

Nom i llinatges

EXERCICI 1 ANÀLISI D'UN TEXT

40 % de la qualificació

Durada: 1.5 hores

Fragment del text “El arte y la subjetividad” Estudio Metagraphos

Casi siempre los diseñadores estamos al borde del colapso ante lo que podríamos llamar el *efecto subjetividad*. Ningún cliente nos entiende y sin haber leído ni ojeado nunca a Wucius Wong, siempre terminan diciéndonos lo que debemos hacer. Ni modo, “es que el diseño y el arte son subjetivos y a cada quién le gusta lo que le gusta”. Entonces alzamos los hombros y nos preguntamos para qué demonios estudiamos tanto. Lo más seguro entonces será seguir estudiando para terminar encerrándonos en una esfera de la cual es ya imposible salir. Claro, hay muchas otras esferas con quién compartir nuestro caudal de conocimiento y se forman entonces las elites y los grupos que dictan los estatutos de cómo debe ser el diseño y el arte. Ahí se fundan los premios pertinentes y se otorgan de manera solemne a todos aquellos que logran entrar en esa hiperesfera (la esfera de las esferas) se regocijan con ello y el público en general se queda afuera mirando. A su vez alzará los hombros y decidirá que Wong se ve mejor en un letrero de neón afuera de un café de chinos.

Este proceso es por demás conocido en el medio. El resultado es un público cada vez más indiferente y un diseñador ausente y preocupado por ser reconocido en la hiperesfera. Es por ello que la subjetividad no nos gusta a los diseñadores, porque creemos que con ella sólo existe una regla: lo que cada quién quiera. Pero ¿en realidad sabemos lo que es la subjetividad? Sin duda intuimos que algo tiene que ver el sujeto o que al menos la palabra proviene de él. Así concluimos con rapidez que la subjetividad es la individualidad exacerbada o bien, la forma en que el individuo percibe la realidad, es decir, *su realidad*. Esta definición no es del todo incorrecta, es más bien incompleta. Me explico.

La definición del *sujeto* cambia con el tiempo y con la cultura que lo define. No es el mismo *sujeto* el de la Edad Media que el mesoamericano contemporáneo. Ambas percepciones de la realidad definían al *sujeto* de acuerdo a su entorno. De la misma forma podríamos decir que la definición de *sujeto* no es la misma en el mesoamericano prehispanico que en el mesoamericano moderno. Tiempo y cultura en perfecta sincronía.

En el mundo actual, específicamente en occidente, al sujeto podríamos definirlo como un individuo aislado de todo lo demás. Que se entienda bien, *de todo*. Existe él y nada más que él. De hecho, *los demás* son también individuos que a su vez dependen sólo de sí mismos. De esta forma nos encontramos en una *realidad* donde cada una de las cosas a nuestro alrededor se basta a sí misma. A esto le llamamos erróneamente *subjetividad* e incluimos en ese concepto una escisión con todo lo que no somos. Creemos que los objetos tienen una existencia paralela a la nuestra, una existencia aparte. Ya nada tenemos que ver ni con los objetos ni con los sujetos y el universo entero es algo completamente ajeno que sólo miramos desde nuestros telescopios. Aquí es donde aparece la *objetividad*, concepto que como bien podemos intuir, habla de los objetos como unidades separadas entre sí. Los objetos pueden medirse, pueden clasificarse, y más aún, se puede observar su interacción. No pensemos sólo en los objetos inanimados, sino en todo el mundo natural. Así que un árbol o un insecto son también objetos que se nos aparecen como unidades independientes de nuestra conciencia. Observar, nombrar y clasificar son en sí la *objetividad* y en el mundo contemporáneo ha adquirido un gran valor porque se nos ha hecho creer que es lo único que representa la verdad. Las ciencias exactas son pues *objetivas*, porque pueden decodificar las leyes de la naturaleza. Sin embargo esta visión no ha podido ser integrada a las ciencias humanas y al arte; aquí nada puede ser medido y de hecho, hasta utilizamos la palabra *subjetivo* para referirnos a una opinión con muy poco valor.

¿Qué pasa entonces con los objetos que no tienen una utilidad en sí, en aquellas producciones que tienen como fin transmitir una interpretación del mundo?

Los objetos artísticos no serán la excepción. Se incluirán en este mundo fragmentado con la suficiente intensidad para convertirlos en objetos que también deben medirse y estudiarse.

Esta desesperación que siente el artista por no poder ser *objetivo*, ha llevado a que muchos teóricos quieran equiparar las reglas del diseño con las leyes universales; así existirá una última palabra que cerrará sin dudas cualquier discusión (¡en especial con los clientes!).

Lamentablemente esta forma de entender el arte y el diseño nos aleja cada día más del verdadero sentido de nuestro oficio; hacer tangible el sueño de *los demás*.

Las ciencias sociales han empezado a renovar el término *subjetividad* para explicarnos que los *sujetos* dependemos intrínsecamente de nuestro entorno, que nos formamos en él, que dependemos en gran medida de los demás y de todo eso que decidimos llamar *lo otro*. La subjetividad definida ya no como una visión aislada de la realidad, sino como un continuo que borra la línea entre *el afuera y el adentro* y que hace del sujeto una parte constituyente de lo colectivo.

Entender así la *subjetividad* nos permitirá ver que lo que piensa y sueña una persona forma parte de lo mismo que piensa y sueña el artista, que éste no es ningún inspirado sino sólo resultado de los anhelos de una colectividad, y que en nuestros clientes abunda material suficiente para plasmar quiénes somos, qué soñamos ser y qué hemos sido. Estos datos en apariencia superficiales son materia prima para el artista. Reflejar el mundo, poner en el aquí y en el ahora nuestra historia.

Pretender ser objetivos ha sido la gran ilusión de los últimos tres siglos, pero más temprano que tarde tendremos que entender que los seres humanos formamos parte de un todo que no funciona dividido. Mientras sigamos creyendo en la objetividad, sólo conseguiremos separarnos más de nuestro medio desentendiéndonos de las consecuencias que todos conocemos.

Necesitamos cambiar; *el arte y el diseño* serán piezas fundamentales.

A partir de la lectura i comprensió del text, es demana:

1.1.- Sintetitzar en 15-20 línies, les idees més importants que s'exposen en aquest text.

1.2.- Com creus que entén el terme "subjectivitat" l'autor del text?

1.3.- Comenta aquest fragment del text: "es que el diseño y el arte son subjetivos y a cada quién le gusta lo que le gusta". Hi estàs d'acord? Justifica i comenta la teva resposta.

Durada: 2 hores

TRIAU UNA DE LES TRES OPCIONS SEGÜENTS:

OPCIÓ A

Representar, d'una manera descriptiva, l'objecte proposat utilitzant qualsevol sistema de representació: dièdric, axonomètric o cònic, i emprant els recursos propis del dibuix tècnic. Dibuixa la representació amb la màxima precisió possible.

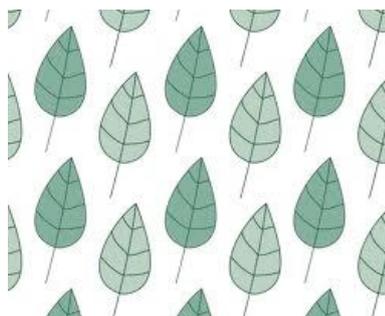
OPCIÓ B

1. Dibuixeu una sèrie d'entre tres i cinc apunts ràpids del model en diverses posicions. Podeu canviar de punt de vista per realitzar aquesta primera part de la prova.
2. Trieu un dels apunts i dibuixeu la representació analítica del model en un sol full A3. S'ha de tenir en compte que al tractar-se d'una representació analítica les qüestions de relació i proporció són molt rellevants. Aquest dibuix es realitzarà exclusivament a línia, incloent per transparència totes les línies ocultes que defineixen la forma i ressaltant les parts visibles.
3. A partir d'una còpia del dibuix obtingut en l'apartat 2, realitzar un estudi simplificat de clarobscur (valors tonals i ombres pròpies i projectades dels objectes i fons). No es demana l'acabat en detall d'aquest apartat, sinó el plantejament global dels valors tonals.

OPCIÓ C

Desenvolupament d'una proposta plàstica basada en la lliure reinterpretació d'una imatge.

L'observació, anàlisi i interpretació d'un objecte de la natura com una fulla d'un arbre, pot donar lloc a diferents propostes dins del món del disseny, com ara un estampat d'un teixit, una cadira...



I. Realitza una REINTERPRETACIÓ CREATIVA a partir de la imatge.



II. Desenvolupa i completa la composició creada amb nous elements compositius, afegint contrastos tonals, cromàtics i textures. Cerca una possible aplicació del disseny creat, per exemple, un estampat, un anagrama, un objecte industrial, un espai obert...

III. Explica breument el que has realitzat i destaca els seus aspectes del disseny, de caràcter formal, funcional, compositiu i d'execució. Realitza esbossos per explicar el procés treballat, presenta el resultat final i argumenta per escrit la ideació de la representació formal, de materials, color, composició, etc.

En aquesta opció es valorarà:

- La qualitat de la proposta de reinterpretació del model quant a singularitat i adequació a l'enunciat de l'exercici
- L'adequació i correcció de la comunicació gràfica
- La capacitat de comunicació gràfica, escrita i volumètrica
- La capacitat d'anàlisi, de síntesi, creació i desenvolupament d'idees pròpies i alternatives estudiades
- La capacitat per materialitzar les idees. Aspectes formals, funcionals i d'execució
- La funcionalitat, la adequació de la forma a l'ús proposat i criteris de decisió