





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



REAL ACADEMIA DE BELLAS ARTES DE SAN TELMO

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

Discurso del Académico electo

**Excmo. Sr. D. Emilio Gil Cerracín**

leído en el Acto de su Recepción Pública  
el día 29 de mayo de 2019

con introducción del

**Excmo. Sr. D. José Manuel Cabra de Luna**

y contestación del

**Ilmo. Sr. D. Sebastián García Garrido**

MÁLAGA

MMXIX



# **José Manuel Cabra de Luna**

**PRESIDENTE DE LA**

**REAL ACADEMIA DE BELLAS ARTES DE SAN TELMO**

Palabras iniciales en el acto de toma de posesión como académico correspondiente en Madrid de la Real Academia de Bellas Artes de San Telmo de Málaga de D. Emilio Gil Cerracín, el día 29 de mayo de dos mil diecinueve.





Excmo. Sr. Don Emilio Gil,  
Ilustrísimas e Ilustrísimos Sras. y Sres. Académicos  
Autoridades,  
Señoras y Señores.

Uno de los actos más relevantes que nuestra Institución celebra es la toma de posesión de un nuevo académico. En este caso se trata de la de don Emilio Gil como académico correspondiente en Madrid. Sus méritos para ello son de muy amplio espectro pues el recipiendario es diseñador de alto y reconocido prestigio, significado artista hacedor de collages (actividad que simultanea con la anterior), formado en las más prestigiosas instituciones educativas extranjeras (Nueva York y Londres), es profesor en la disciplina de diseño en importantes universidades españolas (Complutense, Carlos III, Rey Juan Carlos, Salamanca); traductor de obras relacionadas con su materia profesional y, por fin, ensayista y estudioso de la historia y el desarrollo del diseño en nuestro país.

Con cualquiera de dichas actividades, cada una por sí sola, ya reuniría méritos suficientes para el nombramiento del que hoy es objeto. Cuantos más tendrá si, como se hizo, fue elegido como académico por el conjunto de su trayectoria profesional, artística, docente e intelectual.

Ha querido nuestro nuevo compañero de Corporación dictar una lección en la que se aúnan dos de sus facetas más significadas: La interacción entre el collage y el diseño. Las relaciones conceptuales y visuales entre aquella técnica y esta actividad; y con la hondura de su pensar y de su hacer, reflexiona sobre que hay detrás de esa práctica que nos trajeron al comienzo del siglo xx los pintores Braque y Picasso.

El hacedor de collage, ya lo haga al confeccionar una obra artística, ya lo realice al llevar a cabo un diseño, está usando de un tiempo pasado para construir con él una obra de hoy. Escudriña en el inacabable depósito de antiguas imágenes, a las que resucita y da nueva vida en su creación. A la obra del collage le ocurre como a las antiguas ciudades mediterráneas que llevan miles de años asentadas sobre un mismo lugar; en él, y por diferentes capas, se van definiendo las culturas que allí se asentaron, hasta formar un todo fragmentario de lo que fue y, al tiempo, cristalizar como un conjunto homogéneo en lo que es hoy.

El compañero que hoy ingresa, ha dado a su discurso el título de: *Diseñar con las manos. La relación entre el collage y el diseño gráfico.*

Hace ya más de tres cuartos de siglo, el filósofo francés Henri Focillon escribió un breve, pero bello e intenso texto, al que dio por nombre *Elogio de la mano* y en él nos viene a decir que el artista que, en esta era de la técnica (hoy diríamos de las tecnologías) aún trabaja manualmente, es un «superviviente empedernido de las edades de la mano».

Y concluye diciendo: «El espíritu hace la mano y la mano hace el espíritu. El gesto que no crea, el gesto sin consecuencia, provoca y define el estado de conciencia. El gesto que crea ejerce una acción continua sobre la vida interior. La mano arranca al tacto de su pasividad receptiva, lo organiza para la experiencia y la acción. Enseña al hombre a poseer la extensión, el peso, la densidad, el número. Crea un universo inédito y deja por todas partes la huella de su peso. Contiende con la materia que metamorfosea y con la forma que transfigura. Educadora del hombre, la mano le multiplica en el espacio y en el tiempo».

Aunque el nuevo académico afirme que quiere separar su hacer artesano (de hacedor de collages) de su labor profesional (el técnico del diseño), sin embargo entiendo que eso no es del todo posible, ni deseable, porque el hombre es uno y los vasos comunicantes que conforman el misterio de la creatividad se interconectan entre sí de manera oscura e indomable y en esa unidad se va destilando un substrato que aglutina cosas muy diferentes y que constituye la singularidad del creador.

Emilio Gil es traductor de un delicioso libro titulado *Palabra de diseñador. Citas, ocurrencias y píldoras de sabiduría*. La obra, editada por Sara Bader, es un compendio de ciento cuarenta y ocho citas concluiré con una de ellas; concretamente de Paul Rand y que dice así:

*Es importante usar las manos. Eso es lo que nos distingue de una vaca o de un informático.*

Tiene la palabra para dictar su discurso de ingreso en la Academia D. Emilio Gil.



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

Discurso leído en el acto de su recepción  
por el Excmo. Sr. D. Emilio Gil Cerracín,  
el día 29 de mayo de dos mil diecinueve.



Excmo. Sr. Presidente,  
Ilmos. Sres. Académicos,  
Señoras y señores, queridos amigos:

Querría, en primer lugar y como no puede ser de otra manera, manifestar mi más profundo agradecimiento a la Real Academia de Bellas Artes de San Telmo por su generosidad y benevolencia al honrarme con la elección de académico correspondiente para ocupar una plaza en la sección Sexta de Artes Visuales de esta prestigiosa Institución.

Vaya dirigida en primer lugar mi gratitud al Presidente de esta Real Academia y a mi admirado colega y entrañable amigo D. Sebastián García Garrido que tuvo a bien presentar mi candidatura, extendiendo las gracias a todos los Ilustrísimos Señores Académicos que me votaron haciendo posible que la propuesta prosperase por unanimidad.

Como manifesté en su momento al Presidente de la Academia vengo hoy aquí con la humilde pero sincera disposición de servicio, entrega y colaboración. Me haría feliz poder constatar que, con el transcurso del tiempo, mi contribución a esta Institución haya podido suponer una considerable aportación a la actividad de la Academia. Me anima en este empeño saber que me muevo en un campo relativamente nuevo para lo que ha sido la tradición en el mundo de las Academias de Bellas Artes. La disciplina del diseño integrada en lo que se ha venido en llamar el conjunto de las Artes Visuales, no deja de ser una «recién llegada» que se incorpora, sin embargo, con un bagaje extraordinariamente interesante por lo que aporta: una nueva perspectiva desde donde contemplar la evolución y el crecimiento en el desarrollo de las Bellas Artes.

\*\*\*

*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. No deja de ser una feliz coincidencia que el tema de mi discurso de esta noche, precisamente en la ciudad de Málaga, tenga como referencias remotas a un genio nacido aquí y a una técnica, el collage, cuya invención se le atribuye.

No voy a tratar hoy, como se dice en ámbitos académicos, de «mi campo»: la investigación sobre los pioneros de nuestro Diseño gráfico, o el trabajo como profesional del diseño ejercido a lo largo de cerca de cuarenta años.

Voy a tratar un campo —las relaciones existentes entre el diseño gráfico y el collage, o si lo prefieren, entre el collage y el diseño gráfico— ámbito que me interesa especialmente y sobre el que, en la historia relativamente corta del diseño no se ha reflexionado, en mi opinión, suficientemente.

Dos cuestiones previas. Durante toda mi exposición utilizaré el término más general de collage en lugar del más restrictivo pero, tal vez, más ajustado a los propósitos de mis reflexiones de *papier collé*. Espero que mis colegas, doctos académicos, disculpen y entiendan esta licencia mía.

Y segunda puntualización, la Real Academia Española de la Lengua recoge en su Diccionario la voz collage definiéndolo como la «Técnica pictórica que consiste en componer una obra plástica uniendo imágenes, fragmentos, objetos y materiales de procedencias diversas». No introduce, sin embargo, ningún término



para referirse al artista que utiliza esa técnica en su trabajo. Por esta razón, y espero me perdonen esta otra licencia, me atreveré a usar la denominación *collagista* para ellos.

Creo que, ahora sí, ha llegado el momento de entrar en materia. Debo aclarar que me interesa la relación entre el collage y el diseño 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 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.
  
- 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 (luego volveré sobre este asunto de forma más extensa).
  
- 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.

Voy a plantear estas reflexiones mías como si se tratara de un collage de piezas diversas —que parecen aleatorias o fortuitas—. Pero piezas que con un trabajo artístico lento, meditado y paciente se convierten en una «composición».

Picasso declaró: «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 me ocurre eso, yo primero encuentro y después busco como organizar esos hallazgos. El collage no es 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.

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»<sup>(1)</sup>

Me gusta 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 de mi lugar de residencia, de mi ciudad, de mi país. En algunas ocasiones me han preguntado ¿por qué tantas piezas en tus obras proceden de Londres? La razón es por algo que tiene que ver con la experiencia de «extrañamiento», de la mirada ilusionada; piezas que cuentan cosas distintas en la distancia.

El lugar de trabajo siempre condiciona. Por eso desde el comienzo de mi faceta como collagista —algo relativamente reciente para mí— me empeñé en separar físicamente mis dos actividades. Diseño en mi estudio de Madrid y realizo mi obra artística en una población pequeña perdida en el campo. Esa separación me permite no solo tener a mano materiales y herramientas físicamente agrupadas, sino también un distanciamiento mental que ayuda y condiciona los resultados. Coincido en esto con Lester Beall, el diseñador norteamericano que declaraba que la forma de vida de una persona desempeña un papel esencial en el trabajo que produce.

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.

De alguna forma esta convicción me mantuvo durante muchos años conforme con lo que mi trabajo como profesional del diseño me iba proponiendo y ajeno a complejos atávicos por moverme en un campo que en muchos casos se valoraba comparativamente como de segundo nivel. De forma casual mi trayectoria profesional me fue llevando a desarrollar un trabajo que no estaría ligado, como en el caso del diseño, a un cliente y a un encargo. Esa libertad creativa se ha convertido en una segunda actividad estimulante y enriquecedora para mí y, paradójicamente, me ha llevado al descubrimiento de que, de alguna manera, siempre he sido no un artista plástico al modo convencional pero sí un «artista latente».

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— nos encargamos de convertir una letra de la frase *El objeto del arte no es el objeto de arte*, en una obra artística. La letra «R», a mi cargo, 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

1

Black Label 1983 Made in England  
Black Label whisky by patents & patent applications  
is a trademark  
USA No 399-72-CN  
IL7962

ÄÄÄÄÄ

This week  
you'll find  
the world's  
most  
famous  
golfers  
in  
every  
drop  
of  
Black  
Label

A GATHERING of the finest can be found at the Belfry clubhouse

EDGE  
OF  
THE  
EXQUISITE.

JJKKKKL  
MMMMN;  
NNNOO;

Tailored to fit  
the clean, sexy  
lines of women's  
suiting for fall:  
this season's  
leading lady,

QQQ;;  
SSSS  
TTT::  
VVWW;

MACHEL

A mere five  
minutes at sunset is just long  
enough to watch the shimmering  
rays throw golden shadows through the  
delicate melange of more than forty exquisite  
whiskies contained within the glass of Black Label  
as it swirls around clunking chunks of ice and  
radiant warmth penetrates as it sinks slowly down

E0012:  
!£\$%():;

" 0 \* I A N ~  
USA No 399-72-CN  
IL7962

imbuing every nook with a satisfying glow that  
lingers long after the source of pleasure has  
gone. And one reflects that the sunset  
itself was very, probably quite  
nice too.

7

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. El diseñador Marcel Wanders afirma que «en la medida en que el gran arte 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»<sup>(2)</sup>.

## **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 afirma 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?<sup>(3)</sup> 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 ocurrente 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 —el que hablaré más adelante— fue elevar la artesanía al mismo nivel que las Bellas Artes.

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»<sup>(4)</sup>.

Kurt Schwitters —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 diseño gráfico.

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. 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.

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. Fragmentaban 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»<sup>(5)</sup>.

¿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 tema de mi discurso 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 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 material 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.

Permítanme dedicar aquí unos momentos a fijarme en algunos diseñadores que emplean la técnica del collage o, como yo, desarrollan o desarrollaron una trayectoria paralela como artistas a través de esta técnica. Y lo voy a hacer a partir de citas de estos autores con las que coincido y que me han ayudado a recorrer 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»<sup>(6)</sup>.

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 existiera un abismo que separa la calle de todos —escenario del diseño—, de ese recinto todavía 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 incontenible 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 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* 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 nos 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»<sup>(7)</sup>. Acuñó una fórmula perfecta, 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 commercial 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 *Grafiá callada*<sup>(8)</sup>. 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»<sup>(9)</sup>. Pepe Gimeno se fija en lo que tiene delante de los 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.

La plasticidad de las letras, de los signos alfabéticos. 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 alrededor de la muestra *Elogio de la Lengua Española y las Artes del Libro. Tipometrías*<sup>(10)</sup>, de mi admirado colega y entrañable compañero en esta Academia, Sebastián García Garrido.

En su discurso de ingreso el profesor 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 exclusiva del diseño que cuando se utiliza en un proyecto gráfico 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 Richard Hamilton al que antes me he referido.

## **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.

Al principio 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 últimamente 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 Glaser<sup>(1)</sup>.

Esta reflexión del diseñador Milton Glaser 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.

«El collage tradicional es mucho más que cortar y pegar. Es, sobre todo, coleccionar buscando o tal vez solo encontrando. Lo que puede ser contemplado como coherente o deliberadamente confuso por el espectador, es, en muchos casos, el resultado de un proceso y no lo que se supone un rápido cortar y pegar. 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»<sup>(12)</sup>.

Aunque el artista británico David Hockney considera que «hacer collage es en sí una manera de dibujar» y que éste es 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 Benjamin<sup>(13)</sup>, se «queman» a favor de una composición en su conjunto

El collage se puede considerar también como palimpsesto y «vuelta atrás». La pieza única de arte —tal y como se concebía antiguamente— poseía un aura precisamente por su carácter de pieza 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 máquinas 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.

En este sentido la trayectoria del diseño se parece a la peripecia sufrida por la obra de arte clásica: un diseño original se convierte en algo repetido innumerables veces gracias a los medios de reproducción fotomecánicos, a las artes gráficas y, más recientemente, al universo Internet, presentadas o visualizadas en las pantallas de los dispositivos electrónicos.

## ¿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 y la referencia a la realidad extra artística a la que el mensaje alude y que es adquirida por medio de la experiencia. Sin olvidar el ruido, que introducen Shannon y Weaver, aunque su modelo de comunicación es más bien unidireccional (no contempla la comunicación como intercambio).

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.

Mis collages no intentan simbolizar nada. 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. Por ello mis piezas no tienen, en la mayoría de las ocasiones, título. Los «sin título» son en realidad, en mi caso, composiciones que no pretenden simbolizar nada. Lo que viene a ser una manifestación no consciente de mi distinción entre las actividades de arte y diseño.

En el diseño es crucial 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. Algo parecido a lo que ocurría con los collages de Schwitters me ocurre a mí cuando utilizo sellos de correos con un valor facial invalidado por el matasellos pero que al integrarse en la composición del collage adquiere una nueva vida, un nuevo «valor».

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. A veces he pensado 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.

Como decía antes, 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 que hace años Milton Glaser daba de diseño: «intervenir en el flujo de los acontecimientos para obtener los efectos deseados».

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. También aquí hay una relación con lo que ocurre en el diseño donde la pericia técnica, a la hora de manejar un programa de diseño informático, debe entenderse solo como una herramienta y donde deberían primar las soluciones imaginativas como en el collage.

Y aquí merecería la pena profundizar en la relación existente entre las herramientas de trabajo de un diseñador y los resultados. Durante los años en los

que estoy teniendo la suerte de desarrollar mi carrera profesional se podrían marcar tres tiempos diferenciados: los años del diseño analógico, la aparición del ordenador como una nueva herramienta de trabajo y una última etapa, por ahora, en que el diseño se orienta al mundo digital. Cada uno de estos tiempos estaba marcado por avances tecnológicos que, a su vez, originaban diferentes procesos y, en parte, condicionaban los resultados. Lo realmente importante y lo que otorga grandeza a la actividad de diseñar es que el profesional del diseño, en cualquiera de estos tres tiempos, es capaz de establecer conexiones y descubrir oportunidades tal vez ocultas a los ojos de otros profesionales. Así, en mis primeros tiempos como diseñador gráfico intentaba materializar mis propuestas, que procedían del mundo de las ideas, en unos montajes gráficos hechos a partir de elementos materiales tan modestos como eran cartulinas, letras transferibles, imágenes recortadas y pegadas. Con el paso del tiempo he descubierto que, paradójicamente y sin yo pretenderlo, eran auténticos collages *avant la lettre*.

El diseñador Marcel Wanders decía al presentar una de sus colecciones de *Personal Editions*<sup>(14)</sup>, 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». Estoy de acuerdo con él aunque con un matiz, 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».

Por otra parte podemos comparar el concepto de «campos expandidos» desarrollado por Rosalind Krauss en 1979<sup>(15)</sup>, al referirse a la escultura con ese lugar que de forma casi silenciosa está buscando el diseño en relación con el arte. Krauss viene a decir que la escultura a partir de Rodin perdió su lugar y también una definición precisa y solo puede entenderse hoy de forma negativa. La escultura para Krauss ocupa un espacio entre el paisaje y la arquitectura y entre sus opuestos: el no-paisaje y la no-arquitectura pero no es ninguno de ellos. ¿Llevado el argumento de Krauss a nuestro terreno, el diseño ocuparía un espacio entre el arte y la publicidad? ¿O tal vez entre el collage y las artes gráficas?





## 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**

O dicho de otra manera: el diseñador es, como he citado antes, un intermediario tratando de ayudar a que lo no existente se convierta en algo real. Lo que el diseñador consigue 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»<sup>(16)</sup>. De alguna forma también estamos pintando o diseñando con la memoria.

David Hockney opina que desde el momento en que uno crea un collage con fotografías puede decirse que está dibujando a partir de ellas, ya que al unirlas finalmente según el propio criterio ¿no se está haciendo lo mismo que al dibujar?

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»<sup>(17)</sup>, según Peter Berger. Y en este proceso de construcción vuelven a coincidir el collage y el diseño en un punto concreto: 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 en función de lo aleatorio: una pieza se combina con la siguiente en función de su forma y características concretas sin la necesidad de un esquema previo que lo ordene excepto, como decía Peter Berger en la cita a la que acabo de referirme, un orden estético.

En estos tiempos deberíamos hablar del «conflicto» que se crea con la irrupción de lo digital en el campo del collage, algo que entra en contradicción con sus orígenes basados en la «materialidad». Surge así lo que se ha dado en llamar «el collage después del collage».

Paradójicamente en la práctica del diseño gráfico vuelve a darse, en estos momentos, 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).

Cabría aquí reflexionar sobre cómo el cambio en las técnicas en momentos concretos puede influir en las tendencias estilísticas y, sobre todo, en la percepción que la sociedad tiene sobre lo diseñado: el collage vuelve a estar de moda entre los estilos y herramientas 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.

Querría referirme a mi experiencia personal como «coleccionista» de materiales gráficos ignorante de que algún día los iba a utilizar como parte de mis

trabajos de collage. En mi juventud coleccionaba páginas de revistas o diarios en las que encontraba ejemplos de lo que consideraba buen 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.

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.

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, como afirmó William Seitz.

## A modo de conclusión

*La belleza es la promesa de felicidad.*

**Stendhal**

A veces me he preguntado cual es la razón por la que he dedicado toda mi vida profesional a trabajar en diseño. Mi vocación profesional y de hecho mis estudios universitarios están en el campo de la arquitectura pero la explicación del porqué el salto de un campo creativo a otro está, como casi todo en la vida, regido por el azar. Tal vez la circunstancia de que mi abuelo materno creara una modesta empresa de artes gráficas en la que también trabajaron mi madre y mis tíos me hizo interesarme de forma natural por esta profesión tan relacionada con el diseño gráfico al menos en el campo editorial. Desde niño el olor de las tintas de impresión del taller de mi abuelo fue algo reconocible para mi y el hecho de aprovechar el papel sobrante de los cortes de la guillotina me llevó a fabricarme cuadernos de notas con materiales reciclados *avant la lettre*. Antes me he referido a ese interés juvenil por coleccionar páginas de publicaciones que guardaba sin saber exactamente por qué razón. Son acercamientos fortuitos a lo que luego se ha convertido en mi profesión.

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 los verbos que acabo de relacionar son también aplicables a la creación del collage. Considero que estas dos facetas más 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 una contrariedad, es algo enriquecedor.

Todos somos el resultado de un collage viviente. Todos estamos hechos a base «de pedazos»: relaciones, sucesos, encuentros, acontecimientos grandes y pequeños. Mi esperanza es que a partir de ahora ese nuevo elemento que se añade a mi vida, la impagable experiencia de formar parte de esta prestigiosa institución, sirva para completar un collage mejor, más armónico, más acabado y de mayor interés tanto para mi como para esta Real Academia.

Muchas gracias

## Notas

- (1) Federico García Lorca. Ciclo de conferencias, *Imaginación, Inspiración, Evasión*. 1928
- (2) Marcel Wanders. El País. 2014
- (3) Martin Gayford. *Una historia de las imágenes*. Siruela. 2018
- (4) Diane Walkman. Catálogo de la exposición *Mestres del collage de Picasso a Rauschenberg*. Fundación Joan Miró/BBVA. 2005
- (5) Walter Gropius. *Proclamas de modernidad. Escritos y conferencias, 1908-1934*
- (6) Joseph Giovanni. *Collages, Smokers, Soldiers, and Salesladies*. Lars Müller Publishers. 2001
- (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. *Grafiña 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
- (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
- (13) Walter Benjamin. *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Casimiro Libros. 2010
- (14) Marcel Wanders. *id.*
- (15) Rosalind Krauss. *Teoría de los campos expandidos*. 1979
- (16) Martin Gayford. *David Hockney. El gran mensaje. Conversaciones con Martin Gayford*. La Fábrica. 2011
- (17) John Berger. *La apariencia de las cosas*. Gustavo Gili. 2014



**Sebastián García Garrido**  
**ACADÉMICO NUMERARIO**

Contestación al discurso de ingreso  
como académico correspondiente en Madrid  
del Excmo. Sr. D. Emilio Gil Cerracín.

Málaga, 29 de mayo de dos mil diecinueve.





## **Maestro del diseño, promotor y difusor del patrimonio del diseño español**

Excmo. Sr. Presidente de la Real Academia de San Telmo  
Ilustrísimos Señoras y Señores Académicos  
Señoras y Señores

Celebramos hoy el acto de ingreso en esta Academia del Excmo. Sr. Emilio Gil Cerracín, Medalla de Oro al mérito en las Bellas Artes —que recibió de manos del Rey, curiosamente en la misma edición de 2015 que nuestra querida Numeraria María Victoria Atencia y nuestro admirado Correspondiente en Madrid Gregorio Marañón—. La responsabilidad de asumir la respuesta a su discurso de ingreso supone un gran honor y, a su vez, una ocasión para elogiar y aplaudir la inmensa y brillante labor y palmarés de un verdadero Maestro del diseño, de cuya leal y afectuosa amistad me siento orgulloso, que merece ampliamente todos los reconocimientos que se le puedan rendir.

Tras leer, y ahora atender directamente a la presentación de este discurso, me ha parecido estar ante la exposición del contenido de una tesis digna de elogio, entre aquellas que han destacado en verdadera aportación al conocimiento, en una larga trayectoria ya en tribunales de doctorado. Desde la misma elección del tema, en su extensión a los ámbitos del diseño y del arte, como motivación que nos arrastra a crear usando un lecho en que componer el resultado del contraste que aporta una marcada diversidad de elementos de distinta procedencia. Un procedimiento y un resultado que pretenden mostrar los caracteres que nos atraen, en la propia naturaleza de imágenes, materiales, superficies o piezas. Sensaciones en sí mismas que nos satisface recoger, integrándolas en un contexto de componentes con una considerable carga de incompatibilidad, pero cuya coherencia resultante puede llegar a conmover. Una técnica basada en piezas de la realidad material y la manipulación directa que tiene su acepción

particular, con diferente pero igual de sugerente proceso y resultado, si trabajamos en el ámbito digital.

Creo que todo el que disfruta poniendo en juego una capacidad creativa en el ámbito visual, ya sea con una concepción meramente artística o aplicada al diseño, se ha sentido motivado en diversas ocasiones con los caracteres de una superficie, un material, un objeto... Esa realidad exenta nos atrae por sí misma y nos inspira ponerla en juego en un proyecto visual, como cuando descubrí la diversidad y sorprendentes texturas y materias que encontré en una gran tienda de papeles japoneses en París. No pude menos que comprar aquellos que me resultaron más sugerentes, como los que traslucían fibras de algodón en pliegos de originales e intensos colores, el que parecía compuesto de brillantes y fuertes plumas negras del mirlo, de aquellos que recordaban la textura de las escamas de las carpas en el estanque, o de uno que integraba pequeñas hebras de hilos de infinitos colores, y que me llevó a imaginar un arcoíris roto por una estampida de mirlos superpuesta con el papel negro citado. Las propias obras del proyecto *Tipometrías* son un deseo logrado de incorporar memorables piezas de la tradición gráfica a obras en que conmemorar ese rico pasado material de la imprenta.

En otros casos satisface al creativo convertirse en mago, como es el caso del diseñador Pepe Gimeno cuyo sorprendente trabajo se ha citado en el discurso. Una obra altamente motivadora y emotiva, como intensificación de un resultado inimaginable a partir de materia de la mayor sencillez, e incluso residual. Una actividad que este otro Maestro del diseño realiza, como tarea de investigación y alteración de lo rutinario y lo consolidado, para encontrar un procedimiento o resultado a la altura de las exigencias del diseño gráfico más competitivo, que reconoce haber sido capaz de lograr gracias a esa actividad de regeneración creativa.

Ante un discurso tan rico, pleno de referencias y de resultados de la amplia experiencia personal, unido al rigor y sensibilidad habitual de Emilio Gil, no cabe discutir ni añadir nada. Me consta el trabajo y el tiempo invertido en la investigación y estudio del tema, que si no fuese por la extensión restringida

que requiere un mero discurso —cuya versión impresa es más amplia— habría podido escribir un verdadero tratado sobre el tema. Es de agradecer que en su elección el vínculo con una de las muchas aportaciones de Picasso, como gran artífice de las vanguardias históricas. En definitiva un discurso espléndido, que merece el *cum laude*, y una obra de creación artística que ofrece a la Academia, que muestra la misma maestría lograda en la práctica.

Emilio Gil es un verdadero académico, en su rigor en el trabajo y en la transmisión de su experiencia y conocimiento, en relación con su natural predisposición al estudio. Aunque en su caso va más allá en lo que podemos considerar maestro, en todo aquello que emprende y en su actitud serena y comprometida con el patrimonio común y la responsabilidad ética, en lo que se refiere a su actividad y papel en la sociedad.

En su producción académica, más allá del contenido de sus habituales y numerosas clases e intervenciones en el ámbito universitario, debo destacar su decisiva e impagable contribución a rescatar y difundir el trabajo y valores de quienes nos precedieron, y a quienes denomina *Pioneros del diseño*. Con ello ha logrado preservar del olvido ese gran patrimonio, de uno de los ámbitos más destacados e interesantes de la creación en nuestro país, para que hoy se puedan conocer y valorar en su justa medida.

En esta faceta, académica y docente, destaca su papel como director de varias ediciones de los Cursos de Verano de El Escorial, o profesor del Máster de Edición de Santillana con la Universidad de Salamanca, y haber impartido cursos y conferencias en una interminable lista de instituciones: Universidad de Alcalá, Universidad Politécnica de Madrid, Universidad Complutense, Universidad Carlos III, Universidad Internacional Menéndez Pelayo, Universidad de Málaga, Universidad de Arizona, Academia de Bellas Artes de Bolonia, Universidad de Sofía en Bulgaria, Universidad Rey Juan Carlos, Central St. Martins de Londres, Universidad Ramón Llull, Universidad de Sassari en Cerdeña o Istituto Europeo di Design.

Un hito que no podemos obviar en esta *laudatio* es su imprescindible aportación en el comisariado de la gran exposición *Signos del Siglo. 100 años de Diseño Gráfico en España*, celebrada en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en 2000, gracias a cuyo éxito se organizaron en el mismo otras de diseño industrial y de moda, respectivamente. Una elocuente y diversa organización expositiva, con una gran carpa en el patio central con envases y etiquetas de la vida cotidiana, que debió haber sido el germen de un Museo Nacional del Diseño. Proyecto que en un país como el nuestro es imperdonable que no exista desde hace décadas. José Guirao, en su correspondiente presentación institucional como director entonces del Museo, afirma que «El diseño gráfico moderno entró en los museos aquel día en que se vio que había creado los iconos más representativos de nuestra época, dando lugar a un nuevo sistema de signos visuales para la comunicación entre los hombres».

Entre sus publicaciones sobre diseño, hoy nos llena de satisfacción que una nueva edición del emblemático *Pioneros del Diseño Gráfico en España* haya salido a la venta, en estos días, en la editorial Experimenta, tras agotarse las ediciones previas, en Barcelona y en Nueva York en versión inglesa. Aunque la propia web de su estudio de diseño ha venido siendo un medio continuado y actualizado de difusión de estos grandes profesionales de nuestra gráfica, como demostró en la exposición *Grafistas. Diseño Gráfico Español 1939-1975*. Una muestra comisariada para el Museo Nacional de Artes Decorativas en Madrid, en que nuestros trabajos se presentaban frente a una selección cronológica de los más destacados en todo el mundo, demostrando que nada tienen que envidiar a los realizados por los más reconocidos diseñadores a nivel internacional. Diferentes temas cubren su amplia experiencia en comisariado, entre las que podríamos citar la muestra *¿Disenyes o diseñas?: lo mejor de los dos mundos: una mirada al diseño gráfico de Barcelona y Madrid*, que le encargase en 2006 la Generalitat de Catalunya, o la exposición *24 x 365. Diseño gráfico para la Comunicación Pública*, organizada por la Sociedad Estatal DDI y el Círculo de Bellas Artes de Madrid, que tuvo lugar en la Sala Juana Mordó de esta última institución.

Pero en el ámbito profesional Emilio Gil es, ante todo, Diseñador Gráfico. Fundador en 1980 de Tau Diseño, una de las empresas españolas pioneras en

servicios de Diseño, Comunicación Institucional y creación y desarrollo de Programas de Identidad Visual Corporativa. Formado en el campo de la arquitectura, amplía estudios en la School of Visual Arts de Nueva York con Milton Glaser, James McMullan y Ed Benguiat como profesores, y en la Central St. Martins de Londres. En este ámbito del Diseño ha obtenido un innumerable elenco de los reconocimientos más valorados, entre los que podríamos citar: Premio Laus de Oro en Diseño Editorial, Premio Donside en Gran Bretaña, o Certificate of Excellence del Type Directors Club de Nueva York.

Como consejero en investigación especializada se podría destacar el asesoramiento a la Dirección General de Relaciones Culturales y Científicas del Ministerio de Asuntos Exteriores, en la elaboración de la imagen del Programa España Acción Cultural Exterior y su gestión en aspectos de la comunicación cultural en embajadas y centros culturales. Por último, un interminable listado de grandes corporaciones han confiado importantes proyectos a Tau Diseño: Patrimonio Nacional, Instituto de Comercio Exterior, El Corte Inglés, Mapfre, Comunidad de Madrid, Bodegas Osborne, Real Madrid, Fundación ONCE, Universidad Autónoma de Madrid... Esta nómina de clientes obtiene hace pocos meses uno de sus mayores logros al vencer en el concurso internacional, para hacerse cargo de los eventos del Bicentenario del Museo del Prado, en que ha competido con Pentagram, considerado el más importante estudio de diseño del mundo.

En cuanto a su abnegada contribución al reconocimiento y desarrollo del sector profesional en España, ha sido fundador, vocal y presidente de la AEPD Asociación Española de Profesionales del Diseño y de la junta directiva de la ADG/FAD con sede en Barcelona.

Tras una serie de exposiciones de sus collages, que en los últimos años han cosechado un éxito unánime, no podría considerarse a Emilio Gil un mero artista latente, como él afirma. Tampoco cuando no se había decidido a mantener esta actividad de creación artística fuera del encargo de su dedicación como diseñador, pues él mismo valora la componente artística que puede existir en un proyecto de diseño. Ha expuesto su obra de creación artística en espacios como

la Fundación Juan March, Palacio Duques de Medinaceli de Soria, Galería Artis de Ciudad de México, Sala de la Universidad de Arizona, Colegio de Arquitectos de Cádiz, Palacio Quintanar de Segovia, o las galerías Bannasar de Madrid y El viajero Alado de Puerto Real.

Todo ello, y mucho más que no podemos recopilar en esta intervención, es prueba del reconocimiento y admiración que todos tenemos hacia Emilio Gil, un excelente profesional del diseño y artista en el más amplio sentido del término, que además está plenamente comprometido con sus compañeros de profesión, con la sociedad y con nuestro patrimonio e identidad cultural.

Para finalizar, como miembro de esta institución y responsable en acogerle, debo dejar constancia de que a partir de su ingreso en esta Academia, con esta dignidad que recibe, adquiere el compromiso de prestar su mejor servicio, como embajador de ésta y de Málaga, mediante su condición de Académico Correspondiente en Madrid.

Bien venido seas, en nombre de esta Academia, admirado colega y querido amigo, con mi gratitud y la de todos por aceptar esta invitación.



**Diseñar con las manos.**  
**La relación entre el collage**  
**y el diseño gráfico**  
se terminó de imprimir  
y encuadernar  
el 15 mayo de 2019,  
festividad de San Isidro Labrador.