caminando, transportándose en micro o metro, y especialmente observando interacciones y elementos del entorno compuestos de signos que pueden ser relacionados con las experiencias personales.

(2) Referentes para la creatividad

El estudio de referentes es un paso transversal en los Procesos creativos de los estudiantes de diseño; es más, habitualmente inician sus procesos buscando inspiración en referentes, por sobre otras etapas como la observación o la lluvia de ideas. Los estudiantes identifican que estudiando referentes en plataformas como Pinterest, Behance y RR.SS. desarrollan sus ideas, por lo que es una técnica recurrente en momentos en que la creatividad no surge. Sin embargo, si bien examinar otros trabajos les permite acelerar los resultados, no es necesariamente el camino que conduce a ideas valiosas. Los encuestados y participantes confirman que el uso de referentes y estar conectados a las pantallas puede ser limitante, especialmente porque coarta las ideas e incentiva en ocasiones la copia e incluso el plagio.

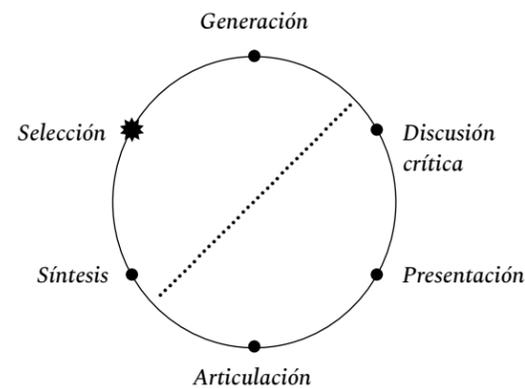
(3) Tiempo y detención

Los estudiantes de diseño son conscientes de la importancia del tiempo y de la detención en pos de un pensamiento creativo significativo. Muchos aseguran que las ideas surgen en momentos donde se le otorga tiempo y valor al pensar de manera más detenida, e incluso una

de las técnicas más recurrentes en los casos de escasa creatividad es hacer una pausa de la actividad y buscar una distracción.

Estas interacciones críticas permiten un mayor acercamiento y comprensión de los Procesos creativos de los usuarios/beneficiarios. No obstante, en el presente proyecto es de gran importancia conocer y comprender las obras de artistas conceptuales que le dan importancia al proceso en su resultado, específicamente, las obras y procesos de artistas contemporáneos chilenos que permiten una aproximación mediante el encuentro con ellos.

4.3—SELECCIÓN



[Fig. 30]
Selección.
Elaboración propia.

La segunda etapa del proceso corresponde a la *selección* de los patrones identificados sobre un tema. En este caso, y ya habiendo estudiado los Procesos creativos de diseño, se realizó un acercamiento al trabajo y obras de artistas contemporáneos (y conceptuales) con enfoque procesual tanto en el extranjero como en Chile. Esto con el fin de estudiar, comprender y seleccionar características que puedan ser transferidas al Proceso creativo de diseño. Para llevar a cabo esto, se hizo foco en dos grandes temáticas. Por un lado, el estudio del (1) Arte conceptual a nivel global, junto a la selección de tres prácticas conceptuales, tres respectivos artistas y la creación de un glosario de arte. Por el otro, el estudio del marco del (2) Arte contemporáneo en Chile con influencias del Arte conceptual mediante el análisis e interpretación de las obras y procesos de nueve artistas locales.

4.3.1. Arte conceptual global

En relación al estudio del Arte conceptual a nivel mundial se buscó profundizar y comprender la evolución en el arte, en específico, el paso de la estética objetual a la estética procesual. De esta forma, el nombrado Arte conceptual no fue comprendido únicamente en su principal década de producción, sino también en su contexto histórico y sus influencias en otras prácticas artísticas con enfoque conceptual. Entre estas, se realizó una selección de las tres tendencias ya mencionadas: los Espacios lúdicos, el Arte del comportamiento y el Arte povera, junto a tres respectivos artistas destacados de la época: Dan Flavin, Franz Er-

hard Walther y Hans Haacke. Estas se diferencian en sus soportes e interacciones con el espectador, pero todas coinciden en su carácter de «obra abierta» que permite el comienzo de nuevos procesos en quien la explora. Por esto, habiendo ahondado en tales tendencias se estableció una relación entre la esencia de las tres, una relación entre el Espacio, la Acción y el Material como una tríada dependiente que puede influir positivamente en su transferencia para el Proceso creativo de diseño. Luego del ejercicio de acotar y seleccionar como un embudo que comienza en el arte y finaliza en la idea de la tríada, fue fundamental el desarrollo de un glosario de arte sobre los conceptos estudiados, tales como la estética procesual y su obra abierta.

GLOSARIO

ARTE CONCEPTUAL

Movimiento artístico desarrollado en la década de 1960 que prioriza la idea y el mensaje de la obra por sobre el objeto en sí mismo (Flores Canet, 2016).

DESMATERIALIZACIÓN

Carácter de la obra conceptual cuya forma es efímera y secundaria, priorizando la idea por sobre su materia, y así, siendo capaz de expresar más con menos (Lippard, 2004).

ESTÉTICA PROCESUAL

Término perteneciente al Arte conceptual, comprendido como una estética que le da mayor valor a la idea y al proceso de la obra, comprendiendo que no se compone sólo por el objeto, sino también por el espacio y el tiempo, y como una obra que inicia procesos en el espectador (Urbina, 2005).

OBRA ABIERTA

Concepto instaurado por Umberto Eco que comprende la obra como una apertura a la polisemia (Alzate, 2016), es decir, a múltiples entendimientos y «posibilidades interpretativas (...) a modo que el usuario se vea inducido a una serie de 'lecturas' siempre variables» (Eco, 1962).

AMBIENTES Y ESPACIOS LÚDICOS

Práctica artística del siglo XX basada en la creación de un «espacio que envuelve al hombre y a través del cual éste puede trasladarse y desenvolverse» (Marchán Fitz, 2012) y con esto, el desarrollo de ambientes que influyen en la experiencia sensorial del espectador.

ARTE DEL COMPORTAMIENTO

Arte que se centra en las acciones artísticas a realizar por parte del espectador, atendiendo a su exploración y activación del objeto artístico en un espacio y tiempo determinado (Marchán Fitz, 2012).

ARTE POVERA

Práctica artística cuya obra es compuesta por materiales en desuso, efímero o naturales, dándole principal énfasis al carácter físico y cambiante de la obra (Phillips, 2021).

[Fig. 31]
Glosario.

Elaboración propia.

4.3.2. Impacto del Arte conceptual en artistas contemporáneos nacionales

Habiendo profundizado en el marco del Arte conceptual en el ámbito extranjero, se realizó un estudio de su impacto a nivel nacional con el fin de ahondar en las obras y procesos de artistas. Tal como se mencionó anteriormente, hoy en el Arte contemporáneo no se establecen clasificaciones y etiquetas rígidas sobre las prácticas. Sin embargo, es posible identificar una influencia conceptual y procesual en varios de los artistas. Dicho esto, se hizo un estudio sobre artistas contemporáneos chilenos que rodean los 30 años y han expuesto varias veces su trabajo. Se analizó bajo los parámetros de la tríada Espacio, Acción y Material, y manteniendo su lógica, se hizo una selección de nueve artistas que dieron a conocer su obra, proceso y, en algunos casos, sus lugares de trabajo. La aproximación con los artistas varió según las circunstancias, pero principalmente se realizaron: (1) visitas a talleres junto a conversaciones semiestructuradas, (2) entrevistas estructuradas y (3) charlas, visitas guiadas u otros aportes audiovisuales.

En los acercamientos fue posible no sólo encontrarse con la obra, sino también profundizar en su trasfondo: en las ideas o mensajes que se quieren comunicar, en los momentos de inspiración, en sus talleres y en el proceso tanto material como mental. De esta forma, la transferencia del Arte conceptual al Proceso de diseño no ocurre sólo en la información ofrecida por los artistas, sino también en la percepción e interpretación de su obra y proceso.

(1) Visitas a talleres

Se visitaron los talleres de Fernanda Aránguiz, Agustina Battaglia y Pablo Rodríguez Blanco, quienes contaron sobre sus Procesos creativos, hablaron de su obra y sobre el encuentro de esta con el espectador. Además, compartieron sus talleres como espacios de trabajo en los que se involucran de manera total y los completan de elementos que los inspiran en su ideación y proceso.

Fernanda Aránguiz

Fernanda Aránguiz es una artista/publicadora que explora el libro como soporte artístico capaz de comunicar mensajes mediante su forma, lenguaje e interacción, pensando en la hoja como espacio y en las letras como formas (Aránguiz F., comunicación personal, 20 de septiembre de 2022). Comprende su rol de editora como un acto curatorial de contenidos capaz de re-editar, intervenir y modificar algo propio o algo existente dándole un nuevo sentido. Entiende el libro como un objeto que debe ser manipulado por quien lo lee y le interesa «la lectura como un acto creativo» (Aránguiz F., comunicación personal, 20 de septiembre de 2022). Junto a esto, a Fernanda (2022) le interesa que el espectador le dedique un tiempo detenido a la lectura de la obra y afirma:

Me interesa no subestimar al espectador, sino que exigirle un poquito más. Decirle que puede tomar el objeto, manipularlo, leer (no necesariamente el texto), observar, vincularse con esa materialidad. Es clave el tiempo en todos esos sentidos.

Agustina Battaglia

También se visitó el taller de Agustina Battaglia, artista egresada hace un par de años de la Escuela de Arte UC. A partir de su interés por los cambios cíclicos en la naturaleza, su obra se caracteriza por ser de origen natural y efímera, trabajando con elementos como tallos, semillas y plagas que encuentra en su cotidiano. Por lo tanto, su proceso está muy vinculado al acto de recolectar y de estar en constante movimiento, lo cual se nota en su exploración del entorno, y en su permanente observación y contemplación de la naturaleza (Battaglia, A., comunicación personal, 3 de octubre de 2022). Mediante la obra le interesa darle un nuevo significado a las especies, enaltecerlas y generar una reflexión en el espectador en un encuentro silencioso y lento. Así, Agustina (2022) afirma:

Necesito sensibilizar el ojo del espectador y que empiece a reconocer estas formas que quizás son súper cotidianas, pero que quizás en lo vertiginoso que es nuestro cotidiano uno pasa por alto.

Si bien su Proceso creativo se desarrolla en gran medida en el entorno, su taller es donde se le da un nuevo significado a la naturaleza. El espacio está rodeado de especies organizadas por sus características, y así su recolección está al alcance para comenzar a darle forma.

Pablo Rodríguez Blanco

La obra de Pablo Rodríguez Blanco destaca por su carácter lúdico —e incluso infantil— expresado a través de dos principales soportes: la instalación y la obra gráfica. Por un lado, mediante la instalación forma espacios interactivos inspirados en el juego. Le interesan las instancias lúdicas no sólo en el arte, sino como un «juego permanente en la vida» (Rodríguez Blanco, P., comunicación personal, 28 de septiembre de 2022) capaz de ofrecer espacios inventados de una irrealidad verosímil donde se aceptan normas distintas a la realidad (Rodríguez Blanco, P., comunicación personal, 28 de septiembre de 2022). Por el otro lado, su obra gráfica consiste en los encuentros de tonalidades inspirándose en convivencias de colores en el cotidiano, por ejemplo, en los parches de pintura sobre fachadas de casas. En base a estos crea gráficas irregulares con contraposiciones de colores. De esta manera su obra tiene una gran relación con su día a día. Fusiona el arte y la vida desde su interés por el juego y su inspiración en las calles. Asimismo, su taller funciona como un reflejo de su arte y Proceso creativo. Libros, papeles colgados, bocetos, trazos y objetos lúdicos son parte de un espacio que motiva su creación.

Respecto al encuentro del espectador y su obra, le interesa que se genere una relación privada como experiencia ideal, «incluso cuando se ve como en tres segundos» (Rodríguez Blanco, P., comunicación personal, 28 de septiembre de 2022). Reflexionando que a veces no debe ser tan complejo el encuentro, sino que hay que entender su simplicidad.



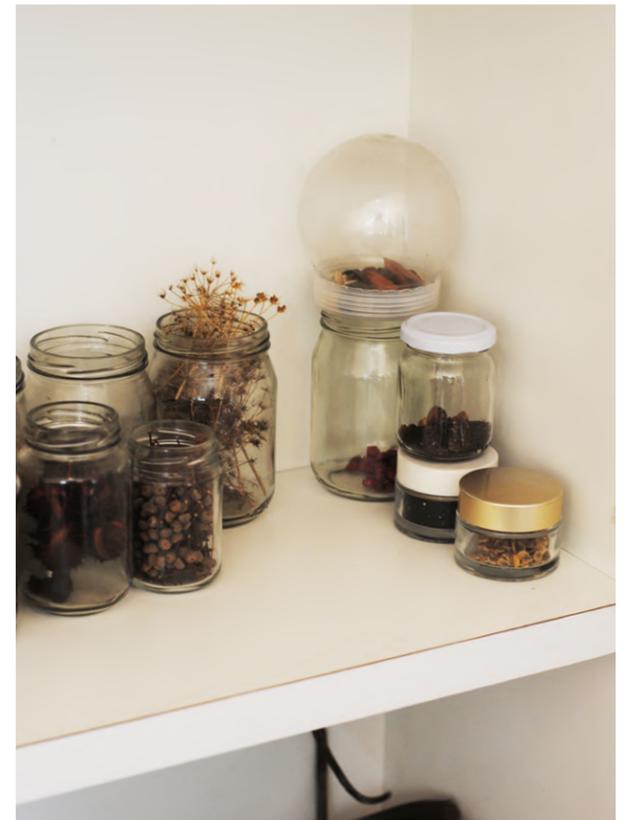
↑ [Fig. 32]
Taller Fernanda Aránguiz.
Elaboración propia.



↑ [Fig. 33]
Taller Agustina Battaglia.
Elaboración propia.



← [Fig. 34]
Taller Pablo Rodríguez B.
Elaboración propia.





[Fig. 35]
Taller Pablo Rodríguez B.
Elaboración propia.



[Fig. 36]
Taller Agustina Battaglia.
Elaboración propia.

(2) Entrevistas estructuradas

Respecto a la segunda aproximación, se entrevistó a Pilar Elgueta, Colomba Fontaine, David Scognamilio y Jacinta Silva. Al igual que con los artistas anteriores, se ahondó en los ejercicios y acciones fundamentales en sus Procesos creativos, en la importancia que le dan al tiempo, en encuentro ideal entre la obra y el espectador, y en el impacto creativo que pueden tener mediante su obra.

Pilar Elgueta

La artista Pilar Elgueta explora el soporte de la instalación y el registro audiovisual de acciones realizadas en el territorio principalmente nacional para compartir sus «reflexiones e inquietudes sobre la manera en que nos relacionamos con el paisaje. Sus acciones se basan en un lenguaje que «se mueven entre lo poético y absurdo» (Elgueta, 2017). De esta manera, su Proceso creativo tiene una fuerte relación tanto con el lenguaje como con el entorno. Habita distintos paisajes amplios —como desiertos y glaciares— y los interviene mediante el acto sobre ellos y a través de versos en el territorio. Le interesa que su obra sea capaz de establecer una reflexión y diálogo en el espectador a partir de su lectura e interpretación, sin la necesidad de que la navegue y comprenda en su totalidad (Elgueta, P., comunicación personal, 22 de junio de 2022).

Además de la información obtenida por la entrevista, se visitó la inauguración de su exposición junto a Macarena Cortés *Empezar en azul y terminar en/*, la cual surge a partir de la residencia de las artistas en Vicuña. La expo-

sición muestra un «trabajo territorial» basado en el concepto de «extrañamiento» como ejercicio de que las obras sean extrañas a su naturaleza.

Colomba Fontaine

Colomba trabaja con procesos sobre distintos materiales, afirmando que «la exploración exige apertura constante de valorizar lo inesperado» (Fontaine, 2022). Así, opera sobre la cerámica, la cera y materiales del cotidiano, y se interesa por lo desconocido que puede suceder al quitarle capas al material. Al respecto, Colomba (2022) se refiere a su arte como:

(...) obras más experimentales, menos predecibles, tanto en el resultado como en el proceso. Es un modo de trabajo también, donde se trabaja a modo de laboratorio esperando que se activen materiales. O conceptos y llegar a algo nuevo, nuevo incluso para uno mismo. Es trabajar con lo impredecible y saber guiar ese proceso. Son obras algunas veces no terminadas para ciertos espectadores, obras abiertas, inciertas, que abren nuevas percepciones, obras experimentales. Más vivas a mi modo de ver.

David Scognamilio

David Scognamilio es un artista italiano con trayectoria en Chile que trabaja principalmente con los conceptos de espacio y tiempo. Cuestiona los tiempos rápidos actuales y, por lo tanto, le interesa ofrecer una experiencia de desaceleración y contemplación mediante so-

portes lumínicos. Como soporte principal explora la luz junto a otros elementos naturales (como el agua) y crea con estas obras geométricas. Respecto a su proceso, afirma: «no me interesa que la obra sea totalmente terminada» (Scognamilio, D., comunicación personal, 14 de junio de 2022), por el contrario, se enfoca en la reflexión en el espectador. De esta forma, crea una inmersión total en el entorno capaz de relacionarse con algo que no se ve.

Jacinta Silva

Jacinta Silva trabaja con distintos soportes como la pintura, el dibujo y el libro. A través de estos explora el eje principal de su obra: el territorio chileno. Nota cómo este influye en ella y menciona: «Yo creo que primero para mí algo muy importante es la contemplación y el entorno, el lugar donde vivo, qué hay alrededor, qué cosas miro. Para mí es muy importante haber crecido en el sur, por ejemplo» (Silva, J., comunicación personal, 30 de septiembre de 2022). En el ejercicio de habitar una geografía, le atrae lo constante, lo que siempre está ahí. La cordillera en el caso de Santiago, la neblina en el sur. Acompaña su proceso de un registro constante, tanto desde la escritura como la fotografía, manteniéndose atenta a su alrededor.

(3) Charlas y aportes audiovisuales

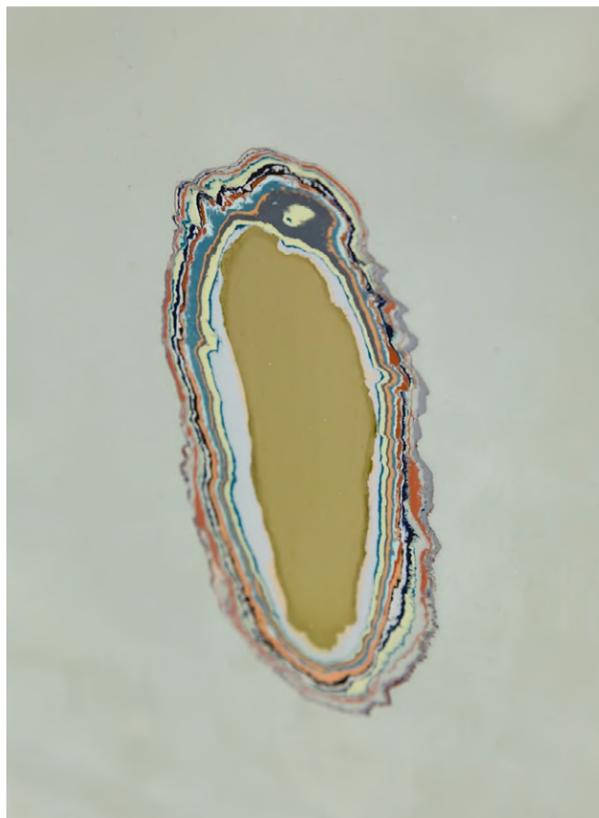
Por último, se encuentra la visita a charlas y los aportes audiovisuales de las artistas Isidora Correa y María Edwards. Se visitó la charla sobre *Formas de desaparecer* de Isidora Correa, y María Edwards compartió registros sobre su taller junto a sus obras y reflexiones.

Isidora Correa

Isidora Correa recolecta elementos naturales que encuentra en el territorio y se interesa en sus cambios físicos. Luego realiza operaciones, ya sea la réplica de las piezas o el encuentro —o contraposición— de estos con objetos cotidianos, tal como sucede en su obra *Correlación*. De manera específica, se ahondó en su reciente muestra *Formas de desaparecer* expuesta en la Galería Patricia Ready. La artista se basó en las consecuencias de la sequía en terrenos nacionales y su efecto en los animales. En la observación del espacio encontró huesos de animales muertos, los recogió y replicó. Su obra y proceso tiene una fuerte relación con el movimiento para comprender el entorno, mediante la constante exploración y recolección de sus restos.

María Edwards

Por último, la artista María Edwards entregó material audiovisual sobre su obra y taller para conocer de manera más cercana su trabajo. Su propuesta se basa en la astrología, las matemáticas y la música, y los representa a partir del encuentro entre objetos cotidianos en desuso. Su proceso se basa en la observación del mundo y luego en su taller le da la posibilidad a los materiales de encontrarse entre sí. Suspende a los objetos como móviles en el espacio y estos se encuentran en su propio equilibrio.



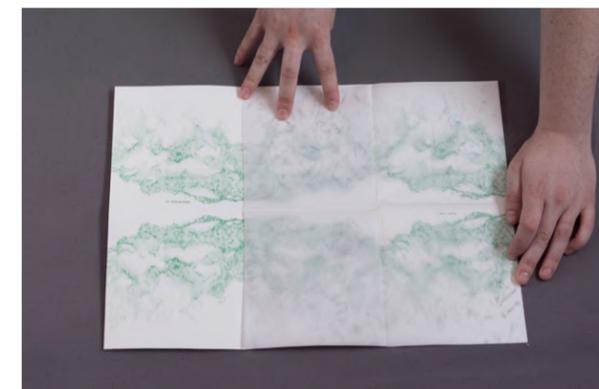
↑ [Fig. 37]
Voy en delgadez de niebla,
Pilar Elgueta (2022).
Elaboración propia.

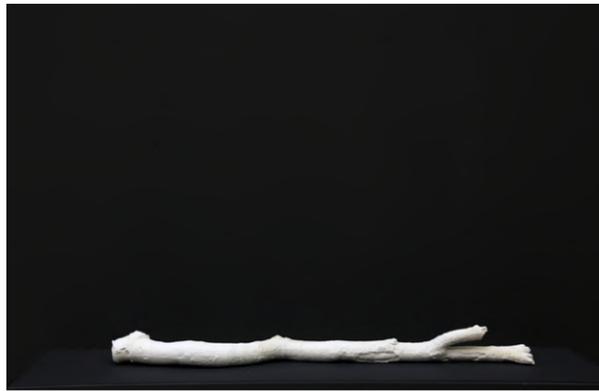
↓ [Fig. 39]
Obras Colomba Fontaine.
Moluscos (s.f.).
Fuente: <https://www.colombafontaine.com>

↑ [Fig. 38]
Obras Pilar Elgueta.
Empezar en azul y terminar en/ (2022).
Por el todo (2015).
Señalética sentimental (2019).
Fuente: <https://www.pilarelgueta.cl>



↓ [Fig. 41]
Obras Jacinta Silva.
Cordillera - casa (2020).
Isla - Archipiélago (2020).
The Narrowness of the Summit - The Amplitude of the Valley (2020).
Fuente: <https://jacintasilva.com/Books>





↓ [Fig. 44]
«Encuentros» / Taller, María Edwards, 2015.

Fuente: <http://mariaedwards.cl/processes/>

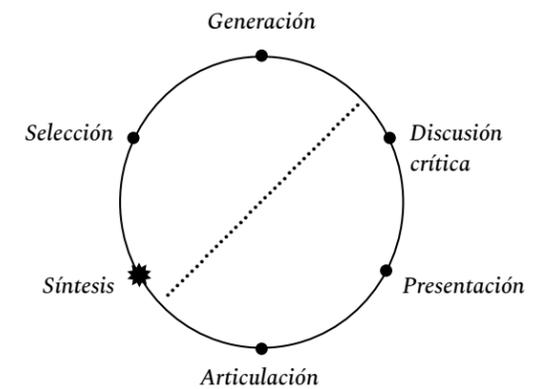


← [Fig. 42]
Obras Isidora Correa.
Formas de desaparecer (2022).
Correlación (2017).
Fuente: <http://www.isidora-correa.com/proyectos-projects>

← [Fig. 43]
Charla Isidora Correa.
Elaboración propia.

4.4—SÍNTESIS

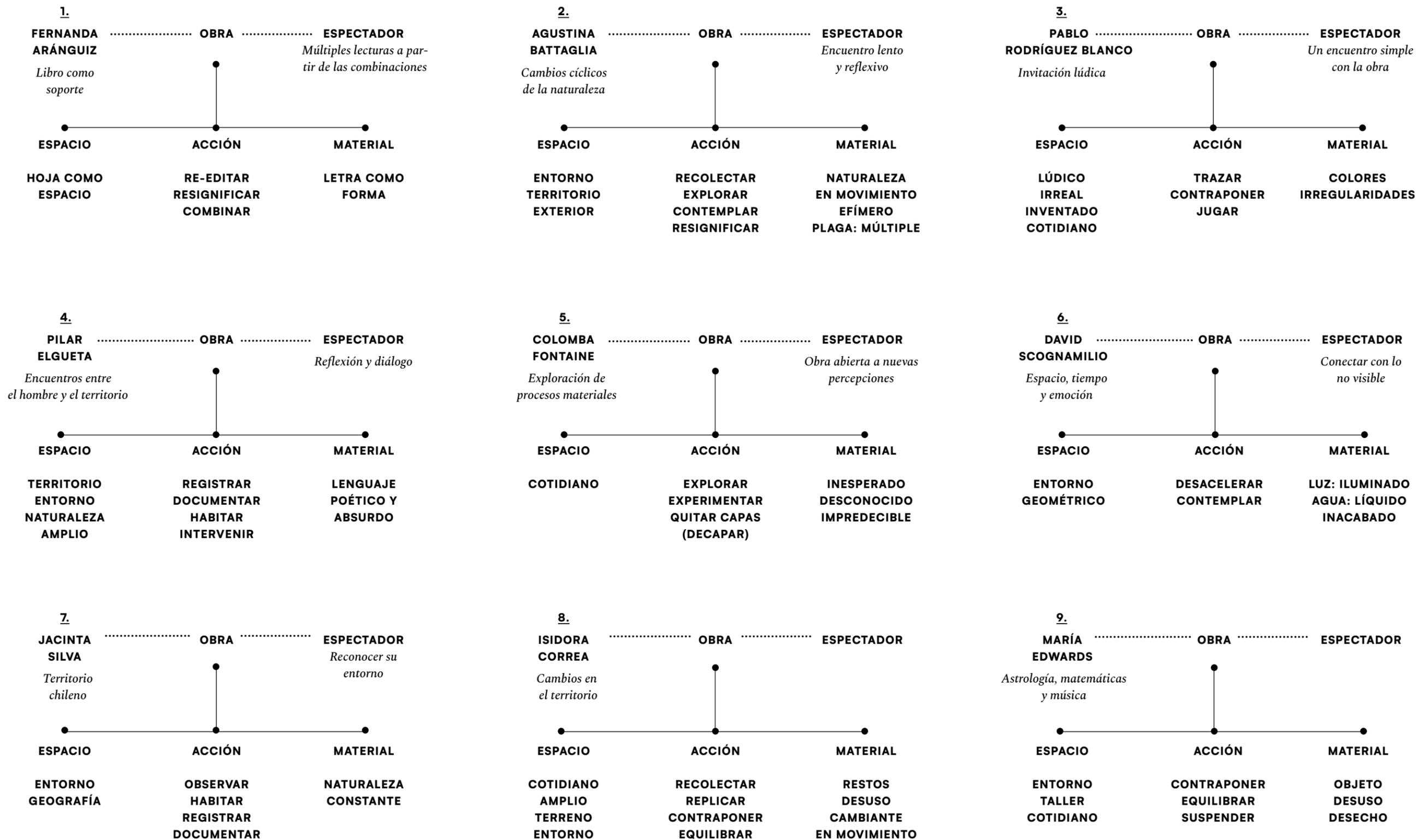
[Fig. 45]
Síntesis.
Elaboración propia.



La tercera etapa de la metodología consiste en la *síntesis* y conceptualización del contenido. Esta estuvo enfocada en la obra y los procesos de los nueve artistas recién presentados, y para esto se siguieron dos principales pasos: (1) la síntesis de las ideas más importantes relacionadas a los componentes de la tríada y (2) la síntesis y traducción de la información elegida en conceptos que serán transferidos a los procesos de estudiantes de diseño.

(1) Síntesis de las obras respecto a la tríada

En relación con el primer paso, se identificó en los artistas estudiados información relevante respecto a la tríada, analizando el uso que les dan a los Espacios, Acciones y Materiales. Por lo tanto, se organizó su información bajo dichos parámetros. En este ejercicio se le dio importancia no sólo a la información dicha por los mismos artistas, sino también a la interpretación y resignificación de esta, tanto en la percepción de sus obras y de sus palabras, como en la comprensión de sus procesos.



[Fig. 46]
 Síntesis artistas.
 Elaboración propia.

(2) Conceptos basados en los artistas

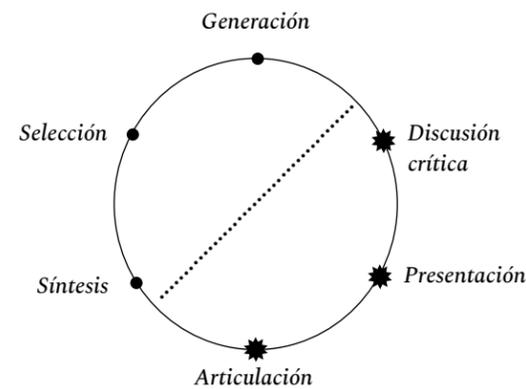
Tal como se puede ver en la Figura 46, los artistas contemporáneos expresan sus ideas y mensajes mediante diversos soportes. Sin embargo, se pueden identificar ciertas similitudes. Entre ellas, el valor del exterior como espacio creativo, la intención de darle nuevos significados a las cosas, y el uso de materiales en desuso, ya sean elementos naturales u objetos cotidianos. En sus obras se puede notar nuevamente la influencia conceptual en el Arte contemporáneo. Existen similitudes teóricas y formales entre los Espacios lúdicos con las obras de Pablo Rodríguez y David Scognamilio, entre el Arte del comportamiento con Pilar Elgueta y Fernanda Aránguiz, y entre el Arte povera con el trabajo de Agustina Battaglia, Isidora Correa y María Edwards.

En relación con lo recién expuesto, y manteniendo la esencia del Arte conceptual, se identificaron conceptos reiterados que definen las obras y procesos de los artistas con el fin de transferirlos a los Procesos creativos. Luego, se mantuvo la lógica de la tríada y se seleccionaron nueve conceptos por categoría, es decir, nueve Espacios, nueve Acciones y nueve Materiales que luego serían reinterpretados para adaptarlos y transferirlos a los procesos de estudiantes de diseño.

[Fig. 47]
Síntesis conceptos.
Elaboración propia.



4.5—ARTICULACIÓN, PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN CRÍTICA



Tras comprender los Procesos creativos de diseño, conocer el trabajo de artistas conceptuales (extranjeros y nacionales) e identificar conceptos característicos de su trabajo bajo los parámetros de la tríada, se dio inicio a la cuarta y última etapa del proceso. Esta incluye tres pasos: la *articulación*, la *presentación* y *discusión crítica* que genera nuevas ideas (Gray, 1993). Puntualmente, en esta etapa se realizó el desarrollo conceptual y formal de la publicación y, respondiendo a los pasos del proceso, se mantuvo una socialización del proyecto mediante conversaciones, retroalimentación y tests con el usuario. Los tres pasos no fueron estrictamente lineales, sino que paralelos, relacionados y dependientes entre ellos.

El proceso estuvo encabezado fundamentalmente por la exploración en la narrativa de la publicación, tanto verbal como visual. Se profundizó en qué comunicar y cómo hacerlo, a través de la iteración en la escritura y la gráfica como herramientas curatoriales.

[Fig. 48]

Articulación, presentación y discusión crítica.

Elaboración propia.

4.5.1. Estrategia editorial

La principal decisión de diseño consistió en definir la estrategia del libro. Se siguieron las preguntas: ¿Qué se quiere contar? ¿Cómo se explora? ¿Cómo es la experiencia ideal en el encuentro del lector con la publicación?

Como base fundamental del proyecto se mantuvo la tríada, siendo fundamental la manera en que se relacionan los componentes en el soporte. Considerando la correspondencia entre las categorías, la combinación es un recurso que ofrecería la simultaneidad entre Espacios, Acciones y Materiales.

Por lo tanto, la publicación consiste en un objeto/libro/obra que libera ideas creativas en quien lo explora. Se inspira en la tríada, basándose en la hipótesis de que el pensamiento creativo se puede gatillar en la combinación entre un Espacio, con un Material, aplicando una Acción. De esta manera la relación entre los componentes es dependiente e inseparable, lo cual se plasma en la publicación a través de la simultaneidad, es decir, quien lo explora encuentra de manera paralela la combinación que le hace sentido.

Entendiendo una amplitud de posibles lectores, la publicación ofrece la opción de combinar, de jugar con las posibilidades hasta encontrar la tríada indicada. Así, además de ofrecer múltiples posibilidades, son múltiples las percepciones de quienes lo leen. Por otra parte, y manteniendo las bases del Arte conceptual, la publicación funciona de manera intuitiva, con indicaciones poco concretas, sin instrucciones cerradas ni verdades absolutas. De esta forma, se espera que el espectador se

detenga y pierda en el camino como una oportunidad para pensar y crear. Y en esta línea importa tanto la combinación elegida, como la interpretación que cada lector tiene sobre los conceptos, invitando a repensar ideas que están naturalizadas e internalizadas de una única manera, con un único significado.

Por esto, la tríada debe ser representada a través lenguajes abiertos, maneras de comunicación tanto verbales como visuales que incentiven un esfuerzo perceptivo. Específicamente, será comunicada mediante versos, metáforas visuales e ilustraciones abstractas. De esta manera, parte fundamental de la fórmula editorial se relaciona al incentivo de la detención en pos de la creatividad, y por lo mismo, el libro se titula «Parar el tiempo».

4.5.2. Conversaciones con expertos

Como un aporte fundamental a la estrategia del libro, se contactó a Sebastián Arancibia y Sebastián Barrante, fundadores de la editorial Naranja Publicaciones, docentes de la Escuela de Diseño de la Universidad Diego Portales, y expertos en libros experimentales con fundamentos en el arte.

A raíz de una entrevista con los artistas se identificaron tres aspectos fundamentales a considerar en el desarrollo de la publicación. Primero, la importancia de la traducción del contenido en el rol del editor. Es decir, identificar temáticas y sensaciones que se quieran transmitir y luego traducirlas a otro lenguaje dependiendo de las intenciones de la publicación. En este sentido, se refieren a la importancia de considerar todas las ideas posibles, aun-

que parezcan inalcanzables, y luego hacer el ejercicio de traducirlas de otra manera. Como segunda variable fundamental se encuentra el tiempo en la lectura de un libro. A partir de la interacción que se espera con el lector se eligen materiales, imágenes, textos, que toman tiempos de lectura. En este sentido, reconocen que «todo es legible, los materiales son legibles y, por lo tanto, deben ir en concordancia a todos los otros tipos de contenido» (Arancibia, 2022). Como tercera y última consideración, se encuentra la identificación de la forma y uso que mejor responde al contenido, considerando a la vez la posibilidad y «la latencia de que sea utilizado de la otra» (Barrante, 2022). En otras palabras, se debe tener en cuenta que, a pesar de que el diseño de la publicación esté orientado a cierta lectura, las interpretaciones de quienes lo leen abren nuevas posibilidades en su exploración.



[Fig. 49]

Cartas a Mirtha, Sebastián Barrante (2022).

Fuente: <https://www.naranjapublicaciones.com>

4.5.3. Exploración del soporte basada en la combinación y sus posibilidades

Considerando la combinación, la simultaneidad y las posibilidades como factores fundamentales en la publicación, se cuestionó el formato secuencial del libro como lectura única para el proyecto. Por el contrario, se estimó importante que el formato ofrezca también la posibilidad de avanzar y retroceder, y así, distintas maneras de explorar el libro y sus conceptos. Dicho esto, se hizo una búsqueda de una forma y sistema que permita una simultaneidad entre las categorías.

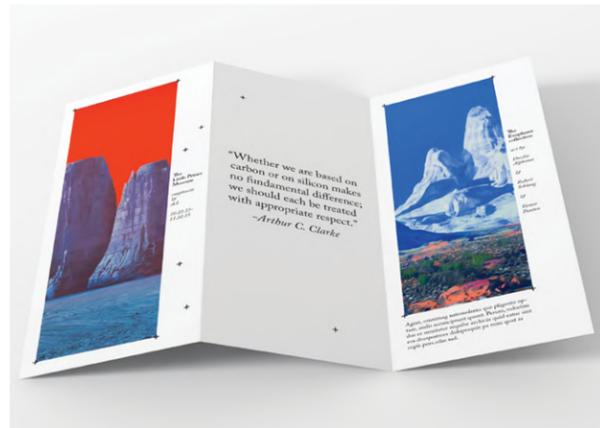
Se siguió la relación del tres de la tríada y se experimentó con formatos como el tríptico o el «cadáver exquisito». En primer lugar, el tríptico resultó un aporte por su capacidad de mostrar tres caras del objeto a la vez. Por lo tanto, las pruebas se basaron en su esencia, específicamente buscando la manera de extrapolar su simpleza a la complejidad del libro. Se unieron más de un tríptico para identificar una posible forma. A partir de los experimentos con el papel se rescató la interacción de abrir, cerrar y desplegar varios trípticos unidos para jugar con la relación entre conceptos, experiencia que toma un tiempo desacelerado. Por otro lado, respecto a las pruebas basadas en el «cadáver exquisito» —un ejercicio de combinación per se— se concluyó en que la interacción no cumple con la multiplicidad entre todos los conceptos y pertenece a un lugar común, ya profundizado. Por lo tanto, se mantuvo el tríptico como formato para la operación entre los conceptos.

Ahora bien, la interacción con el tríptico no es la única manera de interactuar con la publicación, sino que correspondería al ejercicio principal de esta.



[Fig. 50]
Libro tipo cadáver exquisito.
100 POTS, Gyong-sook Goh.

Fuente: <http://lestroisources.com>



[Fig. 51]
Tríptico The Little Prince
Museum.

Fuente: <https://www.psan-ches.com>

[Fig. 52]
Exploración de la forma
basada en la combinación.

Elaboración propia.



4.5.4. Estructura total

Mencionado lo anterior, la estructura total del contenido corresponde al formato secuencial del libro acompañado de un tríptico exploratorio en el momento de la combinación.

La publicación está formada por cinco secciones principales. Primero, una Introducción y un Glosario que se centran en la liberación de ideas y el desarrollo de otros conceptos. Luego, la Operación, una sección destinada a la combinación entre los conceptos basados en los artistas. Por último, las secciones de Idea y Proceso, que concluyen en un cierre reflexivo basado en las etapas anteriores.

4.5.5. Lineamientos gráficos

Por otro lado, se eligieron una serie de lineamientos gráficos bajo los cuales se desarrollaría la propuesta. Una publicación está formada por variables que, además de dar cierto carácter y personalidad a la forma, influyen en sus respectivos procesos de producción. Entre estas, decisiones sobre el tamaño, el sustrato, la impresión y el tipo de imagen.

Dado que el presente proyecto está destinado a estudiantes de diseño, las elecciones de diseño no responden únicamente a la apariencia, sino también a la posibilidad de generar varios ejemplares. Por lo tanto, se tomaron decisiones principalmente sobre cuatro variables: (1) color (2) imagen e ilustración (3), tipografía y (4) encuadernación y forma.

(1) Color

Respecto a la elección cromática, se optó por trabajar con el blanco ahuesado como color principal acompañado de tres tonos brillantes: rosado, celeste y rojo. El blanco es utilizado en las páginas de mayor texto y los colores de mayor vividez para portadillas y para la sección de la combinación de la tríada. Se decidió que el sustrato es el que le da color al libro. De esta forma se reduce el uso de tinta y se pueden hacer combinaciones entre los tonos mediante el encuentro de las páginas.

(2) Imágen e ilustración

Considerando que el color es dado por el papel, los elementos visuales son principalmente en negro impreso sobre color. Por un lado, se utilizan imágenes escaneadas de objetos en blanco y negro con alto contraste, en las que se ahondará posteriormente. Por el otro, se exploró con bocetos irregulares que intervienen el libro y su contenido haciendo alusión al proceso mismo de creación.

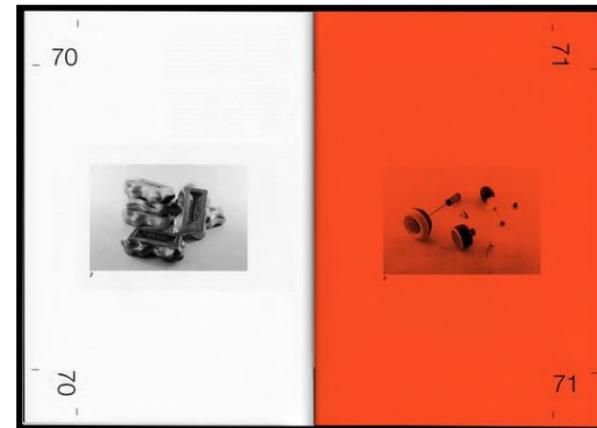
(3) Tipografía como recurso visual

Asimismo, se optó por usar el recurso tipográfico como imagen. Es decir, los textos presentes en el libro son representados visualmente potenciando la intención del mensaje e invitando a una interpretación de este. La elección tipográfica se basó en los parámetros del lenguaje poético del libro y de su carácter contemporáneo en su propuesta. Por lo tanto, se eligió la Spectral para lectura de textos, una fuente con serifa, liviana y versátil. En algunos casos se utiliza la fuente Satoshi de palo seco.

(4) Encuadernación y forma

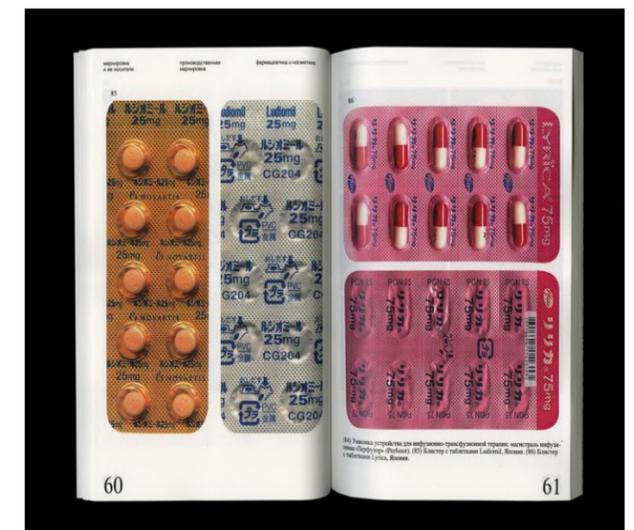
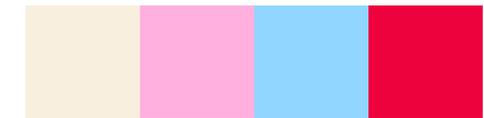
Las decisiones sobre las proporciones y su encuadernación se basaron en el formato del tríptico y en la interacción con el libro. En primer lugar, el tríptico se caracteriza por su forma angosta y alargada que, una vez abierto, permite una vista general —cómoda y equitativa— de las tres partes. En segundo lugar, dado que la publicación incentiva Procesos creativos y la exploración del entorno, la relación del lector/espectador con el libro es interactiva. Por lo tanto, el formato debe ser transportable y de cómoda manipulación.

Considerando ambos puntos, se eligió un formato alargado vertical de 20x10 cm cerrado, 20x20 cm abierto y 30x20 cm cuando se despliegan solapas, proporciones que permiten que la publicación cerrada se pueda sostener con una mano fácilmente. La encuadernación es de tapa dura por su firmeza, y compuesta por la costura de seis cuadernillos.



[Fig. 53]

Líneamientos gráficos.
 Laura Jouan.
 Vicente Huidobro
 Chiari Giuseppe.
 Pablo Marfá



Spectral *Spectral*
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 Satoshi
 ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

4.5.6. Contenido del libro

Habiendo definido la estrategia, el soporte, la estructura total y los lineamientos gráficos de la publicación, se dio inicio a la creación y diseño del contenido, tanto escrito como visual. Como se mencionó, el libro está formado por cinco secciones, entre estas, la combinación de la tríada como protagonista. A partir de lo anterior, se presentará el proceso de creación del libro en base a tres grandes pasos. En primer lugar, el desarrollo de la (1) operación de la tríada, para luego pasar a (2) tres lenguajes: tres maneras de comunicar y, por último la (3) totalidad del libro.

(1) Operación de la tríada

Para la operación de los componentes de la tríada se hizo un estudio de los conceptos seleccionados basados en los artistas contemporáneos chilenos. Se consideró fundamental la interpretación y resignificación como acción curatorial (y editorial), es decir, la capacidad de profundizar en estos y llevarlos a otro lenguaje y entendimiento, a uno más abierto y abstracto. Esto, porque si bien la elección de los conceptos se basa en los artistas, es importante no comunicar de manera exacta lo que significa para ellos, sino dejar abierta la posibilidad de interpretación en los usuarios. Por ejemplo, si el proceso de la artista Colomba Fontaine se basa en quitar capas de un material, tal acción sería interpretada como la facultad de sacar capas a cualquier idea, objeto, pensamiento.

Para la resignificación de los conceptos se incluyó a estudiantes de diseño con el fin de comprender el entendimiento que se les da

desde la disciplina y las situaciones/momentos creativos que se aplican. Por medio de mensajes escritos vía Whatsapp se les preguntó a 30 estudiantes de diferentes universidades sobre los conceptos, entre estas se preguntó: ¿Qué entiendes por el concepto? ¿En qué situaciones se aplica tal concepto en el diseño? En algunos casos, se les pidió realizar una breve actividad. Por ejemplo, en el caso de la acción Recolectar, se les pidió seguir cuatro pasos: (1) definir recolectar, (2) recolectar algo durante el tiempo que deseen, (3) nombrar la colección o serie y (4) adjuntar imágenes de su recolección.

En relación a la primera pregunta, coincidió una estructura y patrón en las respuestas, entre estas: (1) un verbo sinónimo a la recolección, por ejemplo, juntar, coleccionar, guardar, buscar, (2) un qué se recolecta, ya sean elementos, objetos con un denominador común, y por último (3) un futuro de la acción de recolectar, por ejemplo, reflexionar sobre esta, guardar para después y hacer algo nuevo. Esto se puede notar en las siguientes respuestas de estudiantes de diseño:

Recolectar tiene que ver con juntar objetos (de cualquier tipo), que sirvan para algún propósito. Estos objetos son de carácter sorpresivo (no se sabe exactamente qué objeto se recolectará), y por lo mismo, dependen de un contexto (espacio y tiempo) determinado. La acción de recolectar es de carácter espontáneo y creativo. Su propósito puede ser sacar ideas, recuerdos o unir conceptos, pero no está tan definido qué es lo que los une o bajo qué ca-

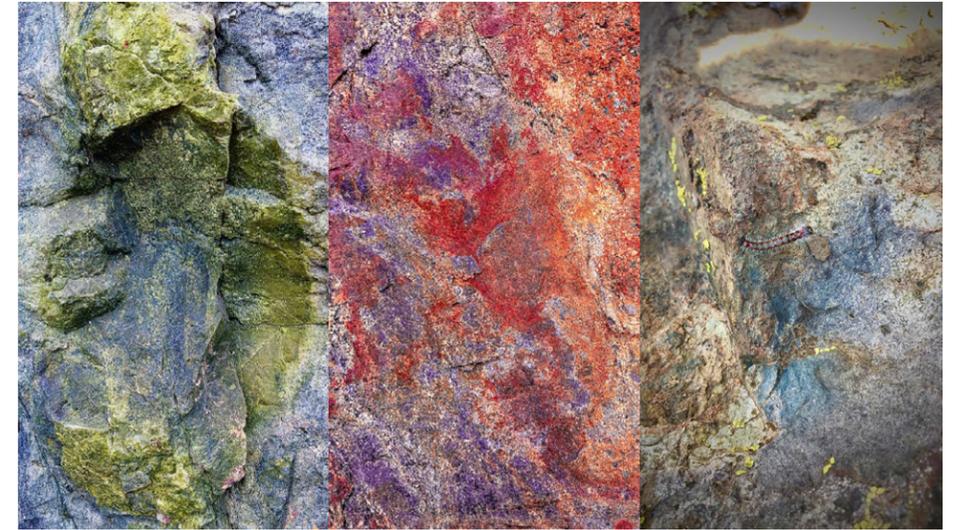
tegoría se recolecta (...) Creo que tiene que ver mucho con los gustos y lo personal, una recolección es un reconocimiento de patrones desde lo subjetivo y casi emocional, creo yo... (E.H.).

Recolectar para mi es una acción (no necesariamente física) de buscar ciertos elementos con el fin de agruparlos bajo el criterio y las razones que la persona que realiza la recolección defina. En un inicio al escuchar la palabra pensé al tiro en agrupar objetos materiales pequeños tipo piedras, láminas, monedas, etc. Pero después al darle una vuelta me di cuenta que quizás no es necesario el aspecto material para realizar una recolección, creo que igual existe la posibilidad de recolectar de forma intangible, por ejemplo recolectar tus pensamientos, recuerdos, experiencias, etc. Al final creo que tiene que ver con el integrar/juntar cosas que antes no estaban integradas (...) Por último asocio el recolectar con la palabra descubrir, aunque quizás los elementos recolectados no sean nuevos para mi, sí quizás el conjunto de ellos despierta algo nuevo en mí, o me estimula de cierta forma que me permita descubrir algo (F.A.).

El ejercicio de repensar los conceptos fue realizado con todas las acciones de la tríada. Así, tras identificar los patrones en las respuestas se le dio una nueva interpretación de manera colectiva, y luego, se tradujo la información en una percepción propia de las respuestas.



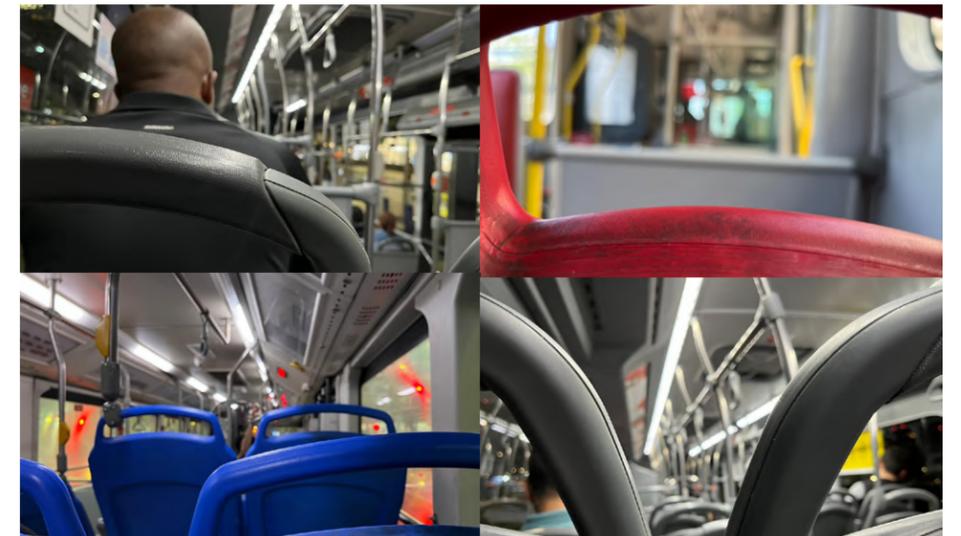
[Fig. 54]
Recolección de nísperos,
Olivia Sisteck (2022).



[Fig. 57]
Texturas naturales, Francisca
Ibañez (2022).



[Fig. 55]
Bitácora de consumibles,
Juan Hinojosa (2022).



[Fig. 58]
Fotos sobre la micro, José
Tomás Labbé (2022).



[Fig. 56]
Flores, Florencia Álvarez
(2022).



[Fig. 59]
Tesoros, Rosario Balmaceda
(2022).

(2) Tres lenguajes: tres maneras de comunicar

Tras la interpretación colectiva de los conceptos de la tríada, se dio inicio a un proceso dedicado a la narrativa de la publicación, y con ello, a la decisión comunicativa y representativa de los conceptos elegidos. Por un lado, se evitó comunicarlos con lenguajes literales que respondan de manera textual a sus significados, por ejemplo, descripciones o instrucciones cerradas. Por otro lado, se consideraron las singularidades que explorarían el libro y sus distintas maneras de interpretar.

Mencionado lo anterior, las tres categorías de la tríada serían representadas a través de tres lenguajes distintos, tanto verbales como visuales, y con distintos porcentajes de abstracción. Estos son el uso de (a) metáforas visuales, (b) versos e (c) ilustraciones abstractas.

a. La imagen metafórica como lenguaje visual para el Espacio

La metáfora es una figura retórica que comunica una realidad a través de otra. Toma ciertos conceptos y los utiliza para narrar otra idea. En esta línea, las metáforas impactan «cuando su interpretación es abierta o indeterminada» (Fermandois, 2009), cuando existe una «comprensión enfática» por parte del espectador, que interpreta, une y relaciona metáforas entre sí e incluso inventa a partir de ellas (Fermandois, 2009). En esta línea, la metáfora visual es una manera de decir algo con «otras palabras» o en este caso, con otro lenguaje visual capaz desafiar la comprensión del lector.

Por lo tanto, los Espacios son representados

por metáforas visuales a través de imágenes de objetos, una relación incluso paradójica donde la característica de un ambiente es representada por una cosa. Se hizo una selección de objetos cotidianos o naturales que pueden comunicar más allá de su mera función, vinculándolos al concepto seleccionado.

Para cada concepto se les adjudicaron los objetos: (1) exterior–flores, (2) cotidiano–cuchara, (3) inventado–carta de naipe, (4) en movimiento–reloj, (5) desconocido–cable, (6) iluminado–caja de fósforos, (7) atemporal–piedra, (8) silencioso–candado y (9) amplio–concha.

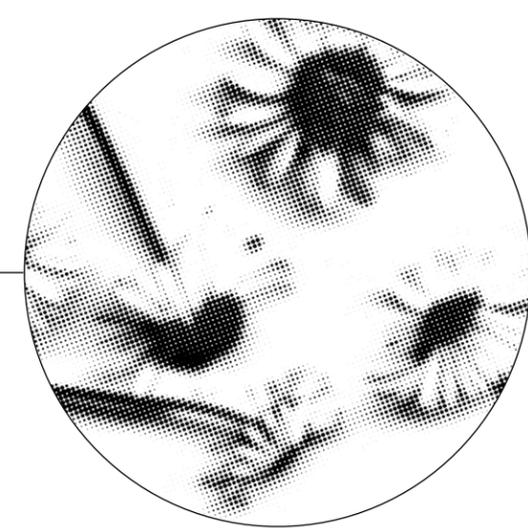
Todos fueron representados a través de fotografía por escáner y luego pasaron por un proceso de postproducción donde se les aplicó blanco y negro, se les subió el contraste y aplicó puntillismo. Se siguieron estos pasos con el fin de concluir en una imagen de alto contraste que resalte impresa en tinta negra sobre papel de color. Luego de la edición, se diagramaron los objetos en la publicación manteniendo su tamaño y proporción real.

[Fig. 60]
Objetos para Espacios.
Elaboración propia.

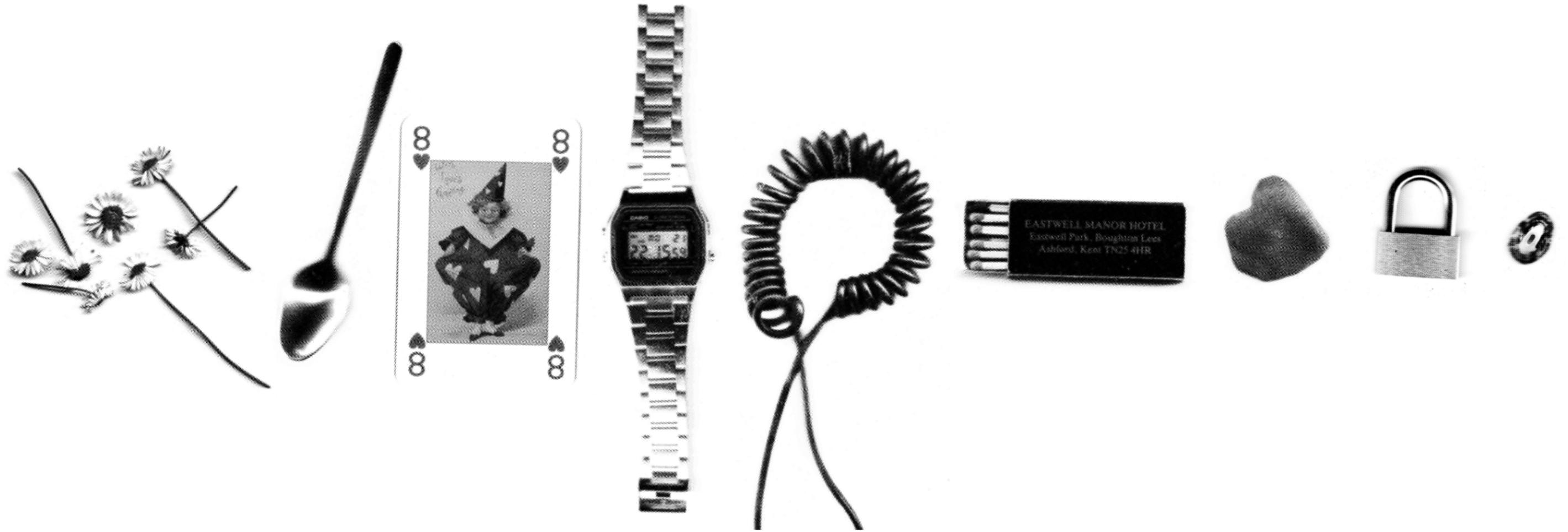




[Fig. 61]
Primeras exploraciones editoriales con objetos para los Espacios.
Elaboración propia.



[Fig. 62]
Proceso de postproducción.
Elaboración propia.

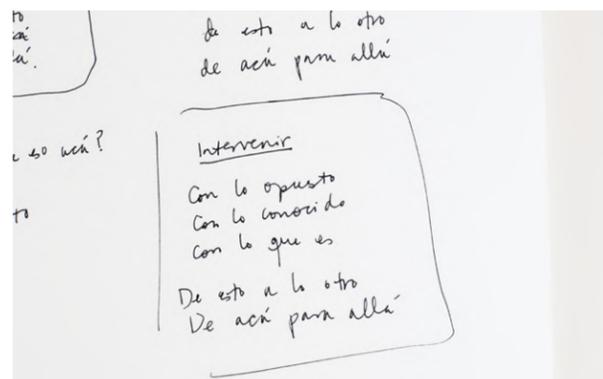
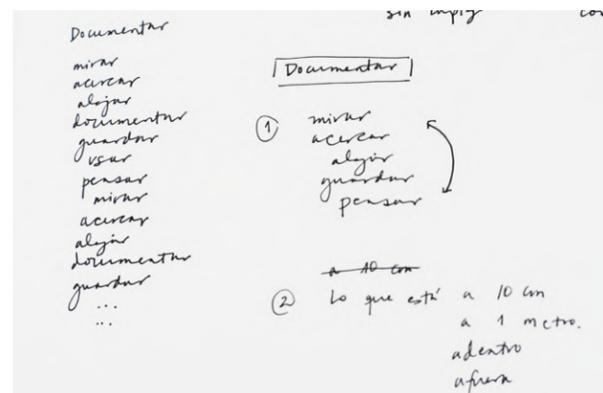
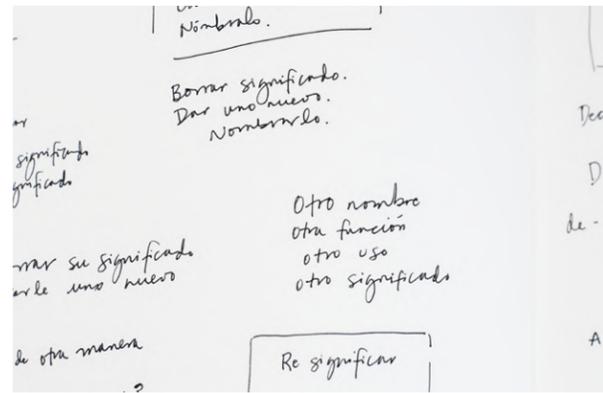


[Fig. 63]
Metáforas visuales.
Exterior.
Cotidiano.
Inventado.
En movimiento.
Desconocido.
Iluminado.
Atemporal.
Silencioso.
Amplio.
Elaboración propia.

b. El verso como recurso lingüístico abierto para la Acción

La poesía es un género literario y el verso un conjunto de palabras estructuradas en base a un ritmo. Esta expresa lo que va más allá de lo real, comunica con sensaciones y juega con palabras. No es literal ni absoluta, sino que deja un mensaje que el lector termina de completar en su interpretación. Al igual que la metáfora visual, la poesía se refiere a una realidad mediante otro lenguaje. Por esto, se eligió el verso como una manera de comunicar los conceptos pertenecientes a las Acciones. Se acogieron los entendimientos de los estudiantes de diseño y en base a ellos se escribieron líneas que hacen una invitación abierta al lector.

Las Acciones son traducidas en verbos infinitivos que no demuestran el tiempo ni la persona (Ribas, 2022), tales como habitar, combinar y documentar. Así, en lugar de referirse directamente al espectador y decirle qué hacer, habla de una forma indirecta y atemporal. De esta forma los versos son invitaciones para darle un nuevo entendimiento a Acciones que se realizan en el cotidiano.



[Fig. 64] Bocetos escritura Acciones. Elaboración propia.

habitar

Sólo estar
o más que estar.

Habitar,
estar,
estoy
estando.

contraponer

Enfrentar, combinar
dos o más de eso.
Que convivan segundos.
Un tiempo.
Que encuentren
su encuentro
y desencuentro.

intervenir

Con lo opuesto.
Con lo conocido.
Con lo que es.

Agregar, agrandar,
ampliar.
Quitar.

De esto a lo otro,
de acá para allá.

resignificar

Borrar
- nombre
- función
- significado
- uso.

Dar
- nombre
- función
- significado
- uso.

equilibrar

Equilibrio
igual balanza
igualar balanza
equilibrar
sin peso
sin mirar
con mover
con sentir
encontrar
re-encontrar
equilibrar.

documentar

Observar
acercar
alejar
agachar
plasmear
guardar.

Lo que está
a diez centímetros
a un metro
afuera
adentro.

Lo que cambia
lo que mantiene.

trazar

De punto a línea.
De líneas a manchas.
De harto a mucho.
En todo menos eso.
En eso menos todo.

recolectar

Recolectar
re-colectar
de nuevo-unir
reunir de nuevo.

Buscar para
juntar para
guardar.

Porque
son iguales
tienen algo en común
no son parte de lo mismo
existen aún.

Tocar. No tocar.
Guardar.

decapar

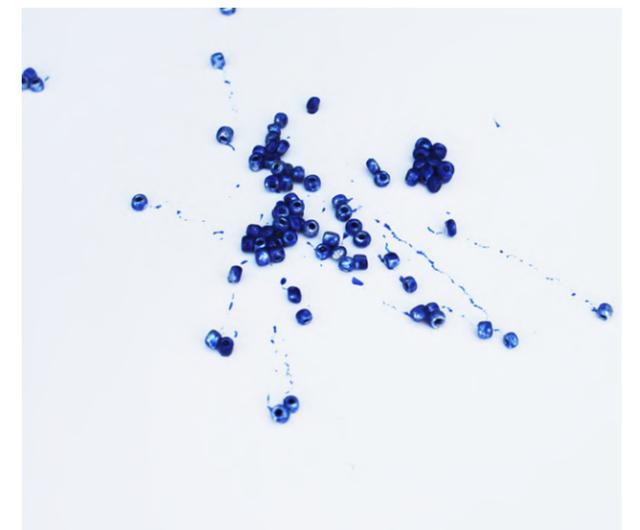
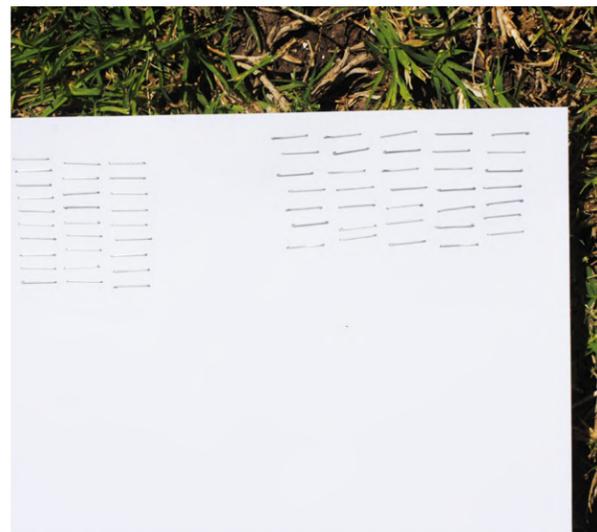
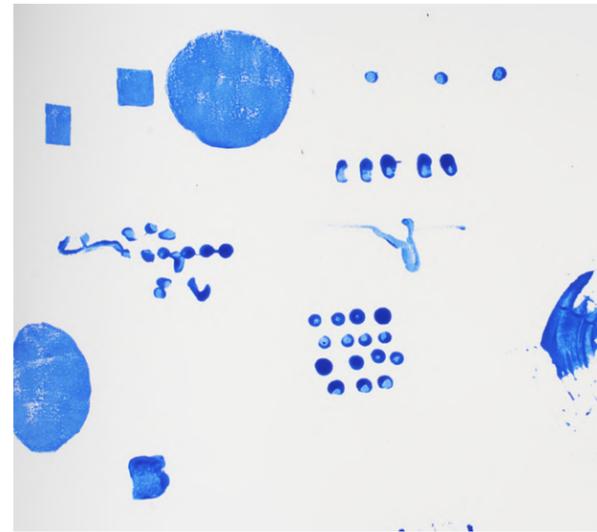
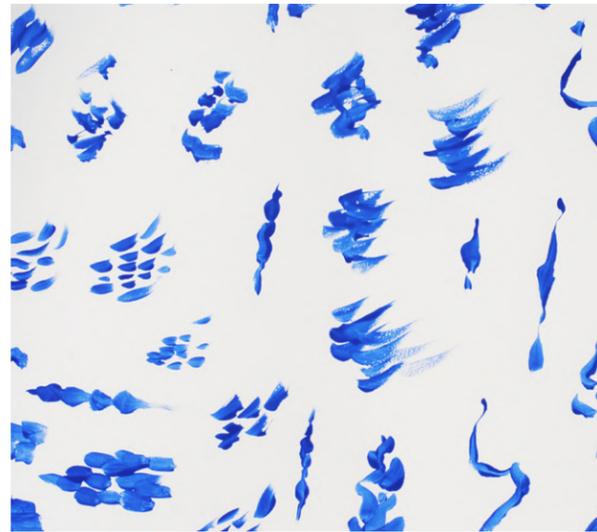
¿Qué hay?
¿Qué más?
¿Qué más?
¿Qué más?
¿Qué más?
¿Qué más?

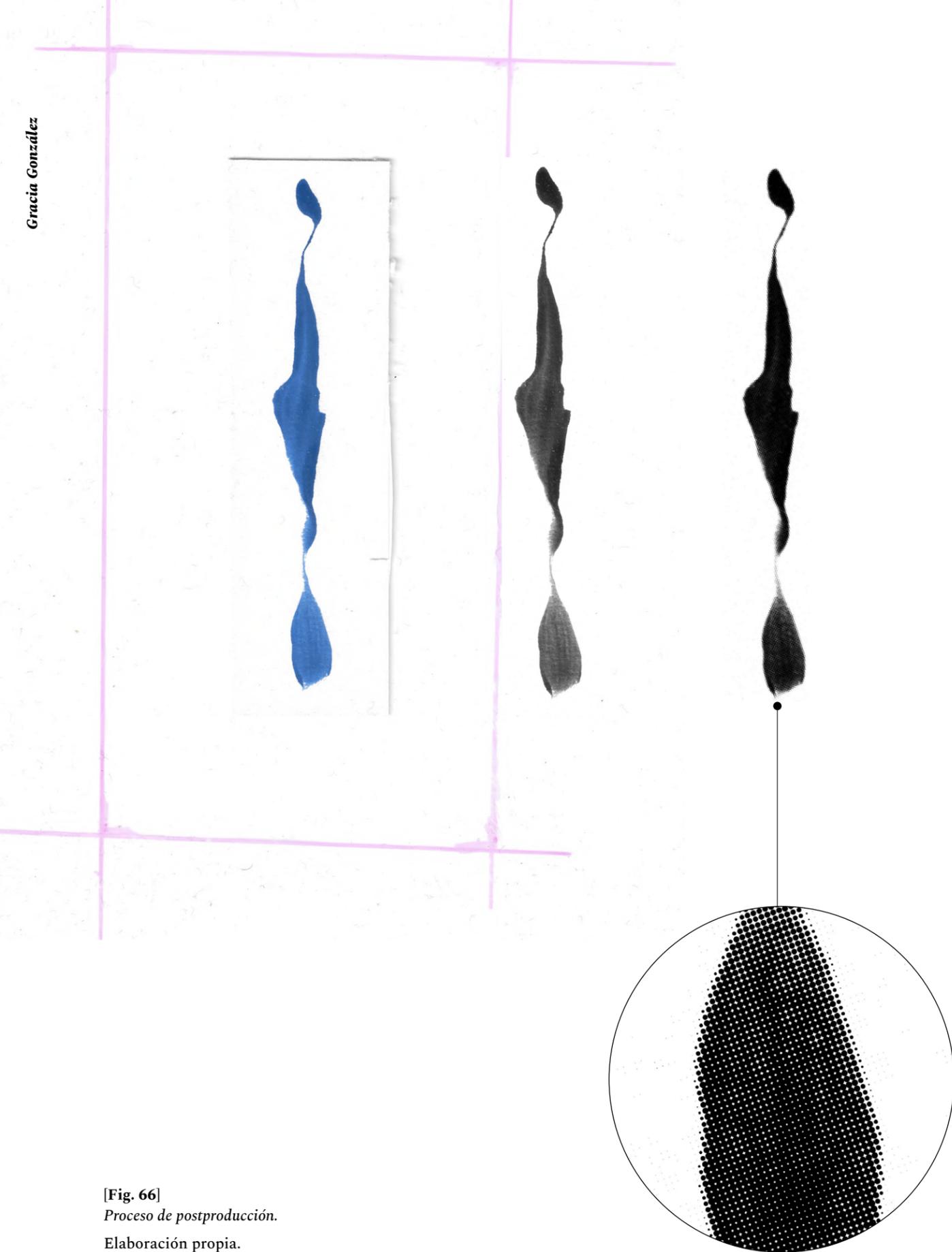
¿Hay?

c. La ilustración abstracta como recurso para el Material

Como último recurso de lenguaje visual se desarrolló la técnica de ilustración –o trazos– abstractos para la representación de los Materiales. Los conceptos de la categoría son adjetivos, al igual que en los Espacios. Por lo tanto, las palabras no se refieren a materiales específicos, sino más bien a características que pueden poseer, ya sea respecto a su estado o apariencia. Considerando lo anterior, la exploración gráfica se basó en las sensaciones que dan los conceptos elegidos, como si dicha sensación tuviese una forma. Así, la comunicación abstracta, al igual que la metáfora visual y los versos, deja la oportunidad de interpretación en el espectador. Para esto, se probaron diversos materiales que justamente podrían responder al concepto, tales como carboncillos, mostacillas, pinturas, corchetes, lanas, plumones, etc. Se realizaron pruebas usando el material sin su función original, por ejemplo, ilustrar con corchetes o dibujar con lana. Luego, se seleccionaron las gráficas que mejor responden al concepto o que son interesantes en su forma. Al igual que las imágenes de las metáforas visuales, las gráficas siguieron una serie de pasos en postproducción. Se escanearon las ilustraciones, se les aplicó blanco y negro, alto contraste y puntillismo. Así, las imágenes escaneadas y las ilustraciones quedaron unificadas gráficamente.

[Fig. 65]
Proceso Material.
Elaboración propia.





[Fig. 66]
 Proceso de postproducción.
 Elaboración propia.



[Fig. 67]
 Ilustración abstracta.
 Constante.
 Múltiple.
 Líquido.
 Desuso.
 Geométrico.
 Simple.
 Absurdo.
 Ruidoso.
 Elaboración propia.

(3) La totalidad del libro

En paralelo a la tríada se realizó la escritura y diagramación del contenido total del libro. En específico, la escritura de las secciones previas y posteriores a la etapa de combinación. Tal como se mencionó, el culmine del libro corresponde a la operación sobre Espacio-Acción-Material. Antes de esta se encuentran la Introducción y el Glosario, y posterior a esta, la Idea y Proceso. Siguiendo con el verso como recurso lingüístico abierto, se escribió el contenido del libro en un lenguaje poético que acompaña la experiencia e invita a la reflexión.

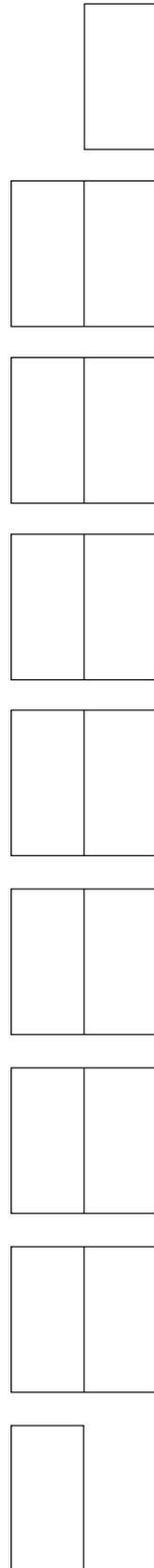
a. 1ntroducción y Glo2ario

Respecto al contenido preliminar a la combinación, se ofreció un momento de preparación que ahonda en el propósito del libro. Para esto, en la 1ntroducción se desarrolló un punteo —como manifiesto— que explica la función del libro. Esta puede ser leída de manera cronológica o no, encontrando distintos mensajes dentro. Se desarrollaron también otras ideas respecto al carácter de «libro abierto» que invita a una multiplicidad de lecturas. En la segunda sección del libro se desarrolló un Glo2ario que explica mediante versos los conceptos: tiempo, idea y tríada.

El contenido fue diseñado utilizando la tipografía, el espacio de la página, el color y el carácter semitranslúcido del papel como recursos gráficos, representando la palabra como imagen en el libro. Las secciones corresponden a los primeros dos cuadernillos de la publicación, y se utilizó la doble página como soporte visual.

[Fig. 68] Cuadernillo clásico basado en «Guía para editar textos con GREP», Francisco Gálvez.

Elaboración propia.



[Fig. 69] Diagramación Introducción y Glo2ario. Elaboración propia.

INTRODUCCIÓN

[8]

8.	Este libro no es lineal.
8.	No es finito.
1.	¿De dónde vienen las ideas?
5.	Material, color, forma.
7.	Este libro se lee.
2.	De la experiencia.
8.	Libera ideas.
6.	Se leen también: manos, mentes, música.
4.	Leer es observar.
3.	Observar idea.
3.	Abrazar esencia.
5.	Observar no es ver.
2.	De conexión.
5.	Leer objeto.
9.	Este libro no es un libro.
5.	Material, espacio, acción.

GLO2ARIO
(pequeño)

[16]

1.	Tiempo
2.	Idea
3.	Triada

INTRODUCCION

1. Verso
1. Encuentro

2. Instrucción
2. Recomendación

3. Respuesta
3. Búsqueda

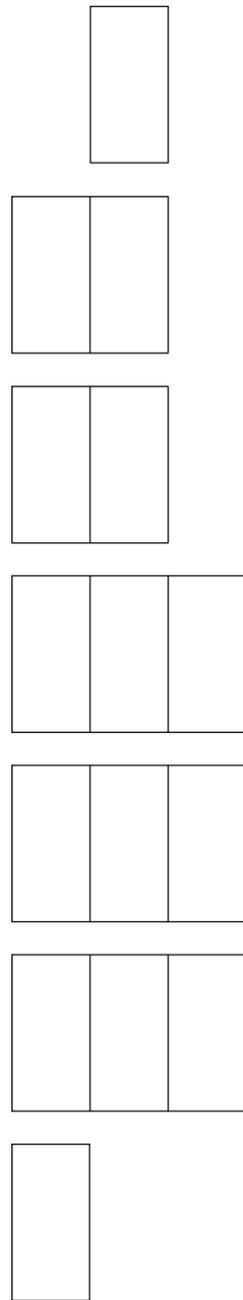
GLOZARIO

Acción

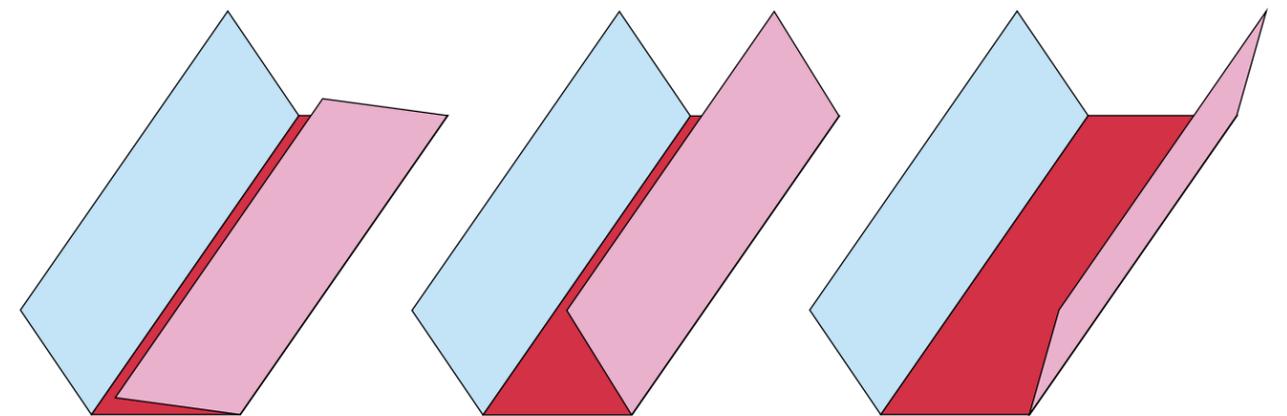
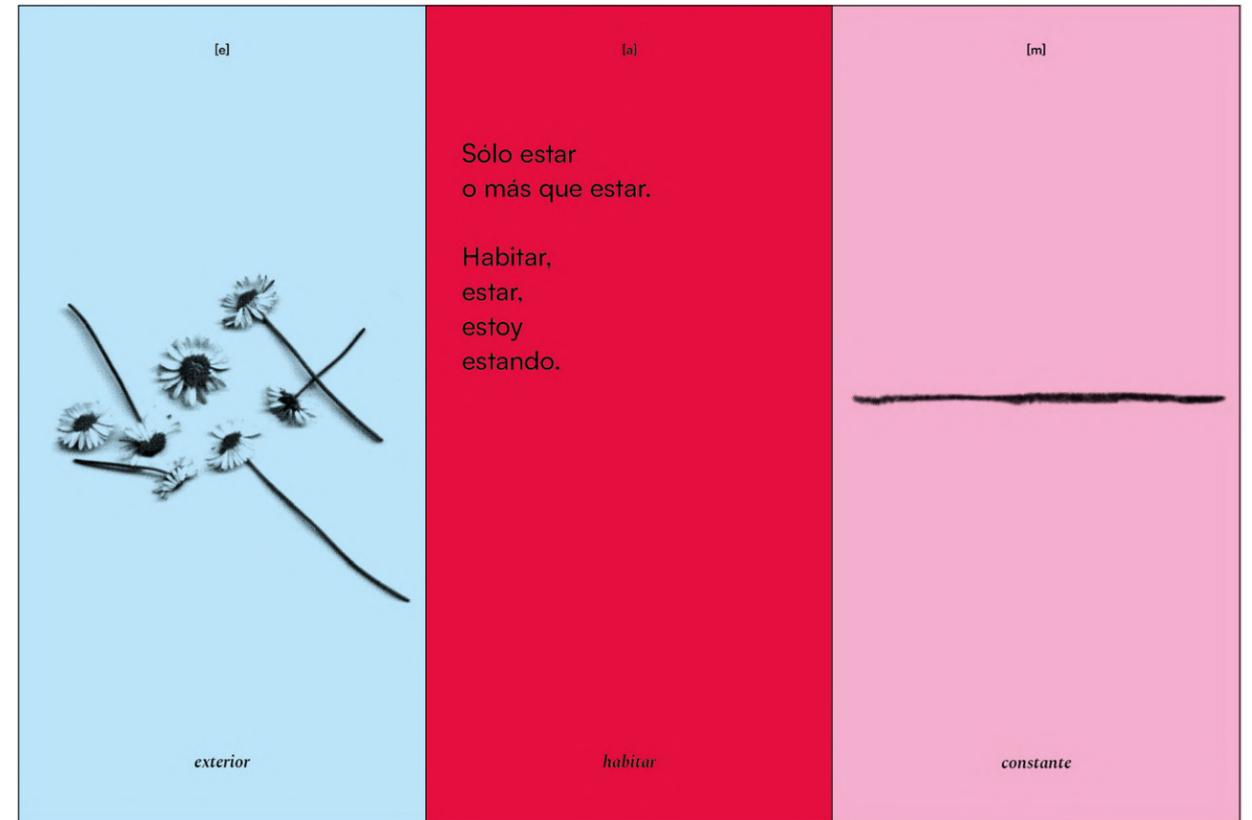
Sobre un qué apuóp un na operar para revelar.

b. Op3ración

Luego de la 1ntroducción y el Glo2ario se da paso a la Op3ración, la combinación de la tríada ya mostrada. La diagramación de los componentes Espacio, Acción y Material se basó en el formato del tríptico. Por lo tanto, la Op3ración está distribuída en dos cuadernillos de tres papeles cada uno, cuyas páginas incluyen solapas que se despliegan. En el acto de doblar, abrir y cerrar es posible combinar distintos Espacios, Acciones y Materiales. Para esto se mantuvo una estructura organizada por categoría, donde los Espacios se ubican en la página izquierda, las Acciones en la página central y los Materiales en la derecha (correspondiente a las solapas).



[Fig. 70]
Cuadernillo tríptico.
Elaboración propia.



[Fig. 71]
Diagramación tríada.
Elaboración propia.

[Fig. 72]
Esquema tríptico.
Elaboración propia.

c. Ide4 y Proce5o

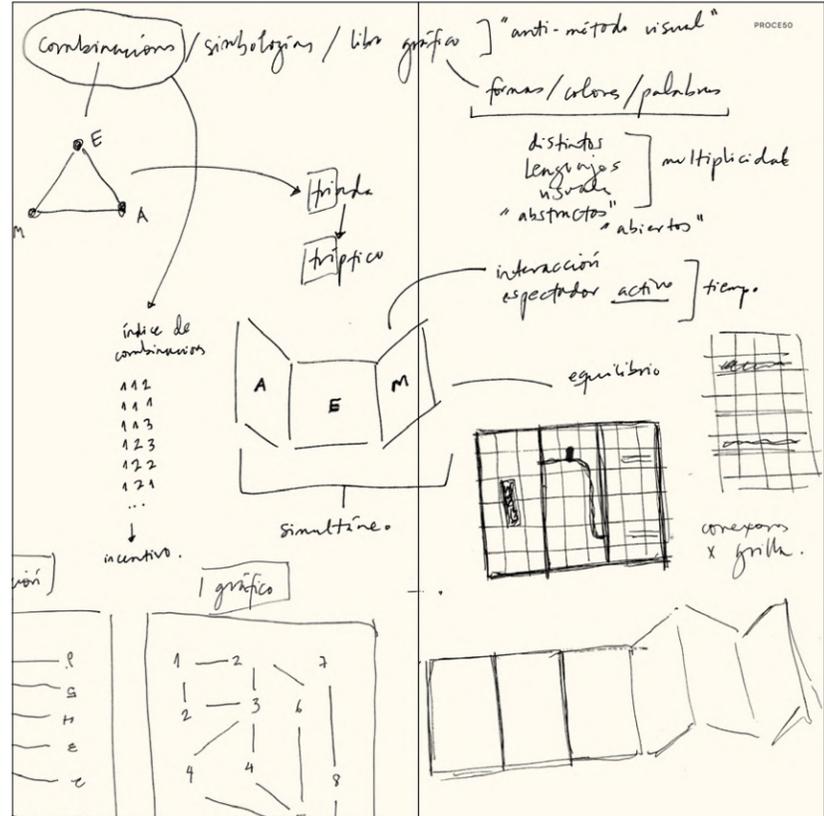
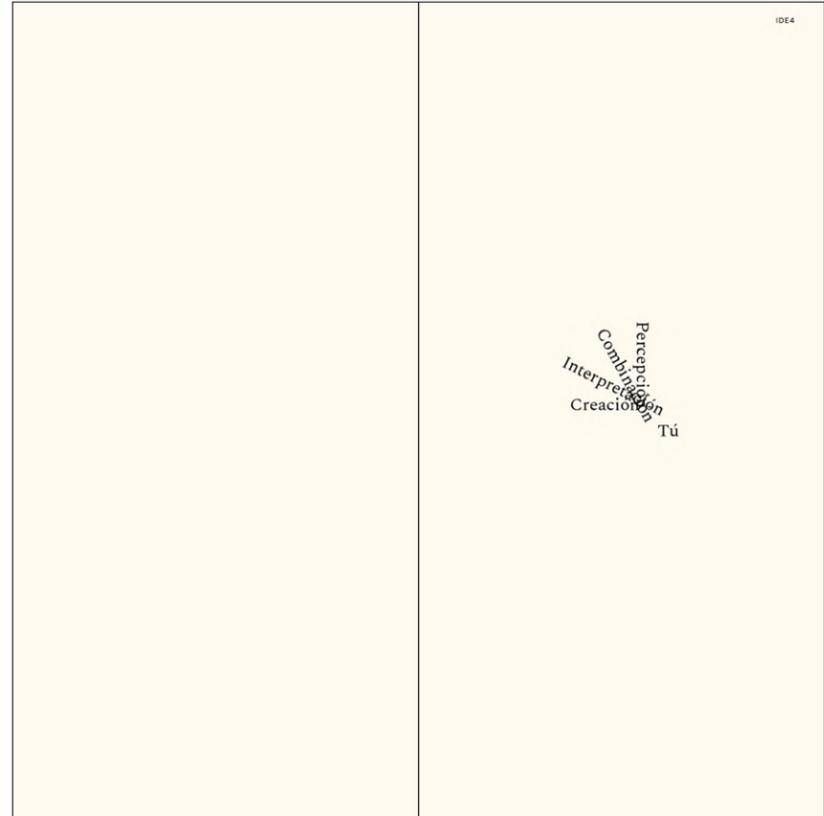
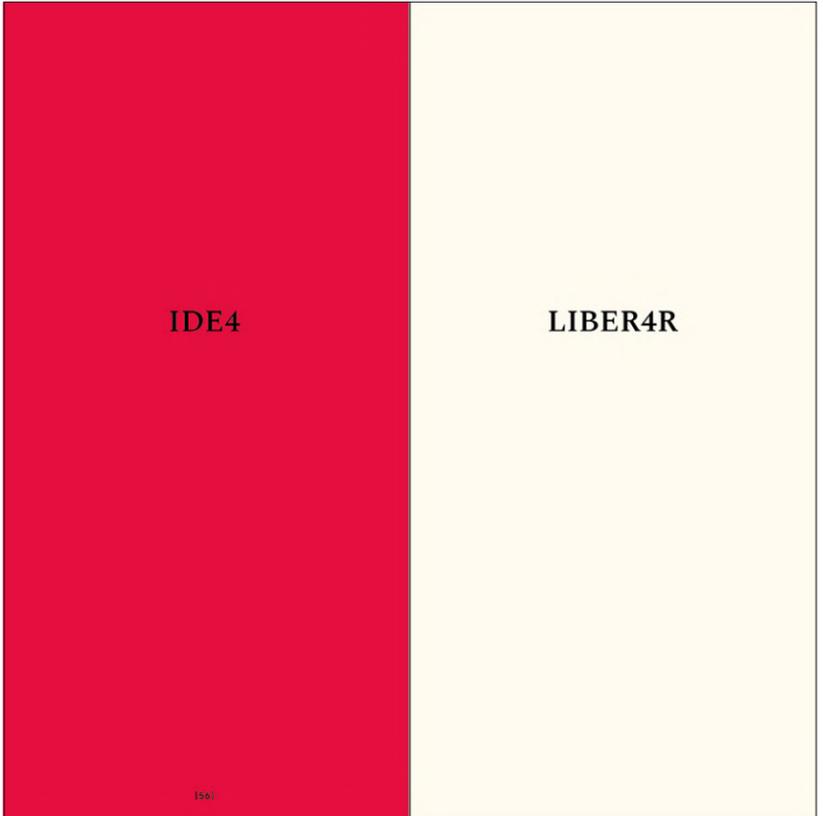
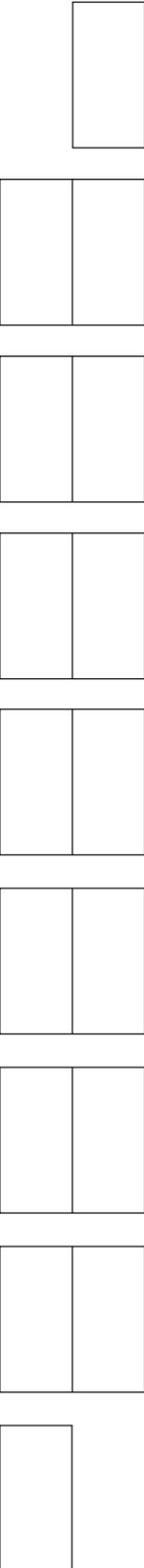
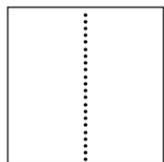
Las secciones finales corresponden a la Ide4 y al Proce5o. La Ide4 consiste en identificar, observar y reflexionar sobre el pensamiento producto de la operación. Esta etapa de la publicación invita a guardar ideas y a comprender la percepción propia del entorno. Para esto, el cuadernillo está encuadernado por dos pliegos doblados que crean bolsillos con las páginas. Estas invitan a las interacciones de guardar y de buscar mensajes escondidos.

Por último, la sección del Proce5o concluye con el proceso de la creación del libro, ya sean pensamientos escritos o iteraciones de formas. Con esto se le da valor al proceso, a las tomas decisiones en el camino y a la importancia de la prueba y error como pasos fundamentales.

[Fig. 73] Cuadernillo a partir de un pliego. Elaboración propia.



[Fig. 74] Diagramación Ide4 y Proce5o. Elaboración propia.

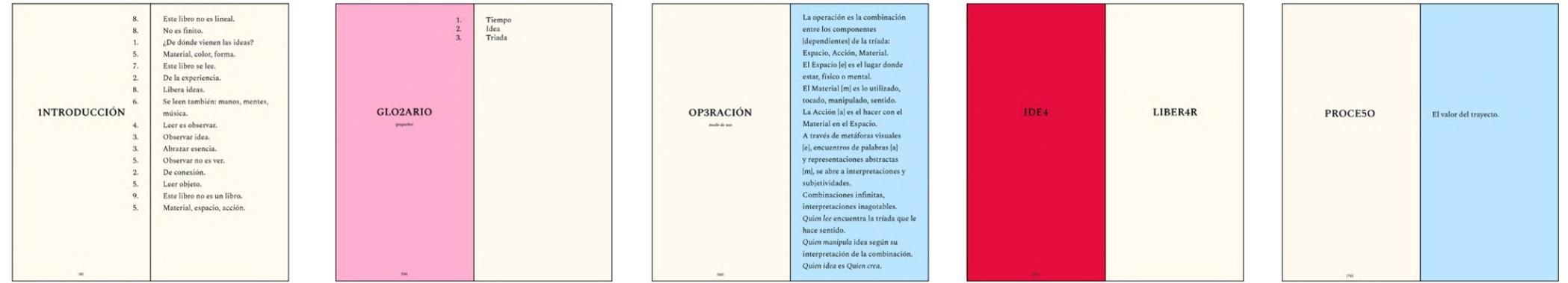


d. Páginas particulares, intervención gráfica y diseño de tapas

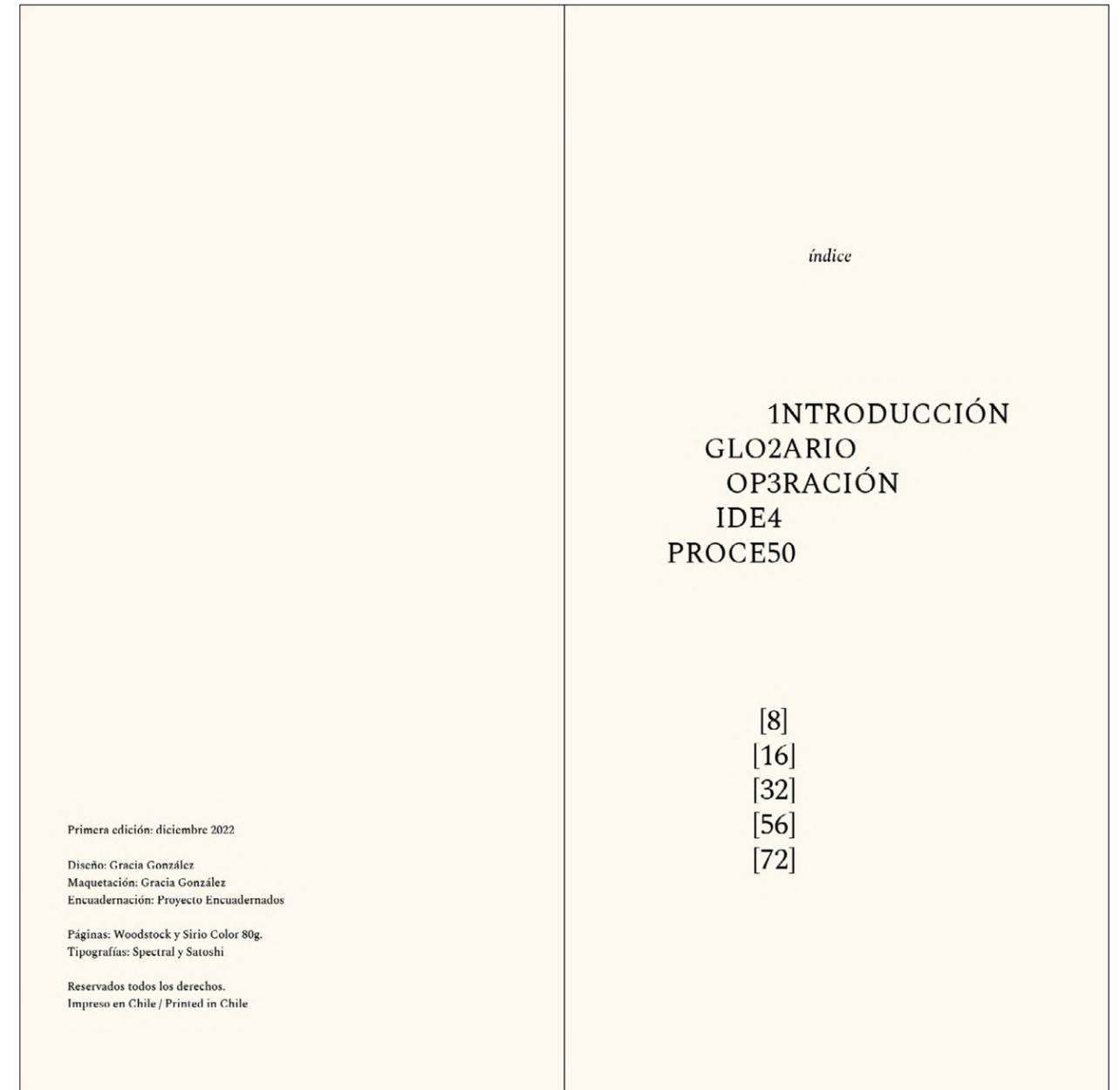
Además del desarrollo de las cinco secciones, en el transcurso del libro hay páginas particulares y elementos gráficos que son primordiales en su navegación y carácter. Entre estas, el índice, las portadillas y los permanentes ayudan a la ubicación dentro de la publicación. En este caso, las portadillas se diseñaron en dobles páginas compuestas por la combinación de dos colores. Cada portadilla contiene: el número de página, el nombre de la sección que incluye el número dentro de este (por ejemplo, 1ntroducción) y una breve descripción de su contenido. En las páginas dentro de cada sección se ubica su nombre en permanente. Otras páginas fundamentales del libro son la página legal, la anteportada y el colofón.

Por otro lado, entre sus elementos gráficos adicionales se encuentran intervenciones gráficas a partir de trazos irregulares que acenúan la idea del proceso en el libro. Hacen alusión a las anotaciones, bocetos y rayas que se realizan en una lectura, simulando una intervención por parte de un usuario/espectador.

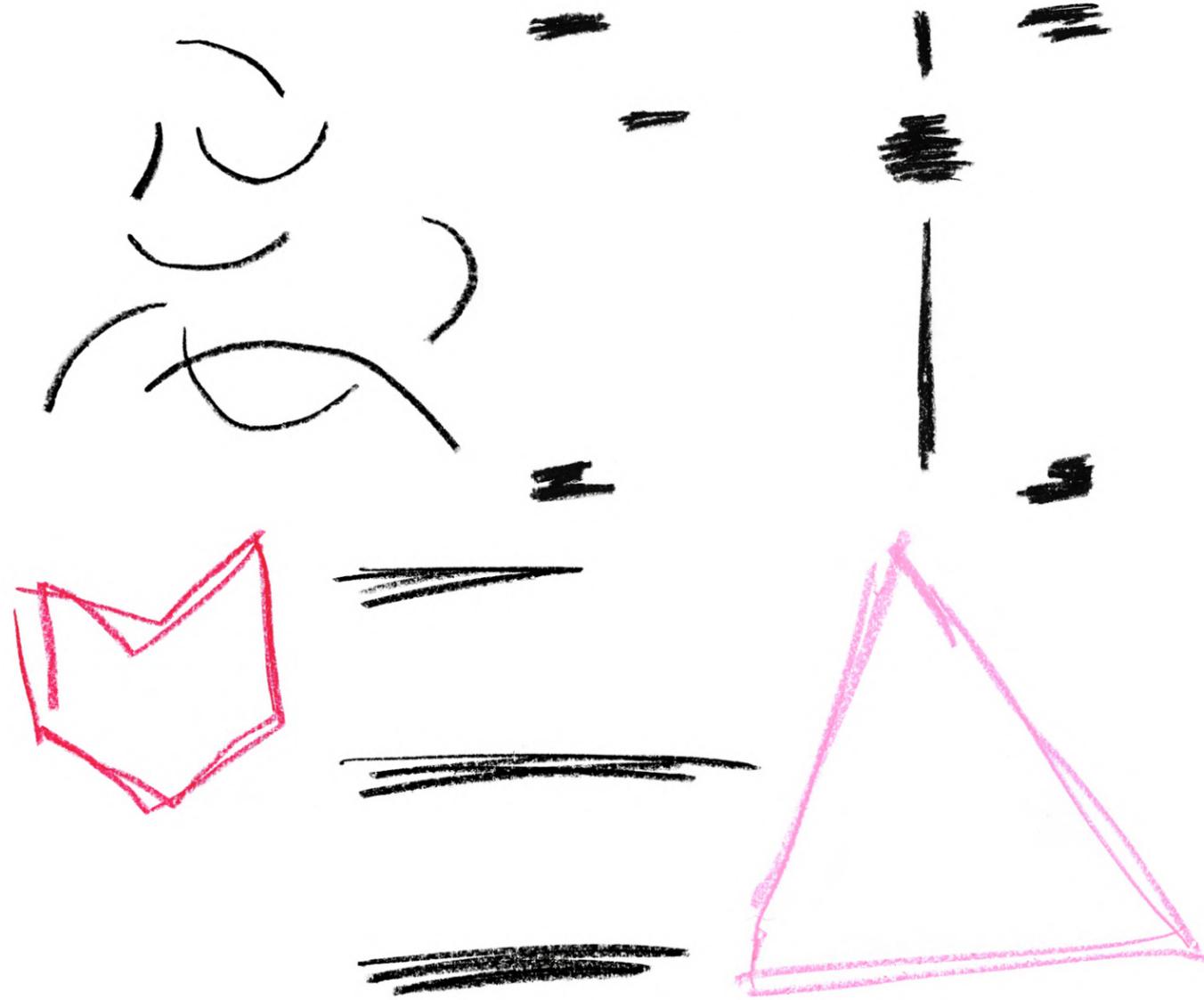
Por último, y como elemento fundamental, se encuentra el diseño de las tapas. Estas deben transmitir el carácter intuitivo de la publicación, y a la vez explicar su objetivo y función. Con el fin de mostrar ambas maneras, se optó por la relación de la portada y contraportada con una sobrecubierta troquelada. De esta manera, las tapas y la sobrecubierta comunican mensajes distintos, pero se relacionan entre sí, ofreciendo dos lecturas en el primer encuentro con la publicación.



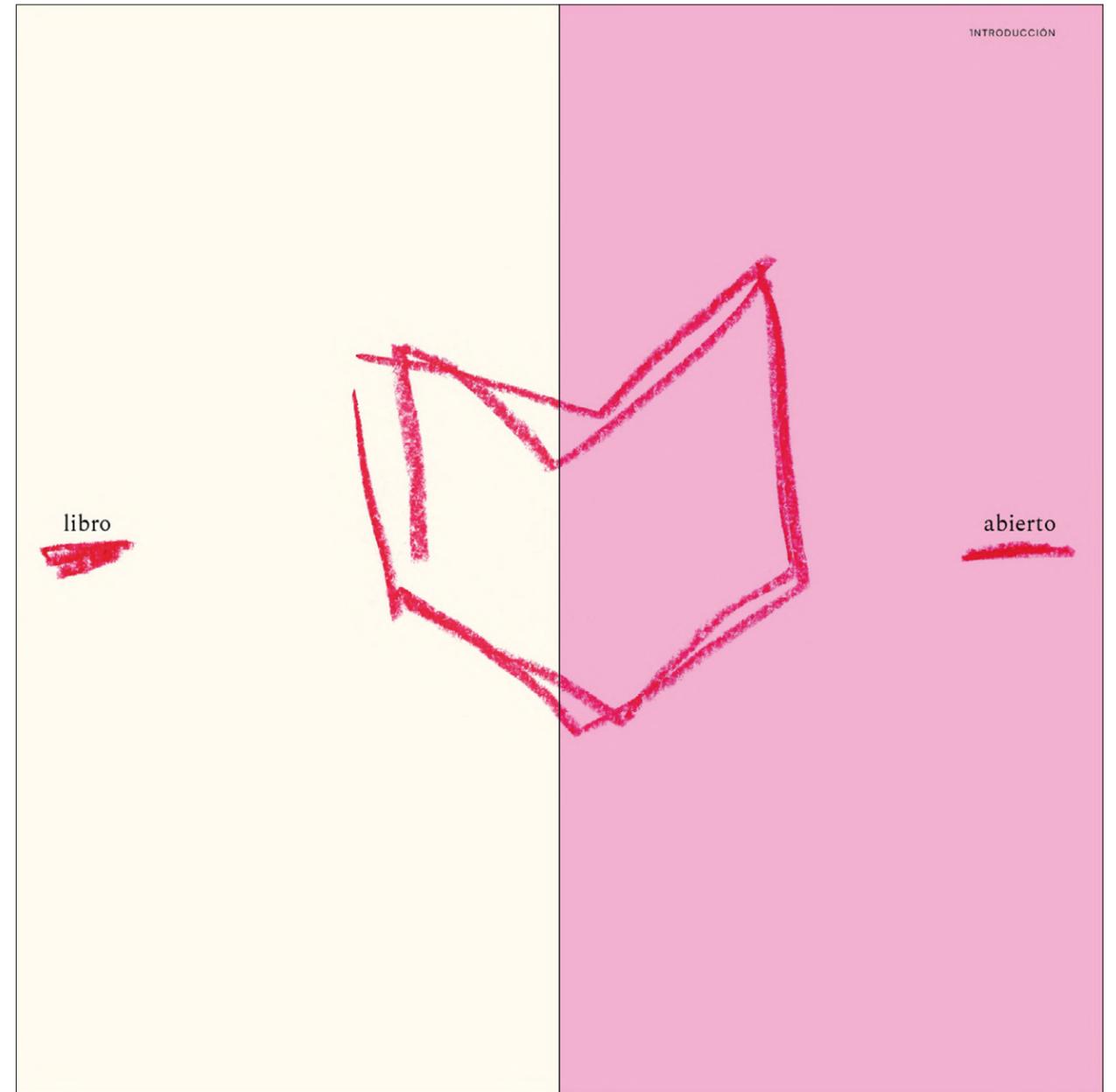
[Fig. 75]
Portadillas de las cinco secciones.
Elaboración propia.



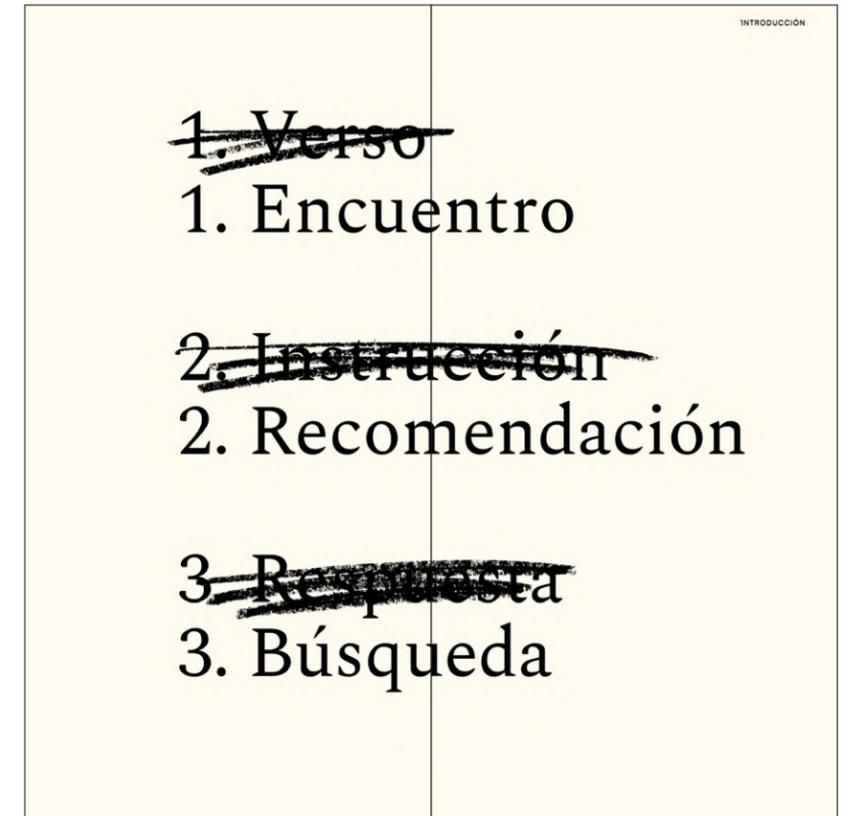
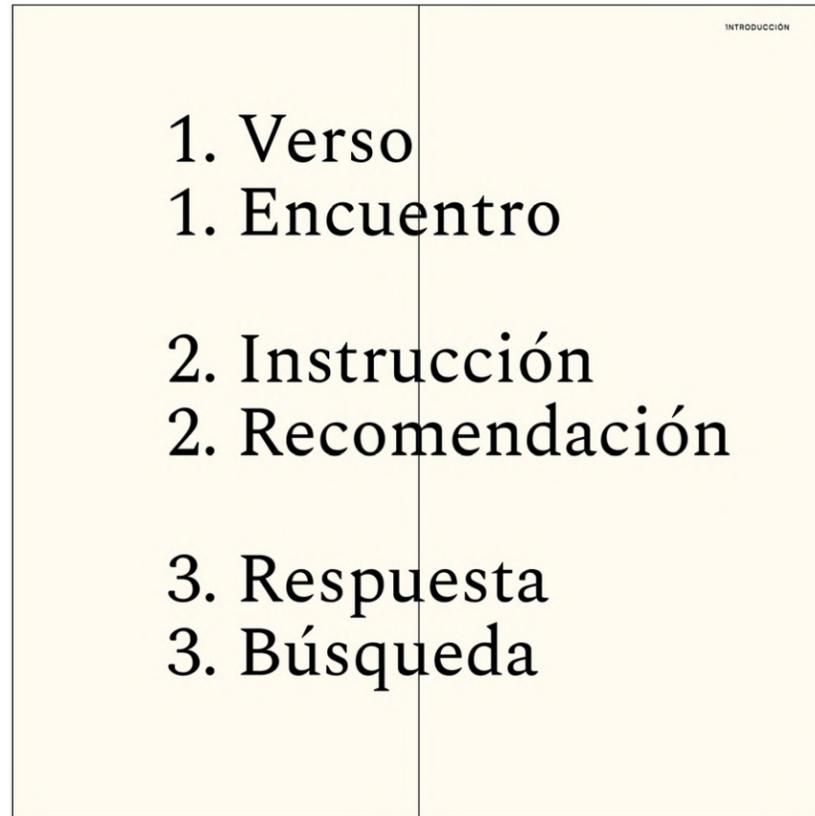
[Fig. 76]
Página legal e índice de contenidos.
Elaboración propia.



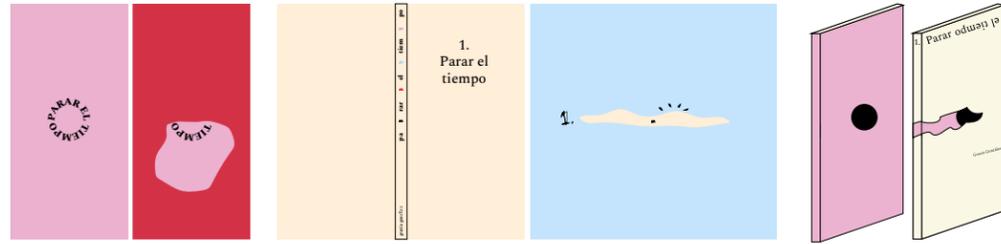
[Fig. 77]
 Trazos irregulares de
 intervenciones gráficas.
 Elaboración propia.



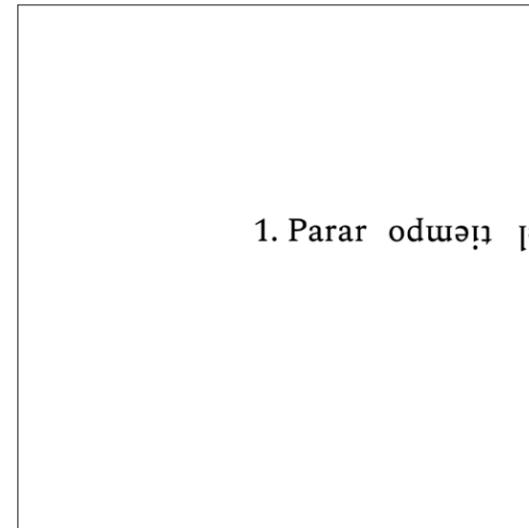
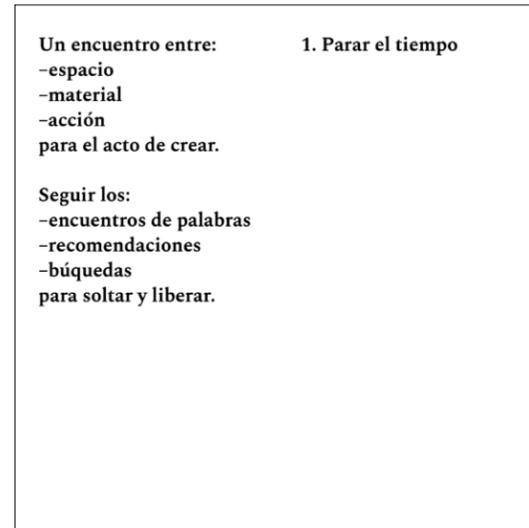
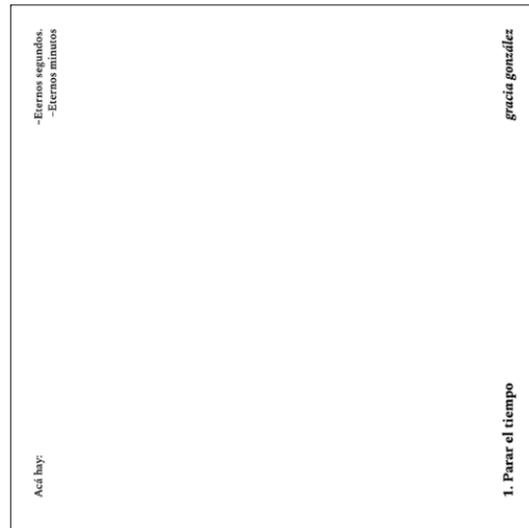
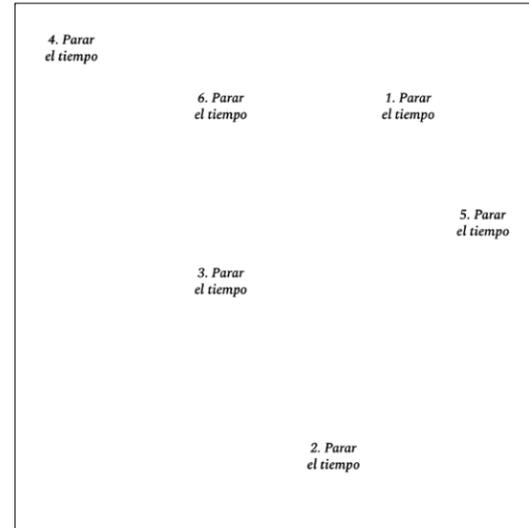
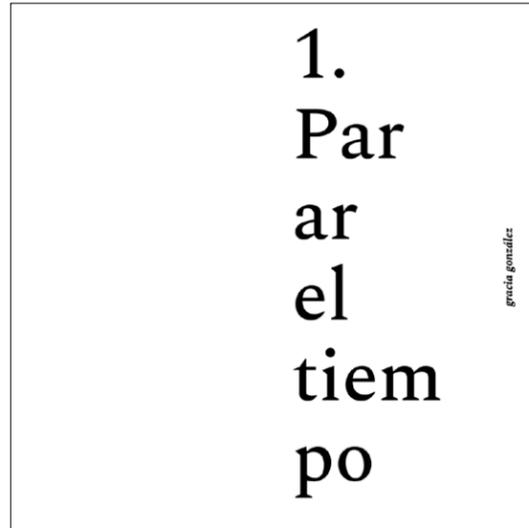
[Fig. 78]
 Intervención gráfica.
 Elaboración propia.



[Fig. 79]
Intervención gráfica.
Elaboración propia.



[Fig. 80]
 Primeras ideas de la relación entre tapa y sobrecubierta.
 Elaboración propia.



[Fig. 81]
 Opciones de diseño de portada y contraportada.
 Elaboración propia.



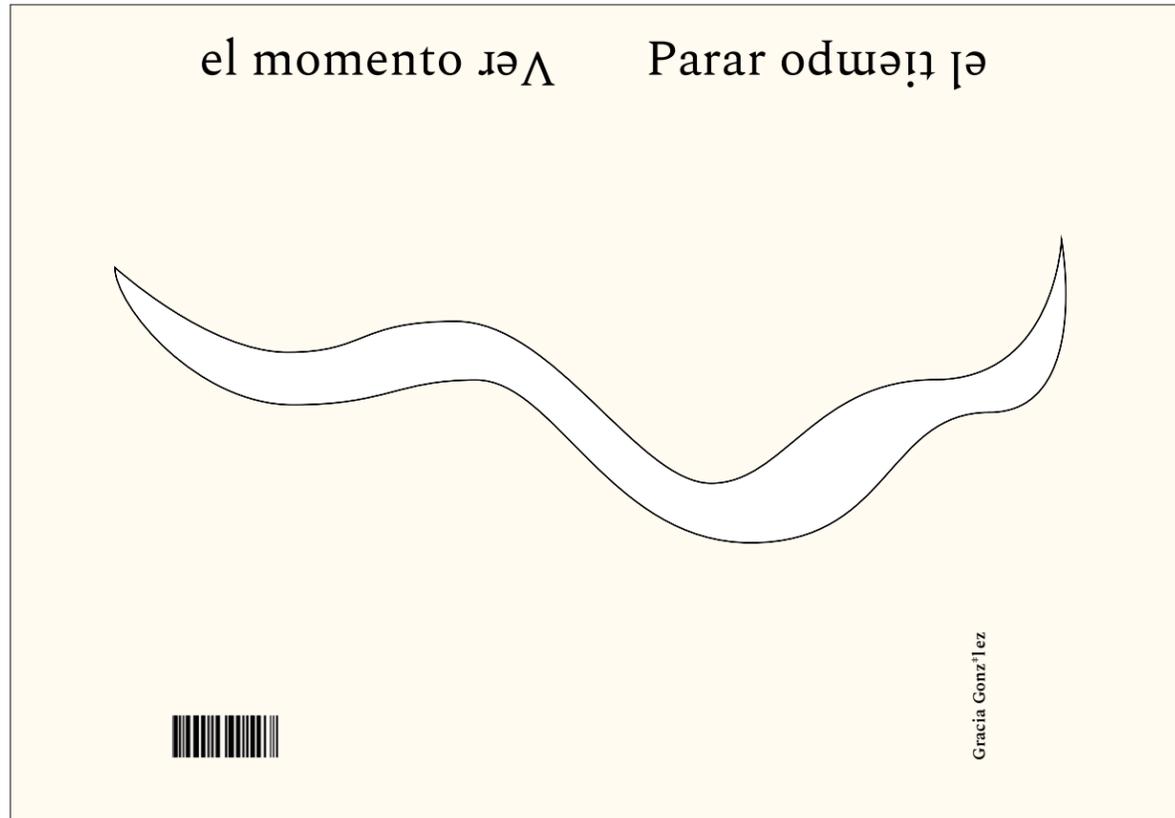
[Fig. 82]
 Pruebas de tapas.
 Elaboración propia.

Este es un libro que incentiva Procesos creativos y una liberación de ideas significativas, propias y únicas a partir de la exploración del entorno. Se basa en la tríada dependiente de Espacio, Acción, Material, una relación inseparable entre los componentes. Las combinaciones entre estos son inagotables por su lenguaje abierto que permite múltiples interpretaciones, pudiendo ser utilizado en momentos de «bloqueo» creativo una y otra vez.

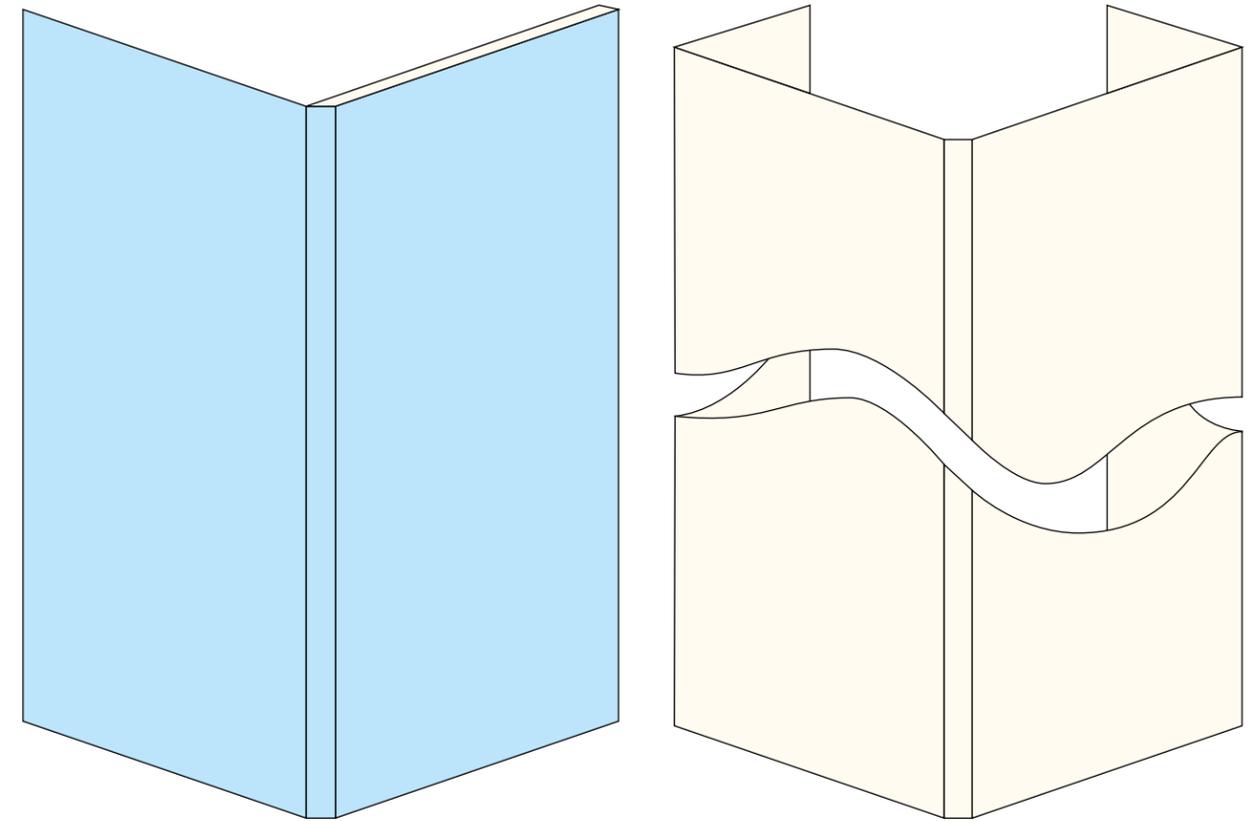
Gracia González

Un encuentro entre:
 —Espacio
 —Material
 —Acción
 para crear.
 Seguir los:
 —Encuentros
 —Recomendaciones
 —Búquedas
 para operar y liberar.

[Fig. 83]
 Diseño de tapas y sobrecubierta.
 Elaboración propia.



[Fig. 84]
 Relación entre tapas y sobrecubierta.
 Elaboración propia.

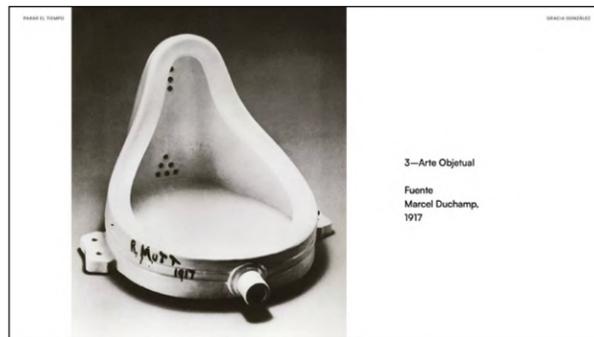
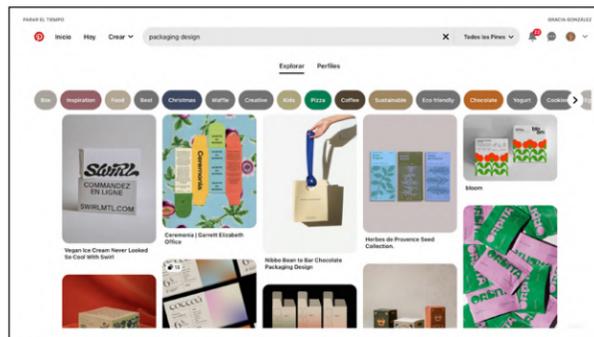
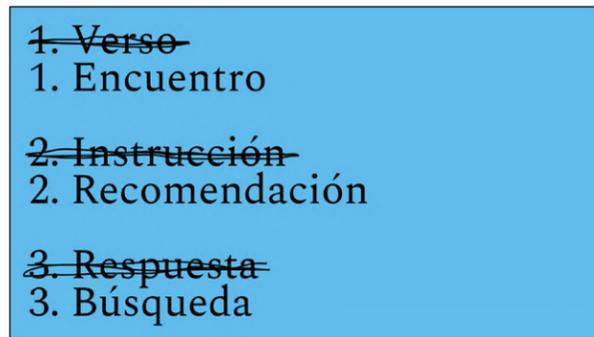


4.5.7. Testeo con usuarias/beneficiarias

Ya diseñado el contenido del libro tanto verbal como visual, se dio paso a una etapa de testeo y verificación de su uso. Para esto, se realizó una actividad en un colegio particular con treinta estudiantes de tercero medio que forman parte del electivo de diseño. Las usuarias afirmaron estar en una etapa de dificultades creativas y falta de motivación, por lo que hacer una prueba del libro fue alentador.

En un transcurso de dos horas se siguieron los siguientes pasos. En primer lugar, se explicó el tema acompañado de una presentación visual. En esta se ahondó en la creatividad y en el Proceso creativo, y se presentó una breve historia del arte, el Arte conceptual, los artistas contemporáneos chilenos y la creación de la tríada. Luego, se dio paso a una actividad acompañada por una maqueta del libro para cada estudiante. En esta se dieron los siguientes pasos: (1) Leer/ver los cuadernillos entregados, (2) Elegir una combinación entre un Espacio, una Acción y un Material, (3) Hacer una creación libre a partir de la combinación elegida, (4) Compartir y comentar sobre la actividad. En pos de la actividad creativa y considerando el tiempo limitado, se les entregó algunos materiales sencillos que podrían aportar como guías en su creación, entre estos: un tarro de témpera, un rodillo de lana, mostacillas y un par de revistas.

[Fig. 85]
Presentación actividad.
Elaboración propia.



Espacio	Material	Acción
1—Exterior	1—Líquido	1—Habitar
2—Cotidiano	2—Contante	2—Decapar
3—Inventado	3—Múltiple	3—Trazar
4—En movimiento	4—Desuso	4—Recolectar
5—Desconocido	5—Geométrico	5—Interceptar
6—Illuminado	6—Irregular	6—Equilibrar
7—Atemporal	7—Absurdo	7—Contraponer
8—Silencioso	8—Simple	8—Documentar
9—Amplio	9—Ruidoso	9—Resignificar



[Fig. 86]
Explorando la maqueta.
Elaboración propia.



[Fig. 87]

Estudiantes creando a partir de la elección y combinación de conceptos de la tríada.

Elaboración propia.

Algunas de las combinaciones elegidas fueron: (1) exterior/recolectar/constante, (2) silencioso/intervenir/múltiple, (3) cotidiano/contraponer/múltiple, (4) exterior/trazar/ruidoso, (5) en movimiento/trazar/constante, (6) exterior/intervenir/múltiple, (7) exterior/habitar/iluminado, (8) silencioso/recolectar/ruidoso, (9) cotidiano/habitar/ruidoso.

En base a tales relaciones se creó en diversas técnicas, ya sea collage, instalación o dibujo, y se utilizaron tanto los materiales ofrecidos como objetos encontrados en el mismo espacio. A partir de la observación de la actividad se identificaron las siguientes interacciones críticas. En primer lugar, no es necesario ubicarse físicamente en los Espacios de la tríada, sino más bien se puede transportar mentalmente a estos y representar sensaciones que el lugar da. En segundo lugar, la interpretación de cada concepto permite llevarlo más allá de su mero significado. Por ejemplo, una estudiante eligió la tríada silencioso/intervenir/múltiple y se cuestionó qué sería esa combinación para ella, llegando a la idea de la lluvia como un espacio silencioso y múltiple. De esta forma, a partir de mostacillas pintadas con ténpera azul intervino un papel simulando la lluvia, dejando caer mostacilla a mostacilla (o gota a gota) en el papel.

En relación a la eficacia de la actividad, se puede comprobar que la relación entre Espacio, Acción y Material funciona como un pie forzado para gatillar la creatividad, cuyo pensamiento surge a partir de experiencias y percepciones personales.

[cinco]

pro—

puesta

del

pro—

yecto

5.1—PARAR EL TIEMPO

5.2—FICHA TÉCNICA

5.1—PARAR EL TIEMPO

Este es un libro que incentiva Procesos creativos y una liberación de ideas significativas, propias y únicas a partir de la exploración del entorno. Se basa en una tríada dependiente entre Espacio-Acción-Material, una relación inseparable entre los componentes. Las combinaciones entre estos son inagotables por su lenguaje abierto que permite infinitas interpretaciones, pudiendo ser utilizado en momentos de «bloqueo» creativo una y otra vez.

En la interacción de abrir, cerrar y desplegar, se recorre una publicación que no es lineal ni absoluta, que no ordena sino que recomienda, y que se adapta a las singularidades que lo usan, leen y exploran, formando parte fundamental de su experiencia creativa.

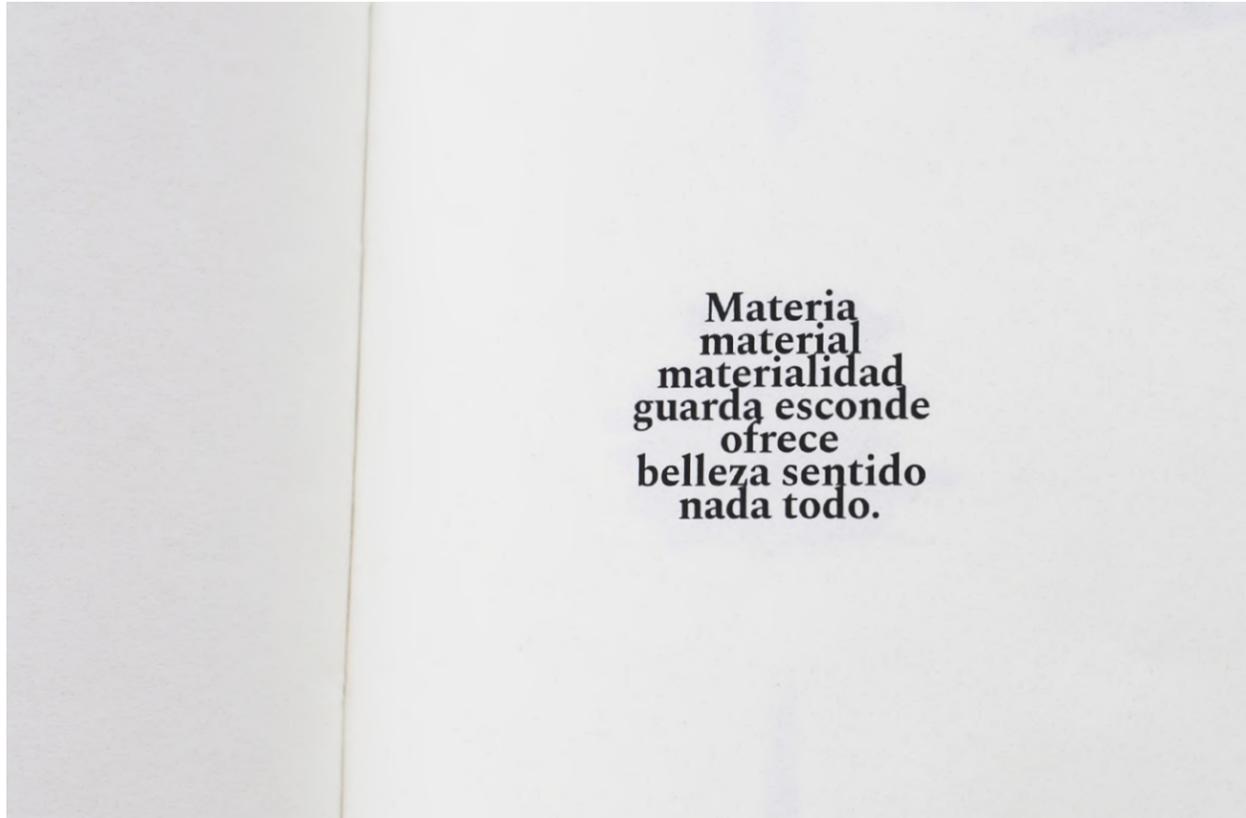
[Fig. 88]
Portada.
Elaboración propia.



INTRODUCCIÓN

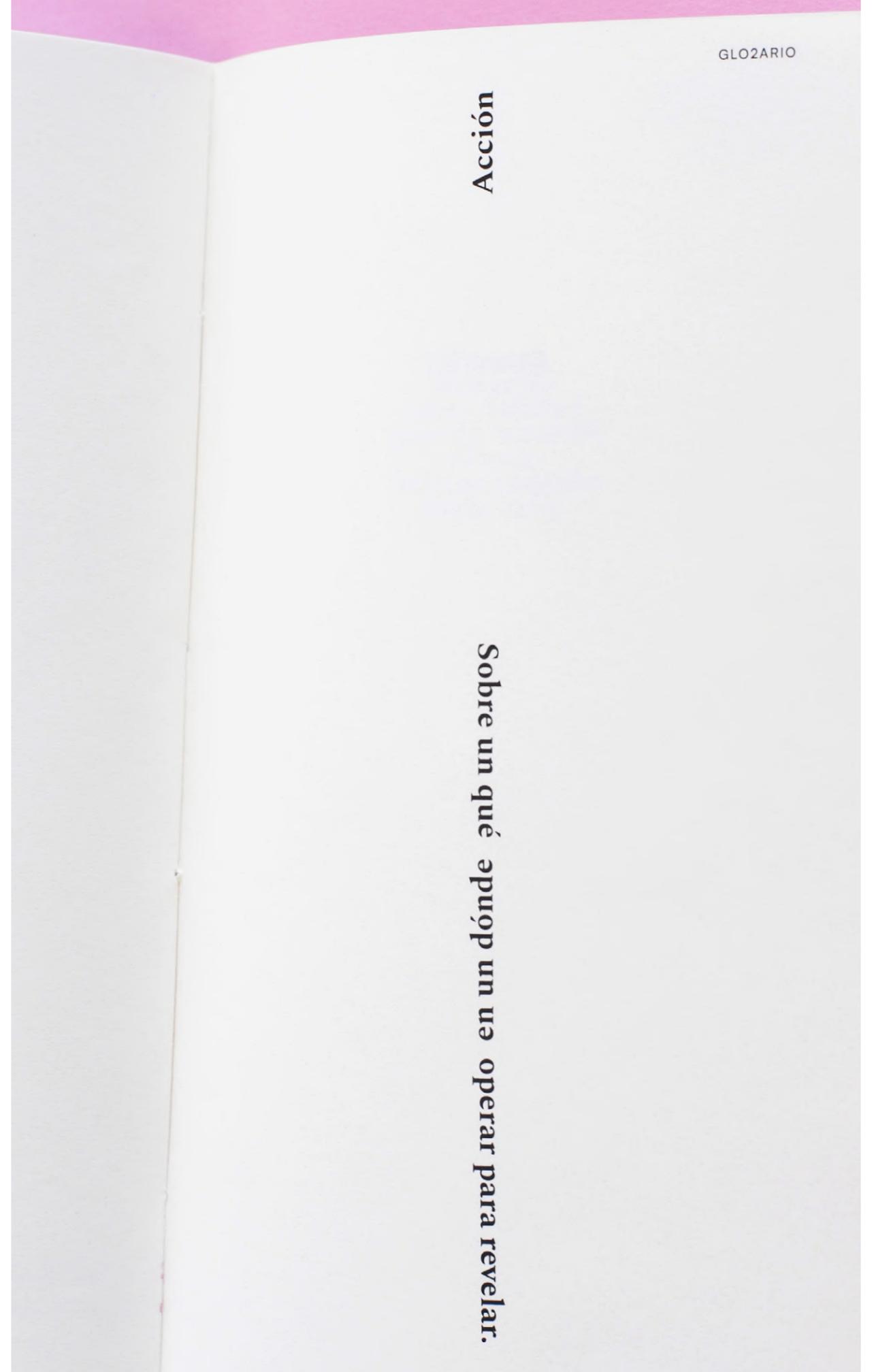
1. ¿De donde?
5. Material, color, forma
7. Este libro se lee
2. De la experiencia
8. Libera ideas
6. Se leen también: manos, mentes,
música
4. Leer es observar
3. Observar idea
3. Abrazar esencia
5. Observar no es ver
2. De conexión

[Fig. 89]
Introducción.
Elaboración propia.



[Fig. 90]
*Detalle de la descripción de
Material en el Glo2ario.*
Elaboración propia.

[Fig. 91]
*Detalle de la descripción de
Acción en el Glo2ario.*
Elaboración propia.





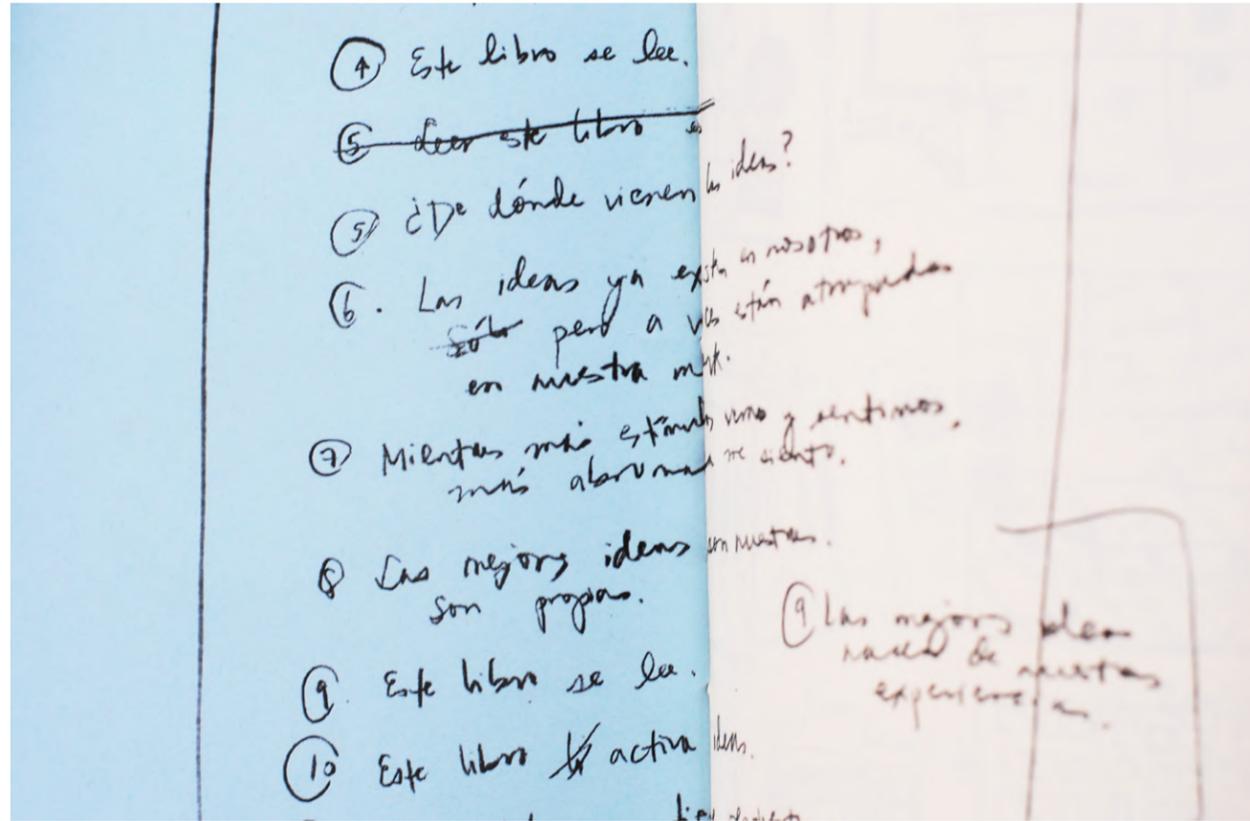
[Fig. 92] Combaciones Op3ración
Elaboración propia.



[Fig. 93]
Bolsillo para guardar Ide4.
Elaboración propia.



[Fig. 94]
Detalle bolsillo.
Elaboración propia.



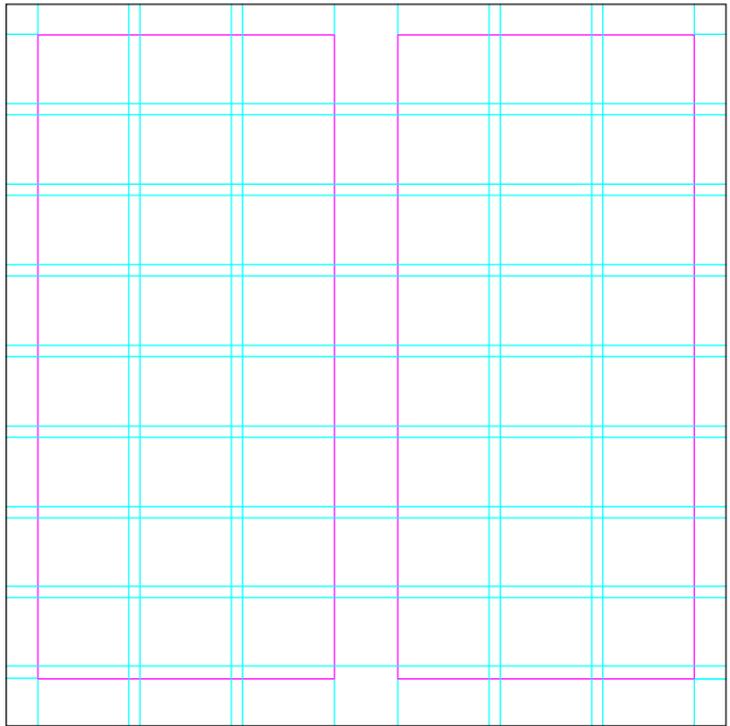
[Fig. 95]
Detalle Proceso.
Elaboración propia.



[Fig. 96]
Detalle Proceso.
Elaboración propia.

5.2—FICHA TÉCNICA

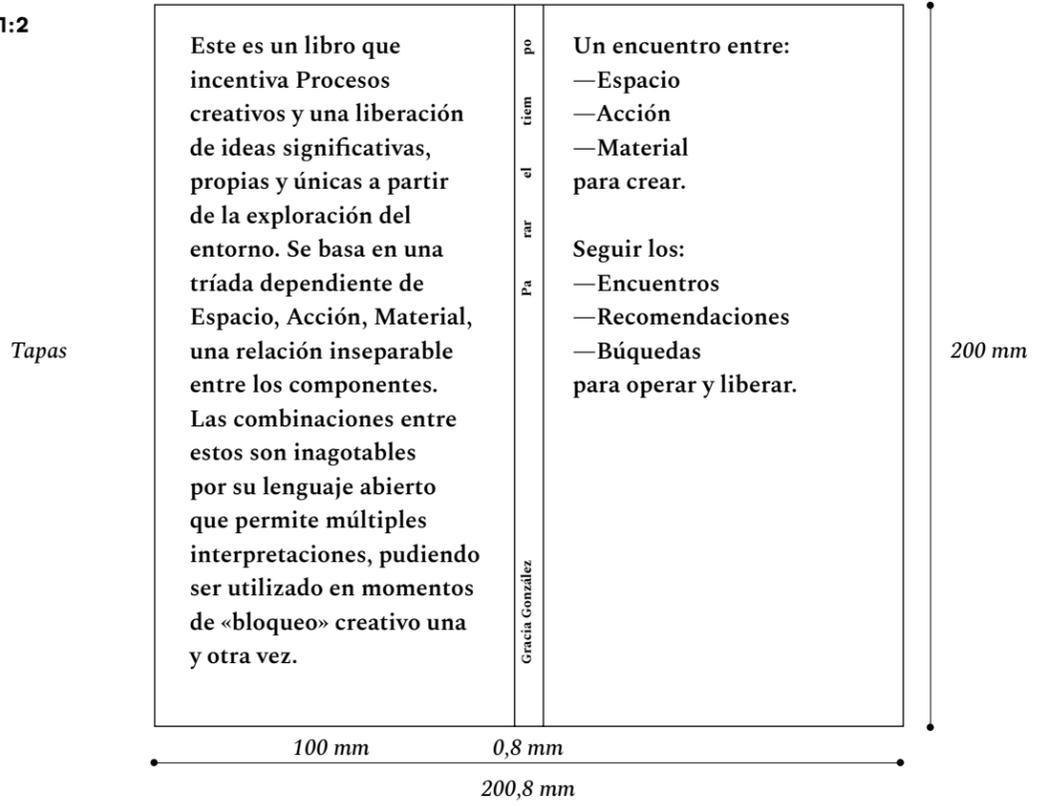
TÍTULO	Parar el tiempo				
AUTORA	Gracia González				
DIMENSIONES	Formato cerrado 200x100 mm Formato abierto 200x200 mm Abierto desplegado 200x200 mm				
ENCUADERNACIÓN	Tapa dura				
IMPRESIÓN	Offset				
TIPOGRAFÍAS	Spectral en 12, 9, 15, 21 y 48 pt. Satoshi en 18 pt.				
SUSTRATO Y COLOR	<table border="0"> <tr> <td> Bond - Ahuesado, 80g</td> </tr> <tr> <td> Sirio Color - Celeste, 80g</td> </tr> <tr> <td> Sirio Color - Lampone, 80g</td> </tr> <tr> <td> Woodstock - Rosa, 80g</td> </tr> </table>	 Bond - Ahuesado, 80g	 Sirio Color - Celeste, 80g	 Sirio Color - Lampone, 80g	 Woodstock - Rosa, 80g
 Bond - Ahuesado, 80g					
 Sirio Color - Celeste, 80g					
 Sirio Color - Lampone, 80g					
 Woodstock - Rosa, 80g					
TERMINACIONES	Troquel en sobrecubierta				



Grilla

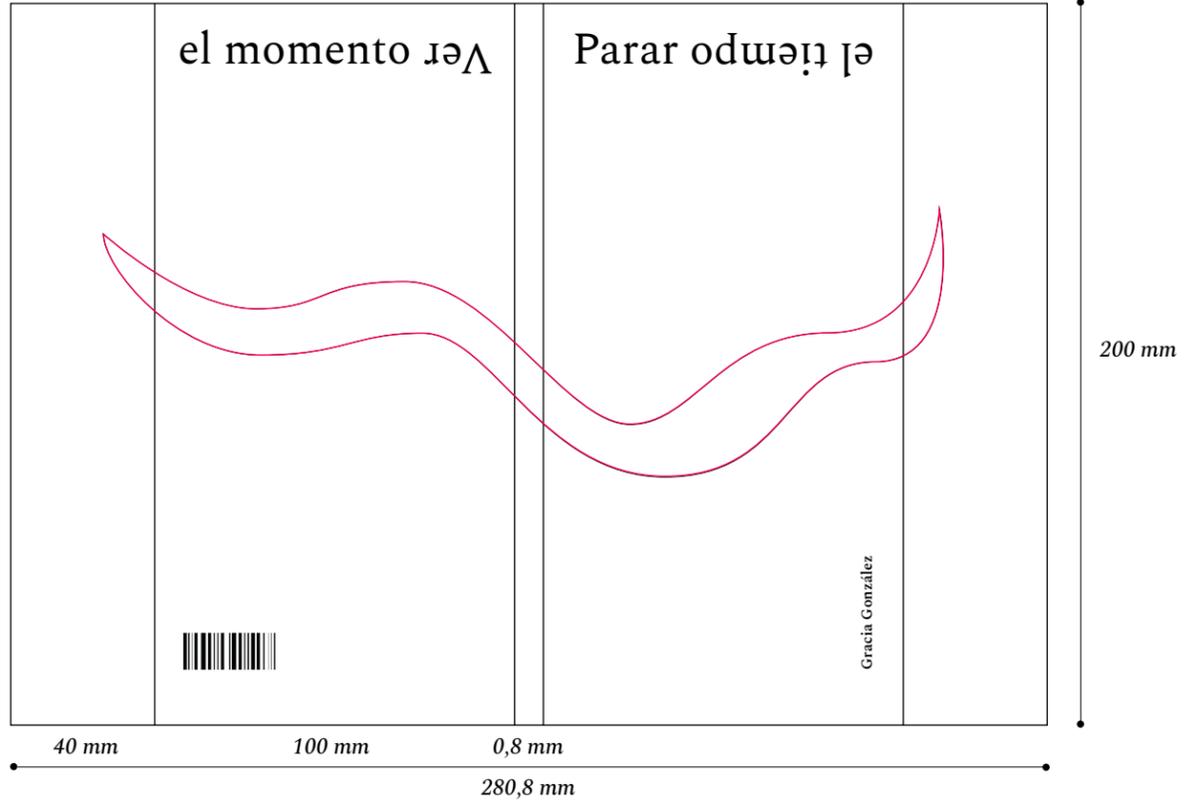
[Fig. 97]
Ficha técnica
Elaboración propia.

ESCALA 1:2



Tapas

Sobrecubierta



200 mm

[seis]

6.1—COSTOS

6.2—PROYECCIONES

6.3—CONCLUSIONES

cierre

6.1—COSTOS DEL PROYECTO

Los costos del proyecto se relacionan principalmente con la producción de los tres ejemplares finales, tanto en materiales como en servicio. Por un lado, el libro está compuesto por papeles Omega de cuatro tipos, con un costo total de \$6.600 por libro. Por el otro lado, los principales servicios son de imprenta y encuadernación. Estos fueron impresos en Imprenta Pincelada, con un costo de \$9.300 por libro, que contempla principalmente tinta en negro. La encuadernación fue realizada por Proyecto encuadernados, una pequeña casa de encuadernación, con un costo de \$9.000 por libro, concluyendo en un costo total de \$24.900 por libro entre materiales y servicios. Sin embargo, considerando la pequeña cantidad de ejemplares y la producción artesanal de estos, el costo total por libro sube.

6.2—PROYECCIONES

«Parar el tiempo» es una publicación cuyos usuarios/beneficiarios principales son estudiantes de diseño —o áreas creativas afines— que en varias ocasiones se han visto presionados a pensar de manera creativa contra el tiempo, sintiendo bloqueo y frustración. Por esto, existe como gran motivación la publicación del libro, con el fin de ofrecer a los estudiantes un nuevo modo de ver y comprender la creatividad, no tanto como una tarea por hacer, sino como un estado permanente. De esta forma, con la proyección de la publicación del libro y considerando su encuentro entre el diseño y el arte desde la educación, se pueden anhelar a distintas posibilidades de publicar. Sin embargo, para aquello se consideraría la prolongación del libro, continuando con el proceso de encuentro con artistas, articulando nuevos conceptos para la tríada, escribiendo más sobre ciertas ideas, e incluso la identificando nuevas categorías y modos de fomentar la creatividad. Una vez desarrollado, se anhelaría tanto a fondos culturales como editoriales nacionales.

En primer lugar, y considerando el carácter educativo del libro, se proyecta la participación del *Fondo de Fomento al Arte en la Educación*, el cual coopera a proyectos que tengan como objetivo fortalecer «procesos de formación artística». Luego, también respecto a la educación y el arte, se puede generar una alianza con Nube Lab, laboratorio que potencia Procesos creativos en la educación mediante el Arte contemporáneo. Si bien Nube está enfocado en el desarrollo artístico en niños, se podría ofrecer el proyecto como un agregado orientado tanto en

adolescentes escolares, como en estudiantes de Arte UC, dado que la fundadora Paula de Solminihac es artista y docente de la escuela.

Por último, contemplando el estado del arte editorial en Chile, el libro puede ser presentado a diversas editoriales con punto de vista en el diseño y en el arte, tales como Puro Chile, Naranja Publicaciones o Contrapunto, las cuales han tenido alcance a nivel país y en el extranjero, por ejemplo, Naranja ha participado en la convocatoria de Printed Matter en Nueva York. Así, dependiendo de su magnitud, los puntos de venta serían tanto en librerías —físicas o virtuales— como en ferias de publicaciones y arte impreso realizadas con el fin de dar un espacio a dichas prácticas, tales como Impresionante o Tinta Arte Impreso, esta última convocada por la Escuela de Arte UC.

6.3—CONCLUSIONES

Es evidente que el proyecto dio inicio desde una postura y experiencia personal dentro de la disciplina del diseño y sus ritmos. Idear y crear no es fácil, conocer las propias inclinaciones tampoco. Por esto es tan importante confiar en los gustos personales, en los pensamientos instantáneos, en las ideas más descabelladas, en lo que nos deja días reflexionando. Porque significa que —quizás de manera poco consciente— existe un interés no descubierto, un potencial inicio de una creación. Así, «Parar el tiempo» no se basa sólo en la publicación como objeto físico, sino que en un cambio de mentalidad. Es un llamado de atención para que paremos, nos detengamos y repensemos lo que pasamos por alto, miremos las cosas simples, nos detengamos en los detalles. Con esto, invita a redescubrir el poder de las cosas y del entorno por expresar, y la capacidad personal de crear.

REFERENCIAS

- Adorno, T. (1984). *Teoría estética*. Routledge and Kegan Paul.
- Akoun, A., Boukobza, P., Pailleau, I. (2019). *Pensamiento Visual Para Ordenar Ideas y Fomentar la Creatividad*. Gustavo Gili.
- Álvarez, P. (2021). *Algunos apuntes para un diseño en futuros posibles*. Chile Diseño. <https://www.chilediseño.org/destacados/pedro-alvarez-trayectoria>
- Arámbula Ponte M. P. & Uribe Becerra M. M. (2016). Entendiendo el proceso de diseño desde la complejidad. *Kepes*, 13(13), 171-195. <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.13.9>.
- Aránguiz, F. (2021). *Publicar como práctica*. Fernández Aránguiz.
- Berman, M. (1989). *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. Siglo XXI Editores.
- Han, B. (2010). *La sociedad del cansancio*. Herder.
- Calvera, A. (2003). *Arte ¿? Diseño*. Gustavo Gili.
- Campí, I. (2003). Sobre la consideración artística del diseño: un análisis sociológico. En Calvera, A. (Ed.) *Arte ¿? Diseño* (pp. 139-160). Gustavo Gili.
- Carrión, U. (2012). *El arte nuevo de hacer libros*. Tumbona.
- Cauda Ferreira, M. A. (2021). *Diseñador no hay camino, se hace camino al diseñar: Una metodología integral del diseño*. Nabuko.
- Lippard, L. (1971). The Dematerialization of Art. En Lippard, L. (Ed.), *Changing: Essays in Art Criticism* (pp. 255-276). E. P. Dutton & Co., Inc.
- Chimero, F. (2010) *The Shape of Design*. Frank Chimero.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós.
- Currey, M. (2016). *Rituales cotidianos: Cómo trabajan los artistas*. Turner.
- De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Paidós.
- Eco, U. (1962). *Obra abierta*. Planeta DeAgostini.
- Esquivias Serrano, M. T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital*, 5(1), 2-17. https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Glăveanu, V. (2019). A Review of Creativity Theories. En Kaufman J. y Sternberg, R. (Ed.), *The Cambridge Handbook of Creativity* (pp. 27-43). The Cambridge University Press.
- Govan, M. (2004). *Dan Flavin: A Retrospective*. Dia Art Foundation.
- Grasskamp, W. (2004). *Hans Haacke*. Phaidon.
- Gray, C. (1993). Procedimientos / Metodología de investigación para Artistas y Diseñadores. *The Robert Gordon University*, 1-15. <http://carolegray.net/Papers%20PDFs/EPGAD%20Spanish%20translation.pdf>
- Fernandois, E. (2009). Imagen, aspecto y emoción: Apuntes para una fenomenología de la metáfora. *Ideas y valores* (140), 5-31.
- Flores Canet, A. (2016). El arte conceptual como recurso educativo, a través de las obras de algunos artistas centroamericanos. *Revista Pensamiento Actual*, 16(27), 13-24. <https://doi.org/10.15517/pa.v16i27.27429>
- Kaufman, J. (2019). A Review of Creativity Theories. En Kaufman J. y Sternberg, R. (Ed.), *The Cambridge Handbook of Creativity* (pp. 27-43). The Cambridge University Press.
- Heskett, J. (2002). *El diseño en la vida cotidiana*. Gustavo Gili.
- Kosuth, J. (1969). *El arte después de la filosofía*.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta.
- Marchán Fitz, S. (2012). *Del arte objetual al arte de concepto*. Akal.
- Marín García, T. (2013). *Arte, creatividad y diseño*. Universitat Oberta de Catalunya.
- Marzona, D. (2005). *Arte conceptual*. Taschen.
- Masferrer, A. (2019). *Diseño de Procesos Creativos: Metodología Para Idear y Co-Crear en Equipo*. Gustavo Gili.
- Matussek, P. (1984). *La creatividad. Desde una perspectiva psicodinámica*. Herder.
- Medellín Vargas, F. (2013). Apuntes sobre el proceso creativo. *Mediaciones*, 9(11), 76-83. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.mediaciones.9.11.2013.76-83>
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Fenomenología de la percepción*. Planeta-De Agostini.
- Moalosi, R. (2001). *The Creative Design Process*. International Technology Education Conference.
- Novaes, M. (1973). *Psicología de la aptitud creadora*. Kapelusz.
- Lippard, L. (2004). *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico*. Akal.
- Lupton, E. (2011). *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking*. Gustavo Gili.
- Ocqueteau, P. (2022). *Desenlace de la forma*. Palacio Pereira.
- Ono, Y. (1964). *Grapefruit*. Simon & Schuster.
- Papanek, V. (1975). *Diseñar para el mundo real*. Blume.
- Phillips, S. (2021). *Entender el arte moderno*. Librero.
- Pinochet Cobos, C. (2017). El ocio en crisis: trabajo cultural y capitalismo cognitivo. *Ansible*, 4, 56-66. https://www.proyectoocio.cl/wp-content/themes/proyectoocio/archivos/el_ocio_en_crisis.pdf
- Printed Matter, Inc. (s.f.). *Mission & History*. www.printedmatter.org/about/mission-history
- Vásquez Rocca, A. (2013). Arte conceptual y posconceptual. La idea como arte: Duchamp, Beuys, Cage y Fluxus. *Nómadas*, 37(1). http://dx.doi.org/10.5209/rev_NOMA.2013.v37.n1.42567
- Ribas, N. (22 de noviembre de 2022). *Infinitivo*. Ejemplos. <https://www.ejemplos.co/infinitivo/>
- Romo Santos, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Paidós.
- Tinio, P. (2019). Creativity and Aesthetics. En Kaufman J. y Sternberg, R. (Ed.), *The Cambridge Handbook of Creativity* (pp. 27-43). The Cambridge University Press.
- Urbina, N. (2005). El arte conceptual: punto culminante de la estética procesual o el Arte como proceso *Revista Estética*, 6. <http://www.saber.ula.ve/handle/123456789/20361>
- Walther, F.E. (2016). *Franz Erhard Walther: the body draws*. Seattle: Henry Art Gallery.