



El principio de  
expansión en el arte  
a partir de un caso  
de diseño gráfico,  
color e instalación:  
disoluciones  
geoMÉTRICASpolíticas

---

**Ramon Blanco-Barrera**

Espanhal. Artista y catalizador social con el seudónimo "233", docente e investigador en el Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla. Máster en Educación en 2010 por la Universitat de València. Máster en Arte: Idea y Producción en 2011 por la Universidad de Sevilla Doctor en Arte y Patrimonio por la Universidad de Sevilla.

rbb@us.es

---

## **O princípio da expansão na arte a partir de um caso de design gráfico, cor e instalação: dissoluções políticas geoMÉTRICAS**

### **Resumo**

Este trabalho pensa a correspondência das produções artísticas contemporâneas considerando o ambiente sociopolítico onde são praticadas. Mas, além disso, reflete sobre suas possibilidades de expansão da paisagem, do local ao global, a partir de um estudo de caso realizado pelo próprio autor por meio de uma experiência direta de design gráfico, cor e instalação no terreno que ocorreu em 2015, no Canadá. Procuramos destacar que essa experiência de expansão fortalece a entidade criativa, propondo-se como um princípio a ser levado em consideração nas manifestações artísticas de qualquer artista.

### **Palavras-chave**

Arte, expansão, geopolítica, pesquisa, sociedade.

## **El principio de expansión en el arte a partir de un caso de diseño gráfico, color e instalación: disoluciones geoMÉTRICAspolíticas**

### **Resumen**

Este trabajo plantea la correspondencia de las producciones artísticas contemporáneas en relación con el entorno sociopolítico donde se practican. Pero, además, reflexiona sobre sus posibilidades de expansión paisajística, de lo local a lo global, a partir de un estudio de caso llevado a cabo por el propio autor mediante una experiencia directa de diseño gráfico, color e instalación sobre el terreno que tuvo lugar en Canadá durante 2015. Como conclusión, podemos destacar cómo este hecho de expansión afianza al ente creador, proponiéndose como un principio para tener en cuenta en las manifestaciones de arte venideras de cualquier artista.

### **Palabras clave**

Arte, expansión, geopolíticas, investigación, sociedad.

## **The principle of expansion in art from a case of graphic design, color and installation: geoMETRICpolitical dissolutions**

### **Abstract**

This work raises the relationship of contemporary art productions in relation to the socio-political environment where they are practiced. But, in addition, it reflects on its possibilities of landscape expansion, from the local to the global, based on a case study carried out by the author himself through a direct experience of graphic design, colour and installation on the ground that took place in Canada during 2015. In conclusion, we can highlight how this fact of expansion strengthens the creative entity, being proposed as a principle to take into account in the upcoming art manifestations of any artist.

### **Keywords**

Art, expansion, geopolitics, research, society.

## **Introducción**

Como cualquier otro sector en el mundo contemporáneo e instantáneo en el que vivimos, el arte actual ha de adaptarse rápido a los nuevos medios, escenarios y necesidades cambiantes de la sociedad, si pretende seguir manteniendo una relación de efecto en ella. A partir de una metodología analítica, mediante conceptos teóricos, desarrollamos otra empírica, en base a una producción artística propia, para contrastar nuestra hipótesis. Nos referimos al proyecto de producción artística titulado *The Universal Game: One Flag to Connect Us All*, realizado en Canadá a finales del año 2015. Al final, concluiremos nuestra investigación en base a una reflexión extraída a partir de los resultados obtenidos.

## **Principio de expansión en el arte**

Para que una obra de arte llegue a alcanzar un impacto poderoso en las políticas de lo social, debe ser en primer lugar una manifestación comprometido con el entorno local en el que actúe. Consiguiendo este concepto de localidad, podemos entrar a valorar su efectividad en otros contextos similares e incluso distantes, expandiendo su forma de proceder para que nutra de soluciones a problemáticas sociales internacionales. En este sentido, pasamos a identificar una especie de principio de expansión en el arte que podría repetirse de una obra a otra y, de algún modo, otorgándole al arte una dimensión más participativa y democrática. Rescatamos aquí términos como el de “globalización” (Sassen, 2007: 8) o el de “aldea global” (McLuhan, 1996: 110).

¿Pero cómo podemos conseguir ese principio de expansión en una obra de arte? La respuesta pasa por analizar la cultura en la que nos vemos envueltos, la cual no es otra que la Cultura Digital. Según Sassen (2003: 45), Internet tiene un valor añadido que insufla vida a nuestra red global. Esto provoca que cualquier tipo de expresión, en este caso artística, pueda atravesar digitalmente cualquier tipo de barrera geográfica definida o estipulada por los gobiernos del mundo (Hernández Perelló, 2012: 55). Según Alonso González (2015: 81), el “poder de difusión” de lo digital se convierte “en un altavoz idóneo para dar visibilidad a problemáticas sociales silenciadas en la agenda política a costes muy reducidos”, volviéndolo viral todo mediante una especie

de “esquema de ramificación arbórea”. En esta línea, el artista chino Ai Weiwei (2012: 14’15”-14’27”) subraya que el mundo de Internet es un gran aliado en nuestro tiempo, ya que le ofrece a la gente común la oportunidad de cambiar a toda la opinión pública. Pero incluso, va más allá, cuestionando los códigos artísticos empleados en las prácticas contemporáneas como inaccesibles, en muchas ocasiones, para el público en general:

No me interesa un arte solo para unos pocos. Si el arte no es comprendido por la mayoría, no es arte. A veces me dicen que haga mi obra ‘más artística. Pero si el arte llega a todos, permite expresar sentimientos y hace que la libertad exista y que la humanidad sea más poderosa. (Ai citado en Altílio, 2017)

Asimismo, el fundamento que ha de guiar dicho principio de expansión en el arte se basaría en crear fórmulas, modelos o patrones que sean estándares y que puedan ser replicables de lo local a otra parte del mundo, a lo global, usando, a su vez, un lenguaje asequible para poder llegar y ser comprendido de una manera efectiva a todo tipo de audiencias. O sea, podemos citar aquí la divulgada “glocalización” a la que hace alusión Robertson (2014: 21), o, más popularmente y dicho de otro modo, *Think Globally, Act Locally*, que significa “Piensa Globalmente, Actúa Localmente”.

La tarea que planteamos no es para nada sencilla, por lo que es necesario la implicación del público como parte necesaria de una obra de arte de calado de este tipo. La audiencia ha de pasar de un estado pasivo a formar parte activa y directa de cualquier pieza artística. Tengamos en cuenta que, al final, si estas obras tratan sobre temas de un entorno local y se envuelven en el mismo, los principales interesados en que esto funcione han de ser precisamente las personas afectadas pertenecientes a la comunidad en cuestión. El papel del arte en este entramado ha de servir de eje para que todo llegue a buen puerto y discurra con un cierto equilibrio. Esta idea de artista como guía es defendida por artistas como Ferrari (2004: 298) o por sociólogos como Gutiérrez Castañeda (2008: 24), quien define al artista como una especie de “canalizador de fuerzas”.

Teniendo en cuenta todo este marco teórico, se torna necesario realizar una demostración práctica para comprobar nuestras hipótesis. Para ello, en el próximo apartado describimos y estudiamos un proyecto artístico realizado directamente

sobre el terreno a partir de una experiencia en primera persona, argumentando muy especialmente el citado principio de expansión artística que nos ocupa.

### **3. Disoluciones geomÉTRICASpolíticas: un estudio de caso propio**

El proyecto artístico *The Universal Game: One Flag to Connect Us All*, que significa “El juego universal: una bandera que nos conecte a todos”, se realizó a finales de 2015 gracias al apoyo y bajo la organización del *Human Rights Research and Education Centre – HRREC* de la *University of Ottawa – uOttawa*, en Canadá, dentro de su programa de acción *Arts and Human Rights*, que significa “Artes y Derechos Humanos”. Se trata de una producción solidaria destinada a potenciar el Día Internacional de los Derechos Humanos, el cual se celebra el 10 de diciembre de cada año. La idea se materializó de forma colectiva entre todas las personas implicadas en el proyecto: el propio autor, personal del *HRREC*, estudiantes de la *uOttawa* e incluso personas ajenas a esta universidad pero que tenían el interés de aportar y colaborar. Así pues, fue un evento libre, democrático, y abierto al mundo. Para su realización, se llevó a cabo un trabajo de diseño gráfico, color e instalación. En primer lugar, se realizó una colección y posterior selección de las diferentes banderas de todos los países a nivel internacional, con el fin de representar las nacionalidades de los diferentes pueblos que existen en el mundo. De esta selección se fragmentaron dichas banderas para crear lo que serían unas piezas con las que, a través del aparato lúdico y a modo de rompecabezas, se formaría otra bandera universal única con la intención de unificar nuestro planeta. Finalmente, este diseño de bandera final se imprimió en lona gigante y se instaló en un lugar destacado dentro del campus de la *uOttawa*.

Todo esto se enmarca después de que el 7 de enero de ese mismo año, 2015, se produjera en París uno de los atentados con víctimas mortales que más conmocionaría a Europa y al mundo occidental en años. Se trata del perpetrado contra las personas que trabajaban en las oficinas de la revista satírica *Charlie Hebdo*. La autoría de este atentado fue a manos del grupo extremista islámico *Al-Qaeda* (Borges, 2015), como represalia a las sarcásticas caricaturas que este medio realizaba sobre la religión musulmana (Figura 1).



**Figura 1** - Portada de la revista francesa *Charlie Hebdo* (2014), donde se puede apreciar como protagonista a Mahoma. Foto y fuente: Bibliothèques-Médiathèques de Metz.

De este modo, con este proyecto artístico se pretendía volver a proyectar un mensaje universal de paz, unión y hermanamiento, ensalzando valores tan básicos como los basados en la diversidad, el contraste, la inclusión y el patrimonio del intercambio cultural internacional. Con este objetivo, contribuíamos a través del arte a paliar la aparición de discriminaciones y nuevos prejuicios sociales a nivel mundial.

Como ya hemos adelantado, utilizamos diferentes fases de trabajo para realizar esta obra. En primer lugar, se ideó el proyecto desde el seno del *HRREC*. Una vez diseñado, lanzamos una acción informativa de divulgación por todos los canales oficiales habilitados en la *uOttawa*, así como a través de las redes sociales, con el fin de involucrar a cuanta más gente mejor. Esta campaña de comunicación estuvo abanderada con un vídeo promocional, el cual tuvo una gran aceptación (Figura 2). Igualmente, contábamos con una sección web a través de la página de Internet oficial del *HRREC* (2015). En ella se colgaba todo el proceso de trabajo, aumentaba nuestra

visibilidad, abría el acceso de una manera ágil y libre y aportaba un valor añadido. Comenzaba así el principio de expansión.

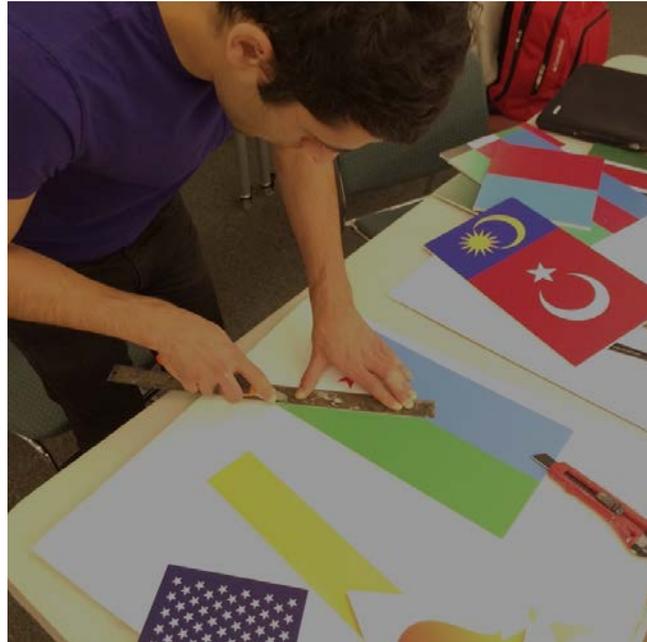


**Figura 2** - Fotografía de las pantallas audiovisuales instaladas en el campus de la *uOttawa* (2015), en la cual se ve uno de los fotogramas de la campaña publicitaria a modo de llamada a la participación en el proyecto *The Universal Game: One Flag to Connect Us All*.

Foto y fuente: Blanco-Barrera.

En segundo lugar, comenzamos a desarrollar las actividades programadas en el diseño de nuestro proyecto. Éstas fueron, por orden cronológico, un encuentro a modo de taller de dos jornadas para la realización de las piezas que conformarían el puzle con el que se conformaría la citada bandera única universal, seguido de otro encuentro a modo de juego de una jornada donde diseñaríamos esa *bandera del mundo*, y por último la instalación e inauguración de la obra final, seguido de un evento científico final y abierto al debate sobre los resultados obtenidos.

Respecto a la primera de estas actividades, se tituló *Making of the jigsaw pieces*, que significa “Confección de las piezas del rompecabezas”, y se realizó durante los días 19 y 20 de noviembre en las instalaciones de la *uOttawa*. A partir de una selección de banderas de los países del mundo, preparadas gráficamente en alta definición por ordenador e impresas sobre una especie de cartón pluma como material resistente y de fácil manejo, se instó a los participantes a las manipularan y las cortaran según sus propios criterios, conformando los diferentes diseños de lo que serían las piezas finales del puzle que utilizaríamos para ensamblar nuestra *bandera universal*. (Figuras 3, 4 y 5).



**Figuras 3, 4 y 5** - Imágenes de las jornadas *Making of the jigsaw pieces*, en la *uOttawa* (2015).  
Foto y fuente: Blanco-Barrera.

Como se puede apreciar, se trataba de realizar un ejercicio de desapego con los símbolos que representan esas banderas de los países del mundo, *rompiéndolas* pacíficamente para poder *pegarlas* después en otro ejercicio de unificación sin antojos, situándolas todas a la misma altura, en horizontal, con igualdad. Al fin y al cabo, se jugaba con la disolución de las geometrías de sus formas prediseñadas, o, dicho de otro modo, con la disolución geopolítica del sentimiento de pertenencia a una parte del mundo para otorgarle otro sentido de igual pertenencia, pero en lugar de a una pequeña nación concreta, buscábamos el sentimiento de pertenencia al planeta en general, como si fuese una sola nación global. Todo esto no hacía más que aumentar las posibilidades de ese principio de expansión al que hacíamos referencia.

De igual manera, y para complementar poéticamente la obra, optamos por incorporar otros dispositivos que considerábamos capitales en la formación de unos valores baluartes de los derechos humanos. Éstos los identificamos como iconos universales y fueron los siguientes: la bandera de la Organización de las Naciones Unidas – ONU para significar el conjunto organizado de nuestro mundo, el árbol que simboliza la madre naturaleza y la vida, el apretón de manos como dibujo de unidad y cooperación, la bombilla para conmemorar las ideas y la creatividad, la paloma de la paz, el corazón para representar el amor, la balanza de la justicia y la llama que simboliza los derechos humanos en el mundo.

Preparadas todas las piezas de nuestro puzle, ahora solo faltaba montarlo. Así pues, la siguiente actividad se tituló *Jigsaw Day. Let's Play!*, que significa “*Día del puzle. ¡Vamos a jugar!*”, la cual fue realizada el 25 de noviembre, también en las instalaciones de la *uOttawa*. En este evento de especial importancia contamos con la colaboración de personas pertenecientes a distintas razas, sexos, condiciones sexuales y religiosas y nacionalidades. Este encuentro estuvo amenizado con entrevistas en directo que le aportaron diversión y dinamismo. El propósito fue el de confeccionar un diseño de una bandera única que representara al mundo en general a partir de las banderas *rotas* previamente preparadas pertenecientes a los distintos países del escenario internacional. A razón de este juego geométrico a través de las distintas formas, germinó otro juego político que transgredía muy positivamente las fronteras que nos separan, para generar plácidamente nuevas composiciones de unión mundial.

“Sorprendentemente... surgió un mosaico hermoso que creó una identidad común para el grupo y destacó la contribución de cada persona al conjunto” (Townsell citado en Scher, 2011: 8). Se trataba de una *bandera universal* a través de una especie de performance de arte colectiva (Figuras 6, 7 y 8).





**Figuras 6, 7 y 8.** Imágenes de la jornada *Jigsaw Day. Let's Play!*, en la *uOttawa* (2015). Foto y fuente: Blanco-Barrera.

La imagen del resultado final fue fotografiada y trabajada por ordenador posteriormente para digitalizarla en un archivo vectorial, aumentando sustancialmente su calidad para poder imprimirla en lona de vinilo a gran formato. Esta lona, de casi 2,3 metros de ancho por 4,5 metros de alto, fue instalada en un lugar público al aire libre de alta concurrencia dentro del campus de la *uOttawa* gracias a una estructura metálica que le aportó consistencia y rigidez. Finalmente, como no podía ser de otra manera, esta obra final, resultado de todas las fases de trabajo, se inauguró el 10 de diciembre, coincidiendo con el Día Internacional de los Derechos Humanos, por medio de una ceremonia especial dedicada a tal efecto (Figura 9). Además, días más tarde, como ya hemos expresado, organizamos un seminario final y abierto al público donde analizamos toda la obra y sus resultados obtenidos, además de otras consideraciones. El éxito y la gran acogida de esta iniciativa artística motivó que su desinstalación, prevista para comienzos de enero de 2016, se prolongara hasta unas semanas más tarde.



**Figura 9.** *The Universal Game: One Flag to Connect Us All*, de 233 y todas las personas que participaron en la elaboración de la misma (2015). Diseño gráfico, color e instalación. Foto y fuente: Blanco-Barrera.

A través de este estudio de caso hemos podido comprobar algunas consideraciones que tener en cuenta a la hora de expandir el mensaje o la idea de una obra de arte hacia otros rincones del planeta. El hecho de utilizar el altavoz de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación – NTIC, sobre a través del uso de Internet, con las redes sociales a la cabeza, también contribuye eficazmente con la posibilidad de expandir un proyecto artístico. Pero, indudablemente, otra característica primordial para conseguir este principio pasaría por su reproducibilidad o *replicabilidad*. O sea, la capacidad que tenga la obra para poder ser ejecutada en otro lugar del planeta sin que pierda su sentido o, mejor aún,

fortaleciéndolo y sirviendo como catalizador social con el objeto de contribuir en la paliación de las problemáticas existentes en ese nuevo destino. Es por ello, que la idea de continuación de este proyecto sigue vigente en el presente, con el propósito de plantear una especie de juego digital descargable para que cualquier persona o comunidad que se sienta con la necesidad de trabajar o infundir este tipo de valores pueda hacerlo sin problemas.

#### **4. Conclusiones**

El arte puede cambiar la sociedad, y en particular la sociedad contemporánea. Asimismo, en este trabajo hemos planteado una herramienta más para contribuir con este hecho. Nuestra solución pasa por injertar lo que llamamos el principio de expansión en las prácticas artísticas actuales. Siendo conscientes de su poder transformador, sería posible planificarlo desde el comienzo, antes de realizar cualquier obra, reflexionando a sus posibilidades paisajísticas en el entramado internacional.

Sin embargo, la eficacia de su aplicabilidad pasaría por demostrarlo a una mayor escala, por medio de la ejecución de otras obras que tengan en cuenta este principio, para poder contrastar los resultados. Este principio, además, contribuye a otorgarle un valor democrático adicional a la obra de arte, haciéndola partícipe de otros agentes intervinientes en su proceso que no necesariamente han de pasar por la mano del artista. O sea, audiencias creadoras que intervengan replicando la obra a su antojo para multiplicar su mensaje, haciéndola aún más fuerte. De este modo, el principio de expansión artística podría mostrarse como una clave asistencial en la producción actual, sirviendo de ayuda no solo al artista, sino también a la sociedad en general, lo que conlleva hacia una rica interdisciplinariedad propia de nuestro tiempo.

Pero, además, como hemos evidenciado, el uso de los instrumentos digitales en nuestra cultura robustece la vigorosidad del principio de expansión, ya que operan como nodos vehiculares muy beneficiosos para perpetuar y ampliar el mensaje y el trabajo de la obra que previamente se ha iniciado en persona (Helguera, 2011: 18), concibiendo este componente como uno de vital importancia para un mejor desarrollo de dicho principio.

### **Agradecimientos**

Este trabajo no habría sido posible sin la organización y el apoyo del *Human Rights Research and Education Centre – HRREC* de la *University of Ottawa – uOttawa* de Canadá, el cual ejerció de impulso motivador de la idea y tuvo la generosidad de acoger a este autor durante una estancia de investigación en 2015. En el presente, continuamos realizando trabajos colaborativos en el marco de una membresía comunitaria con objeto de explorar nuevas vías de divulgación y expansión de los derechos humanos. Muchas gracias.

### **Acknowledgments**

This work would not have been possible without the organization and support of the *Human Rights Research and Education Center – HRREC* at the *University of Ottawa – uOttawa* in Canada, which acted as a motivating impulse for the idea and had the generosity to host this author during a research stay in 2015. At present, we continue to carry out collaborative work within the framework of a community membership in order to explore new ways of disseminating and expanding human rights. Thanks a lot.

### **Referencias**

Ai, W. (2012) Entrevista en Klayman, A. (dir.), *Ai Weiwei. Never Sorry* [vídeo] Estados Unidos: United Expression Media.

Alonso González, M. (2015) “Activismo en la Red y Justicia Social: el poder de la firma online” en Gómez y Méndez, J. M. *et al.* (eds.), *Derechos Humanos Emergentes y Periodismo*. Sevilla: Ed. Universidad de Sevilla.

Altilio, P. (2017) “Ai Wei Wei, artista y activista” en *Arte Online* [en línea] 11 de agosto. Disponible en <URL: [https://www.arte-online.net/Notas/Ai\\_Wei\\_Wei\\_artista\\_y\\_activista](https://www.arte-online.net/Notas/Ai_Wei_Wei_artista_y_activista)> [Consultado el 29 de octubre de 2019].

Bibliothèques-Médiathèques de Metz (2014) En *Flickr* [ilustración en línea] 8 de enero de 2015. Disponible en <URL: <https://www.flickr.com/photos/bmmetz/15609852183/in/photostream/>> [Consultado el 26 de enero de 2020].

- Borges, L. B. (2015) "54 horas de terror en París" en *El Mundo* [en línea] 10 de enero. Disponible en <URL: <https://www.elmundo.es/internacional/2015/01/10/54b05204ca4741867a8b4577.html>> [Consultado el 19 de enero de 2020].
- Ferrari, L. (2004) "El arte de los significados" en Giunta, A. (ed.), *León Ferrari. Retrospectiva. Obras 1954-2004*. Buenos Aires: Ed. Centro Cultural Recoleta y Malba.
- Gutiérrez Castañeda, D. (2008) "Arte y procesos sociales: una aproximación a la sociología política del arte" en *Dialéctica: Revista de Investigación*. N° 21, pp 22-28.
- Helguera, P. (2011) *Education for Socially Engaged Art. A Materials and Techniques Handbook*. Nueva York: Ed. Jorge Pinto Books.
- Hernández Perelló, M. C. (2012) "El museo ¿Sin museo?: El arte digital en el museo virtual. Nuevos recursos para la Educación Artística" en *Educación artística: revista de investigación*. N° 3, pp 55-62.
- HRREC (2015) "The Universal Game: One Flag to Connect Us All" en *uOttawa* [en línea] Disponible en <URL: [https://cdp-hrc.uottawa.ca/en/outreach/arts\\_and\\_human\\_rights](https://cdp-hrc.uottawa.ca/en/outreach/arts_and_human_rights)> [Consultado el 9 de febrero de 2020].
- McLuhan, M. (1996) *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Robertson, R. (ed.) (2014) *European Glocalization in Global Context*. Basingstoke: Ed. Palgrave Macmillan.
- Sassen, S. (2003) *Contra geografías de la Globalización. Género y ciudadanía en los circuitos transfronterizos*. Madrid: Ed. Traficantes de Sueños.
- Sassen, S. (2007) *Una sociología de la globalización*. Buenos Aires: Ed. Katz.
- Scher, A. (2011) *¿Puede el arte cambiar el mundo?* Nueva York: Ed. Research Center for Leadership in Action.