



29
20j

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“La cultura pop y su influencia en la Comunicación Gráfica de los noventas”

T E S I S

que para obtener el título de
Licenciado en Comunicación Gráfica
presenta

Marielle Flores-Roux

Director: Mtro. Ignacio Salazar Arroyo

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



DEPTO. DE CATEGORÍA
PARA LA TITULACIÓN
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.

México, 1997



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mi papá

Quisiera dar todas las gracias del mundo:

A Carlos, por su inmenso amor,

Al Maestro Ignacio Salazar, por su apoyo, sus pláticas y su maravillosa dirección,

A Pico, por aquel Nueva York inolvidable,

A Ernie, por ese Sao Paulo inmejorable,

A Gaby, por su ejemplo,

A Vix, por todos los recortes, libros, revistas, ideas y demás,

A Ale, por sus siempre presentes porras,

A la Negra, por ser mi compañera de banca,

A toda mi familia,

Gracias.

**Hay que atravesar la *vida*,
rojo o azul, desnudo del todo,
con una música de pescador sutil,
dispuesto hasta el límite para la *fiesta*.**

Francis Picabia

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. Antecedentes	
1.1 Dadaísmo y surrealismo como influencias del Arte Pop	3
1.2 Los medios de masas y el Arte Pop	9
CAPÍTULO 2. El Arte Pop: movimiento artístico de la década de los sesentas	13
2.1 Cuatro artistas representativos en Nueva York	16
2.1.1 Robert Rauschenberg	17
2.1.2 Jasper Johns	20
2.1.3 Roy Lichtenstein	24
2.1.4 Andy Warhol	28
2.2 El Arte Pop relacionado con la Comunicación Gráfica	32
CAPÍTULO 3. El Neo-Pop de los noventas	
3.1 Análisis comparativo entre el diseño pop de los sesentas y la comunicación visual contemporánea	35
CAPÍTULO 4. Propuestas y conclusiones	41
Ilustraciones	45
BIBLIOGRAFÍA	

INTRODUCCIÓN

Fue a mediados del invierno de 1992 cuando mi vida cambió por completo. Empecé mi carrera. La Comunicación Gráfica había despertado en mí un gran interés y afortunadamente sus puertas se abrieron para dejarme entrar al mundo en el que, desde ese momento en adelante, estoy dispuesta a vivir.

Tuve la suerte de haber compartido experiencias con maestros tanto comunicadores, como diseñadores y artistas visuales. Esta convivencia logró que mi formación tuviera otros enfoques además de los bien sabidos, y que haya sido muy completa.

La Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México me enseñó durante cuatro años cosas que nunca olvidaré. Desde aquel invierno, mi interés por el arte creció hasta abarcarme e ilusionarme en gran medida. Al llegar el momento de decidir mi tema de tesis, opté por dedicarlo al Arte Pop, esa corriente artística que siempre había considerado tan atractiva, original y fascinante. Al convertirla en mi principal motivación, me interesó sumergirme en sus temas y técnicas, en sus principios y conceptos; empapar me de su afán de aventura y analizar todas las imágenes posibles que, si bien algunas veces pueden resultar trilladas, poseen indudablemente un bagaje informativo interminable.

Mi trabajo consta de cuatro capítulos. El primero, en donde hablo brevemente de los antecedentes artísticos a los que el Arte Pop está íntimamente relacionado, es decir, cómo el Dadaísmo y el Surrealismo mostraron su gran influencia. Más tarde, hago referencia a cómo el pop adoptó los medios de masas como sustento para existir y hablo de un arte que consume y trivializa su realidad. Es en la segunda parte cuando entro de lleno en el tema, hablando del movimiento en sí, de cuatro artistas neoyorquinos y sus obras y de la grandísima relación que existe entre el Arte Pop y la Comunicación Gráfica. En el tercer capítulo propongo la existencia de un Neo-Pop, corriente artística que hoy apoya el indudable carácter plástico que posee la Comunicación Gráfica actual.

Me interesa recalcar que la aportación de esta tesis,



ROY LICHTENSTEIN
Art. 1962

desde el punto de vista de la comunicación visual, radica en la realización ex-profeso de obra gráfica Neo-Pop, planteando además un análisis comparativo entre el diseño de los sesentas y el de hoy en día. Mis propuestas, por lo tanto, se basan en algunas de las características comunes que poseen ambas corrientes.

Son dos los objetivos centrales de este trabajo. Por un lado, mostrar que ambas disciplinas - la Comunicación Gráfica y las Artes Visuales - están relacionadas en gran medida. Por otra parte, proponer que contrariamente a lo que se piensa, sí existe en la actualidad un movimiento artístico, un *arte publicitario* que posee gran vocación inventiva, que pretende trascender a nuestro tiempo, conmocionar al mundo y cuya meta es lograr progreso y bienestar.

Finalmente, me permito rendir un homenaje al Arte Pop, a mi profesión y a todas las artes en general, porque a fin de cuentas, vivir es un arte.

CAPÍTULO 1.

ANTECEDENTES

De las que preceden al Arte Pop, son básicamente dos las corrientes que marcan en él una influencia definitiva: el movimiento Dadá y el Surrealismo. Los contenidos, las formas de expresión y los contextos innovadores en dichos movimientos son retomados con gran fuerza por los artistas pop, quienes fijan en ellos la base de su obra.

1.1 DADAÍSMO Y SURREALISMO COMO INFLUENCIAS DEL ARTE POP

Es bien sabido por todos que son las anécdotas que han sobrevivido las que nos permiten saber acerca del nacimiento de las corrientes y de los movimientos pictóricos con cierta precisión. Anécdotas como el que algún hombre tuvo la ocurrencia de caminar por el boulevard acompañado por una langosta atada al final de una correa, o que cierto personaje se tiñera de verde el cabello para llamar la atención de todos sus semejantes, son algunas referentes a uno de los dos movimientos que anteceden al Arte Pop. Este movimiento, el Dadaísmo, nace con la ayuda de la caída de una gota sobre la página de un diccionario, en un café cantante en Zúrich, Suiza, durante la Primera Guerra Mundial.

"Hemos decidido reunir nuestras actividades bajo el nombre de Dadá. Hemos encontrado Dadá y tenemos Dadá. Dadá sale de un diccionario, no significa nada. Es la nada significativa cuya significación consiste en significar algo. Queremos cambiar el mundo con nada, queremos cambiar la poesía y la pintura con nada, y queremos acabar con la guerra con nada."

Antitradicionalista por excelencia, esta corriente irrumpe en la escena intelectual mundial con un éxito poco previsto. Se presenta en Alemania y Francia con más fuerza que en otros países, a los que llega con cierto retraso.

La rebelión Dadá tiene como motor esencial el insulto permanente al talento y al genio con la intención escondida de una supresión de las jerarquías. Fija como su centro al lenguaje, a la coherencia y al principio de identidad.

"El cuchillo sin hoja cuyo mango se ha perdido."
LICHTENBERG
" El sueño es una segunda vida."
NERVAL

Es un furor que se niega a sí mismo al no controlar su propio impulso.

El público al que se enfrenta acepta desarrollar el papel de cómplice ante una propuesta innovadora y ávida de separación y ruptura.

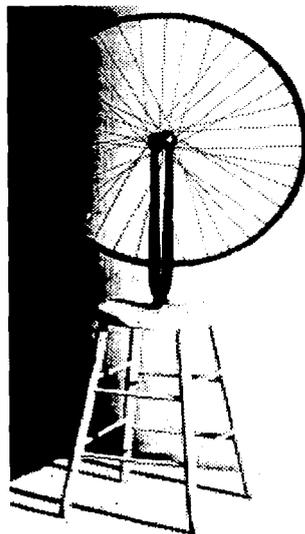
De esta manera, convierte a una locura colectiva semejante a los desvaríos de una intoxicación, en su principal alimento. Con la falta de sentido que lo aborda, el Dadaísmo rompe con todas las reglas. La voluntad de liquidar todas las ideas recibidas, las conquistas culturales, las represiones y censuras de toda especie y regresar al punto cero, del cual todo lo que nace puede ser posible, son dos factores en torno a los cuales gira este movimiento.

También llamado *perturbación dadá*, el Dadaísmo deja de pasar desapercibido por la calidad de sus protagonistas, quienes según su temperamento, vuelven a tomar contacto con sus orígenes más verdaderos y profundos.

Varias son las definiciones de este movimiento, y aunque diferentes, siempre tienen conceptos en común: la desconexión de lo ya establecido, innovar, romper, barrer, limpiar. Los desechos reemplazan a los materiales siempre antes utilizados y se convierten en arte los objetos cotidianos y encontrados casualmente por el simple hecho de ser lo que son. Un claro ejemplo de esto es la obra de Max Ernst, quien hace sus collages con ayuda de imágenes recortadas de revistas de investigación científica, con ilustraciones de novelas pasadas de moda, con escenas de viajes y exploraciones, con láminas de anatomía y paleontología. De esta manera, Ernst construye originales paisajes y ciudades, procesiones y carnavales.

Junto con él, son muchos los representantes del movimiento Dadá a lo largo del mundo. Podemos mencionar a Hans Arp, Hugo Ball, Tristan Tzara, Richard Hülsenbeck, Hans Richter, Walter Serner, Christian Schad, Max Oppenheimer y Otto Flake, entre muchos otros, pero es en el significado de la obra de Marcel Duchamp sobre lo que me interesa hacer hincapié.

Proveniente de una familia de artistas, Duchamp inicia su actividad artística realizando dibujos humorísticos para



MARCEL DUCHAMP
Rueda de bicicleta, 1913

revistas y periódicos. Más tarde empiezan a notarse ciertos elementos simbólicos en su obra, lo que se convierte en su característica fundamental. Intenta *desaprender a pintar*, por lo que se vuelve uno de los pioneros del Dadá o movimiento anti-arte.

El acto de Duchamp - el hecho de escoger un objeto en el que el artista no haya intervenido en su realización, un objeto corriente, fabricado en serie - se convertía solamente en una acción desmitificante de las categorías estéticas que poseen las obras de arte. En este sentido, este artista se convierte en punto de referencia de los movimientos de vanguardia posteriores como son el Arte Pop, el Arte Povera y el Arte Conceptual.

Sus *ready-mades*, esculturas realizadas con objetos prefabricados y vulgares, lo llevan a convertirse en un artista cuya mente puede crear obras nunca antes vistas, obras que llegarán a considerarse artísticas y características del movimiento al que pertenecen (Marchan Fiz, 1974). Están plagadas de paradoja e ironía y poseen significados múltiples. Duchamp busca darle a su público un objeto que puede representar lo que el observador quiera; obras de arte que, al no significar nada, son interpretadas por cada individuo personalmente, son ambiguas y poseen cierto carácter enigmático.

Los propósitos del Dadafismo: desarticular el lenguaje y las formas plásticas, desacralizar los valores morales, cambiar profundamente la concepción de la vida y suscitar una nueva concepción del mundo, se relacionan íntimamente con los del Arte Pop. Dadá es una clara influencia para el pop porque justifica, entre otros conceptos, la ironía siempre presente en las obras, aunque también puede decirse que existen diferencias significativas entre estas dos corrientes. Primeramente, el pop nunca reniega del arte en su sentido tradicional, como lo hace Dadá, sino que hace uso de él para plantear una renovación artística. Por otra parte, tiene poco que ver con el nihilismo y la negatividad dadafista. Si bien utiliza las imágenes descontextualizadas, lo hace acentuando su vulgaridad y atendiendo primordialmente a su contexto social. Sus objetos corrientes escogidos para ser arte están

empapados de intencionalidad, no sólo exploran su casualidad. El Arte Pop no es un resurgimiento, no es un Neo-Dadá, es una corriente que, logrando atrapar lo valioso del dadafismo, se ha desarrollado con matices propios, importantes y decisivos.

A finales del Dadá, se propaga una euforia de descubrimiento y surge la idea surrealista, la cual consiste en captar algo que es irreal, que a su vez posee la capacidad de captarse en su esencia y que se convierte en real y verosímil, en *ser por sí mismo* (Passerón, 1975).

El surrealismo plantea ceder la palabra al *yo* profundo, plasmar lo onírico. La coherencia tradicional de lo escrito se suprime para dejar paso a una coherencia de las pulsaciones, afectiva, a primera vista indescifrable, pero que recoge todas las sorpresas perturbadoras o decepcionantes del sueño.

El sueño como una segunda vida es un pensamiento que se convierte en la base de una verdadera revelación colectiva. El surrealismo busca minuciosamente el punto de partida de cada instante con la intención de transformar radicalmente la manera de aprehender, sentir y concebir el mundo. Se halla la inspiración en el umbral del sueño, en alucinaciones que tienen rota su conexión con la lógica pero donde renace la oculta verdad del ser. Surrealismo es la esencia, es lo que portamos en nuestras mentes excluyendo a la lógica.

Al concebir al espíritu liberado de sus frenos y de lo que lo sujeta al mundo real, el dictado del inconsciente sustituye paulatinamente a lo elaborado y dirigido por la razón. No se califica al hombre de otra manera que no sea la de soñador definitivo. El surrealismo no se aprende ni se enseña, sólo consiste en plasmar en el lienzo un estado de ánimo, un haz de experiencias tendientes a completar la totalidad del ser. Los estados de sueño y realidad se resuelven en una surrealidad, en una especie de realidad absoluta.

Los representantes de este movimiento son artistas buscadores de algo nuevo y diferente que persiguen antes que nada la sacralización de todos los instantes, que intentan plasmar en sus obras lo sagrado y lo cotidiano a la vez. El surrealismo los introduce a ese estado de sufrir sin sentir, de



RENÉ MAGRITTE
Valores personales, 1952

pensar sin pensar, de quedarse dormidos y solos con ellos mismos.

André Breton define al surrealismo como un automatismo psíquico puro por el cual nos proponemos expresar, sea por escrito, verbalmente, o de cualquier otra forma, el funcionamiento real del pensamiento; como un dictado del pensamiento en ausencia de todo control ejercido por la razón y fuera de toda preocupación estética o moral.

El surrealismo se basa en la materialización de los objetos soñados, en buscar formas irrales en las manchas de las paredes húmedas, en las cenizas, en las vetas de la madera de puertas cerradas, lejanas o cercanas, en la tierra, en las nubes o en el agua. Las imágenes captadas nacen espontáneamente de la punta del lápiz, del pincel o la pluma, sin que exista tiempo en nuestra mente para concretizarlas. Breton mencionaría al respecto que había que incluir en esto el inconformismo puro, la total irreverencia y también el mayor buen humor.

Algunos de los máximos representantes de este movimiento de los años veinte son Giorgio de Chirico, André Masson, Joan Miró, Yves Tanguy, Alberto Giacometti, Salvador Dalí, Paul Delvaux y René Magritte, sobre el cual me detendré en particular. Es interesante sin embargo hacer notar que algunos artistas dadaístas aparecen también en el marco surrealista con gran fuerza, como lo son Max Ernst, Francis Picabia, Man Ray, Hans Arp y Marcel Duchamp, entre otros.

En la obra de René Magritte encontramos una representación de las ideas o de los objetos, irónicos o mágicos, que proporciona una figuración metódica de escenas oníricas. Como artista surrealista, busca un "en otra parte" pero un *en otra parte* que puede hacerse presente para quien sepa hacerlo surgir. Falta comunicarlo a los demás, y el público lo entenderá y captará con subjetividad propia.

Las visiones enigmáticas, extrañas, inquietantes y metódicas plasmadas en sus cuadros han hecho de Magritte uno de los pintores surrealistas de mayor importancia en nuestro siglo. Su técnica, de gran precisión académica, logra que el espectador se sienta sorprendido, encantado,

confundido y divertido en los objetos representados, que son banales y a la vez mágicos. Es en parte por esto que Magritte causó gran admiración a los artistas pop, por el hecho de incluir en su obra objetos cotidianos como rebanadas de pan, peines, brochas para afeitarse, muebles, puertas y naturalezas muertas, entre otros. Busca abarcar con su obra todo lo que se descubre más allá de su punto de fuga. Intenta plasmar viajes de ida y vuelta entre la realidad relativa, percibida por los cinco sentidos, y la realidad absoluta, captada por el espíritu. Con paisajes mitad imaginarios y mitad reales, e incluyendo sus características alteraciones del tamaño original de las cosas, su obra tiene una proyección psicológica y filosófica en la cual se capta una atmósfera opresiva-depresiva y de soledad. Según sus propias palabras: "Intento representar el sentimiento de misterio experimentado por mí en mi infancia y juventud." (HAMMACHER, A.M., *Magritte*, Ed. Abrams, p. 18)

Para René Magritte, el mundo es de por sí una fuente de lúcidas y únicas revelaciones. De ahí que sus cuadros no representen ni alucinaciones ni fenómenos ocultos, sino sólo lo concebido en la preconciencia. La gran y detallada descripción de objetos comunes y la inclusión de palabras en sus lienzos a partir de 1928, permiten establecer un claro puente entre este gran pintor surrealista y el Arte Pop.

Para fundamentar lo dicho antes, mencionaré dos de sus obras que claramente son de ayuda. Cuando Magritte pinta una pipa y escribe debajo "esto no es una pipa", se muestra un recurso surrealista. Es una negación verbal de un objeto del que, evidentemente, la pintura no proporciona más que la imagen. Se entrega a un juego de definiciones y se divierte con ello. Magritte recalca que existían objetos que no necesitaban nombre y al respecto decía: "Muchas veces el nombre de un objeto reemplaza a la imagen. Una palabra puede ocupar el lugar de un objeto en la vida real. Una imagen puede sustituir a una palabra." Uno de los más célebres ejemplos de este juego lleva el título de *La clave de los sueños* (1930). En él, un zapato de mujer se llama luna; un huevo, acacia; un bombón, nieve; un cristal, tormenta; un martillo, desierto y una vela encendida, techo. Si se presta atención a esas definiciones, se pueden captar los criterios de lo



RENÉ MAGRITTE
El aire y la canción. 1964

imprevisible, propios de la imagen surrealista.

Al igual que muchas otras corrientes, el surrealismo surge como resultado de la desinhibición de unos cuantos artistas que buscan gritar sus inquietudes pero de una manera diferente. Desean salir de lo ya conocido, son propositivos, originales y permiten ser entendidos por cada persona, al igual que los dadaístas y que los artistas pop, de una manera única e individual.

1.2 LOS MEDIOS DE MASAS Y EL ARTE POP

Por su auge en nuestro siglo, los medios de masas se han convertido en un sistema gigantesco y complicado. Los sentimientos humanos y las formas de comportamiento se reducen a los gustos de todos los hombres sin excepción, a los gustos de la masa. Los medios proporcionan una imagen transformada y completa del hombre y del mundo que lo rodea. El consumidor se ve a sí mismo y a sus semejantes a través de esta industria informativa, recreativa y de consumo. La comunicación de masas maneja reproducciones manipuladas de la realidad. Ésta es experimentada por todos los hombres por igual pero con diferentes interpretaciones que son siempre válidas y cuyas variantes dependen en su totalidad de que cada individuo no deja nunca de estar consigo: estados de ánimo, dudas, tensiones, exaltación, angustias, miedo o placer.

Puede decirse que la cultura de masas es un fenómeno concreto determinado por tres factores: el *público-masa*, el cual es el blanco ideal de la *producción en masa* y con el cual se establecen las *relaciones de producción* para estimular el consumo.

Sutilmente, los medios hacen creer al consumidor que todo se dirige en lo personal a él. Abarcando a todo ser humano, la comunicación de masas entra a los hogares y a cada hombre con un mensaje sencillo y acomodadizo, como si fuera algo natural, porque cada ser está débilmente dispuesto a recibir ese medio que es el mensaje en sí mismo. El ambiente de los hombres se convierte en un entorno de productos prefabricados, en una realidad escenificada, en la

"Comprar es más americano que pensar,
yo soy más americano que ningún otro."
ANDY WARHOL

cual los medios dan interpretaciones del mundo y modelos de comportamiento, imponen valores y estilos de vida, en donde los mecanismos masivos producen nuevas verdades.

Los medios de masas se han convertido en los motores de la cultura y nada funciona sin ellos. Proporcionando una cultura alienante y trivial ligada a cualquier necesidad del sistema capitalista, poseen una ambigüedad que es cotidiana. Para ser redituables, necesitan un público de masas, homogéneo. Proponen una manera cómoda y fácil de vivir porque están al alcance de todos sin requerir ningún tipo de decisión por parte del público. Se producen mecánicamente, son un trabajo anónimo y despersonalizado, fruto de la cooperación tanto de las clases superiores como de las inferiores (Hauser, 1992).

La masa no es un todo indivisible porque está compuesta por diferentes seres todos preocupados por su propia cotidianidad. Se puede decir entonces que sólo proporciona una pseudo-pérdida de identidad.

Está claro que nadie, nada puede escapar a la formidable presencia e influencia del paisaje de las urbes metropolitanas y de las masas que las pueblan, día tras día, hora tras hora, minuto a minuto, circunstancial y efímeramente.

El Arte Pop fue transformado por el aspecto técnico típico de la comunicación de masas. Los artistas representativos de este movimiento imponen en su trabajo esas estructuras y mediante su método de producción, tienden a convertirse en anónimos y mecánicos. "Quiero ser como una máquina", alguna vez dijo Andy Warhol.

La diversidad de mensajes que los medios de masas proporcionan al público despojan de limitaciones a los artistas y los estimulan para fabricar un tipo de arte que presenta el mejor de los mundos posibles. Es un arte sin significado, que no pretende decir nada. Si se interpreta por cada quien, ciertamente existen deformaciones en las interpretaciones según quién es el observador, porque el hombre siempre tiende a dar significados a las cosas según sus parámetros culturales.

Los artistas pop recrean estereotipos, símbolos e

imágenes. Se divierten y regodean con su propia cultura. No imponen nuevos significados, sólo repiten lo que el mundo percibe por doquier. Se identifican plenamente con signos y rostros de su época. El Arte Pop se adentra en el proceso de los medios de masas porque se declara partidario de la facilidad de seducción. Se propone banalizar al arte culto, creando prototipos de las cosas triviales convertidas en objetos dignos de ser tratados por el arte.

Siendo una concepción de la realidad social contemporánea y basándose en los medios de masas, el Arte Pop tiene como tarea primordial describir todo aquello que antes no se consideraba digno de atención. Ejemplos claros de esto son los medios publicitarios, las ilustraciones de revistas, los muebles de serie, ropa y vestidos, latas de conserva, comida rápida y las revistas de historietas. Mientras más sea su vulgaridad, las cosas son mejores objetos de inspiración. En los Estados Unidos, el Arte Pop fascina a la sociedad porque todos han vivido una infancia nutrida por esos mismos objetos de consumo. Este movimiento artístico no surge como la creación del pueblo, aunque su nombre pudiera indicarlo así, sino como la *no-creatividad* de la masa. El arte puede ser todo lo que los artistas quieran, por lo que utilizan imágenes desacreditadas que están estrechamente ligadas a la cultura de masas.

El Arte Pop es una expresión tanto del estado de ánimo individual del artista como de su ambiente social. Su calidad estética no le impide ser un arte existoso y comprensible, ya que es sencillo y común a toda la sociedad consumista. Sus temas, retomados de la vida diaria, se convierten en arte porque poseen un contenido. Es un movimiento artístico que niega la hermosura, la discreción y la elegancia, reforzando la filosofía de la sociedad consumista estadounidense: "Úsese y tífese". Los objetos retomados y convertidos en el centro de las obras de arte, además de representar, se significan a sí mismos y *son* ellos mismos.

Es así como la imagen de los medios de masas se convierte en tema para los artistas pop. Poseen una iconografía muy amplia inspirada y basada en la radio, la televisión, el cine, los periódicos, las revistas de información

general y las historietas. A su vez, el Arte Pop ejerce una gran influencia en la publicidad y en el diseño de la época de los sesentas.

Si la sociedad consumista es la base para los medios de masas, podría decirse que dicha sociedad, para el Arte Pop, es la inspiración.

CAPÍTULO 2.

EL ARTE POP: MOVIMIENTO ARTÍSTICO DE LA DÉCADA DE LOS SESENTAS

La creciente comercialización, la realidad social y el progreso de la época de los cincuentas hacen que la cultura pop y el modo de vida de la sociedad estadounidense se enlacen estrechamente en los años sesentas.

El Arte Pop es una corriente occidental cuyo crecimiento está principalmente basado en las condiciones capitalistas y tecnológicas de la sociedad industrial. Nace y se desarrolla enormemente en las grandes ciudades, tanto de América como de Europa. En sus comienzos, fueron Nueva York y Londres los principales centros artísticos. Más tarde surge en California, pero siempre Nueva York es considerada la metrópoli cultural de América porque es ahí donde las obras de arte son objetos de consumo por su fácil comercialización.

La sociedad norteamericana se ve afligida por hechos históricos que son símbolos del sufrimiento de la época. Hechos como el asesinato de John F. Kennedy en 1963, el comienzo de la guerra de Vietnam en 1964, los conflictos raciales, la toxicomanía, el fanatismo ilimitado para con las estrellas de la época, hacen que se busque romper con todos los tabúes, que se logre crear una revolución cultural en donde adorar el mal gusto, investigar lo trivial, coleccionar baratijas, leer historietas, comer salchichas y beber Coca-Cola, se conviertan en acciones generales para todos y en especial, en tema propositivo de los artistas.

Gracias a la estabilidad política y económica de la época de la postguerra, se revaloró a lo popular, siendo *popular* aquello que posee una aceptación generalizada. Así es como se manifiesta el origen de esta nueva expresión artística, un arte cuya base está conformada por la vida diaria de la sociedad, por el reflejo de la realidad de la época en donde la apariencia, el contenido y la significación de las obras resulta trivial y es admitido por todos los estratos sociales, desde vendedores hasta coleccionistas.

El Arte Pop se gesta en una sociedad de la saciedad, de la riqueza y la disponibilidad de las cosas y las personas (...) Conduce a distintos comportamientos y costumbres visuales,

"Soy partidario del arte de las cosas abandonadas o tiradas... del arte que se puede fumar igual que un cigarrillo... del arte que ondea como una bandera."
CLAES OLDENBURG

a un nuevo concepto del arte y del objeto (Osterwold, 1992). Logra la renovación del arte figurativo y del lenguaje artístico por medio de la reproducción de imágenes populares o de consumo.

Es cercano a todos porque tiene como uno de sus temas principales a la cotidianidad. Se opone a lo abstracto mediante el realismo, a lo emocional mediante lo intelectual, y a la espontaneidad mediante una marcada estrategia compositiva.

Los críticos, artistas, profesores y catedráticos valoran las reliquias, los objetos de mal gusto y los símbolos publicitarios, lo que resulta aparentemente absurdo. Así es como se convierten en arte los *souvenirs*, las imágenes de la industria de consumo y los envoltorios, apareciendo como piezas valiosas de las colecciones de los museos.

La intención creadora de los artistas pop puede transformar cualquier objeto ordinario en una obra estética con un simple cambio de contexto. Sus obras tratan de mostrar la eficacia semántica e icónica de esas imágenes de la vida de todos los días. A la vez, les proporcionan un carácter efímero e impersonal y las vuelven redundantes. Dicha despersonalización de las formas puede resultar desconcertante y sorpresiva y se debe al hecho de vivir la experiencia de las imágenes popularizadas por los medios de masas. Llegan a un público que, como mediador entre los productores de arte y los estratos sociales con verdadero interés por él, ha desempeñado siempre una función fundamentalmente conservadora. Su propósito es hacer consciente la necesidad de cambiar, de innovar, de ampliar técnicamente los métodos de expresión, de reaccionar de una manera artística ante los productos de los medios de masas. Los representantes de este movimiento se asoman al mundo verdadero a través de reproducciones del mismo. Lo pintan como los surrealistas pintaban el sueño, es decir fotográficamente.

El hecho de entender un arte significa poder ver la vinculación necesaria entre sus elementos formales y materiales. Siempre ha existido un elemento de tensión entre la calidad y la popularidad del arte, lo cual no quiere

decir que las masas hayan alguna vez tomado posición contra el arte cualitativamente bueno en favor del arte inferior. La apreciación de un arte más complicado se presenta al público con mayores dificultades que el arte más sencillo, pero la falta de comprensión adecuada les permite aceptarlo aunque no sea exactamente a causa de su calidad estética. Así es como el Arte Pop, irónico, caprichoso y divertido, transforma los modelos de la historia del arte por medio de nuevas y propositivas creaciones. Puede decirse que es sin duda, el gran movimiento artístico de nuestra época, ya que las corrientes que le siguen reflejan una gran influencia o son una clara reacción frente a él (Torres Michúa, 1974).

El Arte Pop americano se desarrolló en cuatro fases en las cuales los artistas se enfrentaron a los desafíos culturales de su época.

La primera es la fase pre-pop de la Escuela de Nueva York, en la cual artistas como Robert Rauschenberg y Jasper Johns logran establecer un puente entre el Expresionismo Abstracto y la naciente corriente. Son considerados artistas pop por los medios de masas tomando en cuenta su estilo y sus temas, pero sólo ejercen una gran influencia en los artistas posteriores y simpatizan con sus propuestas (Lippard, 1970).

La segunda parte se define como el apogeo del Arte Pop y es la etapa de mayor objetividad e impersonalización. Aquí surgen personalidades cuya obra está basada en parte en el dibujo publicitario, el diseño y la pintura de carteles. Figuras como Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Claes Oldenburg, Tom Wesselmann, James Rosenquist y Robert Indiana pretenden convertir los objetos en portadores de un mensaje general.

Durante la tercera fase, el Pop americano se extiende de la capital estadounidense de la cultura a la costa oeste (Escuela de California) y a Canadá, llegando más tarde a Europa, en donde sólo reafirma su existencia en la ciudad de Londres.

La última fase se caracteriza por un realismo radical y se desarrolla principalmente en Estados Unidos. La mirada de los artistas se dirige a las condiciones sociales de las

ciudades que habitan y desaparecen los límites entre lo extra-artístico y lo artístico, es decir que todas las experiencias y relaciones con la realidad se vuelven trascendentales desde el punto de vista artístico. Es así como surgen los eventos llamados *happenings*, dentro de los cuales el público común juega en ese entorno viviente un papel importante y hasta protagónico.

2.1 CUATRO ARTISTAS REPRESENTATIVOS EN NUEVA YORK

La gran mayoría de los artistas pop se han desarrollado como tales en la ciudad de Nueva York. De manera concisa haré referencia sólo a cuatro de ellos porque existe una enorme relación de su obra con la Comunicación Gráfica. Como ya he mencionado, dos de ellos - Rauschenberg y Johns - no pertenecen específicamente a esta corriente, pero su obra marca gran influencia en la de los dos siguientes: Warhol y Lichtenstein, quienes sí son claros representantes del Arte Pop.

Me interesa citar un párrafo del artículo "Pop Art: desafío de la calle" en donde se señalan sus características más importantes y nos permite darnos cuenta de que tanto la obra de Johns como la de Rauschenberg coinciden en varios de los puntos mencionados en la descripción:

"Colores planos, tratados con toque de cartelista, publicista o ilustrador de cómic, utilizando dibujos escuetos, sintéticos, valiéndose de una iluminación en base a colores brillantes, agobiantes a veces; trabajo con series que en momentos alcanza el plagio, apelando lo mismo la fotografía (ampliación de detalles, yuxtaposiciones, oportunidad de lo instantáneo) que a la serigrafía, y cuya intención es manifiesta: celebrar el fetichismo de la mercancía al grado de convertirlo en una irresistible apoteosis de la seducción."

(JUANES, J. Revista Dos Filos No. 63, p. 23).

O bien, citar la lista de cualidades que tiene el Arte Pop según el artista pop inglés Richard Hamilton:

"Popular (diseños para audiencia masiva), pasajero (solución a corto plazo), que se puede dar de baja (fácilmente

"El Arte Pop se asoma al mundo verdadero."
ROY LICHTENSTEIN

olvidado), de bajo costo, producido en masa, joven (dirigido a los jóvenes), ingenioso, sexy, evasivo, atrayente y de alta finanza.” (WILSON, S., El Arte Pop, Ed. Ripollet, p. 40)

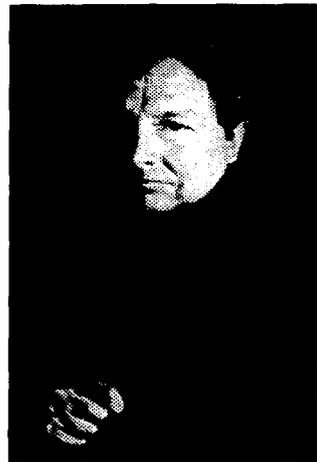
2.1.1 ROBERT RAUSCHENBERG (1925 -)

Nacido en Port Arthur, Texas, es considerado el primer “artista pop” estadounidense conocido en Europa. Siendo estudiante del Black Mountain College en Carolina del Norte, conoce a dos personalidades que marcarán determinadamente su vida como artista. El primero, Merce Cunningham, coreógrafo y director de la Merce Cunningham Dance Company, con quien realiza una gran obra escenográfica, vigente hoy; y al músico John Cage, quien posee en sus piezas una estética derivada del Dadá y una energía expresiva proveniente del budismo Zen. Cage influye en varios artistas, entre ellos Robert Rauschenberg, y los incita a borrar la frontera que existe entre el arte y la vida para lograr desenvolverse en el espacio que hay entre las dos.

Con el músico, Rauschenberg entabla una gran amistad. Es él quien le enseña que incluso las cosas más banales y frívolas contienen un carácter estético y que al recoger al azar objetos tridimensionales que son parte de la vida cotidiana, se puede suprimir la distancia entre vida y arte.

Rauschenberg, al regresar de París a principios de los cincuentas, abandona la cotidianidad manejada al estilo tradicional en sus cuadros. Influído por Josef Albers, artista alemán de la Bauhaus, empieza a trabajar con formas y colores reducidos a su estructura básica: lienzos monocromáticos - blancos o negros - que poseen un evidente carácter filosófico, en los cuales lo único observable es la quieta sombra del espectador.

Es entonces cuando decide aplicar en su obra la filosofía de Cage y realiza sus primeras pinturas combinadas que incluyen el collage y el ensamblado. Utiliza materiales como ropas, partes de maquinaria, películas, espejos, luces eléctricas, fotograffas, trozos de periódico, madera, neumáticos, gallos disecados, almohadas, corbatas, aparatos



ROBERT RAUSCHENBERG en 1986.

de radio, botellas de Coca-Cola y señalización, entre otros más, que son recopilados al azar pero manipulados con intención y que por lo tanto, están cargados de una gran dosis de significados asociativos.

Los resultados de dichas composiciones son, en algunos casos, cuadros para ser colgados en la pared, o bien cuadros-objeto que gracias a su tridimensionalidad se pueden sostener por su propio pie en el centro de un salón. Para sus obras no existe ubicación de preferencia, y a pesar de los elementos utilizados, siguen manteniendo un carácter abstracto. Involucra la pintura tradicional y la universalidad de los objetos modernos y cotidianos que puedan expresar un mensaje. Sus imágenes generalmente provienen de fotografías o ilustraciones de revistas que son traspasadas al lienzo por medio de frotación o serigráficamente. Su técnica consiste en aplicar veladuras y hacer collages con los desechos de la sociedad de consumo buscando apoyo gráfico en colores muy vivos y variados.

Con respecto al Expresionismo Abstracto, Rauschenberg ha advertido que su obra nunca ha sido una protesta por lo que estaba sucediendo en su país en el mundo del arte, pero esta afirmación resulta contradictoria hasta cierto punto: apoyado en todo lo relativo a la posición dadaísta, borra un dibujo de su amigo expresionista abstracto Willem de Kooning (1904-1997), y titulado su nueva obra *Dibujo borrado de de Kooning* (1954), muestra un gesto claro de negar la corriente anterior por medio de nuevos conceptos, ideas e imaginaria, pretendiendo así crear un lenguaje artístico a partir de la nada, a partir de la libertad total. Es interesante hacer notar entonces que los artistas que suceden a los expresionistas abstractos, si bien van en contra de ese movimiento, también provienen de él. Cabe agregar que el Expresionismo Abstracto estaba basado en la idea de que el arte debía ser un registro visual de los impulsos interiores, de los estados de ánimo y de la mente del artista, por lo que era un arte intensamente personal que abarcaba por completo al espíritu, es decir precisamente lo contrario al Arte Pop (Wilson, 1975).

Robert Rauschenberg se encuentra situado en un espacio



ROBERT RAUSCHENBERG
Cañón, 1959



ROBERT RAUSCHENBERG
Mercado Negro, 1961

histórico-temporal entre el Expresionismo Abstracto y el Arte Pop. Recibe influencias, las asimila y las proyecta. Muestra en su obra claras características del cubismo a través del collage, ya que lo utiliza, al igual que los cubistas, con el sentido de explorar las diferencias entre la representación y la realidad. A su vez, aspectos dadaístas y surrealistas son notorios en la línea anti-arte que sigue como artista. Retoma también la pintura de acción o *action painting*, que es característica de los artistas que lo preceden.

Por otro lado, Rauschenberg ejerce una influencia en otros artistas y su obra resulta parte de la base del Arte Pop por dos cuestiones: la importancia que le da al arte de los objetos comunes y las complejas asociaciones que envuelven a sus imágenes.

Según mi personal punto de vista, el contenido temático de su obra es el mundo rutinario que rodea al hombre, un mundo prefabricado que progresa conforme pasa la vida, un entorno en el que dominan los objetos. Con sus pinceladas libres y también explosivas, mezcla emociones, sueños, euforia, melancolía, enigmas, deterioro; yuxtapuestas con los objetos cotidianos, el conjunto convive en una misma superficie y logra contextos inusuales y reflexivos. Sus quietas y equilibradas composiciones se despliegan hacia los cuatro puntos cardinales. Se muestran atentas hacia el mundo y están ávidas de comunicar lo que perciben de él. Logra fusionar contenido y forma, emulsionando lo funcional y prefabricado con lo creativo. Se basa en la universalidad del terreno que habita y mediante sus obras comunica experiencias internas y externas, anunciando progreso y revelando su mundo.



ROBERT RAUSCHENBERG
Odaliscas, 1955-58



ROBERT RAUSCHENBERG
Sin título, 1963

2.1.2 JASPER JOHNS (1930 -)

Inspirado por la luz, las voces y la música de John Cage, Jasper Johns convierte a la transparencia y a la luz en dos de sus grandes obsesiones.

A sus 24 años conoce a Robert Rauschenberg con quien, además de entablar una gran amistad, hace equipo para idear, diseñar y trabajar los escaparates de dos grandes tiendas neoyorquinas. Un año después, en 1955, envuelto por un furor iconoclasta, Johns destruye todo el trabajo realizado hasta entonces como siguiendo el impulso de limpiar el pasado, aunque sea simbólicamente.

Así inicia un nuevo período y renace como artista. En ese momento pinta su primera bandera, sus primeros blancos de tiro, sus primeros números (las series del 1,2,5 y 7) y hace sus primeros moldes de yeso. Este período se caracteriza por ser intensamente activo; de hecho puede decirse que tanto Rauschenberg como Johns viven su etapa decisiva como artistas entre 1955 y 1958, en dos estudios vecinos en el centro de Nueva York. Mientras Johns reduce sus composiciones a lo esencial, Rauschenberg hace alarde de la abundancia de ideas y las plasma en rebosantes mezclas y combinaciones.

Johns empieza a pintar en un momento crítico en la historia de Estados Unidos. Se convierte en un pintor que con su obra busca brindar una imagen más exacta y real de su país y de su civilización. De ahí que en ciertas obras (banderas, mapas) se note un marcado carácter de identidad nacional.

La imágenes que se convierten en sus temas centrales son motivos que poseen cuatro cualidades que él considera de vital importancia: son familiares (conocidas), bidimensionales, simples y visualmente impactantes (Wilson, 1975). Se divierte creando su obra. Procura que los objetos que pinta tengan la habilidad de confundirse con los reales. Por eso decide que sus banderas, en vez de ocupar sólo una sección del soporte, lo abarquen por completo. Lo mismo logra tridimensionalmente en el caso de las latas de cerveza Ballantine Ale *Bronce pintado* (1960), las cuales a



JASPER JOHNS en 1988.

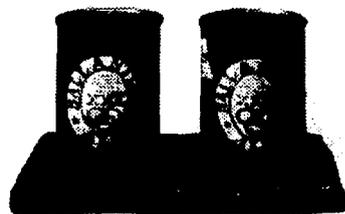
pesar de no tener las mismas dimensiones que unos botes reales, son tan parecidas a ellos que casi excluyen la posibilidad de tratarse como objetos artísticos y de poder exponerse o venderse en galerías de arte.

Mientras que Rauschenberg actúa en el espacio entre el arte y la vida, Johns, con esa propuesta de confusión, lo neutraliza, lo desaparece: sus banderas son al mismo tiempo objeto e imagen. Al principio, respeta los colores originales, luego ya se regodea alterándolos y logrando otras combinaciones. Consigue que el color condicione la percepción de un objeto. De hecho, Johns mismo es un artista con gran capacidad de percibir y de plasmar en sus cuadros la imagen que tiene del mundo, procurando evitar a toda costa la autobiografía.

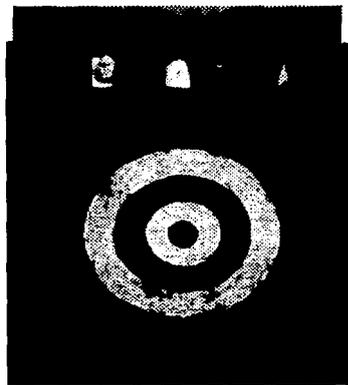
Johns deja el dibujo original a un lado y hace de sus temas copias de lo que ya existe. Son temas comprensibles tomados del dominio público. Gracias a John Cage, descubre que a veces las más grandes riquezas están escondidas en los objetos más triviales, esas cosas que ya ninguno de nosotros ni siquiera mira porque creemos conocerlas de memoria. Considera entonces que son dignos de atención banderas, tiros al blanco, letras, palabras y números, partes del cuerpo hechas en yeso, mapas, sillas, ganchos, linternas, focos y otros muchos objetos comunes que utiliza.

Entre otras técnicas, rescata la encáustica, técnica antiquísima que consiste en mezclar pigmentos con una combinación de cera, copal, damar, aceite de linaza y trementina, y la aplica a la superficie del lienzo. Cabe decir que antes de aplicar la mezcla, prepara cuidadosamente el soporte - tela o madera - con collage de periódico. Muchas veces la encáustica es aplicada con espátula en capas delgadas, en algunas zonas casi transparentes, para dejar ver lo que existe debajo de ella. Este proceso ha hecho que la obra de Jasper Johns posea tanto un carácter propio, como una inigualable riqueza.

Cromáticamente hablando, puede decirse que Johns deambula erráticamente: de sus obras monocromáticas y minimalistas (tiros al blanco y banderas en un solo color), sus banderas con los colores originales e inventados, las



JASPER JOHNS
Bronce pintado, 1960



JASPER JOHNS
Tiro al blanco con yesería, 1955

pinturas predominantemente grises, hasta llegar a una explosión de colores brillantes en donde azul, amarillo, rojo y naranja se ocupan de cubrir lienzos y de inundarlos de detalles luminosos, de empaparlos de vida, de cubrirlos con un alma de energía e intensidad.

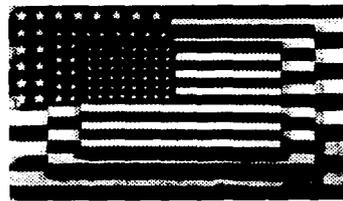
Por otra parte, existe una clara influencia dadaísta en su obra tridimensional. Escoge un objeto, y con su creatividad hace pasar a la historia del arte a una linterna de mano o a un foco.

Sus objetos tridimensionales son provocativos y recuerdan actitudes similares a las de Marcel Duchamp: son objetos comunes convertidos en obras de arte por la original intervención del artista y están apoyados en un discreto cinismo.

Con respecto al Expresionismo Abstracto, podemos decir que al igual que Rauschenberg, Johns retoma lo que considera valioso y le imprime su estilo, a la vez que lo abandona y lo rechaza. Va más allá de la pintura de acción y de toda la corriente en general. Se desenvuelve, junto con su inseparable amigo, al final de los abstractos, es decir en lo que podría llamarse el punto de partida del Arte Pop, por lo que es considerado como parte de la base y uno de los iniciadores de tan importante movimiento.

Ahora bien, si insistimos en hacerlo parte de los artistas pop, resulta obvio que es el más *pintor* de todos, ya que sus temas resultan un excelso pretexto para sus ejercicios estilísticos y su práctica técnica. Si lo consideramos como una gran influencia y como iniciador del Arte Pop, encontramos que Jasper Johns basa su obra en *forma* por encima de *contenido*. Es de los primeros artistas que hace de la inserción de un objeto ordinario, banal, funcional, cotidiano - *popular* - la temática básica de sus obras. Ambas son claras características que los pop vuelven suyas.

Claramente, su contenido temático está basado en objetos con significados y motivos simbólicos que perturban el entendimiento de la realidad de cada ser. Pequeñas puertas que se abren y que dejan ver rostros que sólo cierran los ojos, cuando los ojos son el reflejo del alma del hombre. Recuerdos anónimos, anonimato personal abstracto e



JASPER JOHNS
Tres banderas. 1958

impregnado de emoción y psicología.

Johns crea íconos que juegan - ¿Un cuadro o una bandera? ¡Un cuadro y una bandera! La bandera como un cuadro dentro del cuadro ... un cuadro con la forma, imagen y color de su bandera - y que en otros casos, como los blancos de tiro, son muestra de su inmensa y callada arqueología sentimental.

Octavio Paz ha escrito en Árbol adentro y en Los privilegios de la vista algo sobre Robert Rauschenberg y Jasper Johns, respectivamente. He escogido dos fragmentos en los cuales describe de una manera única lo que son las obras de dichos artistas.

De "Un viento llamado Bob Rauschenberg":

*"Paisaje caído,
sobre sí mismo echado, buey inmenso,
buey crepuscular como este siglo que acaba,
las cosas duermen unas al lado de las otras
- el hierro y el algodón, la seda y el carbón,
las fibras sintéticas y los granos de trigo,
los tornillos y los huesos del ala del gorrion,
la grúa, la colcha de lana y el retrato de familia,
el reflector, el manubrio y la pluma del colibrí -
las cosas duermen y hablan en sueños (...)"*

De "Jasper Johns":

*"La pintura de Jasper Johns nos sorprende, ante todo, por su exquisito equilibrio. Las formas no están **en** ni **sobre** el espacio sino que ellas mismas crean su espacio. Los actores de un cuadro no son ni la figura humana ni las abstracciones de la geometría; si Johns pinta, por ejemplo, una serie de números, del cero al nueve, los números desaparecen como números y se transforman en simples relaciones visuales. Cada uno de sus cuadros puede (debe) verse como una conversación silenciosa entre las formas, los colores, las líneas y los volúmenes. Cada cuadro es una interrogación: ¿qué le dice el verde al ocre, el triángulo al círculo, la tangente a la espiral, el gris al naranja?"*

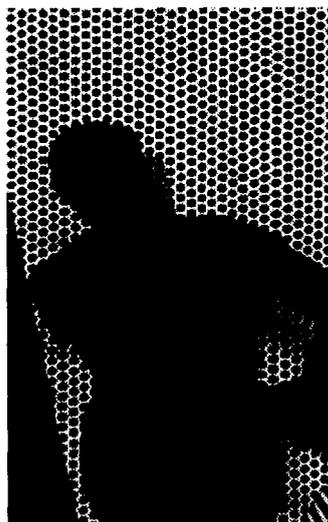
2.1.3 ROY LICHTENSTEIN (1923 -)

Al observar la obra de Roy Lichtenstein encontramos que los puntos dispuestos en pantallas logrando medios tonos y sombreados industriales son sinónimo de su pintura. Me interesa hacer referencia a la anécdota histórica surgida alrededor de esas pantallas de puntos que Lichtenstein ha adoptado como firma propia.

Todo se remite a un norteamericano inventor y artista llamado Benjamin Day (1813-1916), hijo del fundador del periódico neoyorquino *Sun*. Trabajaba haciendo ilustraciones para revistas de moda y para otras publicaciones. Hacia 1878, Day inventó un método que facilitaba el coloreado de dibujos, método que al poco tiempo se conoció en todo el mundo con el nombre de *sombreado rápido Ben Day*. Así se adaptaba una imagen dibujada al proceso de impresión industrial.

Dicho invento consistía en fijar a un bastidor una película transparente de gelatina. La película era lisa por un lado y por el otro tenía la textura que se deseaba imprimir (puntos, líneas u otros relieves). A la cara de los motivos se le aplicaba la pintura con ayuda de un rodillo. La película entintada de este modo se ponía sobre el dibujo listo para ser sombreado. Más tarde se hacía presión con otro rodillo para que las partes desecadas del entintado fueran traspasadas de la película al dibujo. Posteriormente, el dibujo ya terminado se reproducía sobre una placa mediante el proceso de fotograbado. Sin embargo, Benjamin Day sólo resultó ser el inventor de esta aplicación industrial, ya que los principios ópticos habían sido descubiertos también durante el siglo XIX por varios teóricos del color, el Dr. Jean Mile, John Rushkin y Michel-Eugène Chevreul.

Al igual que este importante precursor, Roy Lichtenstein nace en Nueva York y crece con la firme idea de estudiar Artes Visuales. En 1939, a sus 16 años, mientras estudia en la Liga de Estudiantes de Arte, experimenta con temas familiares: combates de boxeo, escenas playeras o de carnaval. Ahí conoce al que será su primer maestro de pintura, Reginald Marsh, uno de tantos artistas norteamericanos que, atraído por las masas, apoyaba un arte nacional centrado en



ROY LICHTENSTEIN en 1985.

temas cotidianos, pintados de manera fácil, casi caricaturesca y que fueran trivialmente descifrables. De ahí que la no-academia de Marsh resultara en pinturas de ciudades, paisajes, playas o transportes colectivos. La influencia que este artista tuvo sobre Lichtenstein fue de vital importancia.

Durante sus primeros años de estudio profesional en la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Estatal de Ohio, Lichtenstein experimenta y se recrea con los medios de comunicación, y al darse cuenta de que los corazones estaban invadidos definitivamente por el consumismo, decide hacer un arte dirigido a una amplia capa de la población y no a una élite cerrada.

Así es como, inspirado por el Art Déco, por pinturas y pintores antiguos y por revistas y libros viejos, siempre le ha dado gran importancia al aspecto formal, al contenido y al estilo de su pintura. Su composición se basa en imágenes simplificadas y frías, contorneadas en negro y realizadas con pocas formas y colores. El hecho de utilizar sólo verde, amarillo, azul, negro y rojo (luego extiende su gama al uso del naranja y gris) remite de inmediato a la tira cómica industrial: "Nos gusta creer que la industrialización es despreciable. Yo no sé muy bien dónde situarla. En cierto modo es terriblemente frágil. En realidad preferiría sentarme debajo de un árbol con la cesta de la merienda, en lugar de sentarme debajo de un surtidor de gasolina; pero los rótulos y las tiras cómicas son un tema interesante. Hay ciertas cosas del arte comercial que son aprovechables, vigorosas y vitales. Nosotros usamos este tipo de cosas, pero lo que no hacemos es abogar por la estupidez." (HENDRICKSON, J., *Roy Lichtenstein*, p. 15).

Los rostros ampliados en gran proporción son el elemento principal en muchas de sus composiciones. Una y otra vez maneja el prototipo de una joven bella llena de cualidades como bondad, belleza, vulnerabilidad y seducción, rubia o morena, cuyo sentimentalismo difícilmente puede ser tomado en serio. Generalmente sus enormes cuadros de tiras cómicas no son divertidos o resultan serlo sin proponérselo. Los personajes no son estáticos, ya que hablan, piensan y están activos al igual que un esporádico narrador omnisciente y omnipresente que a veces aclara la situación



ROY LICHTENSTEIN
Chica ahogándose, 1962



ROY LICHTENSTEIN
Chica a bordo, 1965

por medio de su voz en *off*. Las escenas de emociones barrocas o sentimentales contrastan con el reducido estilo industrial que Lichtenstein emplea. A su vez, la impersonal tipografía de los textos va con el estilo de su dibujo. También aplica onomatopeyas, es decir los textos empleados por los ilustradores comerciales para hacer presentes gráficamente sensaciones o percepciones como el sonido.

Sus imágenes no sólo son estereotipadas, también son resultado de manipular las formas abstractas para lograr asociar sus significados. Al ser sombreadas por puntos remiten a lo industrial y a la vez ocultan por completo la personalidad del artista logrando negar, como Jasper Johns, cualquier autobiografía. Es así como logra en su pintura que la temática y la fuerza pictórica se complementen.

Lichtenstein atribuye a los puntos *ben-day* varias características que son adecuadas para su obra: tienen un gran y puro sentido decorativo, se refieren al procedimiento industrial de aplicación y extensión del color y remiten a la copia o reproducción de una imagen. Al principio los aplica de igual tamaño muy precisamente sobre amplias superficies; luego los varía para darle más vida a la pintura. Juega también con gradaciones de color hechas con líneas que de igual manera proporcionan texturas y sombreados, sobre todo en su obra tridimensional, en la cual su imaginaria popular y obvia no posee ni subjetividad ni emocionalismo, pero sí gran equilibrio compositivo.

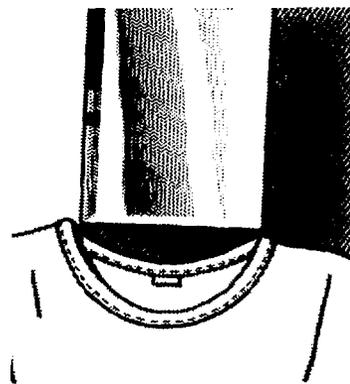
Es interesante hacer notar que sus cuadros de tiras cómicas no parecen pinturas, sino que al golpe de vista *son* los pequeños cuadros de tira cómica pero en una escala gigantesca, lo cual indica una gran presencia en sí. Lichtenstein traduce las tiras técnicamente, descontextualizando y recontextualizando las imágenes para repetir las pero de una manera diferente. Las metaforiza y las vuelve obras de arte. Por otro lado, esa detallada figuración utilizada en sus personajes se deslizará más tarde hasta la abstracción minimalista con los lienzos casi monocromáticos que llevan el título de *Espejo*.

En general, y ya habiendo estudiado y observado con detalle gran parte de la obra de Roy Lichtenstein, me permito

concluir cuál es el contenido temático en el que a mi parecer se basa su obra. Todos sus temas se encuentran girando alrededor de un eje, el cual llamaré *personalidad industrializada*. Dentro de la industrialización, la esencia de cada hombre no es notoria, se pierde y por lo tanto, la identidad se vuelve insignificante. La gran mayoría de los hombres se convierten robóticamente en una mínima parte de la gran masa, dentro de la cual el anonimato es la clave para pertenecer a ese grupo de límites casi infinitos.

Si observamos más allá del sombreado de puntos benday, encontramos en obras como sus espejos o su *Autorretrato* (1978) algo que definitivamente está faltando. Sus espejos son vacíos; si se encuentran dentro de una habitación, el reflejo que proyectan es la nada, la inexistencia, es como si el espejo se tragara a los demás objetos que lo rodean. En el caso del autorretrato, Lichtenstein procura dar a entender lo mismo haciendo a la vez una crítica: su cuerpo está representado por una playera común, y su rostro es también un espejo en el cual todo espectador que se ubique frente a él se verá de la misma manera: no existe diferencia alguna, ni él mismo ni nadie tiene una cara propia porque todos son parte de esa masa envolvente.

Con ese afán de crítica directa hacia la sociedad en la que vivió al iniciar su arte, Roy Lichtenstein se convirtió en un artista pop que, al igual que sus contemporáneos, también ha basado su obra en la comercialización, el consumismo y los medios de comunicación.



ROY LICHTENSTEIN
Autorretrato, 1978

2.1.4 ANDY WARHOL (1928-1987)

Si viviera, ¿qué hubiera pensado al saber que uno de sus frascos de galletas haya sido subastado por la casa Sotheby's de Nueva York en cuarenta mil dólares?

Andrew Warhola, hijo de emigrantes checos, nació y creció en Pittsburgh, Pensilvania. Durante cuatro años estudió diseño y dibujo aplicado en el Carnegie Institute of Technology de esa ciudad. En 1949, con esa formación y ya habiéndose trasladado a Nueva York, se lanza al mundo de la publicidad como ilustrador de zapatos, champús, joyas y cosméticos. Sus dibujos presentan gran originalidad y son muy decorativos por lo que tienen mucho éxito. Gracias a ellos, Warhol se aficiona estilística y temáticamente a las imágenes de la cultura trivial, hasta el grado de llegar a la fascinación.

Sus primeras pinturas como tales datan de 1960. En ellas se notan claramente ciertas influencias abstracto-expresionistas porque utiliza los materiales pictóricos de siempre: óleos, acrílicos, pinceles y lienzos. Más tarde, dejando atrás su formación pictórica y los métodos tradicionales de producción, monta un taller al este de Manhattan llamado *La Fábrica*, una verdadera industria de ideas e imágenes en donde él desempeña el papel de jefe y director: decide, controla y elige las propuestas que le sugieren sus ayudantes.

Warhol se convierte en un silente observador del mundo que lo rodea. Inmortaliza la realidad visible ante sus ojos por medio de la fotografía retratando con su cámara instantánea lo que luego será trasladado serigráficamente a un lienzo. Al empezar a producir mecánicamente su obra, elige como tema básico el arte comercial, es decir aquel que implica cálculos, rutina, copias, anonimato y mecanización; aquel que no es el espejo del alma del artista, que no se siente ni es auténtico, sino que sólo se fabrica. Es así como este artista enriquece al arte culto con símbolos llamativos de la publicidad de masas, lo trivializa y vuelve culto a lo trivial. Eleva artísticamente los botes de conserva, los billetes, las estrellas de cine, las botellas de Coca-Cola y las cajas de



ANDY WARHOL en 1985.

detergente, trasladándolos de los supermercados a las galerías de arte.

Utilizando la serigrafía como método de reproducción, borra de su pintura todos los rasgos personales liberándose casi por completo del Expresionismo Abstracto, lo que lo lleva a producir anónima, mecánica, inmediata y espontáneamente, procurando a toda costa cometer los errores técnicos accidentales que cualquiera evitaría. Logra revalorizar el sagrado concepto que siempre se había manejado en la historia del arte: el de *original*. Rebaja lo exclusivo mediante repeticiones a veces interminables, desesperadas, excesivas y abrumantes iguales a las de los medios de comunicación. Puede decirse entonces que lo que crea son *semi-originales*, porque ninguna copia es idéntica a otra, así tengan los mismos colores y la misma composición. Con sus tirajes en serie, Warhol hace alusión a los símbolos clásicos de la forma de vida norteamericana, es decir a los productos en serie típicos del consumismo. Sopas y latas, etiquetas y marcas son íconos y testimonios de su cultura, son insignias de la civilización existente en Estados Unidos desde mediados del siglo XX.

Por otro lado, Warhol siempre tuvo un intenso miedo a la muerte. Sus imágenes revelan además cierto tipo de inquietudes: le preocupan la moda, la fama, el *glamour*, la violencia, los desastres humanos y el dinero. De ahí que en algunas de sus obras se plasmen fragilidad y tragedia inminentes. Percibe la forma de vida norteamericana desde dos puntos de vista opuestos que van de las pinturas de los desastres y las muertes, hasta la Marilyn, los Elvis y las sopas Campbell's, es decir desde lo catastrófico hasta lo lujoso. Él mismo, de hecho, fue víctima de estas dos posiciones: gozó del éxito rotundo y a la vez fue malherido por una bala en el abdomen que casi le cuesta la vida.

Warhol procuraba ver al arte como negocio. Decía que el arte como negocio es el paso que viene después del arte. Comenzó siendo un artista comercial y le gustaría acabar como un artista comerciante. Logrando su cometido y como buen amante de la imagen fotográfica, comienza a hacer cine de escasos recursos y de temática absolutamente banal y

trivializada. Fílmicamente, puede decirse que atenta contra todas las leyes. Sus producciones resultan muchas veces tediosas y algunas han sido censuradas. Su "falta de profesionalidad" (no usar guiones, tratar el sonido despreocupadamente, usar con descuido la cámara) y la aparente torpeza de sus registros, son también parte de su estilo. Sus películas invierten las convenciones del cine conocido ya que contienen secuencias muy largas, sin cortes ni escenas o enfoques cambiantes y muestran a sujetos virtualmente estáticos. Por eso son consideradas muy sugestivas, porque invitan al espectador a observar su interior, a no tener prisa, a descubrir los deseos y miedos colectivos de la masa, a desmascararse a sí mismo. Más tarde deja atrás el cine *underground*, se profesionaliza y se convierte en un narrador original presentando guiones de historias bien definidas, incluyendo sonido, color y hasta estrellas de cine. Se convierte en productor, director y hasta en actor de su propio cine. De hecho, en 1965, cuando filma sus primeras películas alguien le preguntó cuál era la causa de abandonar la pintura, y contestó que no había dejado de pintar, que pintaba a diario sus ojos y sus uñas.

Para hablar del contenido temático en la obra de Warhol, resulta interesante recordar a Stuart Davis, un pintor norteamericano de los años treinta cuya obra ha sido de alguna manera premonitoria para todo el gran universo imaginativo de Warhol. Davis, treinta años antes de que floreciera el Arte Pop, ya había pintado paquetes de cigarrillos y botellas de desinfectantes alabando sus virtudes. No existe abstracción alguna en los signos o en las tipografías, son simplemente copias de un ambiente común a toda una sociedad. Puede decirse entonces que Stuart Davis de alguna manera caminó en la brecha temática del pop y que Warhol es el artista que más directamente ha retomado ese caminar (Lippard, 1970).

Existen varios ejes o temas centrales alrededor de los cuales gira la obra de Warhol. Su personalidad es la base sobre la que se apoya todo lo demás que respalda su pintura: el *consumismo* - comprar, usar y extinguir todo lo que contiene y forma al mundo, y al mundo en sí - el *deseo* -



ANDY WARHOL
Mitades de melocotón. 1962



ANDY WARHOL
Sopa Campbell's, 1962

añorar la riqueza material, el dinero - ansiar tener la fama como cualidad de su persona aunque sea por un suceso trágico; pretender a toda costa convertirse en un mito, porque son las leyendas las que trascienden en el tiempo; "Marilyn como mito, como lujoso e inalcanzable objeto de consumo (...) Repeticiones que multiplican la estereotipada imagen de un ser mortal, efímero, evanescente (...)" (Juanes, op cit, p. 25). La crítica y la autocritica también se convierten en ejes centrales al poner en cuestión a los estereotipos. Su iconografía entonces está básicamente conformada por monumentos, billetes y artículos de consumo; por estrellas de cine, del mundo del arte, de la política y por informaciones periodísticas y de medios impresos.

Oro y plata son sus favoritos, pero además utiliza otros colores planos, vívidos, muy variados y altamente expresivos.

Los formatos, algunas veces monumentales, portan composiciones relativamente simples en ocasiones llevadas a cabo por medio de repeticiones. Retoma las imágenes ya elaboradas y, arrancándolas de su contexto habitual, las recontextualiza artísticamente. Aunque posee un carácter obvio, su obra no es el objeto en sí, sino todo lo que éste representa.

Dentro de su temática, el consumo y la muerte tienen una estrecha relación. La tragedia de la mercancía es la basura, el destino trágico del hombre es la muerte. Warhol trata de mostrarse deshumanizado porque lo obsesiona la idea de morir y de no dejar huella. Sus autorretratos o auto-cultos lo revelan ensimismado, dubitativo, asustado. Sus desastres exponen el peligro latente, reiterativo e inevitable que acecha a este mundo y personalmente a su vida.

Tal vez sea por eso que Warhol trabajó como una máquina. Su rápida producción parece haber sido acelerada por ese presentimiento inconsciente de que su vida era corta, de que apenas le quedaba tiempo de existir vivo.

Ahora Andy Warhol puede descansar tranquilo sabiendo que ha logrado todo el dinero y la fama que deseó, y que se ha convertido en uno de los grandes mitos del siglo XX.



ANDY WARHOL
Conjunto de cajas, 1964



ANDY WARHOL
Autorretrato, 1970

2.2 EL ARTE POP RELACIONADO CON LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

Para relacionar al Arte Pop con la Comunicación Gráfica considero que es necesario primero definirla bajo un punto de vista personal.

La Comunicación Gráfica es una disciplina cuyos antecedentes los podemos encontrar en las artes. Se encarga de detectar las necesidades de comunicación visual existentes dentro de un entorno social y de resolver los problemas que impidan la correcta difusión de los mensajes.

Comunicar implica crear códigos comunes tanto al emisor como al receptor. En este caso se emiten descripciones u operaciones - *mensajes* - representados por medio de figuras o signos (sonoros y/o digitales) - *diseñados*. De esta manera selecciona los medios adecuados para plasmar imágenes, signos, símbolos, sonidos y textos que comuniquen correctamente los mensajes, y por lo tanto contribuyan a un mejor desenvolvimiento del hombre dentro de su sociedad y del entorno que habita.

Ambos, el Arte Pop y la Comunicación Gráfica, se nutren de la sociedad y de las masas. La diferencia consiste en que la segunda maneja la imagen como medio haciéndola útil para un entorno social determinado. En cambio, el Arte Pop produce imágenes que inducen a la contemplación de la sociedad en la cual se desarrolla y que se convierten en reflejo o crítica - *fin* - de ella misma.

La Comunicación Gráfica está relacionada tanto con el cine y la televisión, como con los medios de las artes visuales: el collage, la tipografía, la fotografía, los sistemas de reproducción, la ilustración, el cartel, los envases y embalajes, entre otros. En todos ellos existen varios puntos de coincidencia con el Arte Pop y sobre todo con algunas obras realizadas por Robert Rauschenberg, Jasper Johns, Roy Lichtenstein y Andy Warhol. Mencionaré algunos ejemplos en los que estos artistas presentan claramente una intersección de estas dos disciplinas.

Como artistas visuales, es claro que ellos cuatro han empleado los medios artísticos en sus obras. La enorme

"Amad el arte: entre todas las mentiras
es la menos mentirosa."
GUSTAVE FLAUBERT

mayoría consta de un soporte y está pintada con óleos, acrílicos, acuarelas, pastel, carboncillo, grafito o aguatinta. En obras de Rauschenberg o de Warhol que contienen impresiones serigráficas existen en ocasiones retoques o pinceladas hechas manualmente con los materiales ya mencionados. Con respecto al collage (bidimensional o tridimensional), Rauschenberg y Johns lo retoman con el mismo sentido cubista de explorar las diferencias entre representación y realidad.

La tipografía es utilizada artísticamente, no nada más como elemento formativo. Cada artista la maneja de manera original: Rauschenberg la incluye dentro de sus mismas imágenes serigrafadas; Johns se divierte utilizando plantillas comerciales y trazando series de números; Lichtenstein la copia de las historietas y la traza a mano, convirtiéndola en parte esencial de sus cuadros; y por último Warhol, quien es bien conocido por hacer copias idénticas de la tipografía - marca de las latas de sopa, de duraznos, de las cajas de cereal, detergente, salsa de tomate o jugo de manzana, o bien de cajetillas de cerillos o de boletos de entrada a eventos.

Por otro lado, Rauschenberg y Warhol utilizan la fotografía porque ambos transfieren las imágenes a sus lienzos ya sea por frotación o por medio de la serigrafía. Lichtenstein es otro artista que, como Johns, emplea la litografía como medio alternativo de impresión en algunas obras.

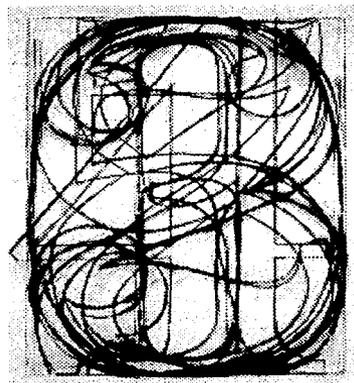
Estos cuatro artistas han empleado la ilustración, pero de diferente manera y con diversos fines: ya sean bocetos de sus obras, sus obras mismas - en el caso de Lichtenstein, cuya precisión para trazar viñetas es magnífica - o como Andy Warhol, quien empezó su carrera como ilustrador de textos de revistas y quien se descubrió como artista gracias a sus dibujos de zapatos de gente famosa.

Hablando de cine, Warhol fue el único de estos cuatro artistas que se involucró directamente en el mundo de la cinematografía haciendo películas que, como ya dije, son únicas en su género y contienen su firma personal.

Finalmente, fueron Rauschenberg, Johns y Warhol quienes convirtieron en obras de arte a los envases



ANDY WARHOL
Bota dorada de Elvis Presley, 1956



JASPER JOHNS
Números, 1968

tridimensionales, ya sea tomándolos tal como son, copiándolos en bronce o haciéndolos en madera substituyendo al cartón. En el caso de representaciones bidimensionales de envases o embalajes, Warhol y Johns son los que dedican a éstas algunas de sus obras.

Por otra parte, resulta interesante hacer notar que en la década de los sesentas, el diseño se perfecciona y generaliza. Se vuelve un elemento trascendental para la vida cotidiana del hombre. Todo se diseña: los muebles, los espacios, los jardines, los autos, los empaques, la moda, los medios de comunicación y hasta la mente, porque se incorpora el diseño con la psicología profunda, de tal manera que se vuelve muy fácil la manipulación de las decisiones del consumidor. Así, los artistas, al transformar los contenidos, juegan con la propaganda y la manipulan. Los diseñadores exhiben sus productos, mientras que los artistas representan los productos diseñados, colocándolos en un contexto de reflexión para la sociedad consumista.

Analizan críticamente los artículos del consumo de masas, como son las etiquetas, los símbolos de la industria consumista, las fórmulas empleadas en los anuncios publicitarios, las historietas esquemáticas del cómic, etc.

Puede decirse entonces que el Arte Pop hace una constante crítica y que la Comunicación Gráfica, al tener en la vida del hombre un campo de incidencia mayor, critica para mejorar nuestra *vida visual*.



ROBERT RAUSCHENBERG
Paris review, 1965



ROY LICHTENSTEIN
Billete de diez dólares, 1956

CAPÍTULO 3.

EL NEO-POP DE LOS NOVENTAS

A pesar de lo que pudiera pensarse, el Arte Pop ha sido la tendencia más decisiva en la evolución de la representación en la década de los sesentas. Gozó de una aceptación sin precedentes: mientras que el Expresionismo Abstracto tardó casi dos décadas en recibirla, el pop se gestó en la mitad del tiempo, durante los años cincuentas y sesentas. En décadas posteriores, ciertamente, no ha existido un esfuerzo consciente y notorio por conservar o perpetuar ninguno de los preceptos originales del Arte Pop. No obstante esto, sí podemos decir que esta corriente no es finita, es un vocabulario organizado por formas sueltas, una tradición prefabricada que ha permanecido como un punto constante de referencia aun para aquellos que no han sucumbido a sus amarras.

Es bien cierto que algunas de las tendencias posteriores al pop no pudieron haber sido concebidas sin esa influencia. La cultura pop ha convivido con corrientes como el Hard-Edge Painting, la Abstracción Post-Pictórica, el Op-Art, el Arte Minimalista, el Conceptual, el Land Art, el Process Art y el Fotorrealismo. Todas tienen en común ciertos aspectos esenciales como son el anonimato en la técnica y en el manejo de la superficie, los métodos de producción industriales y comerciales, así como también el rechazo a la expresividad obvia. Por eso se pueden notar ciertos hilos comunes que las unen, ya sean las estrategias, las actitudes o los objetos explorados. Entre éstas existe una influencia grande pero difusa que resulta apenas notoria: la apariencia de una corriente y de otra en la superficie es tan diferente que difícilmente se puede ver el denominador común para ambas.

A partir de 1965, fue el mismo Andy Warhol quien aseguró que ya todo lo pop se había hecho y que el movimiento empezaba a morir. No puede decirse entonces que se haya producido rápidamente una segunda generación de artistas seguidores durante los setentas, pero sí que el legado ha sido interpretado de muchas maneras por los jóvenes artistas y diseñadores de hoy.

Parecía entonces que el arte americano experimentaba



Anuncio de revista

"En el futuro,
todo el mundo será famoso por quince minutos."
ANDY WARHOL

un inevitable retroceso frente a las nuevas corrientes artísticas de Europa, pero resultó lo contrario. A principios de los años ochentas empezaron a surgir varios artistas propositivos y generadores de impulsos diferentes. A partir de entonces, unos se han dedicado a la pintura, otros a la escultura, a la descontextualización objetual, a la creación de instalaciones, a una nueva modalidad de conceptualismo, a concebir la fotografía como un medio de expresión similar al pictórico, e incluso otros se han encargado de revitalizar conscientemente al Arte Pop pero con efectos y resultados espectaculares e inesperados.

Es a finales de los setentas y principios de 1980 cuando surge el problema de nombrar a todas las nacientes corrientes. El prefijo *neo* - referente a todo lo nuevo que revela una clara derivación del pasado - se vuelve el más utilizado. Así muchos de los movimientos posteriores al pop poseen ciertos nombres que rápidamente aluden a otra corriente anterior, pero que por el hecho de incluir el prefijo, se libera a los artistas de hacer arte estilísticamente original. Al respecto, ya han existido algunas tendencias en el arte de los ochentas que han estado cerca de llamarse **Neo-Pop**.

La mayor parte de las realizaciones artísticas de hoy tienen sus raíces en el propio arte del siglo XX. Se notan por lo tanto influencias provenientes de los cómics, del cine *hollywoodense*, de la publicidad y sus mensajes, de la fotografía, de la televisión y en general de todos los medios de comunicación masivos. Por lo tanto, si hablamos de originalidad - según mi punto de vista - puedo decir que las ideas tienen una naturaleza efémera. El hombre desde sus inicios se ha dedicado al reciclaje de imaginación, a retomar e imitar pautas y estilos impuestos anteriormente por otros semejantes, pero siempre añadiendo su toque personal. Es por eso que podemos afirmar aquella conocida frase que dice que el arte nace del arte.

Toda corriente pictórica posee un pasado, un presente y un futuro. En primer lugar, porque se apoyan en los movimientos que las han precedido; en segundo, porque dentro del marco en el que se desarrollan, viven y crecen para poder llegar a ser pasado; y por último, porque se

preocupan por alejar su final lo más posible para que la trascendencia esté íntimamente relacionada con su duración. Algunos artistas tienen opiniones propias acerca de este punto. Sherrie Levine, artista neo-conceptual norteamericana, ha dicho que sólo somos capaces de imitar lo hecho anteriormente, que no existe nada original. Por otro lado, David Salle, otro artista neo-pop estadounidense, opina al respecto que "el actual debate sobre el fin de la originalidad es tanto universal como efímero. La originalidad es lo único que importa al final. Mi punto es que la originalidad tiene que estar ubicada dentro del estilo personal de cada artista. Para simplificar: la originalidad abarca lo que se ha escogido para pintar ... lo que se ha escogido y la manera que se ha escogido para presentarlo." (LIVINGSTONE, M., *Pop Art*, p. 226)

En relación al Arte Pop, no son muchos los artistas o diseñadores que han optado por realizar algún tipo de obra en la cual recuperen claramente los elementos propios de esta corriente, pero en una época como la que vivimos hoy en día no es raro encontrar ciertos movimientos revitalizados. Tal es el caso, por ejemplo, del pintor Kenny Scharf, cuya obra basada en dibujos animados se califica como sarcástica y explosiva, ya que en ella emplea colores altamente contrastantes. Otro ejemplo es el portorriqueño Lee Quinones, quien pinta con esmalte sobre superficies metálicas algunos rostros de mujeres tan artificiales que podrían ser confundidos con anuncios publicitarios. Mencionaré con más detalle a otros dos artistas, ambos norteamericanos, cuyos temas pictóricos están retomados en gran medida del Arte Pop.

En la pintura de David Salle es notorio el predominio del fotorrealismo. Realiza obras que ciertamente poseen un carácter heterogéneo y arbitrario. Empleando técnicas diversas, logra construcciones pictóricas ayudadas por la yuxtaposición de encuadres cinematográficos. Su narrativa neo-pop se lleva a cabo por medio de citas o fragmentos del sueño americano y sus componentes. Sus obras están poco planeadas, no diseñadas con anterioridad, siendo por ello que en ocasiones las fracciones se muestran repartidas arbitrariamente. Salle es un pintor provocativo y polémico



Anuncio de las calles de la Ciudad de México

que plasma en sus lienzos sensaciones cargadas de extrañas emociones. Recontextualiza y asocia las imágenes hasta el punto de lograr diferentes significados por medio de su característica narración en episodios, sus ideas procesadas y su estilo reciclado.

Eric Fischl, por otro lado, descubre y se autodescubre, ve y se deja ver, ahonda en la propia mente y envuelve sus lienzos con eventos personales, empapándolos de aislamiento, tedio y de una insondable agitación. Presenta la violencia social que vive y le da un trato cotidiano a las formas que son interpretadas en sus obras neo-pop. Como espectadores, fácilmente memorizamos sus pinturas porque nos identificamos plenamente con ellas. Presentan hábitats comunes y dejan entreabierta la puerta de un mundo voyeur. Permiten así descubrir la sexualidad y desenmascarar a la sociedad cargada de ese aplastante complejo exhibicionista que la ha corroído. Fischl se refiere cáusticamente a la corrupción, vuelve escandalizante a la perfidia y se muestra siempre curioso con su mundo.

Otras versiones de Arte Neo-Pop han surgido también en Alemania, Francia, Rusia y Latinoamérica. Para todas el tema preponderante es el individuo y la sociedad que lo rodea. Estos artistas neo-pop buscan hablar del entorno por medio de su arte, criticando a la sociedad al presentar algunos elementos tanto banales como trascendentales en los cuales su vida misma se halla basada. Ahora bien, no sólo en el tema, sino también técnicamente, estas obras retoman características pop. Los lienzos son tratados de manera similar: preparados con collage, sensibilizados fotográficamente o sustituidos por textiles estampados. En ciudades tan lejanas para nosotros como Leningrado, artistas como Andrei Khlobystin, Timur Novikov y Afrika (Sergei Bugaev) gritan su realidad con ayuda de repeticiones, fotograffas y colores chillantes. Actúan de igual manera destacados artistas neo-pop en Alemania: Lothar Baumgarten, Werner Buttner y Helmut Middendorf. Otros artistas participan en la tradición iniciada por Warhol para incrementar la colección *Absolut Art*. En ella claramente la tendencia es neo-pop, ya que realizan obras de excelente calidad artística alrededor de un



ARTURO MECALCO
Absolut Mecalco, 1996

objeto común: la bien conocida botella de vodka sueco. Entre otras personalidades, los norteamericanos Gilberto Guzmán y Doug Auld, y los mexicanos Arturo Mecalco y Víctor Guadalajara ya son parte de ese repertorio de artistas que han continuado de cierto modo el ánimo pop de Andy Warhol y de Jasper Johns.

Por otra parte, es interesante resaltar que a lo largo de nuestro siglo, tanto el diseño como la Comunicación Gráfica han gozado de un auge creciente. El diseño, como cualquier disciplina en evolución, ha pasado por diferentes etapas. Se ha recurrido a las formas sencillas, austeras - minimalistas - cuyas características principales son sobriedad, nitidez, limpieza y funcionalidad, hasta llegar a un excesivo ornamentalismo que ha resultado en gráficos divertidos, irónicos, barrocos y algunas veces incluso estafalarios. Es a mediados de la década de los ochentas cuando surgen una serie de movimientos mixtos, eclécticos, en los que claramente se puede observar el retorno a las formas del pasado cercano. Ha existido siempre un reciclaje de estilos pasados que, adhiriéndose a otros, han resultado en híbridos no por eso menos novedosos u originales. Un claro ejemplo de esto es el caso de la figura humana. Tanto en la Comunicación Gráfica como en el arte contemporáneo, existe una marcada tendencia neo-pop a retomar la figura humana como centro de las obras. Cada figura es una invitación al establecimiento de una relación. Siempre se estrechan lazos entre el sujeto plasmado y nosotros, lazos largos o cortos que a su vez nos unen también con el creador de la obra. Una figura, cualquiera que sea su sujeto, garantiza negar la desmemoria porque implica trascendencia y presencia en nuestro mundo. En ambas áreas se realizan muchos tipos de figura, ya sea por medio de fotograffas o mediante el pincel, siendo hoy estas dos técnicas complementos más que rivales. Aun así, existe en las dos disciplinas esta clara actitud narcicista que deja ver el paisaje físico e interno de cada ser. Importa no sólo la expresión del cuerpo, sino también la del rostro del alma.

Las figuras humanas crean historia y son generadas por la misma, a la vez que muestran con transparencia el

presente que viven. Llegan a nosotros abordándonos con afecto, penetrando en nuestra memoria y creando una segura interacción, ya que nunca olvidamos lo que hemos sentido al observarlas. La Comunicación Gráfica se aprovecha de esto y logra así su definido objetivo: manejar este antropocentrismo para que el hombre se identifique inmediata y plenamente con la comunicación visual que lo rodea. El Arte Pop, por su parte, sugiere a los diseñadores y comunicadores gráficos de hoy adoptar a la figura humana como centro de sus obras para lograr configuraciones con gran sentido del humor, utilizando colores vivos y exaltados, valorando así lo banal y logrando gráficamente un alto y hasta exagerado decorativismo.

En relación a esto, es interesante mencionar que la importancia que se les ha dado a las modelos (top-models) proviene de la época pop, en donde la ropa que la modelo presenta caminando sobre la pasarela ha pasado a segundo término. Ahora importa solamente la manera en que ella se ve físicamente, cómo está maquillada y cómo muestra su actitud ante el espectáculo y ante el público. Las marcas que porta anuncian y venden antes que nada la figura de la chica y después los accesorios. Podemos decir entonces que el diseño, la comunicación y la publicidad que ahora nos rodean son herederos directos de la estética consumista y figurativa pop.

Hoy en día vivimos en la era de lo galáctico, en la cual ideas, imaginación e inventiva son tres factores preponderantes. Así como los colores de las primeras vanguardias - rojo, azul y amarillo - se han mezclado y por su desarrollo han dado lugar a naranjas fosforescentes y verdes muertos, las combinaciones logradas a base de ideas retomadas han también conseguido un alto grado de genialidad y originalidad.



Design by Chris Reid, London

Ω
OMEGA

Anuncio de revista

CAPÍTULO 4.

PROPUESTAS Y CONCLUSIONES

Esta tesis está dividida en dos partes. La primera, en donde teóricamente he planteado el desarrollo del Arte Pop hacia un Neo-Pop, pasando por todas las partes medulares de ese proceso; y la segunda, en la cual he apoyado lo dicho en la primera parte por medio de la realización práctica de ocho obras de diseño Neo-Pop, basándome en los planteamientos y características que apoyan el renacimiento de tan importante corriente.

En dichas obras apliqué conocimientos técnicos tanto de comunicación como artísticos y de diseño. Con ayuda de la computadora, la digitalización de fotografías y su retoque me permitieron elaborar formas, retratos y figuras humanas empleando la técnica del alto contraste. De esa manera nacieron formas, figuras y retratos propositivos en un amplio sentido.

La técnica que he desarrollado de manera personal en todas las obras realizadas para este proyecto consiste en el uso de acrílicos, collage y dibujo sobre tela y cartón como soportes. En cuanto a composición, he manejado plastas de colores muy vivos delimitadas por contornos marcados y formadas solamente por sombra y luz. A continuación explicaré detalladamente cada una de las propuestas en el orden en el que aparecen al final de este trabajo.

En los retratos me interesó plasmar las características físico-faciales esenciales de cada persona. Intenté también atrapar la expresión de la faz de su alma: unos ríen, otros observan y otros, al no abrir los ojos, miran su interior inspeccionándose a sí mismos. Pretendí desarrollar este tipo de contenidos para lograr así imágenes personalizadas y espiritualizadas que corresponden en gran medida tanto al hombre contemporáneo como a la iconografía pop. En el caso particular de *Autoretrato y Sol*, el fondo en azul ultramar es utilizado como denominador común para ambas piezas. Esa gran plasta de color es el punto de unión para formar el díptico. Por otra parte, se juega con el mismo

concepto en *Díptico de tres*, pero en este caso el color común para ambas obras es el que dibuja los rostros, no el que se maneja en el fondo. Las dos obras conforman un díptico por el complemento que implican los marcos y sus colores. En ambos dípticos, los rostros se acentúan por medio de un color que contrasta con el fondo, para así evitar la neutralidad.

Por otro lado, en la composición *Absolut Art* los colores utilizados en cada una de las ocho secciones están basados en algunos provenientes de las etiquetas de productos comerciales. Pretendí no sólo jugar con los matices y tonos en mi paleta, sino también llenarme la mente de colores en varias visitas al supermercado. En cada uno de los lienzos que forman este políptico, presento una composición simple lograda a base de un risueño autorretrato acompañado por la silueta de la botella de vodka manejando un fragmento de su nombre-marca. La figura humana, a la vez que ocupa la parte frontal de la obra, se fusiona con el fondo del objeto provocando cierto desorden visual que a la vez propone un juego con los elementos plasmados, volviéndolos activos y permitiendo darle un carácter lúdico a la profundidad. El efecto de espejos permite que se manejen coincidencias de líneas y trazos uniendo así todas las secciones.

Paciencia dibujada está visualmente dividida en dos secciones. La zona blanca de la parte central superior establece equilibrio tanto con la de la esquina inferior izquierda, como con la tipografía *spenceriana* del lado derecho. Los contornos negros delimitan pero no fragmentan, por lo que la lectura total de la obra no se interrumpe, sino que permanece cadenciosa. El diseño de esta composición se complementa con elementos de collage y dibujo a lápiz. Todas las formas son abiertas, lo cual contribuye a que se fusionen y formen un solo conjunto. Así es como pueden verse dos siluetas logradas por la repetición de una figura humana anónima que sólo muestra su espalda. Es seguro que porta un sombrero y que espera la entrada al cine, dibujando su paciencia y pensando sólo

en entrar al cine, dibujando su paciencia y pensando sólo en una Coca-Cola de lata, más no de dieta.

En el díptico *Perlas de Hada* procuré manejar básicamente tres elementos principales: la pasta dental gigante, la cual al estar dividida por la mitad permite que la lectura del cuadro sea esférica; el hada, dibujada a lápiz, retomando la sutileza a veces presente del estilo Art Nouveau para lograr un contraste con el collage del lado derecho, el cual puede ser interpretado ya sea como dadá o como estrictamente pop. Esta tipografía está acomodada de manera equilibrada y contrasta con la rigidez del nombre-marca del elemento inferior. Es una composición que maneja una secuencia y que es fácilmente legible. El fondo blanco remite inmediatamente a la limpieza, a lo higiénico, de ahí el color de fondo.

Por otro lado, realicé un homenaje a las ollas y sartenes Ecko. *Ecko de colores* es una composición formada por una batería de cocina acomodada al azar y pintada en blanco y negro. Las platas de color en forma de cuadrados aluden al mosaico de cocina y por medio de los colores se remite directamente a una cocina mexicana. Aquí la propuesta es jugar con los planos: a la vez que los sartenes saltan hacia el frente de la obra, los mosaicos verdes, blancos y rojos se enfrentan unos a otros, logrando así cierto dinamismo y fragmentación.

Por último, para Telefonía Ericsson, desarrollé una obra simple y sutil en la cual se juega con alusiones a cuatro de los cinco sentidos humanos: los *Sentidos celulares* en este caso, la vista, el oído, el *corazón* y el *habla*, todos relacionados en gran medida con lo que hoy en día implica poseer un teléfono celular. La composición consta de la división del lienzo en cuatro partes siendo la esquina inferior derecha la que contiene un bosquejo simple de un teléfono portátil, además de aludir a la palabrería por medio de tipografía simulada. Todo el lienzo es negro, pero al observarlo con detenimiento, pueden verse las formas del ojo y el oído que siempre se encuentran girando alrededor de nuestro sentido celular más importante: el corazón.

Después de haber desarrollado toda la investigación teórico-práctica del tema, me permito concluirlo de la siguiente manera:

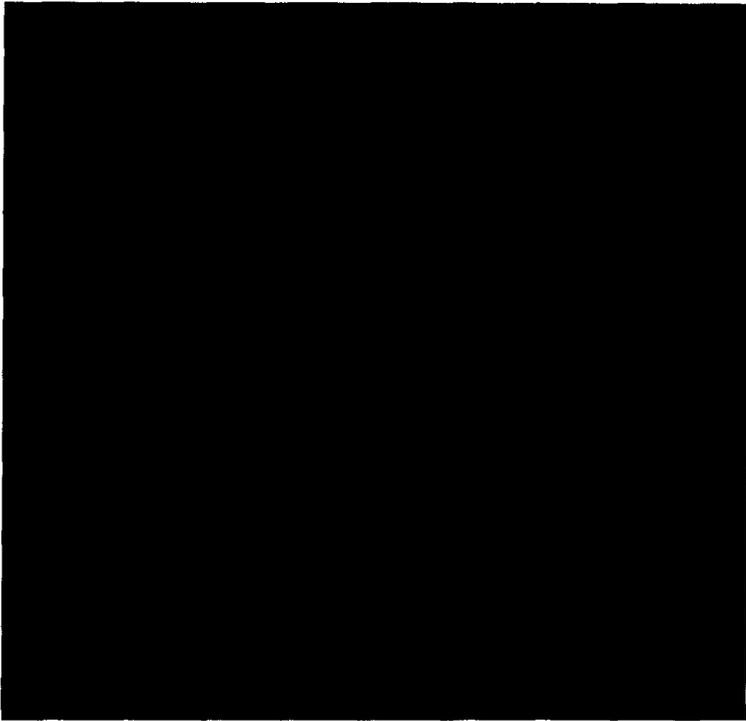
Existen diversas actitudes pop que claramente hemos heredado y que por lo tanto han permitido el nacimiento y desarrollo del Neo-Pop de nuestra época. Primeramente, la ya mencionada actitud antropocentrista y figurativa; en segundo lugar el hecho de que como el pop, el Arte Neo-Pop se atreve a correr riesgos que antes ni siquiera podían ser imaginados. Aventurarse a lo desconocido es de alguna manera adquirir conciencia de que la vida y el arte no son una certeza, sino un albur.

Por otra parte, cabe mencionar que existe tanto en el diseño, la comunicación y la publicidad como en el arte, un alto grado de espontaneidad lograda mediante un lenguaje que a la vez ha sido heredado y ampliamente renovado, apoyando así la conocida idea que ha catalizado a todas las manifestaciones culturales del hombre: el arte viene del arte.

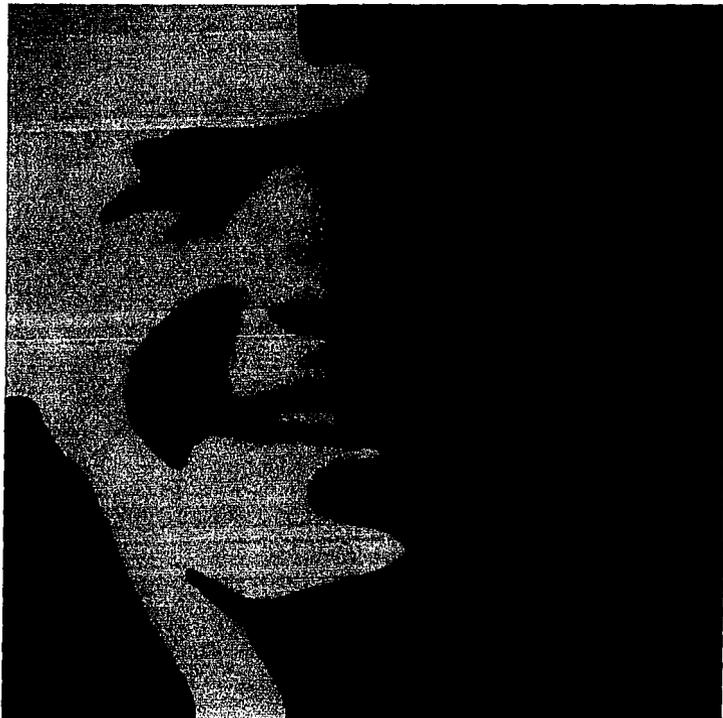
Hoy en día optamos por referirnos en gran medida a las cosas cotidianas que forman nuestro mundo y las adoptamos como propias para no seguir viviendo en el margen, sino poder pertenecer de lleno a la vida.

De la cultura pop hemos aprendido también a tomar distancia del mundo, a crear nuevos lenguajes expresivos, nuevos espacios, a proponer ideas que provocan una recontextualización de las cosas. Intentamos representar, replantear y entender el contexto que rodea a la comunicación visual, para así liberar al alma de su cárcel e insertarla en las vigas estructurales de nuestro mundo cotidiano, real y verdadero que aun así siempre tendrá sus toques de onirismo.

Sueños y fantasmas, voluntad y devoción son los ejes centrales de nuestra vida. Imaginar lo insólito y crear lo inesperado es lo que nos hace tener esencia de hombres y lo que nos permite seguir avanzando infinitamente en el campo de las artes.



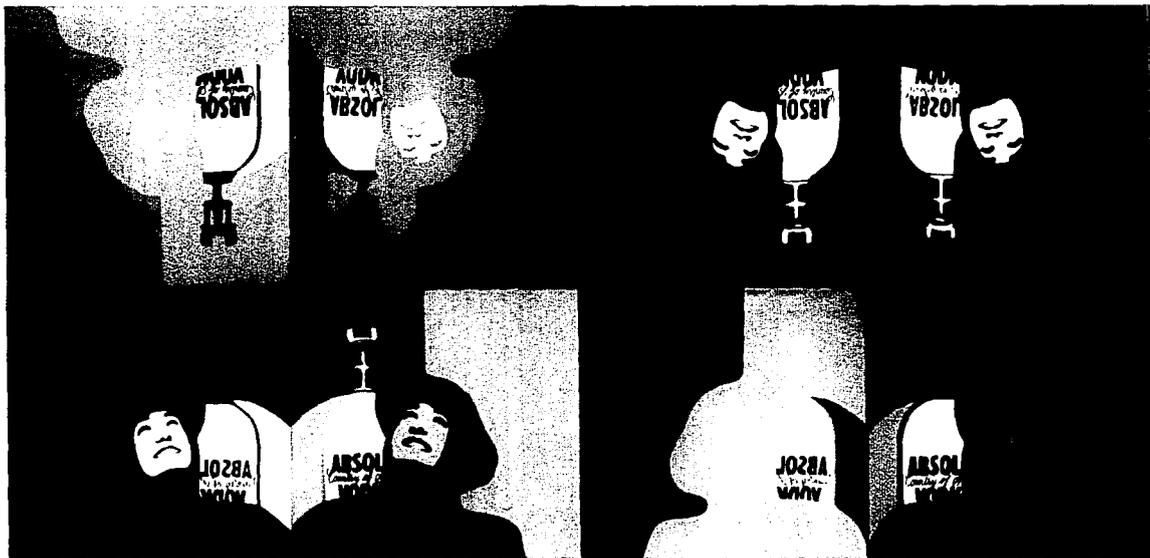
MARIELLE FLORES-ROUX
Autorretrato
Acrílico sobre tela
70 x 80 cm
1997



MARIELLE FLORES-ROUX
Sol
Acrílico sobre tela
70 x 80 cm
1997



MARIELLE FLORES-ROUX
Díptico de tres
Acrílico sobre tela
32 x 40 cm cada uno
1997



MARIELLE FLORES-ROUX

Absolut Art

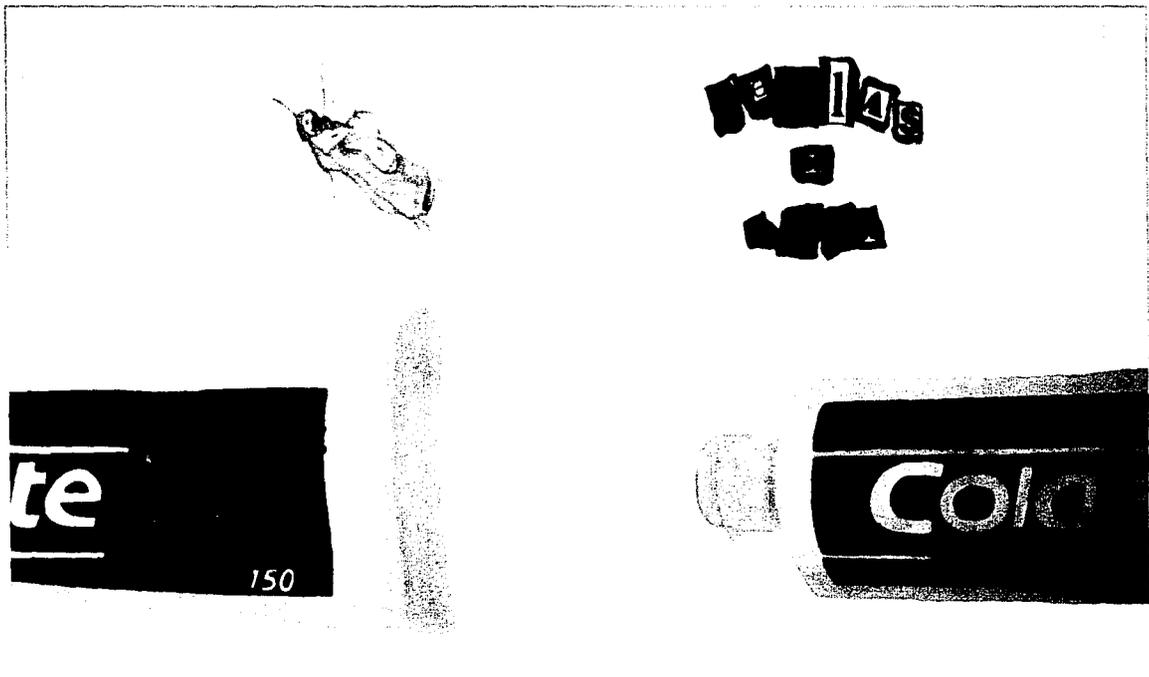
Acrílico sobre tela

50 x 60 cm cada uno

1997



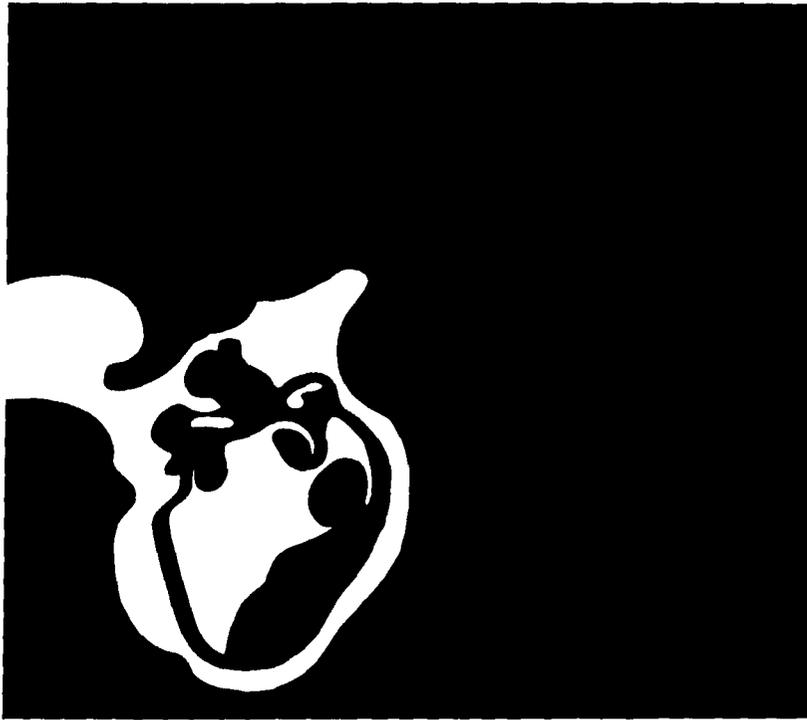
MARIELLE FLORES-ROUX
Paciencia dibujada
Acrílico, lápiz y collage sobre tela
50 x 60 cm
1997



MARIELLE FLORES-ROUX
Perlas de hada
Acrílico, lápiz y collage sobre tela
100 x 200 cm
1997



MARIELE FLORES-ROUX
Ecko de colores
Acrílico sobre tela
100 x 100 cm
1997



MARIELLE FLORES-ROUX
Sentidos celulares
Acrílico sobre tela
100 x 100 cm
1997

No creas que me he olvidado de tí. También tengo algo que darte.

Gracias,

por acompañarme a las copias y esperarme con paciencia,

por echarte a dormir sobre mis trabajos,

por meter la nariz en los frascos de pintura y obtener un facial colorido solidario,

por aguantar incansable el barniz y el spray-mount,

por compartir conmigo las galletas y el café de las 5 a.m.,

por las desveladas que roncas a mis pies

y por todas las sesiones fotográficas de estos nueve años ...

Gracias, mi Guy.



BIBLIOGRAFÍA

1. ALLEGRI, et al.
Cultura, comunicación de masas y lucha de clases
Ed. Nueva Imagen, 1978
2. BOUDAILLE, Georges
Jasper Johns
Rizzoli, New York, 1989
3. BOURDON, David
Warhol
Ed. Abradale, 1989
4. FINCH, Christopher
Pop Art, object and image
Studio Vista Limited, 1968
5. HAMMACHER, A.M.
Magritte
Ed. Abrams, 1967
6. HAUSER, Arnold
Historia social de la literatura y del arte
Ed. Labor, 1992
7. HENDRICKSON, Janis
Roy Lichtenstein
Ed. Benedikt Taschen, 1989
8. JUANES, Jorge
"Pop Art: desafío de la calle"
en la Revista Dos Filos, No. 63, 1995
9. LIPPARD, Lucy
Pop Art
World of Art, 1970
10. LIVINGSTONE, Marco
Pop Art, a continuing story
Thames and Hudson, 1990

11. LUCIE-SMITH, Edward
Late Modern, the visual arts since 1945
Praeger Publishers, 1969
12. MARCHAN FIZ, Simon
Del arte objetual al arte de concepto
Ed. Alberto Corazón, 1974
13. McLUHAN, Marshall
El medio es el mensaje
Ed. Progreso, 1979
14. OSTERWOLD, Tilman
Pop Art
Ed. Benedikt Taschen, 1992
15. PASSERON, René
Enciclopedia del surrealismo
Ed. Polígrafa, 1975
16. PELLEGRINO, Aldo
Nuevas tendencias en la pintura
Ed. Labor, 1976
17. RAMIREZ, Juan Antonio
Medios de masas e historia del arte
Ed. Cuadernos Arte Cátedra
18. RATCLIFF, Carter
Warhol
Abbeville Press, NY, 1983
19. ROMERO BREST, Jorge
La pintura del siglo XX (1900-1974)
Breviarios, Ed. Fondo de Cultura Económica, 1994
20. RUBIN, William S.
Dadá, surrealism and their heritage
Museum of Modern Art, New York, 1968

21. SCHILLER, Herbert I.

Comunicación de masas e imperialismo yanqui

Ed. G. Gilli, 1990

22. TORRES MICHÚA, Armando

"A cien años del Impresionismo"

en la Revista de la Universidad Nacional Autónoma de México

Junio de 1974

23. VARNEDOE, Kirk

Jasper Johns, a retrospective

Museum of Modern Art, NY, 1996

24. WILSON, Simon

Arte Pop

Ed. Ripollet, 1975

25. WRENNER, Mike

Andy Warhol in his own words

Omnibus Press, 1994

26. YAU, John

In the Realm of Appearances

The Ecco Press, 1993