

Diseñar con las manos. La relación entre el collage y el diseño gráfico

Emilio Gil
Estudio Tau Diseño. Madrid

Resumen:

Este artículo reflexiona acerca de las relaciones existentes entre el diseño gráfico y el collage, poniendo de relieve afinidades y diferencias en cuanto a metodología, procesos de trabajo y función. Pasa la mirada por una serie de diseñadores que han utilizado el collage en su trabajo profesional pero también en sus obras artísticas fuera de encargo. Asimismo, pone de relieve distancias y encuentros entre el Arte y el collage, tratado éste último frecuentemente como subalterno del primero, llamado arte mayor, al igual que el eterno debate entre Arte y diseño, dicotomía en la que se ven inmersos los diseñadores-artistas, sobre todo en España.

Palabras clave: collage, diseño, arte, palimpsesto, materia.

Designing by hand.

The relationship between collage and graphic design

Abstract

This article reflects on the existing relationships between graphic design and collage, highlighting affinities and differences in terms of methodology, work processes and function. It looks at a series of designers who have used collage in their professional work but also in their non-commissioned artistic work. It also highlights distances and encounters between art and collage, the latter often treated as a subaltern of the first, called 'higher art', as well as the eternal debate between art and design, a dichotomy in which artists-designers are immersed, especially in Spain.

Keywords: collage, design, art, palimpsest, material.

El placer de construir alguna cosa con las manos, de manipular, de transformar los materiales —o los dígitos, para el caso es lo mismo— para obtener un objeto visual nuevo nos produce una satisfacción que activa la aventura creativa, esa «extraña actividad», mezcla de omnipotencia (todo es posible) y de impotencia (nada se consigue).

Pello Irazo

Es un dato generalmente aceptado que Pablo Picasso junto con el pintor francés Georges Braque inventaron el collage en 1912, hace ya más de un siglo. Al pegar un trozo de hule en su pintura *Naturaleza muerta con silla de rejilla*, Picasso inició un camino no transitado hasta entonces para el arte contemporáneo. Sin embargo resulta paradójico que cien años más tarde y en un campo de tanto interés como son las relaciones existentes entre el diseño gráfico y el collage no se haya reflexionado suficientemente.

La relación entre el collage y el diseño cobra interés para artistas plásticos y diseñadores por las siguientes razones:

- Por el proceso de trabajo en ambos campos y por lo distintos que son sus objetivos y sus resultados.
- Porque el collage supera los límites de las disciplinas plásticas tradicionales e invade campos como la experimentación tipográfica, el diseño editorial y el cartelismo en general.
- Por cómo la obra de arte en la época de su reproducción mecánica, según el término felizmente acuñado por Walter Benjamín, se ve alimentada precisamente de aquellos materiales generados por esa facilidad en la reproducción.
- Porque el collage es una forma de cita. Normalmente consideramos que al emplear el término «cita» nos estamos refiriendo solo al campo literario. Una cita es una idea, una reflexión, algo que proviene de otro lugar y de un origen previo. Los elementos con los que se compone un collage son citas gráficas, visuales, formales, que el collagista trae a un contexto distinto y que, al igual que la cita literaria, refuerzan un discurso o un argumento.
- Por cómo la aparición de la superabundancia de imágenes al alcance de todos gracias a la Red, suministra un material prácticamente infinito, no solo como inspiración para el diseño —imágenes con las que se pueden componer collages digitales o «híbridos»— sino para cualquier actividad humana, haciendo imposible lo que sería una «foto fija» del estado de la sociedad o del conocimiento.

Picasso manifestó: «yo no busco, encuentro», mientras que Braque —en una especie de partido de tenis dialéctico— dándole la réplica contestaba: «yo encuentro y, después, busco». Este par de frases me interesa vivamente porque en mi experiencia personal como artista plástico que trabaja con la técnica del collage, y no como diseñador gráfico, soy «más de Braque». Literalmente ocurre eso, yo primero encuentro y después busco como organizar esos hallazgos. El collage no es, evidentemente, solo cortar y pegar. Es también coleccionar buscando o, tal vez, solo encontrando. Esos materiales encontrados, en muchos casos a lo largo de años, pueden ser ensamblados en un día dando sentido a esa larga búsqueda y espera. El collage así reinventa el pasado y conecta momentos históricos.





Picasso convertía un sillín en una cabeza de toro. Georges Braque o Juan Gris trabajaban con etiquetas de vino o páginas de diarios. Schwitters incluía sellos de correos. Estos cambios de utilidad que finalmente provocan sorpresa en el espectador tienen, de alguna manera, similitud con el «romper el marco» en literatura. De pronto una pieza rompe el discurso y nos recuerda que aquello es ficción. Romper el marco, ampliar los límites. Lo realmente significativo y diferenciador del collage es que juega con la realidad de los límites, de los bordes, de «los finales» en el sentido polisémico de esta palabra. Un collage es una composición en la que se yuxtaponen «finales» de diferentes piezas.

Federico García Lorca afirmaba que «la imaginación está limitada por la realidad: no se puede imaginar lo que no existe; necesita de objetos, paisajes, números, planetas, y se hacen precisas las relaciones entre ellos dentro de la lógica más pura. No se puede saltar al abismo ni prescindir de los términos reales. La imaginación tiene horizontes, quiere dibujar y concretar todo lo que abarca»¹.

Se podrían trasladar estas reflexiones del poeta granadino a mi actividad tanto en el campo de la creación del collage como en mi trabajo profesional como diseñador. En ambos casos necesito partir de algo que «ya existe». Esa búsqueda y ese encuentro del que hablaban Picasso y Braque nace de algo ya existente. A veces en el mundo de los conceptos y otras, como es el caso del collage, en el mundo físico donde se ha producido esa búsqueda y una selección previa a la que antes me refería.

Y en esa búsqueda muchas veces el hallazgo se produce en lugares alejados del lugar donde reside el artista o el diseñador y eso genera la experiencia de «extrañamiento», de la mirada ilusionada al convertirse en piezas que cuentan cosas distintas en la distancia.

Siempre he considerado que el trabajo del diseñador gráfico y el del artista son trabajos igualmente válidos sobre los que el juicio o valoración depende solo de la calidad en sus resultados y no de una teórica clasificación por categorías. Un buen diseño de Paul Rand puede tener mayor categoría, interés y aportación como expresión artística que una obra de un artista plástico. Esa convicción sirve para superar complejos atávicos que valoran comparativamente el trabajo de un diseñador como de segundo nivel.

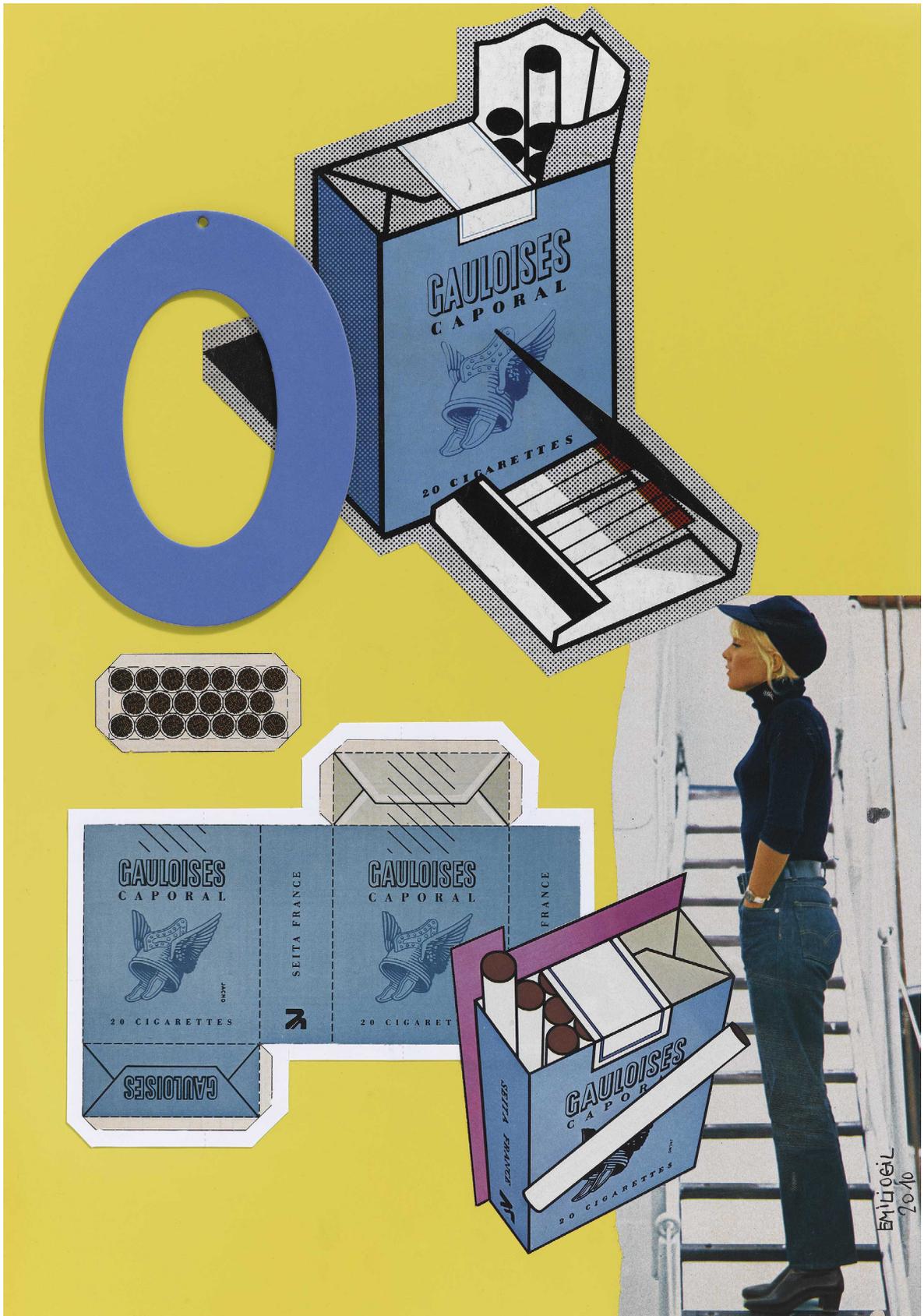
En 1987, coordinada por el artista Fernando Bellver, se organizó una exposición colectiva en la Fundación Juan March en la que treinta y dos artistas —pintores, fotógrafos, diseñadores— se encargaron de convertir una letra de la frase *El objeto del arte no es el objeto de arte*, en una obra artística. La letra «R», que a mi me correspondió y en la que incluí la silueta de la famosa valla portuguesa de carretera del Sandeman, fue mi primera experiencia en el campo del collage digital. En aquel momento, bajo ese título de corte tan «magrittiano» y sin ser consciente, iniciaba una relación no prevista entre el collage y mi trabajo profesional. Una de las reflexiones *a posteriori* sobre este proyecto puntual es que los campos o disciplinas de antaño no son ahora territorios previamente delimitados sino un punto de partida desde el que se invaden unos a otros. Las artes visuales se adentran en campos como la arquitectura o el diseño gráfico y, viceversa, el diseño también es susceptible de hacer el camino inverso. Marcel Wanders afirma que «mientras que el gran arte en la medida en que quizá haya perdido su significado y su propósito en nuestras vidas cotidianas al volverse cada vez más abstracto y aislado de su propio mundo, el diseño puede ser el espíritu creativo que conecte con la gente de modo intensamente personal»².

1 Federico García Lorca. Ciclo de conferencias, *Imaginación, Inspiración, Evasión*. 1928

2 Marcel Wanders. El País. 2014







Algo de historia del collage en relación con el diseño: artistas-diseñadores

Hacer collage es en sí una manera de dibujar. Siempre he opinado que es una gran invención del siglo XX de un profundo significado. Consiste en colocar una capa de tiempo sobre otra.

David Hockney

El crítico de arte Martin Gayford manifiesta que una parte importante de la historia del arte consiste en tratar de responder a dos preguntas: ¿por qué se hizo una imagen? y ¿qué significado tiene?³. Podría decirse que gran parte de los collages no tienen un significado concreto. Solo responden a la primera de las preguntas. No ocurre así con el diseño. Éste busca dar respuesta a ambas. El diseño responde a una necesidad, a un encargo, y busca obligatoriamente transmitir un significado.

¿En qué momentos de la historia del arte reciente el collage y el diseño gráfico se aproximan más? ¿Quién o quiénes fueron los artistas del collage que se movieron en un terreno cercano entre ambas especialidades?

El collage se ha definido a veces como prácticas colaterales de origen azaroso, pudiéndose decir que dio entrada a lo ocuriente e inesperado en el cerrado horizonte del arte histórico; por contra, según el profesor Ferrater en su *Diccionario de Filosofía*, el Arte posee cierta habilidad para hacer o producir algo de acuerdo a unos métodos o modelos.

Para Platón —siguiendo a Sócrates— el término arte designaba «un modo de hacer algo» (incluyendo en el hacer el pensar). El «modo» implicaba la idea de un método o conjunto de reglas. En el *Filebo*, Platón llega a la conclusión de que lo que llamamos belleza sensible debe consistir en pura forma: líneas, puntos, medida, simetría y hasta «colores puros». Estos son, según el filósofo, los elementos con los cuales está hecho lo bello que contemplamos.

Entre la mayor parte de los autores griegos —y en rigor hasta entrada la época moderna— era común considerar la Naturaleza como lo «real», en tanto que el arte era siempre algo artificial y artificioso, bien que de un artificio racional en el sentido amplio de este término.

Realizando un recorrido por la historia de la filosofía vemos que no siempre ha sido así. En la antigua Grecia se consideraba que los pintores y escultores no hacían cosas nuevas sino que simplemente imitaban las formas existentes en la naturaleza. Un artista se diferenciaba de un creador, según los antiguos, en que éste implicaba la libertad de acción mientras que el primero se ajustaba a una serie de leyes y normas. Llevada esta concepción hasta el extremo podríamos decir que el diseñador se parecería más al artista mientras que el collagista estaría más próximo al creador.

En la Edad Media las Bellas Artes eran principalmente una cuestión de oficio, no habiendo prácticamente distinción entre éstas y la artesanía. La distinción entre ambas se acentuó en la época moderna y culminó en el Romanticismo con la exaltación del Arte. Dichas disciplinas —Bellas Artes y Artes Aplicadas— se «reconciliaron» gracias a las Vanguardias y, especialmente, a la Bauhaus, cuyo objetivo fue elevar la artesanía al mismo nivel que las Bellas Artes.

3 Martin Gayford. *Una historia de las imágenes*. Siruela. 2018





Hoy en día muchos filósofos del arte hablan de éste como designando solo las Bellas Artes —arquitectura, escultura, pintura, música, poesía, danza y últimamente el cine— y considerando la artesanía como un arte inferior o subordinado. Volviendo a lo que afirmaba antes se podría decir que en esto hay una cierta similitud entre lo que ocurre hoy en día con el arte y el diseño.

¿Realmente Picasso y Braque inventaron el collage? Junto con Picasso, Georges Braque empezó a pegar en sus pinturas fragmentos de papel recortado incorporando al cuadro el *papier collé* lo que dio nombre a esta técnica sobre la cual existían precedentes remotos en China doscientos años antes de Cristo, en la Europa medieval, en los trabajos de Mary Delany en el s. XVIII o en piezas de memorabilia en el s. XIX.

Es cierto que collages, *montages* y *assemblages* de diversos materiales tienen innumerables precedentes en los siglos pasados, pero solo un número insignificante de ellos puede relacionarse vagamente con lo que se hace hoy. Como producciones de artesanos, artistas populares y amateurs, todos los pioneros permanecen en la periferia del desarrollo del gran arte y no influyeron en él. Solo con la llegada del siglo xx es cuando los artistas creativos empiezan a trabajar con el collage haciendo de él un eficaz nuevo medio de expresión que ha dejado su indudable huella en el arte de hoy.

Como escribió Diane Walkman la comisaria de la exposición *Mestres del collage de Picasso a Rauschenberg*, «si bien los artistas actuales raramente se adhieren al simple método de recortar y pegar, sí utilizan el principio del collage como fundamento conceptual de su arte. División en facetas, fragmentación y materiales encontrados constituyen el vocabulario con que inician el proceso, y del proceso mental de recortar y pegar empieza a emerger el mundo del arte real o imaginado»⁴.

Kurt Schwitters —que tuvo una faceta como diseñador gráfico también— estaba más interesado en las relaciones entre forma y color que en cuestiones políticas, como podría ocurrirles a algunos dadaístas, y se mantuvo siempre renuente a atribuir un significado simbólico a los componentes de sus collages refiriéndose a ellos como simples elementos formales. Schwitters fue alguien que dirigió su atención hacia aspectos muy cercanos al grafismo.

Recordemos que Schwitters utilizaba fragmentos en sus collages, de la serie *Merz* de sus propios anuncios y de otros materiales publicitarios que realizaba para marcas comerciales como *Pelikan* u otras. En mi práctica como collagista, y reflexionando sobre la recuperación de trabajos anteriores propios he caído en la cuenta de que no utilizo fragmentos de mis diseños previamente realizados. Prefiero deslindar ambas facetas aunque, en algún caso, —como fue el cartel de la 75 Edición de la Feria del Libro de Madrid, o alguna portada para la colección *Penguin Classics*— utilicé el collage como técnica de trabajo precisamente por su pertinencia o porque el cliente así lo demandaba.

El artista alemán cambiaba el valor real de aquellos fragmentos utilizados —billetes de banco, anuncios o envoltorios—, por su valor estético —color, motivo, textura— originando una «transacción» que dejaba un rastro, un palimpsesto del valor perdido en cada fragmento original aunque crease un valor artístico nuevo y, seguramente, superior.

En los primeros ensamblajes, Schwitters combinaba objetos encontrados con superficies pintadas, materializando su teoría de que todos los materiales son iguales en su importancia para el arte. De esta forma el artista creaba a través de la elección, distribución y metamorfosis de los materiales.

Más adelante, en el collage futurista vuelven a aproximarse los campos del diseño y el arte mediante la inclusión de mensajes de texto con intencionalidad provocadora.

⁴ Diane Walkman. Catálogo de la exposición *Mestres del collage de Picasso a Rauschenberg*. Fundación Joan Miró/BBVA. 2005
> Grupo de investigación Lenguaje Visual y Diseño Aplicado - Plan Andaluz de Investigación
> Universidad de Málaga - UMA Editorial

Con el advenimiento de la revolución rusa, el papel del arte en la sociedad se amplió persiguiendo el objetivo de educar al pueblo. La propaganda política recorrió el país durante el bienio de 1919 y 1920, y esta politización se hizo especialmente evidente en el arte durante las décadas de 1920 y 1930 en obras de artistas como Rodchenko, que combinaban el collage y el fotomontaje con el lápiz y el gouache en trabajos que a menudo eran diseñados para ser carteles.





El Lissitzky —un pionero en el desarrollo del fotomontaje— realizó en su serie *Proun* interpretaciones axonométricas de elementos arquitectónicos con varios niveles espaciales. El Lissitzky introducía en sus fotomontajes la figura de obreros, puentes o atletas como símbolos de una nación en construcción.

Las principales figuras del arte Dadá, Hannah Hoch, Raoul Hausmann o John Heartfield, buscaban crear el anti-arte. Sus «armas» contra el mensaje que trataban de imponer los diarios y revistas eran las tijeras y el pegamento. Su aportación más innovadora fue el fotomontaje fragmentando fotos e ilustraciones para producir un significado diferente, generalmente absurdo.

Influenciado por el movimiento surrealista aparece el *cadavre exquis* (cadáver exquisito) como una herramienta del collage que permitía unos resultados similares a los que surgen del subconsciente, proceso especialmente indicado para el collage por no decir que el cadáver exquisito es en si mismo collage *avant la lettre*.

En algunas ocasiones los trabajos del pintor Henri Matisse, en las décadas de los 30 y los 40, también se podrían considerar cercanos al diseño gráfico como cuando realiza, a partir de collages, varias portadas para la revista *Verve* o mezcla imágenes con letras recortadas y textos manuscritos en su álbum *Jazz* consiguiendo unos resultados que todavía influyen en el diseño gráfico actual y en una de sus tendencias más apreciados hoy en día el *lettering* como recurso para la composición de textos.

En la década de los 70 se produce en Estados Unidos, de la mano de collagistas como Richard Prince, Sherrie Levine y Louise Lawler y, en cierta medida, también con el trabajo de John Stezaker, un interesante fenómeno. Todos ellos trabajan a partir de fotografías anteriores —en algún caso de nombres tan importantes como Edgard Weston o Walter Evans— rozando lo que podría calificarse de «apropiacionismo» y abriendo un interesante debate sobre si la utilización de imágenes ajenas es algo correcto o simplemente una recreación aceptable al tomar imágenes sacadas de su contexto y recompuestas según un orden nuevo que genera nuevos significados simplemente no existentes en la pieza original.

Se cumple en este año 2019 el centenario de la fundación de la Bauhaus en su sede de Weimar donde en su manifiesto fundacional se hablaba de la vuelta al artesanado, de la convergencia de las artes y de la ausencia de diferencias fundamentales entre el artista y el artesano: «La Bauhaus tiene como objetivo la reunión de todo el quehacer artístico y la reunificación de todas las disciplinas del taller artístico (escultura, pintura, artes aplicadas y artesanía), en una nueva arquitectura, de modo que sean elementos indisociables. El fin último, aunque remoto, de la Bauhaus es la obra de arte unitaria (el gran edificio), en la que no hay límite entre arte monumental y decorativo»⁵.

¿Cuántas veces no habremos oído repetida la frase atribuida a Walter Gropius de que la forma sigue a la función? Función y forma encajaron en un momento histórico en que la artesanía —la pieza única— daba paso a la producción en serie —la industrialización—. Términos que traducidos al lenguaje de hoy se podrían intercambiar de la siguiente manera: el collage es la pieza única y el diseño gráfico es lo múltiple.

Años antes de la fundación de la Bauhaus, Adolf Hölzel se adelantó a los postulados de aquella con sus enseñanzas en la Academia de Artes Plásticas de Stuttgart al considerar el trabajo con materiales como la enseñanza básica. Más tarde uno de sus alumnos, Johannes Itten, se hizo cargo del curso preparatorio de la Bauhaus donde a través de la elección de los materiales, los alumnos reflexionaban y trabajaban sobre sus

5 Walter Gropius. *Proclamas de modernidad: Escritos y conferencias*, 1908-1934

propiedades ópticas y táctiles para más tarde dibujarlas como las sentían. El collage en la Bauhaus aparece dentro del programa pedagógico pero, en su relación con el diseño gráfico, prospera fundamentalmente en trabajos ocasionales como carteles, felicitaciones o invitaciones a fiestas.

En la Bauhaus nombres tan significativos como Josef Albers, Oscar Schlemmer, Herbert Bayer o László Moholy-Nagy trabajaron con la técnica del collage, «no para hacerlo distinto, sino por no hacerlo como los demás» como sabemos que Albers recomendaba a sus alumnos. Afirmación que aunque pudiera entenderse en una lectura apresurada como una invitación a «ser original por ser original» tiene, evidentemente, un calado muy superior. Se relaciona con el empezar de cero o con la mirada nueva, virgen y desprejuiciada que todo creador, y por supuesto el diseñador gráfico, debe dejar posar sobre el objeto de su trabajo.

Pero tal vez el periodo en el que el collage, el diseño gráfico y el arte se aproximan más es con la irrupción del pop y su capacidad de mostrar todo lo que concentra los intereses de un público masivo. Cuando en 1947 Eduardo Paolozzi compone *Yo era el juguete de un rico*, o en 1956 Richard Hamilton crea su *¿Qué es lo que hace que los hogares de hoy sean tan diferentes, tan atractivos?*, resumen y expresan gráficamente la creencia de que no existe una alta cultura en oposición a una cultura popular. Que con los materiales extraídos de periódicos, revistas o cualquier impreso se pueden lograr piezas tan elaboradas como las pinturas al óleo o las esculturas de bronce que admiramos en los museos. Ya no hay fronteras. Igual que ocurriera con el famoso urinario de Duchamp dinamitando los cánones de lo que hasta entonces se había considerado como arte, Paolozzi y Hamilton superan las fronteras entre arte y diseño valiéndose del collage y de materiales modestos con fines artísticos que abrirán el camino a otros diseñadores como Peter Blake o Ivan Chermayeff y artistas como Warhol o Lichtenstein.

Así mismo resulta ilustrativo efectuar un recorrido a través de diseñadores que emplean la técnica del collage y de citas de estos autores y que facilitan el transitar por ese camino de ida y vuelta que va del collage al diseño y del diseño al collage, y vuelta a empezar.

Joseph Giovanni al escribir sobre los collages de Ivan Chermayeff dice: «Aunque humilde, cada pieza proviene de un origen, a menudo reconocible, y el saber de su otro lugar o tiempo en estos collages nítidamente compuestos, potencia su composición abstracta con asociaciones que están más allá del marco»⁶.

En los últimos años se ha venido hablando de la categoría e importancia del diseño gráfico español. Resulta una realidad que aunque los nombres más destacados de nuestro diseño mantienen un interés por el trabajo etiquetado como «artístico», esta faceta de su producción es mucho menos conocida. Pudiera parecer que todavía existiera un abismo que separa la calle de todos —escenario del diseño—, de ese recinto sacralizado del museo o de la galería donde se muestra el arte entendido tradicionalmente. Alguno de los grandes nombres del diseño español, auténticos artistas latentes, han sentido la necesidad irrefrenable de recorrerlo.

Diego Lara, de cuyo talento surgió la revista *Poesía*, uno de los trabajos más exquisitos que ha producido el diseño español, escribió: «Siempre que veo en alguien algo que me fascina, quisiera hacerlo mío. En realidad, me gustaría arramblar con cualquier hallazgo y supongo que alguna vez lo hago. Si bien es cierto que generalmente le doy otro uso y, supongo, que lo tamizo de una singularidad de orden conceptual que, qué duda cabe, acaba por hacer de ese gran hallazgo del vecino un hallazgo personal y, si me apuras, inequívoco». *Poesía* era, en sí

6 Joseph Giovanni. *Collages, Smokers, Soldiers, and Salesladies*. Lars Müller Publishers. 2001

mismo, un collage desarrollado a lo largo de una revista. Collage físico por la variedad de materiales empleados, collage de imágenes, collage tipográfico, collage en contenidos... Las páginas de *Poesía* de Diego Lara estaban pensadas tal vez más para ser vistas como un cuadro que para ser leídas. Singular ejercicio en el que la forma prevalecía sobre la función.

El diseñador madrileño sorprendió después de su prematura muerte en 1990 con una obra privada, desconocida, apenas mostrada, intencionadamente escondida, que nos lleva a pensar que sus trabajos de collage eran muy gráficos y sus carteles, catálogos o portadas de libros muy «artísticos»⁷. Acuñó una fórmula ingeniosa, aplicada a sí mismo, para solucionar la profunda contradicción de muchos de los creadores de nuestro tiempo ante las leyes del mercado del arte: *be a comercial artist*. Una inteligente expresión resumen, cargada de ironía, para entender la dicotomía en la que se ven inmersos los diseñadores-artistas, especialmente los españoles.

En el año 2000, el diseñador y artista Pepe Gimeno comienza su serie *Grafía callada*⁸. A partir de materiales recogidos en la playa —maderas, alambres, algas, residuos diversos—, Gimeno fue capaz de crear unas composiciones de una enorme belleza y escribir mensajes plásticos. Paul Rand arranca su libro *A Designer's Art* citando a Goethe: «nada es más difícil de ver que lo que está delante de los ojos»⁹. Pepe Gimeno se fija en lo que tiene delante de sus ojos, lo que otros considerarían basura dejada en la arena por la marea, y lo contempla como un material a partir del cual crear belleza.

Cada palabra posee al menos un significado y a la vez una forma gráfica —que depende del alfabeto tipográfico elegido— y que produce unas manchas características y definidas que reconocemos en el acto de la lectura. Son reflexiones sobre la plasticidad de las letras, de los signos alfabéticos, escritas alrededor de la muestra *Elogio de la Lengua Española y las Artes del Libro. Tipometrías*¹⁰, del artista, diseñador y profesor universitario Sebastián García Garrido.

En su discurso de ingreso en la Real Academia de Bellas Artes de San Telmo, García Garrido reflexionaba sobre los múltiples aspectos comunes, casi sobre la ambigüedad que existe entre el término *disegno* en el sentido que se le da en el idioma italiano y el término más reciente de origen anglosajón de *design*, llegando a afirmar que: «Diseño, creación, dibujo, lenguaje visual, imagen, comunicación, percepción... son términos incluidos e interrelacionados».

Paul Rand, tal vez el diseñador gráfico más admirado por los profesionales se refería, al igual que David Hockney, al collage como una de las grandes contribuciones al pensamiento visual. El collage para Rand permite «la integración en una única imagen de objetos o ideas aparentemente sin ninguna relación. Estas técnicas posibilitan al diseñador presentar eventos o escenas simultáneas superando lo conseguido con métodos más convencionales a partir de una serie de imágenes individuales».

Isidro Ferrer, Joan Brossa, Josep Renau, Peter Blake, Alan Fletcher, Daniel Gil... son artistas o diseñadores que utilizaron el collage como técnica e introdujeron las letras en sus imágenes. La tipografía es una herramienta casi

7 Amaranta Ariño. *Grotesca, Chupada, Negra, y para colmo Estrecha. Escritos sobre Diego Lara*. Ediciones de la Bahía. This Side Up. 2016

8 Pepe Gimeno. *Grafía callada*. Edición propia. 2000

9 Paul Rand. *A Designer's Art*. Yale University Press. 1988

10 Sebastián García Garrido. *Elogio de la Lengua Española y las Artes del Libro. Tipometrías*, I+Diseño. Escuela Técnica Superior. Universidad de Málaga, 2014

exclusiva del diseño gráfico que cuando se utiliza en un proyecto no es fundamentalmente con fines estéticos pero cuando aparece en el collage, como en el caso de los nombres citados lo es totalmente, siendo la letra además una forma de relacionarse con el tiempo «bien marcando la hora mediante la inclusión de objetos de su época o bien sustrayendo cualquier detalle que delate el momento de su creación», como afirmaba también Richard Hamilton.

El collage en la era de la reproducción mecánica. El «aura» del collage. ¿El diseño tiene «aura»?

¿Dónde reside el aura en el collage al ser una composición en la que aparecen elementos que no tienen la característica de ser únicos; fragmentos de revistas o periódicos, por ejemplo. El collage, al ser de alguna manera un palimpsesto, propicia que la obra resultante retenga mucho del latido de su creación.

Anteriormente me he referido a Federico García Lorca y su conferencia *Imaginación, inspiración, evasión* donde hablaba de como la imaginación necesita de objetos. Podría parecer que el poeta estaba hablando directamente del trabajo de un artista del collage. Es, en definitiva, otra forma de referirse al discurso narrativo frente al discurso aleatorio.



Cuando se habla de las herramientas del diseñador gráfico —al menos el diseñador gráfico analógico— se citan en primer lugar la letra, la tipografía, y la imagen; luego está el color y también los materiales, papeles, cartulinas con sus diferentes texturas y su consiguiente capacidad expresiva. Por esta razón nos podríamos preguntar —ya que resulta paradójico— por qué en el diseño gráfico la técnica del collage no se ha empleado con mayor profusión. La respuesta está ligada a que la irrupción del ordenador como herramienta de trabajo supuso una razón más —desde mi punto de vista no justificada— para considerar que los materiales físicos, y con ellos el collage, no eran ya necesarios.

Si quisiéramos establecer etapas históricas recientes en el trabajo del diseñador gráfico podríamos organizarlas de esta forma: un primer tiempo analógico y sin el ordenador como herramienta. Un segundo tiempo, que comenzaría en la segunda mitad de los ochenta, en que aparece el ordenador sustituyendo al dibujo y la pericia en la preparación física de los trabajos y a las empresas de servicios de fotocomposición y fotomecánicas, pero aportando una herramienta extraordinariamente precisa y rápida. Y finalmente, por ahora, una nueva etapa en que el diseño se orienta fundamentalmente al mundo digital. Pues bien, en el primero de los tiempos a los que me refiero, el diseñador —sobre todo el diseñador sin un gran dominio de la ilustración— utilizaba la técnica del collage para la confección de los bocetos que presentaba a sus clientes. Generalmente eran composiciones que, intentado acercarse lo más posible a lo que sería un resultado impreso posterior, estaban realizadas con cartulinas, tramas de color, letras transferibles, fotografías pegadas que, en definitiva, eran literalmente collages.

Para un diseñador gráfico el collage, entonces y ahora, es un inmejorable laboratorio o plataforma de experimentación. «Los mejores trabajos surgen de la observación de fenómenos que existen con independencia unos de otros. Lo que el diseñador intuye es una conexión, sea singular o plural; percibe una vía para unir entidades separadas y crear una *gestalt*, una experiencia perceptiva en la que esta nueva unidad proporciona una nueva imagen. En cierto sentido, no importa tanto cuál es el tema o contenido..., ni tampoco el medio empleado para transmitirlo... Lo esencial es esa nueva percepción de la conexión existente entre fenómenos. Así pues, sean cuales sean esos fenómenos, el acto crítico consiste en comprender las conexiones y asociar fenómenos que nunca se habían vinculado de modo que formen una especie de unidad. De eso va el diseño y de eso va el arte también, y no importa mucho con qué medios o soportes se consiga» como afirmaba Milton Glaser¹¹.

Esta reflexión del diseñador norteamericano nos lleva a considerar que hoy en día vivimos en la era del collage electrónico considerado como una consecuencia del extraordinario depósito de imágenes, históricas o contemporáneas, al que tenemos acceso gracias a internet. Un diseñador puede localizar cualquier cosa y colocarla en su pantalla de trabajo, ensamblar imágenes electrónicamente, distorsionarlas, voltearlas, colorearlas y hacerlas suyas relativamente, aunque el punto de arranque no sea material creado por él mismo.

Muchos artistas buscan durante años la imagen correcta y solo entonces componen el collage en un día. Coleccionar puede ser una forma de parar el tiempo, rebuscando o estudiando el pasado. El collage implica la posibilidad de corregir reinventando el pasado y conectar momentos históricos»¹².

Aunque el artista británico David Hockney considera que «hacer collage es en sí mismo una manera de

11 Milton Glaser entrevistado por Peter Mayer en la introducción del libro *Milton Glaser: Graphic Design*. The Overlook Press, Nueva York, 1973

12 Silke Krohn. *The age of collage. Contemporary Collage in Modern Art*. Gestolten. 2013

dibujar», siendo una gran invención del siglo xx que consiste «en colocar una capa de tiempo sobre otra», en algún momento nos hemos podido preguntar si el collage no pertenece a la categoría del arte menor o no deja de ser un sucedáneo del arte con mayúsculas al trabajar con materiales con una vida anterior alejada de lo que habitualmente entendemos con los términos de «crear» y «creador».

El collage deriva la atención hacia una compleja relación de aspectos que emergen todos al tiempo: formas de citar, homenajes, apropiaciones que incluso entran en conflicto con posibles infracciones del copyright... todo mezclado de tal forma que hacen difícil distinguir unos de otros. Los componentes de un collage a veces se ven individualmente y sugieren cosas al que las contempla y, en ocasiones, esas partes o «formas» como las denominaba Walter Benjamin¹³, se «queman» a favor de una composición en su conjunto.

La pieza única de arte —tal y como se concebía antiguamente— poseía un aura precisamente por su carácter de ser única. En la época de la reproducción mecánica el aura se desdibuja debido a que puede ser reproducido innumerables veces. Max Bill al igual que Walter Benjamin, se ocupó de forma sintética de si el concepto de lo «original», procedente de la teoría ilustrada y romántica, y que concebía el arte como producto de un genio, es aplicable a la obra de arte en un tiempo en que las crecientes posibilidades técnicas han hecho de la obra de arte algo «reproducible», algo «multiplicable». Bill afirmaba categóricamente que una obra de arte concebida para ser multiplicada es tan original como una obra única y añadía consideraciones sobre la diferencia entre el valor intrínseco de una obra y el de su excepcionalidad, al tiempo que Benjamin consideraba el collage como un género artístico inédito y como un original conjunto formal de adiciones irrepetibles.

El «aquí y ahora» de la obra de arte al que se refiere Walter Benjamin se consigue en el collage con materiales a los que no se les puede otorgar el calificativo, la categoría o el estatus del «aquí y ahora». Lo que Benjamin entendía como responsable de la pérdida del aura fueron la aparición de instrumentos capaces de reproducir la realidad sin aparente intervención humana —las cámaras— y de nuevas formas artísticas en las que carecía de sentido la distinción entre original y copia como son la fotografía y el cine.

Sin embargo, paradójicamente, en el collage sí se recupera el «aquí y ahora» que echaba en falta Walter Benjamin en la reproducción de la obra de arte: la unicidad. Con esas mismas reproducciones —con una o con varias— se vuelve a componer una nueva obra de arte: un collage único, que recupera de alguna forma el «aquí y ahora». El collage devuelve el aura a materiales que lo habían perdido. Se da así una trayectoria —un proceso—, en la dirección contraria a la del diseño, que tiene por su propia definición el objetivo de ser reproducido un número importante de veces a fin de llegar a tantos receptores como sea necesario.

¿Hay diseño sin un propósito?

¿El arte busca una finalidad?

*El diseñador es un intermediario que intenta ayudar
a que lo no existente se haga realidad.*

Anni Albers

Una obra artística es un mensaje comunicativo que, como tal mensaje, presupone los elementos constitutivos del circuito de la comunicación humana: emisor, mensaje, receptor, situación de comunicación, medio, código

13 Walter Benjamin. *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Casimiro Libros. 2010

y la referencia o realidad extra artística a la que el mensaje alude y que es adquirida por medio de la experiencia.

El collage toma elementos de la vida cotidiana tan habituales que se han convertido en invisibles. Nos obliga a prestar atención al mundo en el que vivimos como afirmaba Goethe. Va sumando capas de diferentes materiales y obliga a mirar con atención y curiosidad.

Cuando se da una utilización simbólica torpe de los *objets trouvés* en el collage, el espectador se enfrenta en realidad con la presencia «no transfigurada» de un desecho. Lo que el observador ve puede sugerirle algo pero ese «algo» no está en la obra.

En el diseño es básico el acto del «reconocimiento»; en el collage no, aunque la cuestión del «reconocer» ha sido crucial a lo largo de la historia del arte. Durante décadas las habilidades que un artista desplegaba para facilitar que el observador reconociera lo que se le mostraba ante sus ojos fueron parte importante a la hora de juzgar la calidad de ese creador de imágenes. La perspectiva en el Renacimiento o la cámara oscura fueron dos herramientas a la búsqueda de una representación fielmente reconocible. De hecho en los orígenes del collage se incorporaban objetos reales cuya intención era que fueran reconocidos como tales —una pieza de hule, páginas de periódico, etiquetas, billetes— pero en un reconocimiento de otro nivel, compositivo, casi, casi escenográfico.

El reconocimiento en diseño es de otro orden. En el campo del diseño de marcas comerciales o de instituciones debe darse un equilibrio entre un cierto grado de abstracción y su relación con el objeto o la actividad a la que se alude. El éxito en este caso —el acierto del diseño— reside en que éste se explique por sí mismo y, a la vez, que se identifique inequívocamente con un emisor. Reflexionando sobre mi profesión considero que existen tantas definiciones de diseño como diseñadores, pero si tuviera que definir lo que es el diseño —el diseño gráfico que es mi especialidad— diría que éste es un proceso de transmisión de contenidos con una solución formal adecuada.

El nacimiento del collage supuso una nueva actitud hacia la forma de hacer arte ya que enfatizaba el poderío del artista para plantear elecciones imaginativas dejando en segundo término el tradicional énfasis en la habilidad manual.

La aparición del ordenador como una nueva herramienta de trabajo supuso una serie de avances tecnológicos que originaron diferentes procesos y, en parte, condicionaron los resultados. Lo realmente importante y lo que otorga grandeza a la actividad de diseñar es que el profesional del diseño, es capaz de establecer conexiones y descubrir oportunidades tal vez ocultas a los ojos de otros profesionales.

El diseñador Marcel Wanders decía al presentar una de sus colecciones de *Personal Editions*¹⁴, que «en la medida en que el gran arte quizá ha perdido su significado y su propósito en nuestras vidas cotidianas al volverse cada vez más abstracto y aislado en su propio mundo, el diseño puede ser el espíritu creativo que conecte con la gente de forma intensamente personal». Sobre esta afirmación se podría matizar que, tal vez, el collage vuelve a relacionarse con la vida cotidiana y puede conectar con las personas de mejor manera que lo que se ha considerado tradicionalmente como «gran arte».

14 Marcel Wanders. *id.*



Los procesos de trabajo en el campo del diseño y del collage. Diseñar con las manos

La cosa más bella que existe es una hoja de papel en blanco antes de posar encima un lápiz o una pluma.

Ed Benguiat

Lo que el diseñador consigue en el proceso de trabajo es una conexión: intuye formas de unir entidades o conceptos separados llegando a un resultado en que esa nueva unidad proporciona una solución formal novedosa al servicio de una comunicación concreta. Igualmente en el collage lo esencial es percibir la conexión entre diferentes elementos, asociar partes que nunca se habían vinculado de esa forma creando una nueva unidad.

Y en este proceso no repentino sino secuencial, el diseñador y el collagista no se limitan a añadir imágenes junto a imágenes sobre un lienzo o papel, sino que sus ideas nacen una tras otra, ajustándose cada una a la anterior, al igual que en la actividad de la observación. «El proceso de escritura —la reflexión sobre un motivo, la modificación y la adición a lo que ya hemos escrito— es semejante en su esencia. Gran parte de la experiencia humana, si nos detenemos a reflexionar sobre ello, funciona a base de capas o niveles. Entendemos el presente comparándolo con el pasado —una capa sobre otra— y más adelante lo retomamos en nuestro pensamiento, añadiendo cada vez más niveles. De esta manera nuestro ángulo de visión va cambiando»¹⁵. De alguna forma también estamos pintando o diseñando con la memoria.

Concibo el collage como un espacio de construcción o como «fragmentos de realidad que están al servicio de una composición estética ordenada y que buscan el equilibrio de elementos plásticos concretos»¹⁶, según John Berger. Y en este proceso de construcción vuelven a coincidir el collage y el diseño en un punto determinado: en la composición como eje de ambos campos. En el Renacimiento se utilizaron los trazados geométricos como recursos reguladores de una composición ordenada y armónica que permitía simultáneamente crear a partir de una estructura fija y a la vez colocar en ella multitud de composiciones cambiantes. La composición en diseño se aproxima a esta posibilidad de creación. El diseño necesita ejes, alineaciones, columnas, estructuras, rejillas mientras que el collage puede prescindir de ellas para componer según lo aleatorio: una pieza se combina con la siguiente en función de su forma y contenidos concretos sin la necesidad de un esquema previo que lo ordene excepto, como decía John Berger, un orden estético.

Paradójicamente en la práctica del diseño gráfico vuelve a darse, en los últimos tiempos, la corriente opuesta: el diseño se aparta de lo digital para volverse más material, cobrando estos materiales de nuevo una importancia preterida en las últimas décadas (en concreto desde finales de los años 80, cuando irrumpe el ordenador como herramienta de trabajo del diseño). Fragmentos de material impreso donde, como afirmaba Walter Benjamin, en la asociación ocasional de contornos y en la manipulación activa de la imagen fotográfica se encontraba una propuesta fecunda de posibilidades.

15 Rosalind Krauss. *Teoría de los campos expandidos*. 1979

16 John Berger. *La apariencia de las cosas*. Gustavo Gili. 2014

El collage vuelve a estar de moda entre los estilos y técnicas del diseño. De alguna manera el utilizar el recurso del collage dota al resultado de una cualidad de «inaccesibilidad» que añade aspectos de interés al diseño gráfico resultante. Con la irrupción de lo digital en el campo del collage, algo que entra en contradicción con sus orígenes basados en la «materialidad», surge lo que se ha dado en llamar «el collage después del collage».

La lección esencial del collage —y en parte del diseño— es la posibilidad de reunir lo distante —como escribió en *ABC Cultural* el crítico de arte José María Parreño—, para conseguir obras que son una unión de elementos en las que sus componentes son materiales naturales o manufacturados, objetos o fragmentos que no se han creado como elementos artísticos.

A modo de conclusión

La belleza es la promesa de felicidad.

Stendhal

El collage congela en un momento el flujo de imágenes dentro del exceso visual al que estamos sometidos hoy en día. Esta realidad remite, paradójicamente, a la definición de diseño que Milton Glaser daba hace años: «intervenir en el flujo de los acontecimientos para obtener los efectos deseados». Y esta definición, aplicable a una obra de arte o a cualquier existencia humana, nos lleva a considerar que, también, todos somos el resultado de un collage viviente. Todos estamos hechos a base «de pedazos»: relaciones, sucesos, encuentros, acontecimientos grandes y pequeños. Se podría afirmar que solo se trata de un «cambio de escala» de la totalidad de nuestra vida a las obras que producimos o diseñamos.

Diseñar es proyectar. Y para proyectar es necesario indagar, buscar, inquirir, rastrear, curiosear, sondear, tantear, estudiar, leer... Trabajar con la técnica del collage es distinto. Alguno de estos verbos son también aplicables a la creación del collage. Considero que estas dos facetas se complementan y relacionan pero son, afortunadamente, distintas. En algunos momentos existen «puentes» o conexiones, pero solo a veces. Y lo que diferencia a estas dos facetas, lejos de ser un problema, es algo enriquecedor.