

Shigeo Fukuda



El país del sol naciente dio a luz en 1932, en la ciudad de Tokio, a su hijo predilecto y digno representante del diseño y las artes gráficas a nivel mundial: Shigeo Fukuda. Diseñador gráfico, cartelista y escultor, maestro en el arte de la construcción de imágenes y objetos imposibles que invitan al espectador a reflexionar, analizar y sentir la dualidad de su obra, enriquecida con la combinación de luz y sombra, figura y fondo, presencia y ausencia, realidad y virtualidad que permiten definir la tridimensionalidad en la bidimensionalidad, dos figuras en un solo volumen y, como ocurría en el cubismo, la exposición simultánea

Iván Rivera Pino
Diseño de la Comunicación Gráfica

de distintos planos en la misma superficie. Imágenes virtuales bien definidas a través de objetos anamorfos que impulsan a buscar la perspectiva adecuada para su correcta identificación. Tal es el caso de *El piano y el espejo*, un objeto real abstracto, un montón de pedazos de madera que bien podrían referir a restos de un piano despedazado, y sin embargo cuando se mira a través de un espejo, se evidencia la imagen del mismo piano en perfecto estado (figura 1). Casos similares son los montículos de chatarra, sean cubiertos de cocina o metales retorcidos, en los que cualquier espectador acostumbrado a visitar exposiciones de arte povera podría identificar la intención connotativa del artista, pero la sombra proyectada por una fuente de luz muestra figuras humanas, animales, motocicletas y navíos fácilmente identificables.

Mago, prestidigitador y maestro de la ambigüedad, son los calificativos de Mariana Costa para referirse al artista nipón, en su artículo “Arigato, Sensei Fukuda” que publicó en 2009 Foro Alfa. Ella menciona 10 aspectos fundamentales de su obra: el valor del trabajo; la importancia del compromiso; la superación de los límites; la claridad conceptual; la importancia de la síntesis; el valor del trabajo de otros;

1

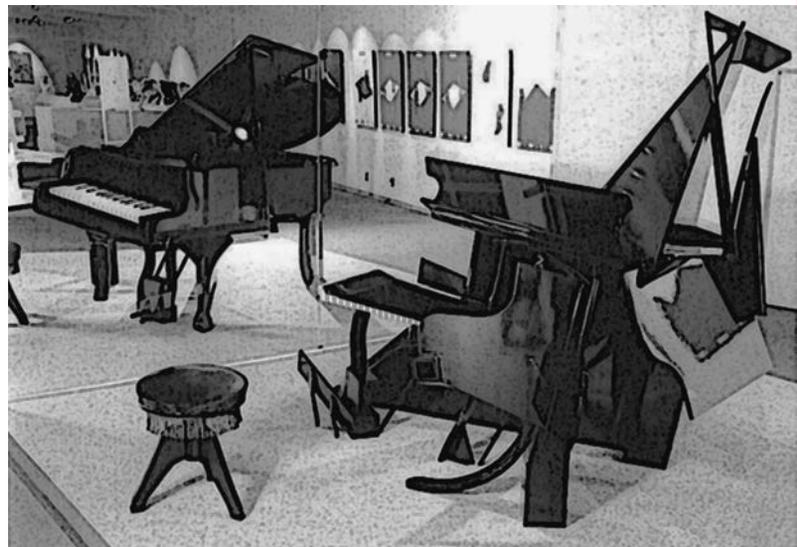


Imagen obtenida de:
<http://guasacaca.files.wordpress.com/2010/05/mirror-piano.jpg>

el cuestionamiento del concepto de utilidad del diseño; el espíritu lúdico y la sorpresa constante; el respeto al observador; la paciencia, concentración, destreza técnica y cuidado del detalle. Conceptos que podrían graficarse como las líneas que definen un camino claro por el que, más allá de los desvíos que cada época impone, quienes diseñamos siempre podemos volver a transitar.¹

A pesar de su deseso en 2009, el trabajo de Fukuda es sin lugar a dudas referente para el diseño de cartel contemporáneo, tal vez porque en el círculo de las artes visuales le conocemos como el *sensei*, palabra que proviene de los caracteres kanji: sen (antes) y sei (nacer), y que refieren al que ha nacido antes o a quien ha recorrido el camino, y por ello aprendemos de quien, a mi parecer, ha establecido las bases en el trabajo de diseño del cartel actual. Gracias a la implementación de elementos suficientes, es decir, libre de complementos decorativos, se evita un producto sobrediseñado, que el genio de Oriente solía resolver con singular destreza al mostrar una obra limpia y llena de recursos necesarios para construir conceptos complejos: “lo menos dice más” afirmaba la maestra Barbara Paciorek, fiel admiradora de Fukuda.

De Shigeo Fukuda hemos heredado la parte poética del diseño que nos anima a experimentar con la dualidad de la estética y la función, presentar un producto de diseño que mantenga el equilibrio entre lo bello y lo necesario, traspasar la bidimensión del papel y dotar de nuevos significados a los materiales convencionales. Recordemos a Fukuda no como el chino-japonés de lo más antiguo que inventó la confusión, sino como el referente a quien todo diseñador debe recurrir, esto es, aprender de quien se llamó *el ilusionista* porque es capaz de mantener al espectador maravillado frente a la obra que se transforma ante sus ojos.*

1 <http://foroalfa.org/articulos/arigato-sensei-fukuda>

