

EL JUEGO DE LA SIMETRÍA COMO SIMBOLO AFECTIVO DE UN ESPACIO ARTÍSTICO ICONOGRAFICO

ALICIA M. GUZMAN Y MARY M. PELLIZZER

Nombre: Alicia Mercedes Guzmán, Licenciada en Artes Plásticas, Magíster en Educación por el Arte –Docente- Investigadora cat. I-Facultad de Artes-U.Na.M. (n. Diamante, Prov. de Entre Ríos, Argentina, 1956).

Dirección Particular: Casa N° 77, Barrio Docente (C.P.3360) Oberá-Misiones, Argentina.

Teléfono: 03755-405075

E-mail: raulali@arnet.com.ar; aliciaguz@hotmail.com

Áreas de interés: Área Problemática visual y tecnológica, Morfología, Cerámica, Investigación en Arte.

Nombre: Mary Mabel Pellizzer, Licenciada en Artes Plásticas, Magíster en Educación por el Arte –Docente- Investigadora cat. IV-Facultad de Artes-U.Na.M. (n. Gdor. López, Prov. de Misiones, Argentina, 1963).

Dirección Particular: Padre Serrano N°: 6030 (C.P.3300) Posadas- Misiones Argentina.

Teléfono: 03752 – 454394

E-mail: mary_pellizzer@yahoo.com.ar

Áreas de interés: Área Problemática visual y tecnológica, Morfología, Dibujo, Diseño y Decoración.

Resumen: *Esta presentación se centra en el estudio del juego de la simetría en relación directa con el arte y el diseño, con características constructivas a la hora de articular un discurso plástico fundamentada en la importancia del juego como estímulo creador y la simetría como sistema operativo para la construcción de la obra.*

La finalidad es crear un espacio afectivo artístico donde la representación morfológica de los animales de la Provincia de Misiones propone un modelo metodológico que utiliza la simetría como instrumento lúdico didáctico, simbolizando el espacio combinatorio de las operaciones de superposición y composición de la simetría propuestas por Wolf y Kuhn en el libro Forma y Simetría para concluir en una producción iconográfica regional.

1 MARCO TEORICO

La incorporación del **juego** en esta presentación nos introduce hacia un uso simbólico de este instrumento de creación descubriendo un espacio expresivo y propedéutico para diseños más profundos.

El juego es un tipo de actividad que facilita los encuentros creativos por muchos motivos. Uno de los principales es la ausencia de miedos que en ocasiones se dan en el trabajo.

La concepción del arte como juego, hunde sus raíces en cuestiones filosóficas intrincadas, particularmente en el desacuerdo detectado por Kant (1724-1804) entre la sensibilidad y la razón. La actividad artística y estética se sitúa en un punto equidistante de ambas facultades mentales gracias a una tercera facultad, la imaginación, que favorece la libre actuación de las dos primeras. A partir de esta hipótesis, el pensador y literato alemán Schiller (1759-1805) estableció la teoría de la estética lúdica, según la cual lo artístico y lo estético se identifican con el impulso de juego, que es una síntesis de los impulsos sensoriales y racionales. Así pues, el arte sería capaz de conciliar los intereses de los sentidos con los de la razón y viceversa.

El impulso lúdico no afecta solamente al mundo del arte, aunque en este se manifieste con más intensidad, sino que pretende influir en cualquier actividad del hombre. En este sentido, no se contenta con superar el principio de la realidad al que nos vemos sometidos e imponer el principio del placer, sino que aspira a convertir el arte y lo estético en un modelo a seguir en otras esferas de la actividad humana. Esta actitud ha sido propugnada también por las vanguardias artísticas clásicas, algunas de las cuales ya tendía a considerar el arte como un modelo con pretensiones de transformar la realidad social.

Las formas emergen de un proceso creativo como manifestación y síntesis de diversos aspectos (perceptivos, morfológicos, tecnológicos, funcionales etc.) como un todo organizado. A la **simetría** se la utiliza como sistema de construcción que constituye un saber que no restringe sino que propicia alternativas que se fundamentan en observaciones y que tienden o buscan la abstracción de las mismas.

La palabra simetría proviene del griego *sy'mmetros-* que significa mensurado, adecuado, proporcionado, de proporción apropiada, de medida conveniente o también en el momento oportuno-, e indica la posición que ocupan las partes de un todo entre sí. La simetría está dada por la relación (bella) de una parte con otra y de las partes con el todo. (Wolf – Kuhn, 1960:7)

La representación morfológica de los animales de la región sistematiza y propone un modelo metodológico basado en el juego formal, simbolizando el espacio combinatorio de las operaciones de superposición y composición de la simetría propuestas por Wolf y Kuhn en el libro *Forma y Simetría*, quienes señalan también que al observar las formas simétricas en la naturaleza y el arte, hay que tener presente, que la simetría nunca se presenta en los objetos absolutamente pura, inclusive sólo aparece a menudo disimulada debido a la diferencia entre idea y presentación. En las ciencias naturales y las artes, el concepto de la simetría está ampliamente subrayado por el hecho de que, ante todo, se destacan ciertos casos especiales de simetría.

2 METODOS Y PROCEDIMIENTOS

Alumnos de segundo año de Morfología del Profesorado y Licenciatura en Artes Plásticas de la Facultad de Artes, participan de esta propuesta, con ellos se utilizó el cuento como estrategia metodológica, en este caso a partir de una investigación previa de los animales de la región, se tomó como disparador la lectura del libro “Cuentos de la Selva” de Horacio Quiroga. Luego de un análisis minucioso de los personajes (en este

caso animales de la selva) se realizaron los dibujos de observación, geometrización y abstracción hasta llegar a un diseño iconográfico en la bidimensión, luego se integra a la simetría como sistema de construcción y se incorporó como herramienta primordial, la computadora y los programas de diseño que dieron origen a numerosas posibilidades formales, simbolizando el espacio combinatorio de las operaciones de superposición y composición de la simetría.

3 RESULTADOS



Figura1:

coatí-dibujo figurativo-Natalia Mendoza



Figura2:

coatí- geométriz- N. Mendoza



Figura3:

coatí- abstracción -N. Mendoza



Figura 4: coatí geom-Isometría-R.López

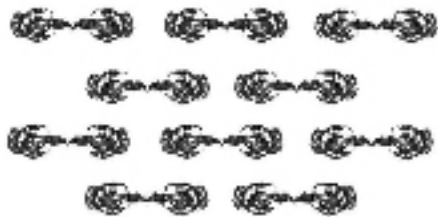


Figura 5: coatí abstr-Isometría-R.López



Figura6:

flamenco-dibujo figurativo-N.Mendoza



Figura7:

flamenco-geométriz-N.Mendoza



Figura8:

flamenco-abstracción -N.Mendoza



Figura 9: flamenco geom.-Isometría-R.López-



Figura 9: flamenco abstrac.-Isometría-R.López

4 CONCLUSIONES

Se hace difícil determinar conclusiones definitivas en este tipo de experiencias, por lo tanto resulta más acertado hablar de aportes.

Por todo lo expuesto, podemos deducir que el juego de la simetría como método e instrumento didáctico en la recreación de formas naturales es un estímulo creador en el Diseño y las Artes Plásticas. Emplear el concepto del juego y simetría a través del estudio morfológico estético de la naturaleza regional en el Diseño y las Artes Plásticas y utilizar como disparador otras disciplinas artísticas (Literatura) capitalizando la morfología de la naturaleza circundante (animal y vegetal) nos ha llevado a crear el espacio afectivo artístico motivo de esta propuesta.

Utilizar el texto literario Cuentos de la Selva de Horacio Quiroga como estrategia metodológica nos permitió conformar una posible ideología descubierta en el resultado de los diseños, la que permitió ampliar la propuesta original y enriquecer las posibilidades de este estudio.

Referencias

- Ghyka, Matila (1983): *Estética de las proporciones en la Naturaleza y las Artes*, Barcelona: Editorial Poseidón.
- Guzmán, Alicia M. (2004) *La Morfogénesis como proceso de enseñanza en las artes plásticas*, [Tesis de Maestría], Oberá,Misiones: Fac. de Artes-U.Na.M., 156 pp.
- Weyl, Hermann (1981) *Simetría*, Serie McGraw-Hill de Divulgación científica, 1ra ed.,(Princeton University Press); traducción del inglés, Symmetry por Lorenzo Avellanas Rapun , Madrid : McGraw-Hill ,1991.
- Wolf, K.L.- Kuhn D. (1960) *Forma y simetría*. 3 Colección Cuadernos, 2da. ed.,Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 56 pp. Traducción del alemán, Gestalt und Symmetrie. Eine Systematik der Symmetrischen Körper Tübingen, Max Niemeyer verlag, 1952 por Renate Leisse de Mertig y Mario H. Gradowczyk .
- Wong Wucius (1995): *Fundamentos del Diseño*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.