

# RESEÑAS DE TESIS DOCTORALES

*El objeto en las cubiertas editoriales de Daniel Gil: influencias artísticas en la conceptualización de la imagen gráfica de sus portadas* (The object in dust jackets by Daniel Gil: artistic influence on the conceptualisation of the graphic image in his book covers).

Autora: Rosa María Rodríguez Mérida.

Directora: Dra. Carmen Osuna Luque. Universidad de Málaga, Málaga 2011.

## PLANTEAMIENTO

El objeto cotidiano, construido o ensamblado por Daniel Gil, es artísticamente concebido como elemento gráfico para la creación de portadas de libros, significando éstas un espacio creativo y un modo de expresión plástica. En el análisis del proyecto creativo gráfico editorial de Daniel Gil que presentamos en esta investigación, existen distintas conexiones conceptuales con las vanguardias históricas, principalmente con el dadaísmo y el surrealismo, como consecuencia de su formación artística y su constante búsqueda experimental en el ámbito artístico.

El objeto, en el diseño de sus portadas, adquiere una doble funcionalidad gráfica y plástica. Gráfica como elemento compositivo y plástica en tanto que es concebido de forma escultórica para posteriormente reproducir su imagen y registrarla en las mismas.

Desde el análisis gráfico y la concepción del objeto cotidiano establecemos la siguiente taxonomía de sus cubiertas: gráficas, con collages, objetuales y corporales. Las cubiertas objetuales manifiestan una importante conexión con el *ready-made* duchampiano y con el *objet trouvé*

surrealista, además de ser las que más nos acercan formalmente a la obra de importantes artistas de las vanguardias del siglo xx.

## INTRODUCCIÓN

Existen diversas maneras de entender el diseño atendiendo a dos componentes principales, a saber, el de creación y el de producción. De esta forma, es posible que se dé cabida a una gran cantidad de combinaciones, matices y divisiones. Unas corrientes prefieren centrarse en su parte más artística mientras que otras lo hacen en su respuesta a las necesidades del cliente para la producción industrial o en la utilización eficaz de los materiales y en su funcionalidad.

La investigación que presentamos parte de la hipótesis principal de que *existe una gran referencia al arte de las vanguardias de principios de siglo xx en las portadas de libros de bolsillo creadas por el diseñador gráfico Daniel Gil y que estas suponen un medio de expresión plástica donde el objeto cotidiano, construido o ensamblado puede ser artísticamente concebido como elemento gráfico comunicacional*.

De esta hipótesis de partida se derivan los siguientes *objetivos*:

1. Ofrecer una visión general del diseño, y, más específicamente, del diseño gráfico de portadas de libros, en lo que respecta a su función como proyecto creativo.
2. Estudiar la relación del diseño gráfico y sus antecedentes históricos en relación con las principales corrientes artísticas que influyeron en la conceptualización del diseño.





3. Describir la descontextualización del objeto cotidiano y su importancia dentro y fuera del soporte del cuadro como objeto artístico.
4. Resaltar las distintas conexiones conceptuales del objeto dadaísta y surrealista entre la obra de Daniel Gil y diferentes artistas de las vanguardias históricas.
5. Conocer la figura de Daniel Gil a través de su biografía profesional como diseñador gráfico y su estrecha relación con el arte, consecuencia de su formación académica en Bellas Artes y sus constantes inquietudes artísticas.
6. Analizar el proyecto gráfico editorial de Daniel Gil como imagen global corporativa de Alianza Editorial.
7. Llevar a cabo el estudio de portadas vinculadas al proyecto editorial de Alianza Editorial realizadas por Daniel Gil en donde el objeto cotidiano adquiere connotaciones plásticas dentro del soporte bidimensional del libro.
8. Relacionar la fragmentación del cuerpo como objeto en el ámbito de la gráfica de Daniel Gil y su similitud conceptual con artistas plásticos.
9. Ofrecer nuestra propia tipología de las cubiertas editoriales creadas por Daniel Gil, basada principalmente en el análisis gráfico y en la concepción del objeto cotidiano como ready-made dentro del plano bidimensional del libro, entendido este como espacio de expresión artística.

### CUERPO DEL TRABAJO

Nuestras herramientas son críticas, teóricas e históricas, fundadas en la observación y el análisis de obras específicas. Por ello nuestro método, eminentemente empírico e histórico, nos ha permitido desarrollar a su vez una metodología taxonómica, todo ello estructurado en tres capítulos.

En el Capítulo 1, que lleva por nombre «El ámbito del diseño gráfico y la influencia del surrealismo», se aprecian dos partes bien diferenciadas: por un lado, el marco investigador en el cual se encuadra esta tesis doctoral donde se contextualiza y realiza una breve aproximación al diseño gráfico, en particular, al diseño editorial

como proyecto creativo y, por otro, la influencia de las vanguardias artísticas de principios del siglo xx en el diseño gráfico en España.

Para ello establecemos la conceptualización del diseño gráfico desde el punto de vista proyectual, teniendo en cuenta que el área de actuación es la comunicación visual. El producto final, en numerosas ocasiones, será bidimensional, mientras que en el caso del diseño gráfico editorial, concretamente en la producción de libros en soporte papel, como es el caso que nos ocupa, será un objeto tridimensional, donde la cubierta es receptora de la imagen que identifica tanto al propio objeto como a la empresa editorial.

Estudiamos cómo las distintas corrientes artísticas desde finales del siglo xix y principios del siglo xx influyen notablemente en el lenguaje gráfico, y cómo el modernismo y las distintas escuelas como la Bauhaus y la de Ulm marcarán una etapa funcional en el diseño con importantes cambios en su conceptualización que más tarde se verá marcado por el postmodernismo abriendo una puerta a la experimentación como proyecto creativo y a la versatilidad de la comunicación gráfica.

Los principales ismos nacidos a lo largo del siglo xx influirán no solamente en el ámbito puramente artístico, sino también en el lenguaje gráfico, convirtiéndose así en modelos de inspiración para numerosos arquitectos y diseñadores. El desorden dadá, la metáfora surrealista y el devenir cubista confluyen en la intertextualidad cultural, aportando nuevas lecturas del presente gráfico.

Centramos nuestro estudio en la importancia del surrealismo como portador al diseño gráfico de la poética del objeto cotidiano, analizando la mirada surrealista de los objetos en torno al surrealismo en España, desde Dalí a Miró, así como las figuras de Óscar Domínguez, Leandre Cristófol, Ángel Ferrant o Ramón Gómez de la Serna, que encontraron en este movimiento el poder de convertir el objeto en obra de arte.

El diseño entendido como proyecto creativo supone una apuesta por la versatilidad de la comunicación gráfica donde el diseño participa de manera activa en el desarrollo de la cultura. Existen posturas encontradas entre aquellos que mantienen la idea sobre la carencia o falta de

teorización del diseño y su funcionalidad —aún más cuando la presencia de éste se impone en prácticamente todos los ámbitos de la vida cotidiana. Este pensamiento es compartido por diseñadores como Yves Zimmermann, Norberto Chaves o Quentin Newark— y aquellos que defienden la necesidad de entender el diseño «como un proceso de conocimiento, de reflexión y de creación» (Pelta, 2004: 19), donde al diseñador le interesa no solo el resultado final sino el camino de análisis, de pensamiento y de narración. Y en esa narración, como señala Raquel Pelta (2004: 19), se dan cabida diferentes lenguajes de expresión, con la misma identidad estilística, y esto ocurre cuando el diseñador, responsable de un proyecto, asume con honestidad la propuesta fiel a sus principios e ideas.

Por ello en el segundo Capítulo, que lleva por título «Análisis de las cubiertas de Daniel Gil», nos centramos en el estudio en primer lugar de la trayectoria profesional de Daniel Gil como diseñador gráfico y artista plástico, desde sus inicios en el año 1961 en la casa discográfica de Hixpavox hasta llegar a formar parte del equipo artístico de Alianza Editorial en 1966, donde realizará su mayor producción gráfica en diseño editorial como director de arte. No obstante, su trabajo no se limita al campo editorial, ya que, como diseñador gráfico, realizará apuestas trascendentales en la imagen corporativa de importantes instituciones museísticas o el cartel de cine se verá impregnado por su dinámica personalidad creadora. Realizará distintas exposiciones de carácter artístico, lo que nos ha llevado a estudiar su biografía repleta de profusas menciones, premios y homenajes.

Sin alejarnos del estado de la cuestión de este segundo capítulo y para poder llevar a cabo nuestra labor de investigación, hemos propuesto una tipología de sus cubiertas atendiendo a aspectos formales, estilísticos y conceptuales; estableciendo, asimismo, cuatro grandes grupos, a saber, cubiertas gráficas, cubiertas *collagistas*, cubiertas objetuales y cubiertas corporales. En este segundo capítulo acotaremos la descripción de los dos primeros grupos para así poder centrarnos en el siguiente con el estudio de los dos últimos grupos, que son los que dan mejor cuenta de nuestra hipótesis.

Dentro de las cubiertas gráficas hemos analizado diferentes procedimientos compositivos, donde encontramos un alto grado de experimentación formal con recursos técnicos innovadores que van desde el desajuste cromático, la manipulación tipográfica, la dosificación de texturas a la exploración de la fotografía en movimiento, el *collage* fotográfico o el *frottage*, consiguiendo un lenguaje visual plural de imágenes ricas en resonancias poéticas y estéticas, pero también culturales, filosóficas y psicológicas, que han sobrepasado los límites del espacio y del tiempo.

Hemos realizado el análisis de portadas *collagistas* donde la narrativa de las construcciones plásticas fragmentadas constituye un ejercicio de gran rigor compositivo. En otras portadas vemos cómo cada pieza que forma el fotomontaje o *collage* es planificada y estudiada a la manera de John Heartfield, mientras que otras de ellas conmemoran la magia surrealista de artistas como Magritte o Dalí, manifestando el constante interés de Daniel Gil hacia el encuentro casual de imágenes dispares.

En el tercer y último Capítulo, titulado «Análisis de las cubiertas objetuales de Daniel Gil», estudiamos cómo el convencionalismo clásico editorial queda enriquecido con las innovaciones formales de Daniel Gil; una nueva comunicación gráfica experimental, donde el objeto encontrado, construido o ensamblado al igual que el cuerpo fragmentado y su posterior tratamiento fotográfico, comienza a aparecer para llegar a ser una constante a lo largo de su trayectoria como diseñador gráfico, lo que le permitirá explotar al máximo su potencial artístico.

Para ello partimos del momento histórico en que el objeto es sacado de su entorno funcional e introducido en el plano del cuadro de la mano de Picasso en su obra *Naturaleza muerta con silla de rejilla*, de 1912, y estudiamos cómo este hecho conformará lo que será el comienzo de una serie de acontecimientos sucesivos durante todo el siglo xx —abriendo las puertas al primer *ready-made* creado por Duchamp, *Rueda de bicicleta sobre un taburete*, de 1913— al igual que el *collage* o el Pop en aras de poder establecer un diálogo formal con los objetos que Daniel Gil realizará en las cubiertas de libros durante su trayectoria profesional como diseñador gráfico.





Planteamos una serie de aportaciones por parte de filósofos como Abraham Moles o José Ferrater Mora, quienes definen este objeto desde un punto de vista etimológico, centrándonos en los objetos físicos y concretos creados por la mano del hombre para descubrir el valor de los objetos humildes, naturales o artificiales encontrados y no buscados por artistas contemporáneos a través de autores como Juan-Eduardo Cirlot.

En este recorrido por las cubiertas objetuales de Daniel Gil, que, por otro lado, constituyen las cubiertas de mayor producción, analizamos los objetos ya hechos, encontrados en sus paseos por el Rastro madrileño realizando lecturas formales y conceptuales con los *ready-mades* duchampianos, donde se produce una «bisagra» de unión entre palabras y cosas<sup>1</sup>. De esta forma y dentro del concepto esencial de *ready-made* que refiere Juan Antonio Ramírez: algo ya hecho o previamente fabricado donde «el artista no crea, en el sentido tradicional, sino que elige entre los objetos del universo industrial o (en menor medida) natural» Ramírez (2006: 26), establecemos dentro de este grupo de cubiertas la siguiente tipología de acuerdo con la intervención o no del objeto así como con su interpretación simbólica: objetos sin manipular o *ready-mades* puros, objetos manipulados o *ready-made* intervenidos, objetos Pop

---

<sup>1</sup> Recogemos esta cita de Michel Foucault, de su libro *Las palabras y las cosas*, en relación a la misma pertenencia del lenguaje y el conocimiento de las cosas «Conocer las cosas es revelar el sistema de semejanzas que las hace ser próximas y solidarias unas con otras; pero no es posible destacar las similitudes sino en la medida en que un conjunto de signos forma, en su superficie, el texto de una indicación perentoria. Ahora bien, estos signos mismos no son sino un juego de semejanzas y remiten a la tarea infinita, necesariamente inacabada, de conocer lo similar. De la misma manera, aunque casi por inversión, el lenguaje se propone la tarea de restituir un discurso absolutamente primero, pero no puede enunciarlo sino por aproximación, tratando de decir al respecto cosas semejantes a él y haciendo nacer así al infinito las fidelidades vecinas y similares de la interpretación» (Foucault, 1971: 49).

o *ready-made* en clave Pop, poemas objetuales surrealistas o *ready-made* surrealistas.

En un proceso de búsqueda y encuentro entre los objetos de Daniel Gil y las vanguardias artísticas destacamos la fuerte influencia duchampiana en la forma de sobrecargar al objeto de una riqueza semántica donde se mezcla lo abstracto y lo reconocible al igual que, de un lado, se produce un poder metafórico en los encuentros fortuitos entre objetos recuperados del entorno cotidiano, construidos a modo de poemas objetuales herencia del surrealismo brossiano, y, de otro, se acercan al descaro crítico del pop.

Por último, analizamos cómo el mundo fragmentario del cuerpo, que está presente en casi todas las disciplinas artísticas plásticas desde Rodin hasta los artistas contemporáneos como Robert Gober o Louis Bourgeois, es tratado por Daniel Gil a modo de esculturas desde una concepción surrealista, en las cubiertas que hemos denominado como corporales. En ellas estudiamos los fragmentos del cuerpo, como ojos, manos, piernas o cabezas, como signo de identidad de su extenso proyecto gráfico editorial.

En este sentido, nos encontramos con una gran producción de cubiertas en las que la cabeza es protagonista de la imagen donde retoma el carácter dadaísta de Duchamp, la agresividad visual surrealista, la significación del Pop o la poética brossiana, para así pasar al estudio de los fragmentos del cuerpo que son tratados a modo de sinécdoques visuales de un fuerte potencial expresivo gráfico. Al mismo tiempo que el dramatismo de las *poupées* de Hans Belmer, los maniqués de André Masson, Óscar Domínguez o Man Ray, las esculturas de Alberto Giacometti, Robert Gober o Louis Bourgeois, entre otros, son puestos en escena en este capítulo para comprender cómo el extrañamiento de las cosas mediante la mutilación del cuerpo y sus posteriores encuentros provocan profundas sacudidas creativas en la obra de Daniel Gil.

## CONCLUSIONES

Una vez que se ha expuesto el desarrollo del análisis realizado en esta investigación, enumeramos las conclusiones extraídas de él:

1. Se confirma nuestra hipótesis inicial de que *existe una gran referencia al arte de las vanguardias de principios de siglo xx en las portadas de libros de bolsillo creadas por el diseñador gráfico Daniel Gil y que estas suponen un medio de expresión plástica donde el objeto cotidiano, construido o ensamblado puede ser artísticamente concebido como elemento gráfico comunicacional.*  
Que la producción editorial y artística de Daniel Gil se da en un momento histórico, social y cultural sin el cual no hubiera sido posible.
2. La coherencia discursiva de Daniel Gil entre su proyecto creativo y la constante búsqueda experimental en el ámbito artístico demuestran su continua preocupación por la información cultural, lingüística y visual donde «la marca» de sus objetos posibilita la reflexión hacia nuevos modos de ver el diseño gráfico editorial y la función del diseñador como difusor de ideas.
3. La dialéctica entre el diseño gráfico y sus antecedentes históricos, principales corrientes artísticas de principios del siglo xx, confieren la capacidad a Daniel Gil para establecer un equilibrio entre la creatividad individual y la comunicación gráfica, transgrediendo los límites de conceptualización del diseño gráfico.
4. La revisión de la descontextualización del objeto cotidiano llevada a cabo y el análisis del «objeto» dentro del soporte bidimensional del libro nos llevan a expresar la afinidad de pensamiento entre arte y diseño en la concepción de la obra gráfica por parte de Daniel Gil, que se inicia con el collage.
5. La presencia de referentes artísticos en el proyecto creativo de Daniel Gil en el que la influencia dadaísta y surrealista es significativa se manifiesta en el estudio y análisis de sus portadas y las conexiones conceptuales que hemos ido estableciendo entre los principales artistas que representan estas vanguardias.
6. La formación artística de Daniel Gil aportada en su biografía profesional conlleva un modo propio de diseñar en el que la mirada constante hacia las manifestaciones artísticas de principios y mediados del siglo xx suponen una importante fuente de documentación, quedando reflejadas en su trabajo.
7. Podemos decir que Daniel Gil interviene el objeto de forma que cada una de sus portadas es distinta pero, a la vez, mantiene el sello global de identidad de empresa, perfectamente reconocible a través de las cubiertas de Alianza Editorial.
8. La creación de una corriente o estilo gráfico a partir de este autor, como uno de los pioneros en el diseño gráfico de España, deja abierta a posibles investigaciones la influencia de Daniel Gil en diseñadores posteriores del ámbito nacional que han heredado su forma de expresión.
9. En el diseño de cubiertas de Daniel el objeto adquiere una doble funcionalidad: gráfica y plástica:
  - Gráfica, como elemento compositivo dentro del soporte bidimensional de las cubiertas de libro;
  - Plástica, en tanto en cuanto es concebido de forma escultórica para posteriormente reproducir su imagen y registrarla en las cubiertas de libros.
10. Coexiste un lenguaje verbal y un lenguaje visual en las imágenes creadas por Daniel Gil en los que el objeto cotidiano y el fragmento del cuerpo son concebidos de forma que el espectador, o lector, establece una relación estética con la imagen, como demostramos a través de la relación conceptual existente entre Daniel Gil y los distintos artistas plásticos mencionados.
11. La tipología de cubiertas editoriales aportada en la presente tesis doctoral nos sirve para mostrar que Daniel Gil trabaja la portada como un espacio de expresión artística. Con ello hemos visto que el objeto cotidiano concebido como *ready-made* puede ser un registro de conexión para la expresión gráfica, de forma que la experimentación en el ámbito visual gráfico está abierta al flujo continuo de investigaciones y aportaciones artísticas.





12. Se han establecido cuatro grandes grupos de cubiertas, a saber, cubiertas gráficas, cubiertas *collagistas*, cubiertas objetuales y cubiertas corporales, siendo en las dos últimas en las que hemos ahondado en esta tesis doctoral, por su importante conexión con el *ready-made* duchampiano y con el *objet trouvé* surrealista, además de ser las que más nos acercan formalmente a la obra de importantes artistas de la vanguardia del siglo XX.
13. En las *cubiertas objetuales*, el objeto es creado *ad hoc* por Daniel Gil, desposeído de su función y de su significado e impregnándolo de matices estilísticos. Estas cubiertas se han clasificado, a su vez, de la siguiente manera: a) cubiertas objetuales con *ready-mades* puros, es decir, aquéllas donde el objeto no es fabricado ni construido, sino tan solo elegido entre la infinita cantidad de productos industriales que llenan el espacio cotidiano; b) cubiertas objetuales con *ready-made* intervenidos. En ellas el objeto es sutilmente manipulado para que el espectador pueda imaginar los efectos de una acción mirándolos cuidadosamente; c) cubiertas objetuales con *ready-mades* en clave *Pop*, en las que los objetos manufacturados y producidos en serie irrumpen en la composición gráfica de modo desafiante y crítico exaltando la objetualidad de la vida popular o cotidiana; d) cubiertas objetuales con *ready-mades* surrealistas. Aquí observamos los choques casuales entre objetos y los encuentros azarosos de realidades extrañas que dotan al objeto de un poder metafórico y/o simbólico cercano al poema objetual surrealista.
14. El estudio del cuerpo fragmentado en el seno de las *cubiertas corporales* también nos ha llevado a establecer la siguiente sub-clasificación: a) cubiertas corporales

con fragmentos anatómicos del cuerpo: cabeza (o busto en sentido clásico). En ellas la cabeza o busto en sentido clásico es protagonista de la imagen a la vez que retoman el carácter dadaísta de Duchamp, la agresividad visual surrealista, la significación del *Pop* o la poética brossiana; b) cubiertas corporales con fragmentos del cuerpo de personalización, en las que fragmentos corporales como orejas, ojos, narices o bocas conforman sinécdoques visuales de un fuerte potencial expresivo; c) cubiertas corporales con fragmentos del cuerpo (des)personalizados, donde la mutilación, desmontaje y reorganización del fragmento del cuerpo componen un hecho significativo protagonizando distintos escenarios simbólicos.

A modo de reflexión diremos que la obra de Daniel Gil como diseñador gráfico ha sido analizada en esta tesis doctoral por sus valores técnicos, formales y conceptuales, pero también estéticos, pues las imágenes de sus portadas aluden a las vanguardias artísticas desde el dadaísmo, el surrealismo o el *Pop*, pasando por la poética visual del objeto y del fragmento del cuerpo. El trabajo de Daniel Gil no apunta a una única dirección gráfica sino que, como proyecto creativo, responde a «otro diseño», en el que se articula la planificación de la idea motivada por agentes externos y la libertad creadora para la proyección de la misma. Entendemos que queda abierto un amplio campo para futuras líneas de investigación en cuanto al espacio gráfico entendido como expresión artística, por lo que pensamos que nuestro trabajo solo acaba de empezar y vislumbramos un largo camino por recorrer dentro de esta línea de investigación.

Rosa M<sup>a</sup>. RODRÍGUEZ MÉRIDA