

CONNESSIONE: LEONARDO DA VINCI

KAREN ALICIA RIVERA RODRÍGUEZ

SEMILLERO: CONNESSIONE

ASESOR: ENERDO MARTÍNEZ

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO

PUBLICIDAD

BOGOTÁ D.C.

RESUMEN

Connessione es una exposición que se llevará a cabo en la Universidad Jorge Tadeo Lozano en el 2019 conmemorando 500 años desde el fallecimiento del genio Leonardo Da Vinci, es una exposición que tendrá como premisa reconocer a este maestro como uno de los mayores genios que ha dado la historia. No es para menos ya que nos dejó avances en diferentes saberes exactos y en otros más humanos como el arte.

Este hombre siempre entendió el conocimiento del mundo como una gran masa de posibilidades y consideraba que la habilidad de conectar elementos que parecen totalmente dispares es en donde nacen las grandes ideas, este fue el legado de alguien que llevó a su máxima expresión las ideologías de la época Renacentista, por ello la atemporalidad de sus escritos y obras de arte merecen ser exaltados en nuevas formas estéticas uniendo el pasado con el presente.

ABSTRACT

Connessione is an exhibition that will be held at the Jorge Tadeo Lozano University in 2019 commemorating 500 years since the death of the genius Leonardo Da Vinci. It is an exhibition whose premise will be to recognize this master as one of the greatest geniuses he has given the history. It is not for less since it left us advances in different exact knowledge and in other more human as art.

This man always understood the knowledge of the world as a great mass of possibilities and considered that the ability to connect elements that seem totally different is where the great ideas are born, this was the legacy of someone who brought to its maximum expression the ideologies of the Renaissance period, therefore the timelessness of his writings and works of art deserve to be exalted in new aesthetic forms uniting the past with the present.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. PRESENTACIÓN Y PRECISIÓN DEL TEMA A TRABAJAR	5
3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	6
4. JUSTIFICACIÓN.....	7
5. OBJETIVOS	8
5.1 OBJETIVO GENERAL:.....	8
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:.....	8
6. MARCO TEÓRICO	9
7. ESTADO DEL ARTE	14
8. DISEÑO METODOLÓGICO:.....	15
9. CAPÍTULO 1: VIDA Y OBRA DE LEONARDO DA VINCI	17
10. CAPÍTULO 2: CAMPAÑA PROMOCIONAL	21
10.1 CONVOCATORIA	22
10.2 TARGET	23
10.3 CONCEPTO	23
10.4 TEXTO DE LA CONVOCATORIA	23
10.5 PIEZAS.....	25
11. ANEXOS	26
12. CONCLUSIONES	37
13. SUGERENCIAS.....	38

1. INTRODUCCIÓN

Leonardo Da Vinci es uno de los representantes más importantes del Renacimiento, y por ello la Universidad Jorge Tadeo Lozano tomando el ejemplo de instituciones importantes en el campo cultural que celebrarán este evento tan importante se juntó también a este homenaje. En la Biblioteca de la universidad se llevará a cabo una exposición llamada **Connessione**, el nombre de esta, parte de lo que para el genio significaba este concepto, pues para Leonardo hacer conexiones imaginarias de elementos que parecen totalmente distintos es en donde nace la originalidad, resaltando todo su legado y partiendo de su personalidad curiosa y metódica se pretende hacer una exposición de arte con expresiones diversas que den cuenta de los aportes trascendentales de este personaje.

El evento buscará las apuestas que se están haciendo actualmente en el campo de la museología y es que una exposición no sea un espacio donde solo van eruditos, sino que se mostrará a **Connessione** como algo para todo público, dejando ver a Leonardo como ese ser simpático desde la comunicación y apostando así a crear una experiencia memorable para el visitante.

2. PRESENTACIÓN Y PRECISIÓN DEL TEMA A TRABAJAR

La campaña promocional para la convocatoria de la exposición *Connessione* sobre obras basadas en Leonardo Da Vinci es un proyecto que permitirá entender lo que está pasando hoy con las exposiciones de arte, historia y cultura que se llevan a cabo en galerías y museos.

Lo interesante de este proyecto es entender la importancia de la educación no formal y el porqué del existir de estos espacios. La mayoría de jóvenes no van a exposiciones de arte o museos porque es un plan que no pasa por la cabeza en tiempos de ocio, pero también es porque la imagen de museo hasta ahora empezó a cambiar.

Los museos tradicionales tenían una imagen casi sagrada, donde se creía que solo iban personas que tenían un gran conocimiento sobre arte o historia, las piezas que allí se encontraban eran intocables e inalcanzables, hechas exclusivamente para ser admiradas. (Lin, 2006; McPherson, 2006) Sin embargo, hoy en día galerías y museos han optado por utilizar todos los recursos que tienen a la mano para generar relatos entre los visitantes y experiencias inolvidables (Gosling y Coelho, 2016) casi comparables a una activación de marca.

Connessione es un proyecto con un gran potencial, pues Da Vinci es un personaje que siempre nos sorprenderá por más años que pasen, fue uno de los genios más destacados de la historia, así que cada pieza para promocionar este evento dará cuenta del carisma e inteligencia de este hombre.

3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Qué características gráficas, lingüísticas y de difusión debería tener la campaña promocional para la convocatoria de la exposición *Connessione*?

4. JUSTIFICACIÓN

Hacer una exposición como *Connessione*, reconociendo el legado que ha dejado alguien importante para la humanidad y transformarlo es importante, nuestra historia es lo que nos hace a todas las sociedades lo que somos ahora, y todos tenemos referentes que hacen parte del banco cultural global, así como cada día salen nombres nuevos que empezamos a reconocer, convirtiéndose también en referentes para ciertos grupos.

Es importante destacar la transformación que han tenido los museos y la importancia que hoy le dan al visitante. Las distintas investigaciones sobre la aplicación del mercadeo en galerías y museos dan cuenta de que este conjunto de operaciones es lo que ha permitido que hoy estos espacios no hayan muerto. (Camarero y Garrido, 2011)

5. OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GENERAL:

Crear una campaña promocional de la exposición **Connessione** sobre la obra de Leonardo Da Vinci en la Biblioteca de la Universidad Jorge Tadeo Lozano durante 2019.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Indagar sobre la vida y obra de Leonardo Da Vinci
- Conocer el concepto de la exposición **Connessione**
- Determinar las estructuras físicas/ visuales/ literarias de las piezas de la exposición **Connessione**

6. MARCO TEÓRICO

Inteligencia Genial es el libro más importante del marco teórico ya que es de dónde parte el concepto de la exposición, este texto nos expone siete principios que desarrollan la inteligencia, estos principios ayudaron a Leonardo da Vinci a ser el genio que fue y si los incorporamos a nuestra vida seguramente nos ayudarían a desarrollar nuestra mente de tal manera que podamos resolver problemas de manera más óptima y acercarnos a plantear teorías muy cercanas al nivel de las teorías y conclusiones a las que llegó este genio en sus libretas de notas.

Los siete principios son:

- *Curiosità*: Hace referencia a la curiosidad insaciable que tenía Leonardo, ya que esta es la que permite crear teorías y plantear preguntas interesantes, pues una buena pregunta nos llevará a una respuesta que puede ayudarnos con nuestro aprendizaje y la retroalimentación continua es algo importante para hacer trabajar a uno de nuestros órganos más preciados, el cerebro.
- *Demostrazione*: Anima a poner a prueba nuestras propias opiniones y creencias desde lo que nos brinda la experiencia, pues esta nos hace libres, nos permite crear opiniones desde nuestras verdades sin seguir las de los demás.
- *Sensazione*: Nuestros sentidos nos pueden ayudar a aprender, pero solo si trabajamos en ellos, el autor cita a varios pensadores mostrando que todos llegan a la misma conclusión: el sentido al que Da Vinci le dio más importancia fue a la vista; desde esta podremos darnos cuenta de cómo funciona nuestro entorno solo si la entrenamos debidamente.
- *Sfumato*: Entre más conocimiento se va adquiriendo caemos en la ambigüedad y hay que aceptarlo.
- *Arte/Scienza*: Normalmente gracias a la educación que nos dan terminamos desarrollando más un hemisferio del cerebro más que otro, nos volvemos muy racionales o desarrollamos nuestro instinto y florece nuestra parte artística. Hay que entrenar el cerebro para desarrollar los dos hemisferios y aprovechar nuestras habilidades al máximo.
- *Corpolatia*: No hay que dejar atrás nuestra condición física, porque un cuerpo entrenado integralmente es una gran herramienta para explorar el mundo.
- *Connessione*: Todo en el mundo es un sistema y al final todo tiene que ver con todo, entre más prendamos sobre distintos temas más fácil será encontrar estas conexiones.

Los escritos de Leonardo Da Vinci hoy son importantes porque para su época era un hombre visionario, adelantó muchos inventos en sus libretas que para esos tiempos eran impensables. A continuación, hablaré de sus notas enfocadas hacia la pintura recopiladas en el *Tratado de la pintura* donde desde unos breves puntos habla del cómo debe enseñarse a pintar y qué características debe tener un artista con sus obras.

El maestro plantea desde sus primeros puntos que alguien que quiera empezar a dibujar debe aprender desde la generalidad para llegar a lo particular. Normalmente cuando uno asiste a un curso de dibujo le enseñan a hacer perspectiva, luego anatomía y de último a manejar luces y sombras, esto es lo que permite ir educando el ojo para crear siluetas que tengan sentido, para luego darles a éstas un carácter.

También argumenta que el artista no puede hacer a un lado a las matemáticas y la geometría, porque entre más tenga en cuenta estas dos ciencias mejor serán sus dibujos. Todo en el mundo tiene formas geométricas y aquel que entienda cómo interactúan estas figuras en el mundo real podrá crear imágenes con las proporciones correctas.

Propone también varias técnicas para generar en la pintura profundidad de campo, un buen manejo de color, la importancia del manejo de luces y sombras, proporción, anatomía, texturas, eventos y escenarios (batallas, el diluvio, la noche, paisajes, figuras alegóricas). Además de algunas técnicas para convertirse en un gran artista y crítico de sus propias obras, ya que el artista que se exige es el que puede avanzar en su técnica, y aquel que no deja la ciencia a un lado es el que podrá hacer piezas artísticas más acordes con la realidad y armoniosas.

Un artículo importante que nos podría dar una idea de cómo debe ser la exposición es “Innovación y orientaciones de marketing en la gestión de museos: Evidencia empírica en el ámbito europeo” escrito por Carmen Camarero y María José Garrido, ellas nos explican que el concepto de orientación al mercado y una propensión a innovar han ayudado a muchas empresas y organizaciones a encontrar una ventaja competitiva sostenible. Para poder utilizar estos modelos en los museos se debe entender que los museos son entidades no lucrativas y al mismo tiempo lucrativas, es decir, se ocupan de conservar y exponer el patrimonio, de educar a la comunidad, como también de seguir siendo una figura social y política

importante. Por otro lado, le interesa que vayan turistas, donantes y más visitantes, además de estar buscando financiación de empresas u organizaciones para proyectos.

A pesar de que los museos no son espacios en los que se piensa ejecutar acciones que tengan que ver con mercadeo, hoy se ha vuelto importante porque esto les ha permitido crear estrategias de innovación.

Dicen que es el primer estudio sobre cómo la orientación al mercado puede ayudar a las organizaciones culturales. Hoy en día nadie va a reconocer que para un museo es más importante el turismo y la entrada de visitantes antes que la educación no formal que ofrecen estos espacios, pero lo cierto es que ya están implementando estrategias de mercadeo para llamar a más personas. Sin embargo, no las llaman así, pero el buscar nuevas maneras para que el público interactúe con las obras, de que incluso entre los mismos visitantes creen relatos dentro de estos espacios, no es muy lejano a lo que las grandes empresas realizan hoy cuando hacen activación de marca. La experiencia en el usuario es lo que ha permitido que estas organizaciones no se vuelvan obsoletas.

En este artículo citan a Liao, Foreman y Sargeant (2001), quienes consideran que la orientación al mercado para estas organizaciones debe ser reemplazada por estos conceptos: Orientación al visitante, orientación al donante, orientación a la competencia, orientación a la colaboración y coordinación interfuncional. Explicaré cada uno:

Orientación al visitante: Desde hace unos años las piezas que se encuentran en los museos dejaron de llevarse toda la importancia para ser hoy los visitantes lo más importante. Los museos deben entender las necesidades y las demandas de estos para poder cumplir con sus intereses.

Orientación al donante: Los objetivos económicos descansan sobre ellos y por eso además de cumplir con las expectativas de los visitantes también cumplen con las exigencias de los donantes. Aunque también cabe resaltar otros grupos que actúan como “stakeholders (empleados, voluntarios, administraciones de locales –normalmente los museos cuentan con cafeterías y/o tiendas de recordatorios--, ciudadanos, gobiernos, etc)”

Orientación a la competencia: El estudio de la competencia es esencial para crear un diferencial, esta competencia no necesariamente son otros museos. Alternativas de ocio y

cultura también deben tenerse en cuenta. Algo que puede ayudar a gestionar diferenciales es ver oportunidades en las futuras exposiciones temporales.

Orientación a la colaboración: La competencia es fuerte entre los museos, pero también hacen muchos trabajos conjuntos para apoyarse entre sí. La competencia entonces no es una amenaza, sino una oportunidad de encontrar aliados para llamar más visitantes o satisfacer a los donantes.

Coordinación interfuncional: Las distintas áreas del museo siempre deben estar en comunicación constante, a pesar de que todas son muy diferentes y tienen objetivos diferentes, se debe trabajar en conjunto para alcanzar las metas que se plantea la institución.

Desde otros autores Carmen Camarero y María José Garrido muestran la importancia de la orientación a la calidad y orientación a la custodia en los museos ya que la orientación a la calidad no se hace de manera convencional, como se haría en una empresa lucrativa, si no que cumple ciertas condiciones y la orientación a la custodia tiene que ver con el qué hacer de un museo específicamente.

Orientación a la calidad: Esto tiene que ver con la exposición ya que es lo que evalúa el visitante. Y no solo eso, sino que también los servicios que el espacio brinda son importantes para quienes lleguen allí. Esta orientación en una empresa se vería desde los productos o servicios ofrecidos y ya, pero para un museo es importante evaluar la mediación y desde allí se desprende también la calidad en educación y la experiencia brindada a cada usuario. (NILSSON, JOHNSON y GUSTAFSSON, 2001).

Orientación a la custodia: Los museos la mayoría de veces deben centrarse en su función dejando a un lado las exigencias del mercado, porque la investigación, la conservación y el dar a conocer el patrimonio son elementos que no se pueden dejar atrás. Más allá de crear experiencias en los usuarios, son entidades serias que buscan que la sociedad tenga una imagen clara de lo que en el pasado fuimos o de lo que hoy somos y esto es lo que debe predominar siempre. (TOBELEM, 1997).

Los museos cumplen muchas funciones, entre ellas están: el recolectar, almacenar y estudiar patrimonio, además de educar a la población. No obstante, a muchas personas no se les cruza por la cabeza ir a un museo en sus tiempos de ocio, el artículo “El modelo de experiencias

aplicado a un museo” escrito por Marlusa de Servilha Gosling y Mariana de Freitas Coelho, describe el estudio que hicieron Marlusa de Servilha y Mariana de Freitas sobre las motivaciones que impulsan a ir a un museo y el por qué muchos no van.

Encontraron datos muy interesantes como, por ejemplo: los jóvenes universitarios en su mayoría no visitan los museos locales, solo se les pasa por la cabeza el visitar uno cuando están de viaje, también que a muchos les parecen lugares quietos y aburridos, en muchos casos incluso ocupan el último lugar en planes que harían en su tiempo libre.

Algo que es importante para cautivar a los visitantes de un museo es la calidad de la experiencia y esta se mide a través de cómo es el servicio en este espacio, en este aspecto hay varias cosas por medir: la calidad de la mediación, la distribución del espacio, la calidad en la exposición tanto permanente como temporal.

Algo importante es que se resalta en este artículo es que el museo es un lugar de autoaprendizaje, nosotros decidimos el orden en el que veremos una exposición muchas veces, sin guiarnos por la señalética del lugar, cada uno de nosotros crea su propia experiencia y esto es lo que hace a las bibliotecas y los museos oportunidades de buscar estímulos intelectuales.

Esta investigación es una muestra más de lo importante que ha sido para los museos estar innovando con estrategias de mercadeo para dejar una buena experiencia en los visitantes, pues esto permite que vuelvan a estos espacios además de generar un voz a voz que logra capturar a más personas para que llenen sus tiempos de ocio con relatos entre el patrimonio cultural que allí se encuentra y su banco cultural y de experiencias.

7. ESTADO DEL ARTE

Animalista: Genealogías, representaciones, violencias, respuestas

Desde el diseño es una pieza que es fácil de leer, los colores tienen un contraste adecuado ya que el fondo gris con la ilustración en acuarelas es agradable a la vista sin saturar de información, además el texto está distribuido de manera adecuada en el espacio. Tiene la información necesaria para todo aquel que quiera participar ya que se enterará sobre qué es la exposición además del lugar, el día y las horas en las que puede asistir. **(Véase anexo 1)**

Itinerante. Salón de arte Soacha

Tiene un diseño sencillo y entendible, pero no deja claro quién organiza la exposición, no sabemos quién es el curador. Sin embargo, contiene toda la demás información necesaria como la fecha, hora, dirección y dónde encontrar más información. **(Véase anexo 2)**

Microfonía.

Es una exposición de sonido y arte, pero en la pieza no se encuentra esta información, solo se encuentra en la red, por lo que deja muchas dudas a quien ve la pieza sobre lo que se va a encontrar allí, por otro lado, en cuanto al diseño al ser gris en casi su totalidad no le permite resaltar, lo que puede llevar a que se convierta en paisaje la campaña. Además, la tipografía está muy mal escogida, pues no se leen con claridad muchas palabras pues el tamaño y los trazos de la misma no ayudan a su legibilidad. **(Véase anexo 3)**

8. DISEÑO METODOLÓGICO:

La presente investigación utilizará el paradigma de la investigación-creación; por lo tanto, tiene una profundización en el tema que luego se verterá en un proceso creativo. Esto se revela en la propia estructura del trabajo. Primero tiene un proceso de búsqueda de la información y análisis de la misma, y luego se evidencia todo el proceso creativo que se realizó con la información decantada. Este paradigma de investigación está enfocado desde una perspectiva estética, por lo que el proceso creativo consiste en piezas publicitarias sobre un tema que también está marcado por el universo de la estética: la curaduría de una exposición artística. Las decisiones que se tomaron durante el proceso creativo son de índole estética. La definición de cuáles fueron los colores, las tipografías, los tamaños, las imágenes, el tipo de imágenes y la manera en que se hacía llegar la información al público objetivo por una fuerte impronta estética.

Si nos atenemos al alcance de los resultados de nuestra investigación, esta es una investigación fundamental porque, aun cuando no está enfocada a la búsqueda de un nuevo conocimiento, está enfocada a ofrecer un nuevo conocimiento en la actualidad de nuestro público objetivo.

De acuerdo con la ocurrencia de los hechos y el registro de la información, nuestra investigación es prospectiva porque los hechos que propone ocurrirán con posterioridad al proceso creativo que nosotros llevaremos a cabo. Y la huella que dejará la investigación se mide a futuro.

Para llevar a cabo esta investigación, los métodos más utilizados los vamos a ver desde la perspectiva con la que se llega al conocimiento. Tenemos unos métodos teóricos que son aquellos que sirvieron para comprender la vida y la obra de Leonardo da Vinci.

De acuerdo con la manera en que se abordó la realidad, se usaron métodos generales del conocimiento, fundamentalmente los que me ayudaron a entender cómo se produjeron los acontecimientos, cómo se valoraron las obras, cómo se relacionaban las obras con el contexto histórico y cómo poder llevar ese contenido a las piezas gráficas que promocionan el evento **Connessione**. De acuerdo con el campo de acción en el cual nos detendremos, tenemos métodos generales del conocimiento, y dentro de esos métodos, hay uno que hay que destacar: es el método de la descripción. Este método nos permite reconstruir a nivel teórico

estos fenómenos y objetos de la realidad tangible. La descripción permite desmenuzar por partes ese objeto y reconstruirlo a un nivel superior, determinando cuáles son sus elementos distintivos, característicos y diferenciadores.

El método de la descripción estuvo acompañado del análisis-síntesis que permite desentrañar cuáles son los significados que contienen los objetos y fenómenos para poder determinar su importancia, su trascendencia en el momento histórico en que ocurrieron y en los momentos que los sucedieron y, desde esta misma perspectiva, la síntesis que se hace desde el análisis permite encontrar los elementos que no varían desde ese mismo objeto o fenómeno cultural.

Estos métodos no solo sirvieron para el tema de la investigación sino para el proceso creativo, porque me permitieron encontrar los elementos distintivos propios del ejercicio creativo que se quería realizar, que son distintos a los que tenía como orientación metodológica. De acuerdo con eso también se utilizaron algunos métodos particulares de la ciencia. El principal método particular con el que se trabajó fue el iconográfico. Viene del universo creativo de las artes visuales y es aquel que permite estructurar la superficie gráfica y determinar las instancias de color, tipografía y forma de los objetos en el espacio seleccionado.

El proceso de trabajo fue el siguiente: primero, la lectura de los textos sobre la vida y obra de Leonardo da Vinci; segundo leer sobre museología y las nuevas tendencias en este campo para entender cómo se están manejando hoy las exposiciones de arte, tercero determinar cómo iban a ser las piezas para la campaña de convocatoria y los medios por donde sería difundida.

Como el paradigma de investigación- creación fue el utilizado para el presente trabajo, este último carece de hipótesis o de idea científica, puesto que no intenta validar o demostrar una idea previa, como tampoco pretende demostrar la efectividad de lo creado. El proceso de validación de la efectividad de las piezas creadas, constituiría un objeto de estudio de una futura investigación.

9. CAPÍTULO 1: VIDA Y OBRA DE LEONARDO DA VINCI

El quinto capítulo del libro *Inteligencia genial* nos habla sobre la vida y obra de Da Vinci, el autor en cada párrafo deja ver su gran admiración por el maestro y no es para sorprendernos, pues es uno de los representantes más reconocidos de la época del Renacimiento, junto a Miguel Ángel y Rafael, pues llevaron a su máxima expresión los ideales de la misma. Después del medioevo donde se reprimió la habilidad racional y las conversaciones más intelectuales tenían que ver con teorías míticas y teológicas. En el Renacimiento nació una nueva forma de ver el mundo, se explotaron las habilidades del hombre y hubo muchos descubrimientos, innovaciones e invenciones como: La prensa, el lápiz y el papel barato, el astrolabio, la brújula, las naves de gran tamaño, el cañón de largo alcance y el reloj mecánico (Gelb, 1998).

¿Por qué Leonardo Da Vinci es una muestra clara de los ideales renacentistas? Para nadie es un secreto que este hombre fue un genio. Más que artista, era una persona con una curiosidad insaciable, estudio sobre cada tema que le causaba algo de interés.

Leonardo nació el 15 de abril de 1452, su madre, Caterina, era una campesina de Anchiano, un pueblo cercano a la ciudad de Vinci. Su padre, Piero da Vinci, quien no estaba casado con su madre, era un exitoso contador de Florencia. Ya que un niño nacido fuera del matrimonio no podía ser un futuro notario, Leonardo no siguió los pasos de su padre (Gelb, 1998).

En cambio, fue enviado a ser aprendiz del escultor y pintor Andrea del Verrochio. Se sabe que la primera pintura que realizó Leonardo fue el ángel y algo del paisaje de la pintura del *Bautizo de Cristo* de Verrochio. Pronto los Medici le servirían de mecenas por su gran talento introduciéndolo en el mundo del arte y la filosofía (Gelb, 1998).

Luego de seis años con Verocchio, Da Vinci entró en 1472 en la Compañía de San Lucas, allí se reunían varios estudiosos y es probable que haya aprovechado para aprender anatomía. Algo característico de Leonardo era que siempre utilizaba una túnica rosa, era famoso por su gracia, su talento como narrador, mago y músico. Era una persona muy sensible y el ser encarcelado a sus veinticinco años por sodomía lo afectó mucho. A pesar de que los cargos fueron retirados, este hecho lo impulsó a dejar Florencia (Gelb, 1998).

Los años siguientes hizo diferentes obras. Una de las más significativas es *La adoración de los magos*, un encargo de los monjes de San Donato a Scopeto. En 1482 se trasladó a Milán. Bajo el patrocinio de Ludovico Sforza, hizo una de sus obras más reconocidas *La última cena* (Gelb, 1998). La composición de esta obra, perfectamente geométrica y armoniosa donde al lado izquierdo y derecho hay un peso visual similar y al centro queda Cristo enmarcado por sus discípulos dándole tranquilidad y calma, hacen de esta obra algo digno de ser contemplado.

Leonardo cuando no estaba pintando, estaba estudiando anatomía, astronomía, botánica, geología, vuelo y geografía. Ludovico fracasó en 1499 y Leonardo tuvo que volver a Florencia, en 1500 y al año siguiente mostró su dibujo de *La Virgen con el Niño, santa Ana y san Juanito*, pedido por los frailes servite. Más que pintor, Leonardo era un gran dibujante, dejó varias obras sin terminar en las que se puede apreciar la calidad de su talento (Gelb, 1998).

En 1502 Leonardo se convirtió en jefe de ingenieros del comandante de los ejércitos papales, César Borgia. Viajó mucho durante el año siguiente y le sirvió de cartógrafo a su nuevo patrón. Cuando Borgia se dio cuenta de que estaba perdiendo la batalla, la Signoria de Florencia envió a Nicolás Maquiavelo para que aconsejara a Borgia. Sin embargo, perdió la batalla y durante este tiempo Maquiavelo y Leonardo se hicieron grandes amigos (Gelb, 1998).

En la misma época en la que Leonardo pintó *La batalla Anghiari*, hizo un retrato de la tercera esposa del noble florentino, Francesco del Giocondo. Madonna Elisabetta, la llamaban la Mona Lisa, es la pintura más famosa y misteriosa del maestro (Gelb, 1998).

A sus sesenta años da Vinci se fue a Roma donde se quedó en el Vaticano. Aunque León X, era un papa amante del arte estaba muy pendiente de los pedidos que le había otorgado a Rafael y Miguel Ángel, y poca atención le prestaba al viejo Da Vinci, por ello se concentró en sus estudios de anatomía, óptica y geometría. El poco apoyo del Vaticano se convirtió en nulo cuando se murió su protector en 1516 (Gelb, 1998).

Se fue entonces a Milán con sus alumnos y asistentes. Sus últimos años tuvo como patrón a Francisco I, rey de Francia. Este hombre le dio un castillo y libertad para pensar y trabajar en

lo que quisiera. Su trabajo al final se basaba en filosofar y conversar con Francisco. A pesar de que durante sus últimos años siguió estudiando se lamentó porque el tiempo no le había alcanzado para realizar su sueño de unificar todo el conocimiento.

Leonardo Da Vinci murió a los sesenta y siete años, el 2 de mayo de 1519 (Gelb, 1998).

Da Vinci era una persona con una curiosidad exagerada, siempre estaba pensando en teorías, o en cualquier cosa que le tuviera la mente ocupada. Uno de sus pasatiempos era siempre escribir todo aquello que se le pasara por la cabeza.

Por ello sus escritos son importantes, los apuntes más destacados sobre la enseñanza de la pintura y lo que debe ser un artista están recopilados en el *Tratado de la Pintura*, a mi consideración los puntos más importantes que allí se encuentran son:

- *Qué regla se deba dar a los principiantes*

“Es evidente que la vista es la operación más veloz de todas cuantas hay, pues solo en un punto percibe infinitas formas, pero en la comprensión es menester que primero se haga cargo de una cosa, y luego de otra: por ejemplo: el lector verá de una ojeada toda esta plana escrita, y en un instante juzgará que toda ella está llena de varias letras, pero no podrá en el mismo tiempo conocer qué letras sean, ni lo que dicen, y así es preciso ir palabra por palabra, y línea por línea, enterándose de su contenido. También para subir a lo alto de un edificio, tendrás que hacerlo de escalón en escalón, pues de otro modo será imposible conseguirlo. De la misma manera, pues, es preciso caminar en el arte de la Pintura.” (Da Vinci, 1827, p. 4)

Un pintor debe entrenar muy bien su vista, más que los otros sentidos porque esto es lo que le permitirá representar la realidad de manera adecuada. Entrenar la vista desde lo general a lo particular es importante para conseguir una obra de calidad.

- *Modo de avivar el ingenio para inventar*

“Quiero insertar entre los preceptos que voy dando una nueva invención de especulación, que, aunque parezca de poco momento, y casi digna de risa, no por eso deja de ser muy útil para avivar el ingenio a la invención fecunda: y es, que cuando veas alguna pared manchada en muchas partes, o algunas piedras jaspeadas, podrás, mirándolas con cuidado y atención, advertir la invención y semejanza de algunos países, batallas, actitudes prontas de figuras,

fisionomías extrañas, ropas particulares y otras infinitas cosas; porque de semejantes confusiones es de donde el ingenio saca nuevas invenciones.” (Da Vinci, 1827, p. 8)

Considero que este punto hace referencia a la **Connessione** de la que habla Gelb en el libro *Inteligencia Genial*, pues al estar todo conectado con todo, cada elemento que nos rodea puede ser fuente de inspiración para una composición, colores, texturas y demás elementos que tiene una obra de arte. Un artista siempre debe estar atento a todos los estímulos que recibe de su entorno.

- *De aquellos que usan solo la práctica sin exactitud y sin ciencia*

“Aquellos que se enamoran de sola la práctica, sin cuidar de la exactitud, o por mejor decir, de la ciencia, son como el piloto que se embarca sin timón ni aguja; y así nunca sabrá adónde va a parar. La práctica debe cimentarse sobre una buena teórica, a la cual sirve de guía la Perspectiva; y en no entrando por esta puerta, nunca se podrá hacer cosa perfecta ni en la Pintura, ni en alguna otra profesión.” (Da Vinci, 1827, p. 11)

Como sabemos Da Vinci además de un gran artista también sabía de diversos temas, muchos enfocados a ciencias exactas. Todo esto le ayudó a explotar todo su potencial en el arte pues entendiendo la matemática y la geometría podía manejar en sus dibujos proporciones armoniosas y acordes a la realidad, así que para el maestro es indispensable no dejar atrás la exactitud para ir mejorando en el oficio de pintor.

Según la visión de Leonardo podemos decir que un artista completo es aquel que no solo se preocupa por aprender todo sobre su qué hacer, sino que también busca saber sobre la mayor cantidad de temas que pueda, yo como creativa entiendo la importancia de esto, pues es importante entender sobre muchos temas ajenos a nuestro campo de acción. La creatividad no es una musa que llega de la nada. La creatividad llega sí y solo sí se trabaja duro, si se investiga a profundidad, la superficialidad no nos permite llegar a pensamientos divergentes y por ello debemos evitarla.

10. CAPÍTULO 2: CAMPAÑA PROMOCIONAL

En el 2019 se cumplen 500 años desde la muerte de Leonardo Da Vinci y es una gran oportunidad para recordar su legado. Grandes instituciones del mundo como la Biblioteca de España, la Galería de Oficios de Florencia, el Museo de Louvre de París y el Museo de Teyler de Holanda, solicitaron préstamos de pinturas, manuscritos, dibujos, diseños y textos del maestro Renacentista. También se harán itinerantes, como por ejemplo, a final de año México conmemora el aniversario.

Este momento tan importante no lo podía dejar pasar una de las universidades más representativas en el país en el ámbito creativo, la Universidad Jorge Tadeo Lozano, por ello esta institución convoca a una exposición colectiva para festejar el legado que dejó Da Vinci.

Adentrándonos más a lo que son las exposiciones en galerías y museos debemos tener en cuenta una afirmación que nos hacen Carmén Camarero y María José Garrido en el estudio que hicieron sobre la implementación del marketing en los museos:

“Los museos se mueven en el ámbito lucrativo y no lucrativo. El museo actúa como una organización no lucrativa, donde prevalecen los objetivos sociales (educación, conservación, custodia, etc.), a la vez que están presentan fines comerciales (incremento del número de visitantes y de los ingresos propios)” (Camarero y Garrido, 2011, p.29)

Esta aseveración es importante porque deja ver que a pesar de que los museos no son entidades con ánimo de lucro y a pesar de que las galerías si lo son. Las dos instituciones que son en parte parecidas porque buscan resguardar un patrimonio sea por un tiempo o permanentemente, están haciendo uso de estrategias de marketing para no quedar en el olvido y esto hay que destacarlo porque nos deja ver que en todo ámbito son aplicables estas estrategias y si las han seguido implementando a través de los años es porque funcionan para atraer más visitantes.

También es importante resaltar que un museo, galería o biblioteca son espacios que nos brindan estímulos intelectuales en nuestros momentos de ocio y nos permiten un aprendizaje autónomo.

Al ser cada vez las galerías y museos más inclusivos, es decir, menos elitistas y darle más cabida a toda clase de público están acercándose a la nueva museología (Gosling y Coelho,

2016) haciendo que las nuevas generaciones se interesen por estos espacios, pues buscan experiencias tanto en los lugares que visitan como en todo lo que consumen.

Connessione busca ser una pequeña muestra de la tendencia en este ámbito, porque al hacer a toda clase de personas partícipes de esta exposición de obras basadas en la vida y obra de Leonardo Da Vinci, y dando libertad para plasmar sus ideas. Estamos incluyendo a muchas personas desde su zona de confort mezclando sus saberes con el arte que es algo intrínseco a nosotros. **Connessione** al no estar exigiendo que solo los artistas pueden participar permite crear experiencias estéticas variadas tanto para los espectadores como para quienes vayan a ver la exposición.

10.1 CONVOCATORIA

Todas las expresiones artísticas son válidas en esta exposición tanto las tradicionales como: la cerámica, el grabado, la pintura, la escultura, la arquitectura; mediáticas como: la publicidad; contemporáneas como: el diseño gráfico, diseño de modas, diseño industrial, el performance y el videoarte, se podrán presentar máximo de dos obras (no necesariamente deben ser serie) las temáticas para concursar son libres. No se podrán postular instalaciones por razones espaciales.

Se podrán presentar piezas de acuerdo a estas dos líneas temáticas:

- La obra de Leonardo Da Vinci como inspiración creativa

La intertextualidad puede ser una herramienta interesante para entender los intereses actuales comparados con los del siglo XV. Además de permitirnos reflexionar sobre las preocupaciones existenciales y culturales del creativo contemporáneo.

- La obra como conexión entre el Arte y la Ciencia

La conexión entre estos dos campos es gran parte del legado de Leonardo Da Vinci, por ello será interesante ver este enlace en las creaciones de estos días con enfoque estético.

Podrán participar colombianos o extranjeros mayores de 18 años residentes en cualquier ciudad de Colombia, titulados o no titulados.

10.2 TARGET

El target principal serán los tadeistas, ya que la exposición tendrá lugar en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, además de que el enfoque de esta siempre ha sido formar a sus estudiantes según los ideales de la expedición botánica teniendo en cuenta la fusión entre Arte y Ciencia que es tan importante también para Da Vinci, además es un espacio donde se respira creatividad pues sus programas más destacados tienen que ver con las industrias creativas.

Por otro lado, las piezas serán en su mayoría difundidas en redes sociales y la página de la universidad ya que es el medio que más consumen los estudiantes de la institución, también se hará material P.O.P, pero en menor cantidad e impreso en gran formato para que no pase desapercibido.

10.3 CONCEPTO

La exposición nace desde lo que Leonardo entendía como *Connessione*, es decir, el aparente caos que hay en el mundo puede conectarse imaginativamente naciendo de estas conexiones pensamientos divergentes (Gelb, 1998).

Tener un pensamiento sistémico y una voluntad de aprendizaje continuo es el legado de Leonardo, la técnica y calidad de este hombre no ha podido ser superada porque toda su vida se enfocó en aprender más sobre su labor. Sus saberes en el ámbito científico y el arte hicieron que todo su trabajo se convirtiera en una conexión perfecta. La belleza que siempre fue uno de sus objetivos se entrelazo con la incertidumbre, con lo anómalo desde el sfumato para convertir cada una de sus obras en exquisitas piezas que hasta hoy trascienden.

10.4 TEXTO DE LA CONVOCATORIA

Cada una de las piezas para la convocatoria debe dar información sobre quién está patrocinando y/o a cargo de la exposición, además de la temática que se tratará. Por ello desde los textos buscamos que la información del evento quedara lo más clara posible. En esta ocasión utilizamos un lenguaje en segunda persona y cercano desde el tuteo para generar confianza y mantener la simpatía que caracterizaba a Leonardo.

La imagen que se destacará en cada una de las piezas de la convocatoria es una obra basada en el **Hombre de Vitruvio** llamada “El hombre, la media de todas las cosas / Protagoras / Leonardo/ Vitruvius” del autor Gustavo Sorzano del año 1972.

Por ello los textos serían así:

La Escuela de Publicidad y la Biblioteca de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, te invitan a participar con tu obra, en la Exposición que se realizará en conmemoración de los 500 Años de la Muerte de Leonardo Da Vinci.

Presentación de Propuestas:

Hasta el 5 de Abril de 2019

Informes: www.utadeo.edu.co

- Una pieza tendrá un globo de diálogo para darle jocosidad en el que dirá: ¡Estamos tomando medidas! **(Véase anexo 6 y 10)**
- Una pieza dirá: ¡¡Hay un espacio reservado para ti!! para invitar de forma cercana al que quiera participar en esta muestra estética en torno al genio Da Vinci. **(Véase anexo 5 y 9)**
- Una pieza solo dará cuenta de la fecha en la cual se cierra la convocatoria, esta se estará posteando de manera constante en los días de cierre para recordarles a los posibles participantes que la fecha cumbre para postularse se acerca. **(Véase anexo 4 y 8)**
- La pieza POP para pendón tendrá un letrero que dirá: Convocatoria abierta, se ubicara en un espacio concurrido para que así todos los tadeistas se enteren del evento, para hacer referencia a la Tadeo y que no se perdiera el estilo de ilustración, ilustré en el fondo los arcos de la entrada principal de la universidad que es un punto fuerte de referencia y al frente coloque la obra El Hombre Medida de Todas Las Cosas. **(Véase anexo 7 y 11)**

10.5 PIEZAS

Escogimos la pieza del *El Hombre, la Medida de Todas las Cosas* porque cumple con todos los requerimientos que pide esta convocatoria, además que la intertextualidad de uno de los dibujos más representativos de Da Vinci contextualiza al que lo ve casi que de forma inmediata.

Hice diferentes versiones, en un principio propuse un tono rosa para la obra basada en el Vitruvio haciendo referencia a la importancia del rosado del identificador y porque el rosa era algo que caracterizaba a Leonardo ya que siempre vestía de este color. **(Véase anexo 4 a 7)**

Luego tomé la obra y la modifiqué para darle más saturación a los tonos haciéndola ver más pop y actual, lo que mantenía también el concepto de traer el pasado a la actualidad y transformarlo, por ello esta versión fue la elegida y será la que acompañe cada pieza de la convocatoria. **(Véase anexo 8 a 11)**

11. ANEXOS

a Alcaldía de Bogotá a través del Instituto Distrital de la Participación IDPPAC invita al:

EXPOSICIONES DE ARTE

ANIMALISTA: GENEALOGÍAS, REPRESENTACIONES, VIOLENCIAS, RESPUESTAS

Curaduría: Halim Badawi



¡Bogotá está participand

Dic 5
6:00 P.M.
Monumento a los Héroes
Av. Caracas con calle 80

Primer piso:
Animal Crackers, intervención de Andrés Matías Pinilla

Segundo y tercer piso:
Reflexiones en torno a la vida animal

Cuarto piso:
Intervención del artista Leonel Castañeda.

 **BOGOTÁ MEJOR PARA TODOS**

BOGOTÁ CAPITAL ANIMAL
Del 30 de oct al 30 de dic

Apoya:

1. Animalista: genealogías, representaciones, violencias, respuestas

Inauguración exposición

ITINERANTE

SALÓN DE
ARTE

SOACHA

EN BOGOTÁ

2017

Miércoles
9 Mayo
7:00 p.m.

Hasta el 9 de junio de 2018

Entrada libre

Colombo Niza / C.C. Bulevar / Cr.58 No. 127 - 59
Tercer piso / Costado norte / Sala de exposiciones.

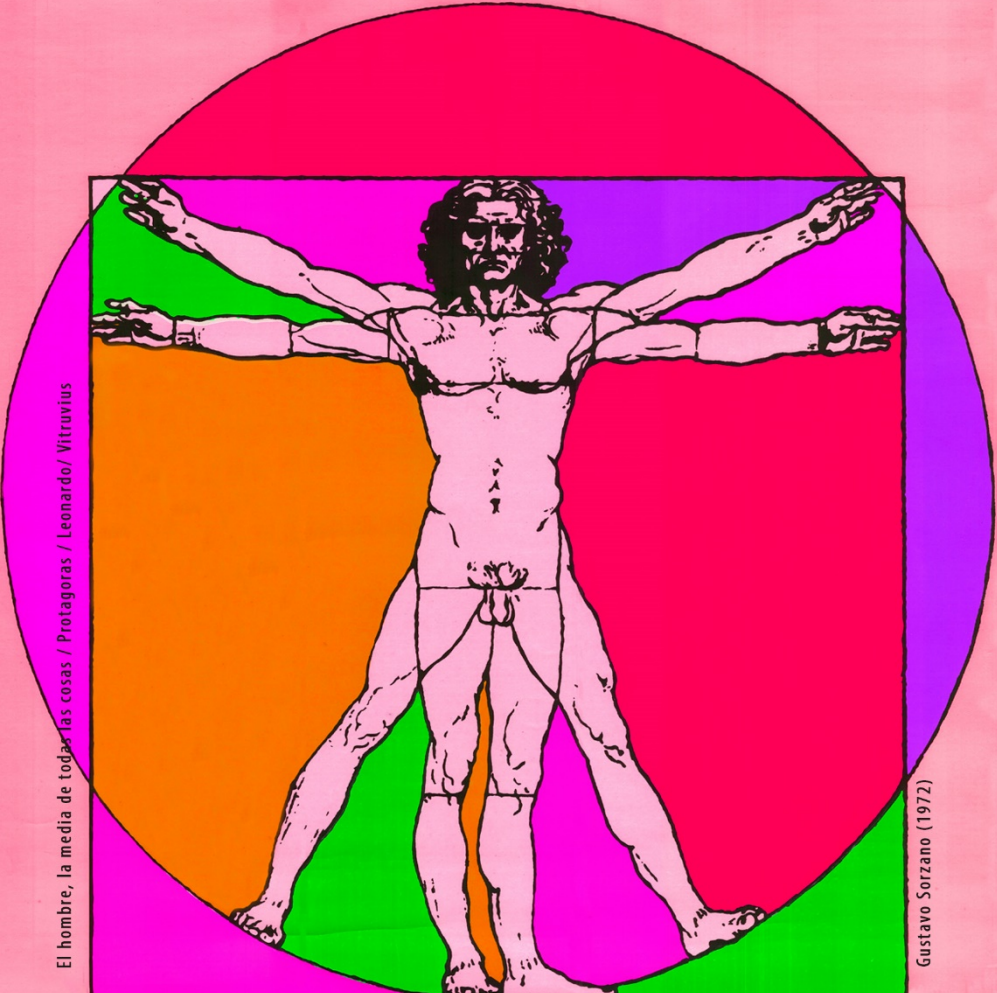
www.colombobogota.edu.co

2. Itinerante Salón de arte Soacha



3.

Microfonía



El hombre, la medida de todas las cosas / Protagoras / Leonardo/ Vitruvius

Gustavo Sorzano (1972)

Presentación de Propuestas:
Hasta el 5 de Abril de 2019

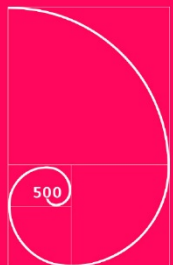
Informes: www.utadeo.edu.co



UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ (JORGE TADEO LOZANO)

**ESCUELA
DE PUBLICIDAD**

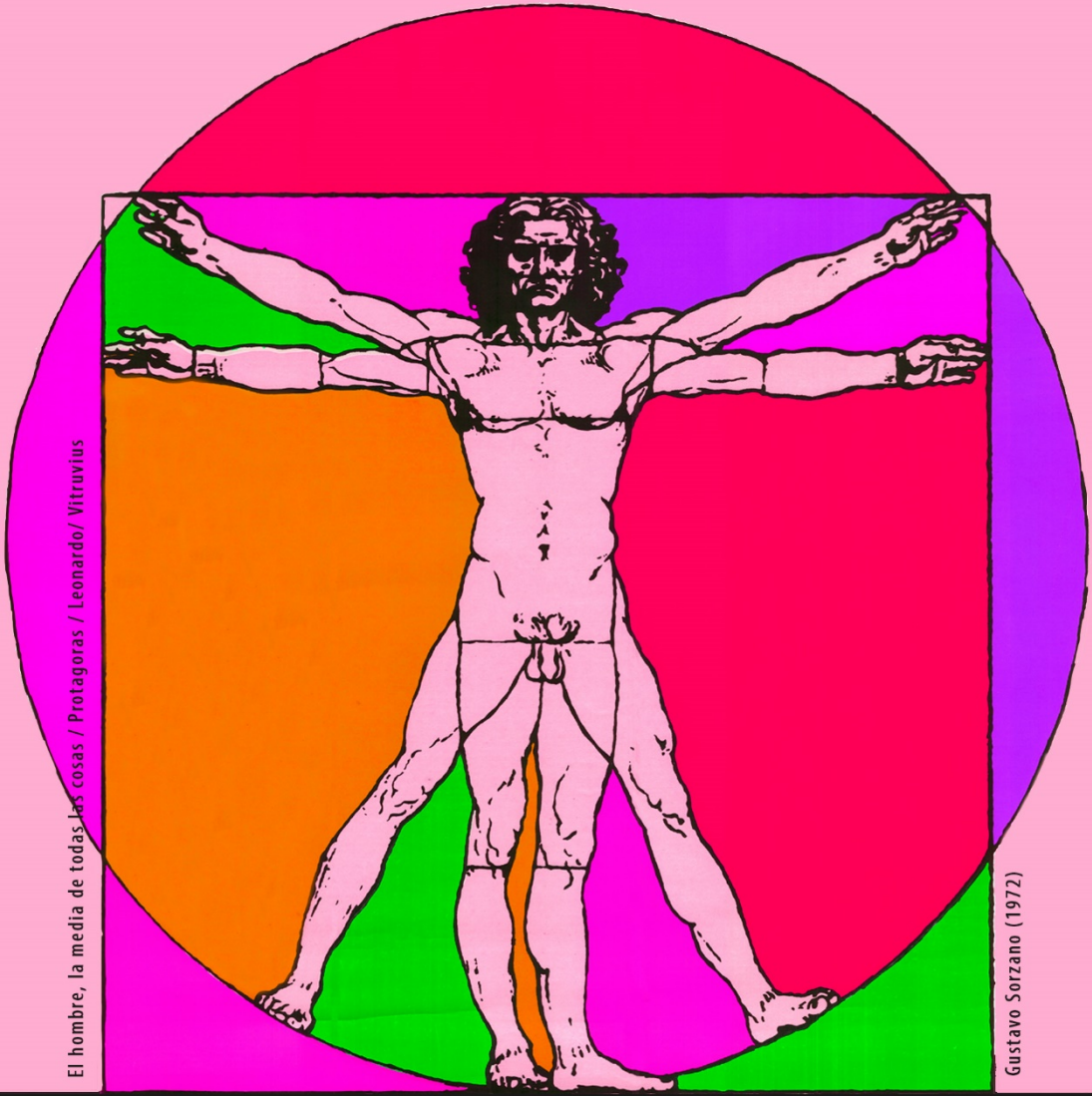
BIBLIOTECA



CONNESSIONE
DA VINCI

4. El

hombre medida de todas las cosas/ rosado / fechas de cierre/ ConneSSIONe



El hombre, la media de todas las cosas / Protagoras / Leonardo/ Vitruvius

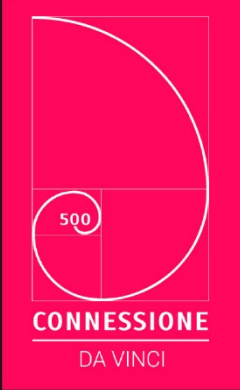
Gustavo Sorzano (1972)

¡¡HAY UN ESPACIO RESERVADO PARA TI!!

UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

**ESCUELA
DE PUBLICIDAD**

BIBLIOTECA



CONNESSIONE
DA VINCI

5. El hombre medida de todas las cosas/ rosado / invitación/ ConneSSIONe

El hombre, la medida de todas las cosas / Protagoras / Leonardo/ Vitruvius

¡¡YA ESTAMOS TOMANDO MEDIDAS!!

Gustavo Sorzano (1972)

¡¡HAY UN ESPACIO RESERVADO PARA TI!!

CONNESSIONE
DA VINCI

Presentación de Propuestas:
Hasta el 5 de Abril de 2019
Informes: www.utadeo.edu.co

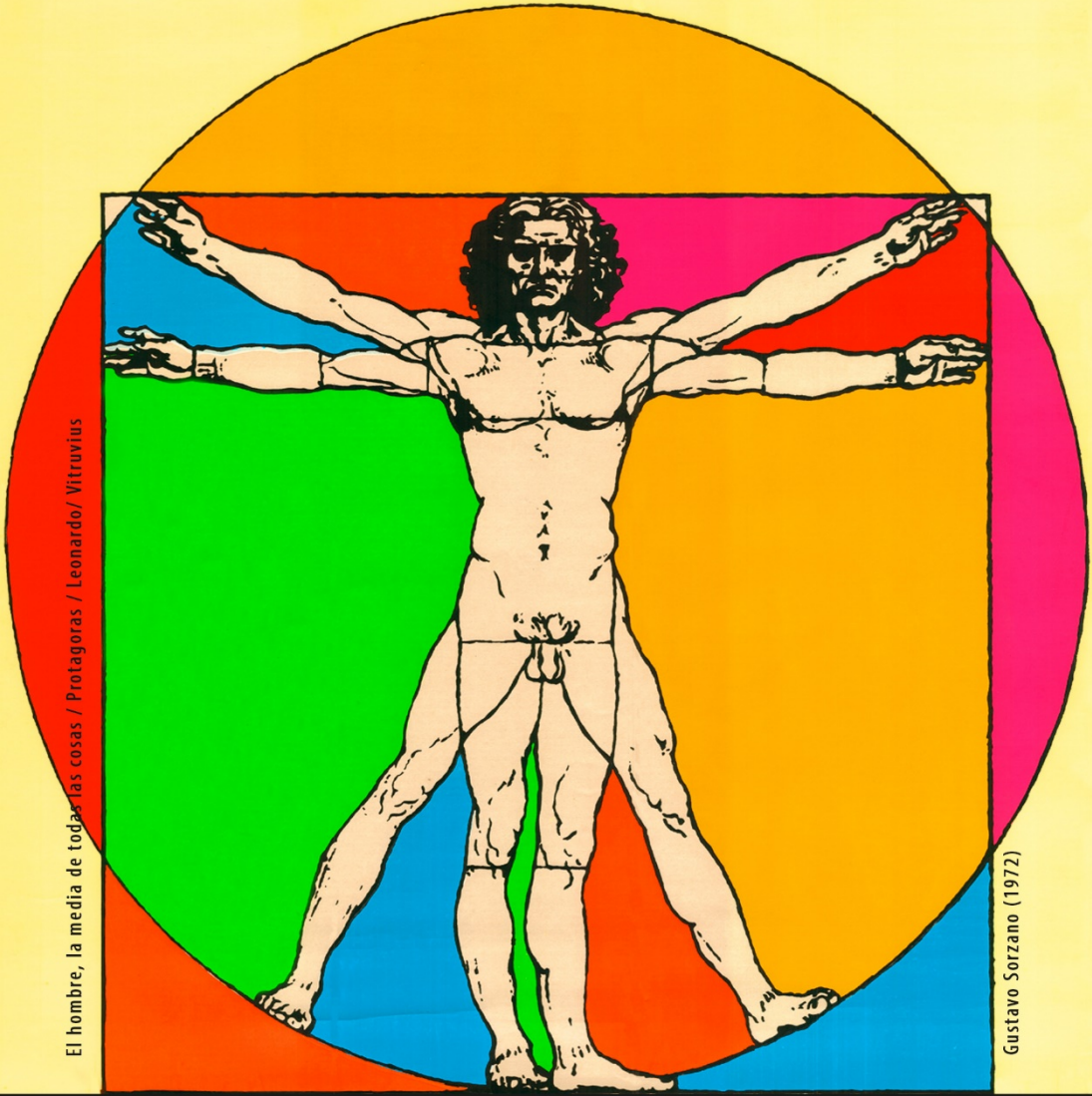
UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ PRINCE PRINCE LUIS VIVAZ

ESCUELA DE PUBLICIDAD
BIBLIOTECA

6. El hombre, medida de todas las cosas/ rosado / globo de diálogo/ ConneSSIONe



7. *El hombre, medida de todas las cosas/ rosado / ilustración POP/ Connessione*



El hombre, la media de todas las cosas / Protagoras / Leonardo/ Vitruvius

Gustavo Sorzano (1972)

Presentación de Propuestas:
Hasta el 5 de Abril de 2019

Informes: www.utadeo.edu.co

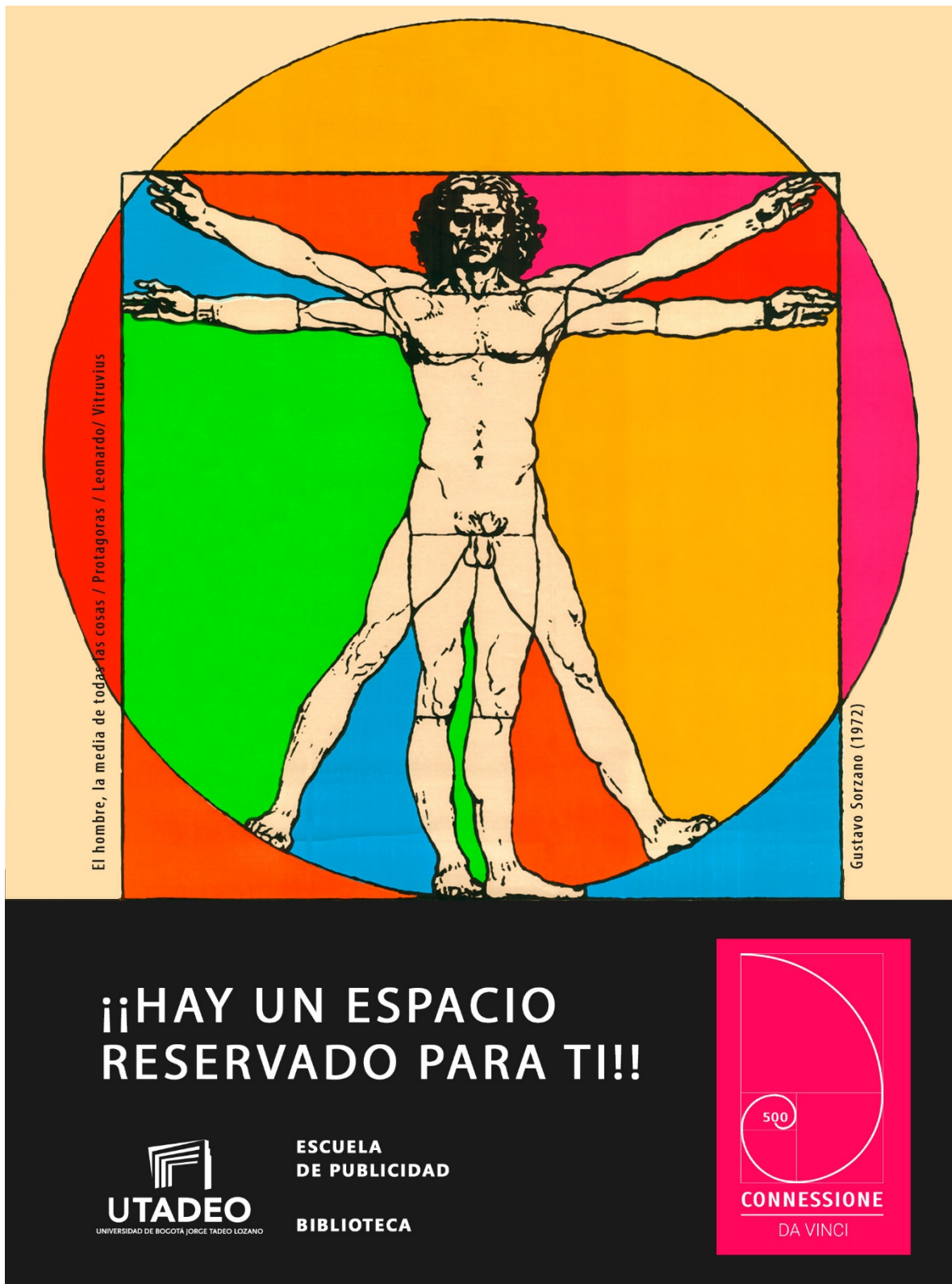
UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

**ESCUELA
DE PUBLICIDAD**

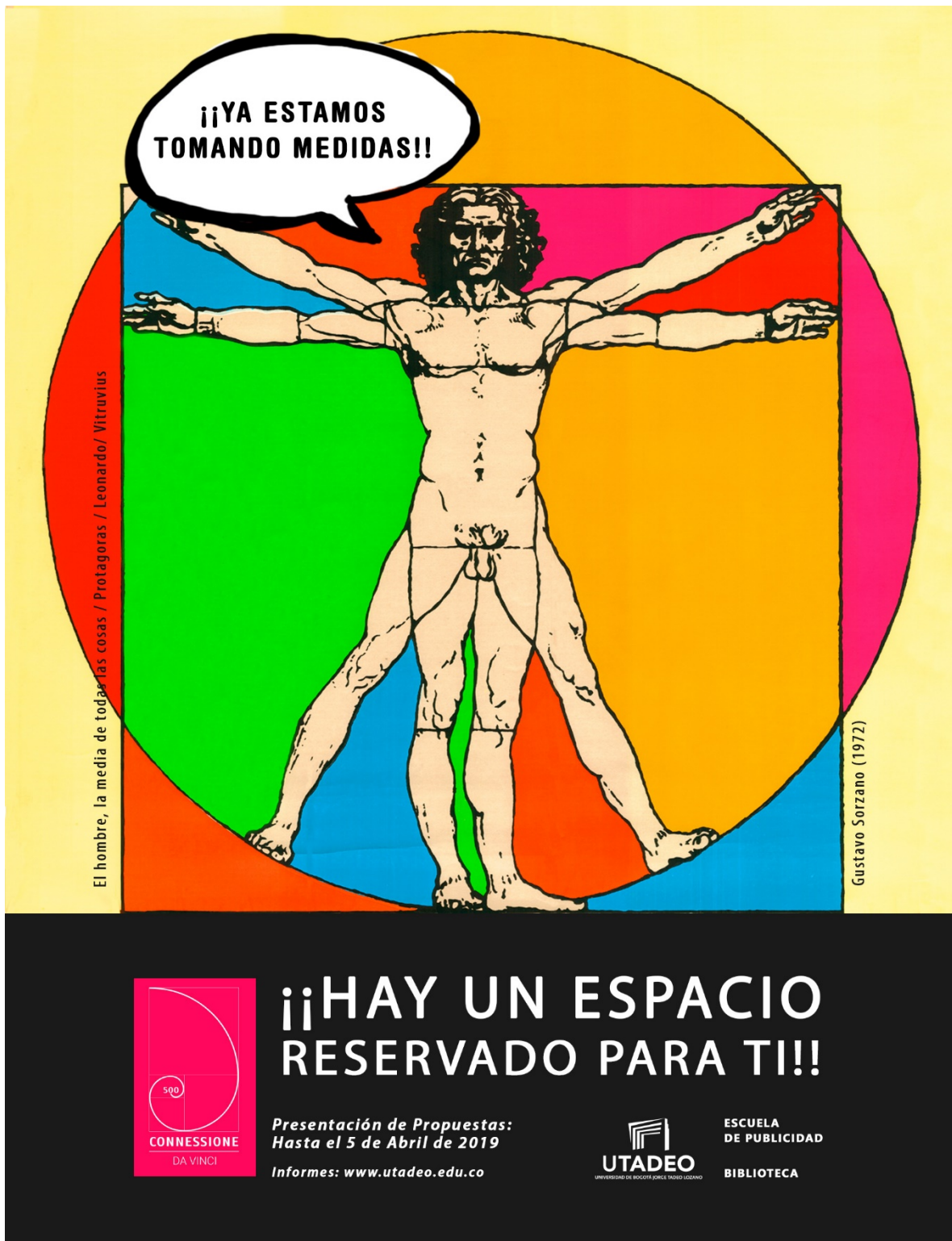
BIBLIOTECA

CONNESSIONE
DA VINCI

8. El hombre medida de todas las cosas/ versión pop / fechas de cierre/ ConneSSIONe



9. El hombre medida de todas las cosas/ versión pop / invitación/ ConneSSIONe



10. El hombre medida de todas las cosas/ versión pop / globo de diálogo/ ConneSSIONe



11. *El hombre medida de todas las cosas/ versión pop / ilustración POP/ ConneSSIONe*

12. CONCLUSIONES

La exposición *Connessione* es un evento que permite entender cómo se está viendo hoy la museología, permitiendo a todos ser partícipes de la exposición y crear nuevos relatos, permitiendo nuevas experiencias estéticas a partir de las diferentes perspectivas de las piezas que se mostrarán allí.

Los 500 años después de la muerte de Da Vinci es una excusa para mantener en alto el legado de alguien que nos enseñó que la creatividad nace del trabajo duro y no es una musa que aparece porque sí.

13. SUGERENCIAS

Una exposición como *Connessione* puede dejar muchas reflexiones entre los intereses pasados y presentes, además de ser una oportunidad para desarrollar nuestro talento como creativos y estudiantes de una universidad que impulsa carreras que tienen que ver con las industrias creativas de manera tan contundente como la Jorge Tadeo Lozano.

14. BIBLIOGRAFÍA

Gelb M. J. (1998) *Inteligencia Genial 7 principios claves para desarrollar la inteligencia, inspirados en la vida y obra de Leonardo Da Vinci*

Da Vinci L. (1827) *Tratado de la pintura*

Gosling M. y Coelho M. (2016) *El modelo de experiencias aplicado a un museo la perspectiva de los visitantes*

Camarero C. y Garrido M. J. (2011) *Innovación y orientación de marketing en la gestión de museos: evidencia empírica en el ámbito europeo*