

Para representar geoméricamente un plano, sin que en esta operación pierda su bidimensionalidad, sin que quede ninguna duda en la manera de ser percibido como tal, se puede pensar sólo en dos formas que lo contengan: el círculo y el cuadrado. Para combinar estos dos elementos sin que pierdan su esencialidad de indicar un plano, la solución será trazar un cuadrado cuyos ángulos sean transformados en cuartos de círculos. Existe otra posibilidad combinatoria: sobreponer el círculo al cuadrado o viceversa. Pero esta otra alternativa indica ya el rompimiento del plano, anuncia el espacio, espacios superpuestos.

Los rectángulos sólo son fracciones del cuadrado. Y el triángulo, un tercer elemento que, al sumarse a sí mismo, produce el rombo y el trapecio. Pero su importancia real está en introducir la línea diagonal y con ésta la forma ambigua, pues triángulo, rombo y trapecio implican una fuga; podrían ser un rectángulo inclinado con profundidad y dirección; por lo tanto, la inclusión de estas figuras en un diseño plano también hacen presente el espacio. Lo mismo se puede concluir del óvalo, el cual contiene la posibilidad de ser contemplado como un círculo visto oblicuamente.

En resumen: el círculo-óvalo, el cuadrado-rectángulo y el triángulo-rombo-trapecio serán el máximo de conceptos geométricos por utilizarse en la realización del diseño.

Para organizar estas formas elementales, sólo es posible superponerlas y/o combinarlas. Al tomarlas para combinar el óvalo o cualquiera de los elementos que contienen una línea diagonal, se está indicando espacio; al sobreponer cualquiera de éstos elementos también se indica lo mismo. Por lo tanto, se está expresando una bidimensionalidad que, a su vez, se niega a sí misma, que existe, pero que no es aceptada por el carácter mismo de los elementos que la componen. Se establece la duda, se entra en el campo de lo relativo.

Al dibujar un rectángulo o un cuadrado, la relación alto-ancho nos da una proporción matemática. Este será el espacio dentro del cual se construirá la forma. Será un plano básico o material llamado a recibir el contenido de la obra.

Los elementos que integran el contenido serán "acomodados" en este espacio con una intención constructiva, jamás casual, conservando en su *suma* (superposición) o división-multiplicación la proporción original del espacio que las contiene. Para dividir-multiplicar una forma ya proporcionada o modulada, y de acuerdo con la necesidad estética de un diseño, existen dos sistemas: crear una proporción geométrica de dos, cuatro, ocho, dieciséis; o una proporción aritmética de dos, cuatro, seis, ocho (cuando existe la necesidad de fraccionar es conveniente usar una gráfica con diagonal para resolver el problema). En cualquiera de estas soluciones el resultado conservará una relación con la proporción original determinada en el plano básico. Esta operación deberá realizarse en ambos sentidos, horizontal y vertical. Cualquier círculo deberá

estar contenido en un cuadrado imaginario, su diámetro funcionará en su dimensión como un común denominador de la proporción original del espacio que lo contiene.

Hasta aquí se ha organizado el diseño, los elementos que lo componen no son sino conceptos expresados gráficamente. Pero en el momento en que las formas son diferenciadas por la aplicación del color en su superficie, acontece una verdadera transformación: el círculo ya no es más un concepto expresado sino un objeto, es un objeto-círculo rojo, que contiene materia organizada en forma de círculo, de círculo rojo-plano.

Pero ¿qué es el plano sino otra vez un concepto: "agregado infinito de puntos que constituyen un espacio de dos dimensiones"? Cuando este plano es material y sobre éste dibujamos otros conceptos geométricos simples, y éstos son convertidos en planos también materiales por la acción del color, y si todas estas formas interiores están relacionadas entre sí y con el espacio que las contiene, entonces se puede decir que se ha construido un espacio bidimensional.

En este artículo no menciono la teoría del color correspondiente, aunque ésta es igualmente importante e interrelacionada con el diseño: el color como espacio.

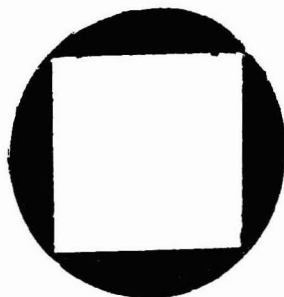
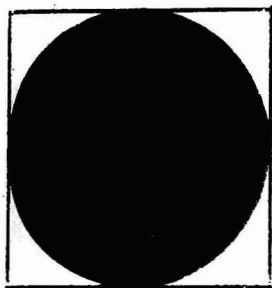
"A través de un punto cualquiera puede trazarse un número infinito de líneas paralelas entre sí" (Bolyai-Lobachevsky). Del enunciado anterior se puede deducir que "todo plano contiene potencialmente infinitos volúmenes". Si se habla del plano refiriéndose a la arquitectura, éste se empieza a desarrollar de acuerdo a la planta. Pero la planta o plano básico o terreno, es evidente que puede contener potencialmente infinitos volúmenes o construcciones. Así que en el caso de la arquitectura, la planta no determinará sino muy secundariamente la forma del *habitat*.

No sucede lo mismo con el "espacio múltiple". En este caso, la planta determinará la forma final del relieve, aunque éste tendrá una infinidad de opciones formales. Irá desde el objeto plástico al espacio urbano.

Así, el relieve toma cada una de las formas interiores del diseño y las eleva, les da tridimensionalidad y ésta permanecerá sujeta al plano básico. Es a este nivel que habrán de definirse las formas ambiguas: un cuadro se podrá transformar en cubo o en pirámide; un círculo será cilindro o semiesfera, etcétera. Las alturas se mantendrán dentro de la relación original horizontal-vertical, pero sus variantes también serán infinitas.

En relación al plano, el relieve es en su tridimensionalidad un objeto real, concreto. Muchos siglos deben haber pasado antes de que el hombre realizara esta operación por primera vez en la historia: de la realidad al plano y de éste al relieve.

"Relieves que poseen la dimensión de la escultura, pero el color de la pintura, y que no son ni lo uno ni lo otro sino un nuevo género" (Pasmor, estructurismo).



En el espacio múltiple, al tomar dimensión la forma conservará su color, pero el color al adquirir una nueva dimensión estará sujeto y será afectado por las leyes de la óptica: un cubo rojo mostrará cuando menos cinco tonos de rojo. La distancia también alterará el color provocando degradaciones o esfumados reales a nuestra percepción: un cilindro rojo prácticamente mostrará infinitos tonos de rojo. El color al cambiar de dimensión ha multiplicado sus apariencias, pero al mismo tiempo puede hacer sentir una distancia mayor que la existente, mostrar un volumen que no existe, exagerar o modular una forma, apoyar el espacio o destruirlo, armonizar o construir, en fin, ser un agente provocador de espacios perceptuales, ópticos, no reales. Así es como el color contiene el poder de provocarnos la duda entre lo que es y lo que parece ser, engañar nuestros sentidos para mostrarnos otra realidad.

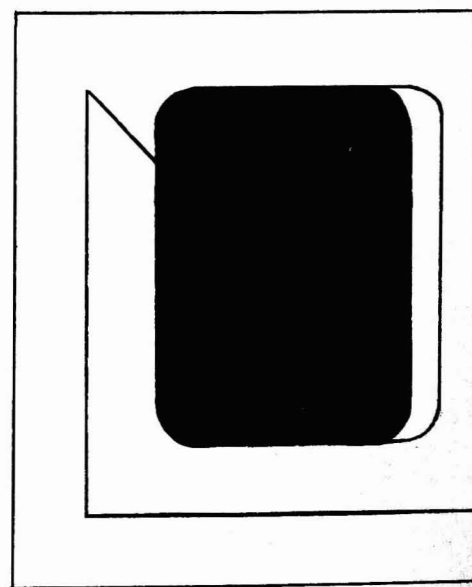
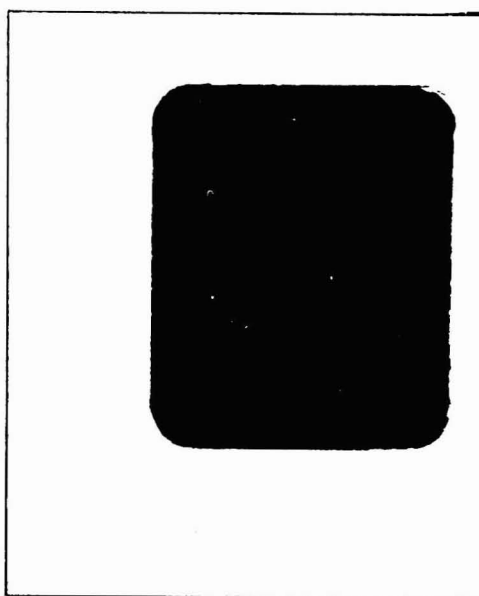
Al tomar el relieve y desarrollarlo en el espacio, no aumentando su altura sino separándolo totalmente del plano básico, apoyándolo en un plano vertical que toque a la tierra sólo en una línea (concepto), o sea, realmente no apoyado, a partir de este plano conceptual es cuando precisamente otra vez la mente se objetiva. Construye un nuevo objeto. Nace sin apoyos y, sin embargo, por razón misma de su materialidad se verá obligado a crear nuevos apoyos, estar otra vez sobre la tierra, pero conservando su geometría aérea. Así "el espacio múltiple" ha llegado a formular un nuevo concepto de la escultura y provocará una forma original, resultante

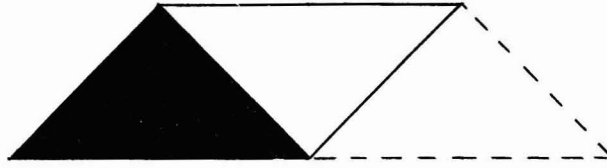
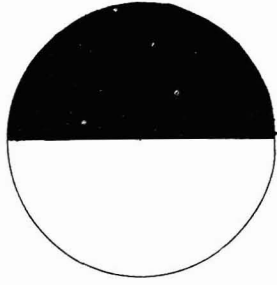
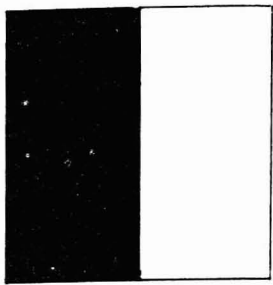
de este proceso metodológico: construir, dimensionar, modular, proporcionar, ya no de acuerdo al plano básico sino esta vez como volumen-forma dentro del espacio básico. El sistema de relaciones se establecerá, ya no de acuerdo a un cuadrado sino a un cubo, ya no más dentro de un círculo, sino contenido en una esfera. Estar de nuevo dentro de aquello que perceptualmente llamamos realidad, lo real, aquel objeto cuyo volumen entrará en conflicto con el VOLUMEN, o sea con el universo.

Se ha recorrido un camino circular, se empezó por abstraer conceptos de la naturaleza para luego volverlos objetos dentro la naturaleza, pero realmente el camino no siguió un círculo sino una espiral. El nuevo objeto no fue creado por "las leyes divinas" sino por el hombre, por un hombre que existe en un espacio-tiempo concreto.

Pero forma y color es uno dentro del espacio relativo. Una vez que la forma-idea está "creada", existe claramente concebida dentro de la mente humana, recobramos el derecho de elegir: optar por la forma plana, el relieve o la escultura. La forma-idea será la misma, mantendrá toda su potencialidad, tanto en dimensión como en escala, y su determinante será sólo la necesidad individual de expresión en relación dialéctica con la necesidad de utilidad social (comprendiendo ésta en su variante de necesidad espiritual-estética).

Hasta aquí sólo se ha mencionado la forma en el espacio y no





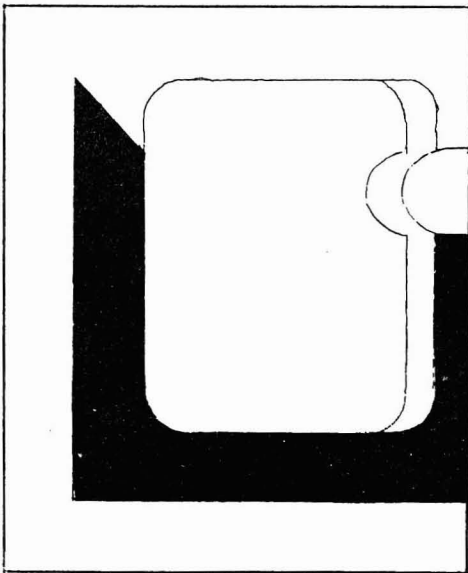
la forma que crea espacio. Toda escultura crea su propio espacio, pero en una escala menor será sólo perceptible ante el atento observador de ella. Será un espacio sentido de acuerdo a la educación visual del espectador y al tiempo de observación que éste le dedique. ¿Pero qué pasa si simplemente cambiamos la escala? El hombre ya no observará un tiempo en el espacio, sino que puede gastar un tiempo en atravesar ese espacio y así su visión se verá afectada siempre de forma diferente. Para sentir la forma en su totalidad, necesitará distancia y nivel, a medida que se aproxime a ella ésta se parcializará y ofrecerá múltiples visiones; es decir, estamos en el espacio urbano, en la utopía de la ciudad solar de Vasarely o en la ciudad en que cada edificio es sólo una forma parcial del plano básico que la contiene. Es en su conjunto un relieve lógico, que al recorrerla, la visión varía sin repetirse en un orden armónico de forma y color coincidente con una necesidad interior de orden. Vivir en una armonía formal provocaría necesariamente una armonía social y es el rompimiento de esta armonía una de las causas de la fealdad de los conglomerados urbanos en la actualidad.

Además del espacio urbano existe el espacio arquitectónico, o sea, aquel en que se vive. Ahí también el arte debería ser un factor de la realización del hombre como tal. Es por esto que el objeto plástico contemporáneo deberá contener en sí un diseño que permita su multiplicación sin perder su calidad objetual. La

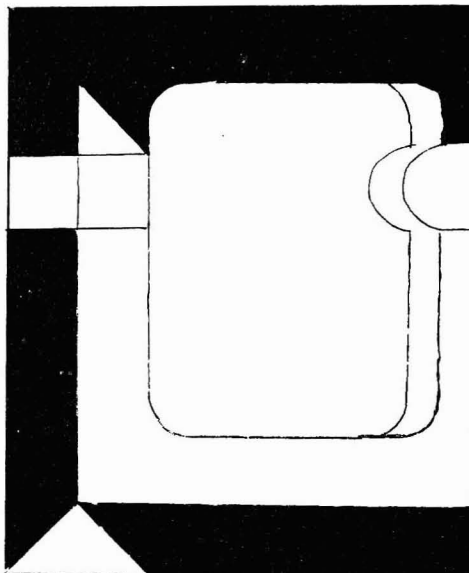
reproducción, por más perfecta que sea, no es útil estéticamente, pues el objeto reproducido ha perdido su materialidad, su realidad, su ser. Hay que crear obra que sea capaz, en su multiplicación, de conservar los elementos básicos de su existencia estética, su calidad de objeto y no de documento. Concebir un diseño que sea capaz de penetrar múltiples espacios, que su cualidad sea tal que pueda integrarse a estos espacios y aún dentro de ellos, crear conflicto, exigir de quien los observa la necesidad de otro espacio. Esa es la principal obligación del Arte: descubrir, revelar, comunicar nuevos espacios, colores, sonidos.

En esta dirección se orienta la investigación del "espacio múltiple". Se puede afirmar que, después de haber realizado una reducción y definido un alfabeto plástico a partir de unos cuantos conceptos geométricos simples, se generaron las reglas de una sintaxis combinatoria que por su contenido lógico garantizara la estabilidad topológica del diseño, y se determinó la relación cromática texto-contexto. Esto ha sido el punto de partida; para poder avanzar será necesaria la ayuda de la cibernética, que realizará el control secuencial. El diseño de las ecuaciones, cuya condición de equilibrio estará dada por la suma de variables elegidas.

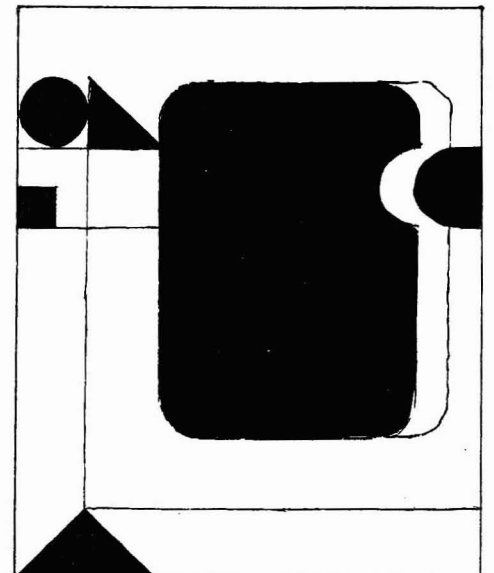
El estado de equilibrio del sistema plástico lingüístico para la generación de estructuras múltiples, estará dado por esa solución como un método autogenerador de formas.



3



4



5