



12

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS



Tesis  
que para obtener el título de:  
**Licenciado En Comunicación Gráfica**

Presenta  
**MAYRA DÍAZ ORDOÑEZ**

Director de Tesis:  
Mtra. Gale Lynn Glynn

México, D.F., 2002.



DEPTO. DE ASESORIA  
PARA LA TITULACION  
ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLÁSTICAS  
XOCHIMILCO D.F.



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.

# Dedicatoria

A Fabiana, la felicidad constante.  
a Guillermo por su amor y paciencia ante este prolongado trabajo,  
a mi madre, por su entrañable cariño y su ser incondicional, gracias de mil formas.  
a mis hermanas por su cálida y cercana compañía,  
a mi abuela por su fortaleza, mi admiración para ella,  
a mi abuelo a quien desearía tener aquí,  
al resto de mi familia por su infinito apoyo, sin su ayuda no hubiera podido concluir.

A Gale por su enseñanza.

Mi más profundo agradecimiento.

## Introducción

### Capítulo I. Modernismo y Posmodernismo

1. Cultura
2. Modernismo, una cultura antinómica
3. Modernidad y cultura abierta
4. Consumo y hedonismo hacia una sociedad posmoderna
5. Auge y agotamiento de la vanguardia
6. El Éxtasis de la comunicación
7. La revolución multisensorial de fin de siglo

### Capítulo II. El fotomontaje en el marco cultural del posmodernismo

1. Fotomontaje: imagen alterada
2. Un acercamiento a la estética del fotomontaje
3. La imagen digital en el espacio artístico. La ilusión y desilusión estéticas

### Capítulo III. Procesos antiguos de impresión aplicados a la imagen digital

1. La Película digital
2. Cianotipia y pruebas de negativo
3. Pruebas con la técnica de papel salado
4. Van Dyke y un negativo definitivo
5. Separación de color y goma bicromatada
6. Emulsiones elementales
  - a) cianotipia
  - b) Van Dyke
  - c) goma bicromatada
  - d) papel salado

### Capítulo IV. Icono y repetición: ficción convertida en huella

1. Semiótica triádica
2. Lo icónico y la iconicidad
3. Abducción
4. Lo Primero, una categoría estética
5. Una propuesta abductiva
6. Icono y repetición: ficción convertida en huella.

## Obra gráfica

## Análisis formal de la obra

## Conclusiones

## Bibliografía

## Introducción

Este proyecto propone, mediante una construcción de índole digital y el uso de técnicas especiales de impresión, la realización de siete imágenes integradas –cada una– bajo la estética del fotomontaje. Para su reproducción se emplearán técnicas fotográficas utilizadas durante el siglo XIX: sales de plata (papel salado), sales de fierro (Van Dyke y cianotipia), así como sales de cromo (goma bicromatada), todas en soportes de papel de algodón hecho a mano.

En este trabajo la combinación de lo moderno (digitalización de la imagen) y lo antiguo (su impresión mediante técnicas del siglo antepasado) se unen con el fin de proponer imágenes fotográficas que expresen, a través de elementos estéticos congruentes o acordes con la época en que vivimos, un sentir personal.

En el primer capítulo se hablará sobre el posmodernismo, dónde y cómo surge, cuáles son sus características, qué corrientes artísticas incluye, la manera en que nuestro país lo ha adoptado y de qué manera es recibido por los individuos que se dedican al quehacer artístico. Términos como *ficción*, *hiperreal*, *estética de la repetición*, *espacio de simulación*, entre otros, quedarán clarificados con el fin de poder abordar la obra que, como comunicadora gráfica, aquí presento.

A manera de introducción, mencionaré que el posmodernismo es considerado un movimiento revolucionario caracterizado por un consumo en masa, tanto de objetos como de imágenes, en donde surge una cultura hedonista que apunta a un confort generalizado, personalizado: momento actual que acontece a través de la informática, la electrónica, los transistores y la inteligencia artificial (el mundo de las computadoras).

También llamado "hipermodernidad", el posmodernismo –sobre todo en el área de las imágenes– hace de la realidad algo *hiper-real*: la chica de la propaganda que es conocida sólo como imagen, es más bonita que las chicas de carne y hueso. De esta forma, la gente se apasiona por la imagen, quiere ser imagen, cuidar su imagen, producirse. El mundo se vuelve escenario. No hay espacios privados o públicos, todo se confunde. Así las cosas, la Informática y la telemática son la última revolución, hacen que todo sea "transparente". El inconsciente, las tradiciones sagradas, los intereses ocultos, todo por igual, queda extremadamente expuesto, invadido.

La posmodernidad es todo lo que lleva prefijos tales como *mega*, *super*, *hiper*, *trans*... De los hipermercados a los transexuales, toda exageración conduce a su contrario. Es por eso que los excesos de la comunicación ya no comunican. Porque el exceso de información crea personas sin juicio propio. La exageración de la modernidad, del bienestar, lleva a la decadencia. Es la saturación, el vacío y, con éste, la fragmentación: se vive cada momento como si fuera un parpadeo, sin ayer, sin mañana.

Hay quienes aseguran, respecto al arte y la literatura, que en ellas se deja lo extraordinario para encontrar el arte de lo cotidiano: "todo es arte". Mas la saturación lleva al vacío, por lo que crear no es ya dar forma, sino encontrar el secreto de la fórmula y reproducirla: nada se crea, todo se copia.



○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Pero no sólo se trata de saturación y vacío. Hay también mucho de positivo: hoy se busca una visión global que, sin límites, armonice con la totalidad de la vida. Eso vale para las ciencias, para las empresas, para el arte. La información ejerce un importante papel en ese sentido, pues esta tendencia lleva a aceptar el sincretismo, el esoterismo, el eclecticismo dentro de las ciencias, la religión o la medicina. Brujos, curanderos y líderes místicos nuevamente están vigentes. (No hay nada más posmoderno que saber el horóscopo, por medio de la computadora.)

Así, el vacío abruma, oprime a las personas: comienza a surgir el individuo suave, blando. La emoción pasa a ser más importante que la razón. Los ideales son narcisistas y egocéntricos: el deseo se fija en la imagen bien sucedida... Es mejor ser mirado que mirar. Con el posmodernismo se abre paso a la revolución multisensorial; nuestra percepción de lo real se ve transformada con el surgir de la era digital. La realidad virtual se erige como una revolución tecnológica y su principal característica es la de proporcionar al sujeto la posibilidad de "habitar" una realidad alternativa, paralela, donde se vive oníricamente en un espacio inacabable; una cuarta dimensión virtual que surge como la máxima expresión del desarrollo humano, como la gran incógnita del futuro que se transforma, cada vez con mayor velocidad, en un presente efímero.

Ante las posibilidades creativas que presenta el medio digital, decidí realizar los fotomontajes utilizando este medio que, en forma experimental, me auxiliará en la producción del proyecto deseado.

Ya en un segundo capítulo llevo a cabo un acercamiento a la estética del fotomontaje —en el que se reúnen los principios fotográficos y el collage/montaje— como el principal dispositivo adoptado por los críticos posmodernistas (poscrítica), así como su objeto de estudio: la deconstrucción.

Según Walter Benjamin, en el fotomontaje "el elemento sobrepuesto desorganiza el contexto en el que se inserta", a fin de trastocar —no de reflejar— la realidad.

En este mismo apartado se hablará sobre la fotografía construida a través de la herramienta digital (fotomontaje electrónico), y su relación con el espacio artístico. Se hablará de los mitos y dificultades que muestra este tipo de imagen ante el sujeto creador: por un lado, imágenes falsas (en el sentido de que no representan al mundo real) y, por otro, imágenes simultáneamente reales, pues capturan la visión-esencia del fotógrafo. Asimismo, se abordarán los elementos teóricos y las precisiones técnicas que me permitieron obtener los resultados proyectados en esta propuesta; la obtención de un "acetato" especial a través de la computadora y sus herramientas de salida, el cual funciona como negativo en la aplicación de los procesos alternativos citados, marcando la diferencia en la imagen final, pues no se utiliza una película negativa de tono continuo.

La mezcla de técnicas digitales y procesos alternativos (cianotipia, papel salado, Van Dyke y goma bicromatada) constituyen esta propuesta gráfica que, basada en la experimentación y multiplicidad significativa, propone un nuevo valor estético. De esta forma y en mi grado de comunicadora gráfica, expongo la posibilidad de entrar al espacio artístico desde un punto de vista creado por quien se dedica, generalmente, al diseño e imagen publicitarios. Porque actualmente vemos cómo muchos de los comunicadores o diseñadores gráficos egresados de esta escuela, generan verdaderas obras de arte (esculturas, ilustraciones, títeres, ambientaciones teatrales, etc.) aplicando sus conocimientos en la producción de algo que va más allá del quehacer gráfico. Por otro lado, la presencia de lo técnicamente arcaico en los fotomontajes elaborados, refleja la necesidad de mantener dichas construcciones como obra permanente, como algo que dejará huella y que existe en el polo opuesto a la ficción, que no es efímero.



El tercer capítulo, lejos de ser un apartado técnico, es un registro de un arduo trabajo que inicia con una comparación formal entre la película digital aquí empleada y la película fotográfica convencional de la cuál se valen los procesos antiguos, de forma común. Asimismo, se mencionan las dificultades técnicas que se presentaron para la obtención de una película que resultara apta para la impresión final de las construcciones digitales. Los procesos utilizados son descritos en la parte final de dicho apartado con el fin de aportar datos que puedan ser útiles para quienes se interesen por el tema en cuestión.

En la última parte de este trabajo de investigación se plantea el análisis de cada una de las imágenes fotográficas como signos, esto con el fin de sustentar la obra realizada mediante un modelo teórico que justifique su construcción. En este caso, la hipótesis —como lo veremos más adelante— antecedió a la realización de los fotomontajes.

Charles Sanders Peirce especifica tres tipos de signo con relación al fundamento que éste puede tener con su objeto: icono, index y símbolo. Conociendo sus características sabremos por qué la imagen fotográfica es considerada como un *icono-indexal*. Respecto a este tema, diremos que la lógica del index trabaja la relación inevitable del *afuera* con el *adentro*, lo que hace que toda fotografía se lea como portadora de una "presencia virtual", como ligada consustancialmente a algo que no está allí, ante nuestros ojos, y que ha sido apartado aunque se revele como excluido. Es esta relación la que hace que, ante toda fotografía, experimentemos ese sentimiento de un más allá de la imagen perfectamente existencial. Toda fotografía, por la visión parcial que nos presenta, se duplica necesariamente con una presencia invisible, con una exterioridad de principio significada por el gesto mismo de recorte que implica el acto fotográfico.

Concluiremos con el desarrollo de un punto de vista particular enfocado hacia la obra de arte en sí, a partir de la categoría peirceana llamada *primeridad*, entendida como mera posibilidad, como una cualidad de pensamiento o como pura sensación o sentimiento, puesto que no hace referencia a ninguna otra cosa. Se trata de aquella categoría que se explica como el modo de ser absolutamente abstracto, como una posibilidad.

La importancia de lo Primero en el presente trabajo radica en que esta categoría se identifica con lo estético. Dicho de otra forma y citando a Francisca Pérez, "la buena obra de arte produce ante todo un *interpretante* primero determinado, el placer estético. Tal placer se debe a que el signo estético, la obra en sí, provoca interpretantes emocionales de manera indirecta, por medio de iconos; por ejemplo, representando el dolor, provoca dolor. Parece ser que la obra de arte llama la atención sobre aquello que de otro modo quedaría oculto en la experiencia cotidiana de objetos y símbolos". (*Los placeres del parecido, icono y representación*. La balsa de la medusa. Madrid. 1988.)

Con respecto a lo anterior, Peirce concibe la primeridad como aquello que exige ser interpretado como un reto al pensamiento y que sólo tras la interpretación puede volver a abstraerse como pura cualidad. Como veremos, la abducción es el modo de argumentación que corresponde a lo Primero y consiste en el razonamiento hipotético.



Finalmente y para abrir paso al cuerpo del texto general, pongo sobre el papel la hipótesis que planteé al construir los fotomontajes para, con sus debidas conclusiones, corroborarla al final del proyecto:

La fotografía propone una alta iconicidad (parecido entre la imagen y el objeto que representa), cierto; pero en un segundo nivel no muestra más la realidad, pues también genera una ficción en donde el código fotográfico se fisura y el mensaje adquiere nueva justificación en su misma construcción. Así, la integración de imágenes es capaz de actuar en función de un cierre abductivo (esa coincidencia entre el deseo de saber y su satisfacción o fin). Una estética de la repetición cierra mi función perceptiva –cuyo origen partió de un icono puro en donde sólo la idea se parece a la forma– creando metáforas a partir de una ficción integradora en la que el signo/ imagen es sólo identificable con la idea que lo constituye.

Es entonces cuando la impresión fotográfica hecha mediante procesos antiguos, sumada a mi memoria afectiva, se convierte finalmente en un futuro adivinado dentro de la construcción abductiva.





# Modernismo y posmodernismo

## 1. Cultura

Para abordar la problemática cultural contemporánea, es conveniente definir el término "cultura" y posteriormente conocer las características del modernismo y la modernidad:

Se entiende por cultura un resultado constituido en un producto concreto que en consecuencia, al pasar a ser "objeto", se convierte en producto social. Este, con el paso de la historia y sus determinaciones, adquiere el carácter de "bien cultural", constituyendo la mayoría de las veces, el patrimonio cultural de una sociedad o momento histórico determinado. "La cultura así entendida se convierte en subsistema dentro de un sistema social que define cada época histórica".<sup>1</sup> Daniel Bell sostiene que la cultura, para una sociedad, un grupo o una persona, es un proceso continuo de sustentación de una identidad mediante la coherencia lograda por un consistente punto de vista estético, una concepción moral del yo y un estilo de vida que exhibe esas concepciones en los objetos que adoman a nuestro hogar y a nosotros mismos, y en el gusto que expresan esos puntos de vista. La cultura es, por ende, el ámbito de la sensibilidad, la emoción y la índole moral, y el de la inteligencia, que trata de poner orden a esos sentimientos.<sup>2</sup>

Otra explicación nos dice que la cultura puede ser definida como todo producto humano generado por la materialización de sus actividades, cuando éstas pasan a ser parte de un sistema de transferencia y cualquiera que sea la modificación que se experimente en la transmisión en sí. Para Ortega y Gasset (1883-1955) lo cultural se determina por el dato que en este producto se añade por los usuarios: su valor. El pensador y escritor español creía que la salvación estaba en la cultura, porque supone creación de valores por sí misma, y los valores nos sirven no sólo para sostenernos en la vida, sino para generar relaciones determinadas... "Cultura - ha dicho - es el sistema vital de las ideas de cada tiempo."<sup>3</sup>

Cultura es por lo tanto esa urdimbre de significaciones que toda sociedad crea para sí misma y que le permite reconocerse como tal.

## 2. Modernismo. Una cultura antinómica

Sabemos que lo moderno puede expresar una y otra vez la conciencia de una época relacionada con el pasado, a fin de ser considerada como un producto de la transición de lo antiguo a lo nuevo.

El modernismo surge como una lógica artística que funciona a partir de rupturas y discontinuidades, con el objetivo de oponerse a las funciones normalizadoras de la tradición (neutralizar las pautas morales y utilitarias) por medio del culto a la novedad y el cambio.

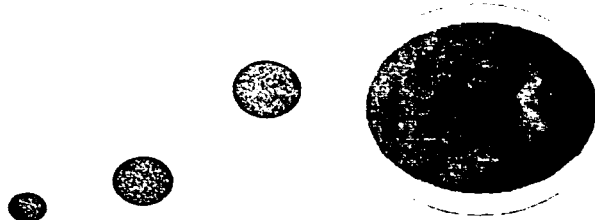
Marshal Berman divide en tres fases la historia de la modernidad: en la primera, que se extiende del siglo XVI hasta finales del siglo XVIII, el supuesto fundamental que atravesó la civilización occidental, es que la unidad social no es el grupo, el gremio, la tribu o la ciudad, sino la persona. El ideal era el hombre autónomo que, al llegar a autodeterminarse, conquista la libertad. Con el advenimiento de este "nuevo hombre" se produjo el repudio a las instituciones, la apertura de nuevas fronteras geográficas y sociales, el deseo y la creciente capacidad para dominar la naturaleza y hacer de sí mismo lo que estaba en las posibilidades de cada uno, y hasta -desechando las viejas raíces- de rehacerse totalmente; lo que comenzó a contar fue el futuro, ya no el pasado.<sup>4</sup>

1 Castilla del Pino, Carlos. *Temas, hombre, cultura y sociedad*. Península, España, 1989, p.188.

2 Bell, Daniel. *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Alianza, Madrid, 1987, p. 47.

3 Castilla del Pino, Carlos. *Temas, hombre, cultura y sociedad*. Península, España, 1989, p.191.

4 Bell, Daniel. *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Madrid, 1977, p.28.



# modernidad ● ● ● ● ●

**E**l proyecto de la modernidad formulado en el siglo XVIII por los filósofos de la Ilustración, consistió en sus esfuerzos para desarrollar una ciencia objetiva, una moralidad y leyes universales y un arte autónomo acorde a su lógica interna. La literatura, las bellas artes y la música se institucionalizaron como actividades independientes de la vida religiosa y artesana. Los filósofos de la Ilustración querían utilizar esta acumulación de cultura especializada para la organización racional de la vida social cotidiana.



Cien años más tarde, en el siglo XIX, emergió una concepción esteticista del arte que alentó al artista a producir su obra de acuerdo con la clara conciencia del arte por el arte. Lo primero que se advierte es el nuevo paisaje sumamente desarrollado y dinámico en el que tiene lugar la experiencia moderna: máquinas de vapor, fábricas automáticas, vías férreas, nuevas y numerosas zonas industriales, ciudades en crecimiento, prensa, telégrafos, teléfonos y otros medios de información que abarcan zonas cada vez más amplias; ...'época de movimientos sociales de masas que luchan contra esta modernización desde arriba con sus propias formas de modernización desde abajo, de un mercado mundial siempre en expansión que lo abarca todo, capaz de un despilfarro y una devastación espantosa, capaz de todo salvo de ofrecer solidez y estabilidad'.<sup>5</sup>

El hecho fundamental de la vida moderna, tal como Karl Marx (fig.1) la experimenta, es que ésta es radicalmente contradictoria en su base:

Todo parece llevar en su seno su propia contradicción: Las máquinas, dotadas de la propiedad de acortar y hacer más fructífero el trabajo humano, provocan el hambre y el agotamiento del trabajador. Las fuentes de riqueza recién descubiertas se convierten en fuente de privaciones. Los triunfos del arte parecen adquiridos al precio de cualidades morales. El dominio del hombre sobre la naturaleza es cada vez mayor; pero al mismo tiempo, el hombre se convierte en esclavo de otros hombres o de su propia infamia.<sup>6</sup>

Marx pensaba en que para hacer trabajar bien a las nuevas fuerzas de la sociedad se necesitaba únicamente que éstas pasaran a manos de 'hombres nuevos', y tales hombres eran los obreros (invento de la época moderna, como las propias máquinas)... una clase de "hombres nuevos", hombres totalmente modernos, será capaz de resolver las contradicciones de la modernidad "[...]" La burguesía no puede existir sino a condición de revolucionar incesantemente los instrumentos de producción, y por tanto, las relaciones de producción, y con ello todas las relaciones sociales...<sup>7</sup>

Así, en el *Manifiesto comunista*, se ve que el dinamismo revolucionario que derrocará a la moderna burguesía nace de los impulsos y necesidades más profundos de esa burguesía, matriz fundamental del modernismo :

Todas las relaciones estancadas y enmohecidas, con su conjunto de creencias y de ideas veneradas durante siglos, quedan rotas; las nuevas se hacen añejas antes de haber podido osificarse. Todo lo sólido se desvanece en el aire; todo lo sagrado es profanado, y los hombres, al fin, se ven forzados a considerar serenamente sus condiciones de existencia y sus relaciones con sus semejantes.<sup>8</sup>

Frederich Nietzsche (fig.2), al igual que Marx, planteaba que las corrientes de la historia moderna eran irónicas y dialécticas: así los ideales cristianos de la integridad del alma y el deseo de la verdad habían destruido al propio cristianismo. El resultado eran los sucesos traumáticos que el filósofo prusiano llamó "la muerte de Dios" y el "advenimiento del nihilismo". La humanidad moderna se encontró en medio de una gran ausencia y vacío de valores,

<sup>5</sup> Berman, Marshall. *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. Siglo XXI, 1981, p.5.

<sup>6</sup> *Ibid.*:p.7.

<sup>7</sup> *Idem.*

<sup>8</sup> *Idem.*

\* Del lat. nihil, nada. Negación de toda creencia. Sistema propugnado en Rusia, en el siglo XIX, que tenía por objeto la destrucción radical de las estructuras sociales sin pretender sustituirlas por ningún estado definitivo. A falta de un pasado o un futuro, sólo hay vacío.

# modernismo

En el modernismo, la negación se volvió creadora: el sentido reside en la subjetividad. Ahora el sentido de la evolución es el hombre. Nietzsche, frente a la idea del tiempo y de la historia como avance sin fin proclamó, al anunciar la muerte de Dios, el carácter contradictorio del universo y de su pretendido rey, el hombre. La aparición del "nihilista acabado" o perfecto, muestra una figura en la que el ser insensato y el sentido vacío de ser, disolverían su oposición: el superhombre.<sup>8</sup>

En tiempos como éstos, "el individualismo se atreve a individualizarse". Este nuevo individuo necesita de un conjunto de leyes propias que lo lleven a su auto-conservación, autoelevación, autoliberación. El sentido de sí mismo y de la historia del hombre moderno "se convierte realmente en un instinto para todo, un gusto por probarlo todo".<sup>9</sup>

Otro tipo de hombre moderno se dedicará a parodiar el pasado; necesita de la historia, y es incapaz de aceptar el hecho de que no hay ningún rol social en los tiempos modernos al que puede pertenecer.

La cultura moderna durante el siglo XIX, se define por su libertad de absorber cualquier estilo que encuentre (sincretismo). Tal libertad proviene del hecho de que el principio axial de la cultura moderna es la expresión y "remodelación del yo" para lograr la autorrealización. En esta búsqueda, hay una negación de todo límite o frontera opuesta a la experiencia. Es una captación de toda experiencia; nada está prohibido, y todo debe ser explorado.<sup>10</sup>

El modernismo no sólo es subversión contra sí mismo, es a la vez revolución contra todas las normas de la sociedad burguesa: los innovadores artísticos generarán – inspirándose en el romanticismo – valores fundados en la exaltación del yo, en la autenticidad y el placer (fig.3), valores directamente hostiles a las costumbres de la burguesía centrada en el trabajo, el ahorro, la moderación y el puritanismo.

Esta nueva fuerza convierte a la crisis en un valor, y es en el individuo donde sus efectos se vuelven particularmente intensos, reflejándose en el conflicto con la experiencia de sí mismo y su cosmovisión. La modernidad "progresa más allá de la era del progreso" y su proyecto es el de "desarrollar las esferas de la ciencia, la moralidad y el arte de acuerdo con su lógica interna".<sup>11</sup>

Irving Howe sugiere que lo moderno debe ser definido en términos de lo que no es: "una negativa inclusiva", y menciona que "consiste en una revuelta contra el estilo prevaleciente, un furor inflexible contra el orden oficial". De esta forma, la intención revolucionaria de hacer estallar la continuidad de la historia – con la idea de un valor nuevo aplicado a lo pasajero, lo efímero – es considerada como una fuerza subversiva de esta nueva conciencia histórica.<sup>12</sup>

A raíz de los cambios producidos por una percepción del mundo social distinta (modificada por el sentido del espacio y el tiempo, del movimiento y la velocidad, de la luz y del sonido), originados con la revolución de las comunicaciones y el transporte, tanto el artista como el espectador se ven obligados a cambiar a cada momento.

Se descubre una nueva estética que busca "abrumar" al espectador: el producto artístico se impone mediante el "escorzo" de la perspectiva en la pintura, o el "sprung rhythm"<sup>\*\*</sup> de un Gerard Manley Hopkins, en poesía.

8. Paz, Octavio. *El signo y el garabato*. Joaquín Mortiz, 1973. p. 27.

9. *Ibid.*: p.9.

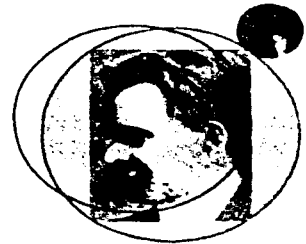
10. Bell, Daniel. *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Alianza, 1977. p.26

11. Foster, Hal. *La posmodernidad*. Kairós, Barcelona, 1985. p.8.

12. *Ibid.*: p.56.

\* Reducción del largo de una figura según las reglas de la perspectiva.

\*\*Tipo de ritmo poético formado por pies de igual duración pero acentuados todos en la primera sílaba.



2 Friedrich Nietzsche  
(1844-1900)



3 Egon Schiele  
Deshudo masculino (cop. de pe.  
1914)



Lejos de plantear la totalidad que limite las intenciones creativas, se descubre una nueva propuesta en la mano aislada, la figura cortada por el marco. Daniel Bell comenta que la mezcla de estilos se aleja de la idea misma de género y de límite: puede decirse que el desastre estético se convierte en estética.<sup>13</sup>

"Lo que busca el arte nuevo es alterar la relación entre el objeto y el cuadro, la dependencia manifiesta del objeto del cuadro", decía Maulraux; la aspiración del modernismo es la composición pura según Kandinsky (figs.3 y 4), el acceso a un universo de formas, sonidos, de sentidos, libres y soberanos sometidos a reglas exteriores, ya sean religiosas, sociales, ópticas o estilísticas.<sup>14</sup>

Por otro lado, la conciencia del yo en el hombre moderno fue consecuencia de la más profunda crisis en el espíritu humano: el temor a la nada. El declinar de la religión, especialmente de la creencia en un alma inmortal, provocó que los hombres intentaran cruzar ese abismo insalvable entre lo humano y lo celestial y así, como dice Fausto (el primer hombre moderno, precisamente porque lucha, pero lucha sin memoria, sin continuidad con el pasado), alcanzar el "conocimiento divino", "mostrar que en el hombre hay la estatura de un dios", o de lo contrario confesar su parentesco con el gusano" (fig.5).<sup>15</sup>

Esta nueva fuerza niega el sentido "aparente" y devela su valor en la imaginación. Ello se expresa en dos formas: en la estilística surge un intento por anular la distancia psíquica, social y estética e insiste en el absoluto presente, la simultaneidad y la inmediatez de la experiencia; a su vez, la temática afirma una postura absoluta del yo, del hombre como criatura que se "autoinfinetiza" y es lanzada a la búsqueda del más allá.<sup>16</sup>

Dicha labor interior se convirtió en la idea de que los hombres pueden ir más allá de la necesidad de estar limitados por la naturaleza y de que llegarían, según Hegel, al fin de la historia, al reino de la libertad perfecta. "La naturaleza más profunda del hombre moderno, es que trata de ir más allá de sí mismo; sabiendo que la negatividad -la muerte- es finita, se niega a aceptarla...detrás de la historia del hombre moderno está la megalomanía de la autoinfinetización. El mundo moderno propone un destino que está mas allá de la cultura".<sup>17</sup>

A finales del siglo XIX, emerge una concepción esteticista del arte que alentó al artista a producir su obra basada en una clara conciencia del arte por el arte. La autonomía de la esfera estética podía entonces convertirse en un proyecto deliberado. el artista de talento podía prestar auténtica expresión a aquellas experiencias que tenía al encontrar su propia subjetividad desviada, separada de la rutina cotidiana (fig.6).

Con respecto al artista, Byron expresa la vanidad del yo sin trabas:

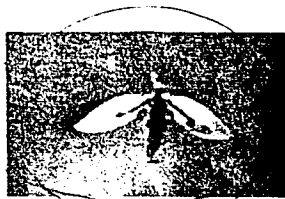
"El gran objeto de la vida es la sensación, sentir que existimos, aunque sea en el dolor; es esta "anhelante impresión de vacío" lo que nos impulsa a jugar, a combatir a viajar, a la inmoderada pero agudamente sentida búsqueda de toda descripción cuyo principal atractivo es la agitación inseparable de su adquisición".



3. Kandinsky,  
Composición no.4,  
1911



4. Kandinsky,  
Paisaje cercano a las montañas,  
1909



5 Grupo teatral "La fura dels Baus"  
presentando *Fausto*,  
1999

13. Bell Daniel, *Las contradicciones culturales del capitalismo*, Alianza, Madrid, 1977, p. 58

14. Lejos de contradecir el orden y la igualdad, el modernismo es la continuación por otros medios de la revolución democrática y de su trabajo de destrucción de las 'creaciones heterónomas. Lipovetsky, Gilles, *La era del vacío, Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Anagrama, Barcelona 1986, p.87.

15. Bell, Daniel. *Las contradicciones culturales del capitalismo*, Alianza, Madrid, 1977, p.59.

16. *Ibid.*; p.57.

17. *Ibid.*; p.59.

En el aspecto económico, el empresario burgués busca fortuna rehaciendo el mundo económico. Su ideal fue el libre movimiento de los bienes y el dinero; y la movilidad económica y social del individuo. En su forma extrema el *laissez-faire* se convierte en un desenfundado individualismo.<sup>18</sup>

Aplastante en la economía, la burguesía se hizo conservadora en moral y gustos culturales, el impulso económico se organizó en una estructura de carácter prohibitivo, que consistía en la producción de bienes y en una serie de actitudes hacia el trabajo que se distinguieron por el temor al instinto, la espontaneidad y el impulso errante.

Así, el impulso cultural se convirtió en cólera contra dichos valores. La cultura modernista se apoderó de la relación con lo demoníaco, llegándolo a considerar fuente de creatividad; en la estética modernista independiente surgió la idea de que la experiencia es el valor supremo; en ella todo es permitido y en muchas ocasiones realizable.

Gilles Lipovetsky se refiere al modernismo como una ruptura que en su lucha por destruir la tradición e innovar radicalmente, prosigue en el orden cultural, con un siglo de diferencia, y busca la creación de una obra que corresponda a conceptos contemporáneos, estableciéndose bajo la forma democrática, basada en la soberanía del individuo y del pueblo.<sup>19</sup>

Al corresponder a una esencia democrática, dicho periodo engrana un proceso de legitimación de todos los sujetos. Eduard Manet (fig.6) rechaza las "poses", los arreglos teatrales: la pintura ya no tiene un tema privilegiado, tampoco idealiza el mundo. Con los impresionistas, se abre paso a los suburbios y a la simplicidad; los cubistas integrarán en sus telas, cifras, trozos de papel, cristal o hierro. Con el *readymade*, importa que el objeto escogido sea absolutamente <<indiferente>>; decía Duchamp: "el urinario, el portabotellas, entran en la lógica del museo, aunque sólo sea para destruir irónicamente sus fundamentos" (fig.7 y 8).<sup>20</sup>

La personalización de la esfera artística presenta analogías con ese otro movimiento de vanguardia: el psicoanálisis. A través de éste, la cultura conoce el proceso de personalización que propone mecanismos abiertos. Con la regla de "decirlo todo" y de las asociaciones libres, con el silencio del analista y las transferencias, la relación clínica se libera y se introduce en la personalización. El análisis se vuelve interminable ya que cualquier representación tiene un sentido, incluido (sobre todo) el sinsentido.<sup>21</sup>

Más tarde, los pintores pop —los nuevos realistas—, tomarán por tema los objetos, signos, despojos y restos más banales de la civilización urbana. Con este aprovechamiento de los materiales y temas, se define un proceso de sublimación, que transforma - a través de contenidos opuestos - a la cultura de lo cotidiano.

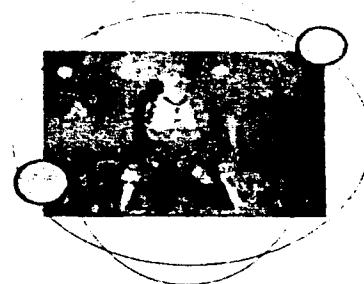
La destrucción de una cultura distanciada de lo real procede de la sociedad *drugstore*, de la tele, del microsuroco, de las obras correspondientes a la democratización de la instancia política y a la reducción de los signos propios del poder.

18. *Ibid.*: p.28

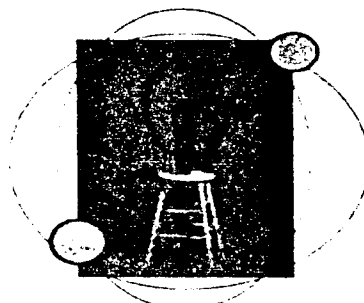
19. Lipovetsky, Gilles, *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Anagrama, Barcelona, 1986, p.86.

20. *Ibid.*: p.89.

21. *Ibid.*: p.103.



6 Edouard Manet  
Un bar de Las Folies Bergere  
1881



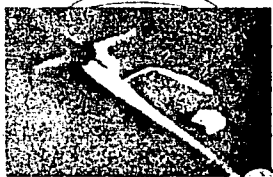
7 Marcel Duchamp  
Rueda de bicicleta  
1913



8 Marcel Duchamp  
Desnudo descendiendo  
a la escalera no 2  
1914

**Duchamp** "El urinario, el portabotella, entran en la estética del museo, aunque sólo sea para destruir irónicamente sus fundamentos"

### 3. Modernidad y cultura abierta



9. László-Moholy Nagy.  
Superposición,  
1935



10. László-Moholy Nagy.  
Fotograma.  
1924



11. László-Moholy Nagy.  
Estudio con alfileres  
y piedras, 1935

A pesar de la ausencia de unidad y del sincretismo del arte moderno, se observa lo que Daniel Bell denomina el "eclipse de la distancia", proceso inédito que recubre la escritura, la finalidad y la recepción de las nuevas obras.<sup>22</sup>

En las artes plásticas, este fenómeno obedece a la destrucción del espacio escenográfico euclidiano\*, constituido por planos seleccionados, por un contenido y una forma ante un espectador inmóvil mantenido a cierta distancia. De ahora en adelante el espectador será ubicado en el centro del cuadro, en el interior del espacio, para no contemplar más un objeto distante (futuristas); numerosos pintores propondrán espacios abiertos, curvos o multisensoriales, en los que se ubique al observador. En la literatura, la continuidad del relato se trunca, la ficción y la realidad se entremezclan contando una historia según las impresiones internas y causales de los personajes.

La consecuencia de esa ruptura, es el "eclipse de la distancia" entre la obra y el espectador, es decir, el fin de la contemplación estética y de la interpretación razonada en beneficio de la sensación, la simultaneidad, la inmediatez y el impacto. Por ello Daniel Bell declara que "la cultura modernista insiste en el modo anti-intelectual y las facultades anti-cognitivas que aspiran a reencontrar las fuentes espontáneas de la expresión. La obra moderna literaria o plástica, está abierta" (figs.9,10 y 11).<sup>23</sup>

Desde su nacimiento, el arte moderno, fue un arte crítico, cuya operación fue la de revelar el revés del lenguaje, el otro lado de los signos. En su interminable crítica del mundo y de los hombres, los poetas y novelistas introducen en sus obras la crítica del lenguaje, la crítica de la poesía. Lo mismo sucede con las otras artes.

Toda la pintura moderna es, simultáneamente, un lenguaje y una crítica de ese lenguaje. El cuadro es un sistema de relaciones, valores y signos; y cada cuadro es una investigación y una crítica de sí mismo. El arte moderno es una crítica de la significación y una tentativa por mostrar el reverso de los signos.<sup>24</sup>

Octavio Paz advierte que todas las obras pictóricas de todas las civilizaciones, salvo las puramente ornamentales y las del periodo moderno, presentan dos niveles: el primero está compuesto por las relaciones de los colores y las líneas que construyen o tejen en un segundo nivel, un objeto real o imaginario.

A medida que el objeto es menos representativo, la pintura tiende a ser menos pictórica y confundirse más con la escritura (los colores en los muros de Teotihuacán y en los códigos mexicanos, o la pintura tántrica y budista). El objeto, aquello que se representa a los ojos o a la imaginación, nunca aparece tal cual es. Pero apenas la pintura comienza a conquistar su autonomía, la relación de colores y líneas se rompe, cesan de servir a la representación y aspiran a presencia: ella misma es presencia.<sup>25</sup>

<sup>22</sup> *Ibid.*:p.96.

\* Geometría ordinaria según los principios establecidos por Euclides.

<sup>23</sup> Op cit, *La era del vacío, Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Anagrama, Barcelona 1985.p.97.

<sup>24</sup> Op cit, *El signo y el garabato*, Joaquín Moritz, 1973. p. 28.

<sup>25</sup> *Ibid.*,p.35

Según Baudelaire (1821-1867), anticipándose a las teorías modernas de pintura y poesía, al renunciar a la representación que la significaba, la pintura se convertía en un conjunto de signos proyectados sobre un espacio vivo de significaciones. El antiguo espacio habitado por la representación, se vacía: el cuadro nos presenta los signos de una ausencia.

De acuerdo a lo anterior, lo moderno es lo insólito, con la condición de ser la sensibilidad descarada, el gusto por los infinitos, la ensoñación, en suma: la subjetividad, la belleza interior. Más tarde, la victoria de la modernidad la llevará a su ruina cuando la estética de lo particular se niegue a sí misma y el accidente creador se convierta en repetición mecánica.

El artista moderno maneja un repertorio de los signos heterogéneos enfrentándose, en lugar de un libro sagrado, a una multitud de libros y tradiciones contradictorias. La estética de la analogía\* es la estética de la aniquilación de la presencia. La ruptura de la analogía es el comienzo de la subjetividad. Al ocurrir esto, el hombre entra en escena y se enfrenta a la no significación del mundo. La analogía moderna desemboca en la dispersión del sentido (ésta se traduce en una metáfora en movimiento que genera otra metáfora que a su vez provoca otra y otra) y ninguna dice nada que la pintura no haya dicho ya: la presencia se oculta a medida que el sentido se disuelve.<sup>26</sup>

Evolución, revolución o subversión; en estas tres palabras se concretó la nueva sabiduría. Con la entrada de la subjetividad, y la ruptura de la analogía, el hombre entra en escena, desaloja a la divinidad y se enfrenta a la no significación del mundo.<sup>27</sup>

Con ello, la subjetividad se transformó en profecía y anunció el advenimiento de tres acontecimientos diferentes, pero de sentido similar: la república de los iguales, el progreso infinito y el reino del superhombre: proyecciones del espíritu crítico que niegan esto, para afirmar aquello.

Existe una diferencia con la antigüedad: la analogía se basa en la unión o correspondencia de los contrarios; la crítica, se basa en la eliminación de uno de los términos. Pero aquello que es eliminado por la violencia de la razón o del poder, reaparece finalmente y asume la forma de la crítica de la crítica (poscrítica en posmodernismo).<sup>28</sup>

En el modernismo, las palabras dejaron de representar la verdadera realidad de las cosas; el hombre comenzó a vivir en una realidad cerrada sobre sí misma, incomunicada e incomunicable. La negación de la no significación del mundo, su transformación en sentido, es su historia.

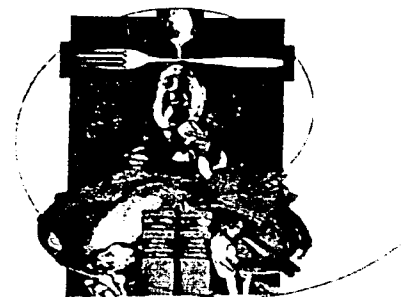
Fue la aparición del consumo masificado en los años veinte lo que convirtió al hedonismo (hasta entonces dominado por una minoría de artistas e intelectuales), en una conducta generalizada en la vida común; aquí reside la gran revolución de las sociedades modernas.

Gilles Lipovestsky asegura que será el propio capitalismo – y no el modernismo artístico– el móvil más significativo de la cultura hedonista: la publicidad, los mass

\* La analogía es la expresión de la correspondencia entre el mundo celeste y el terrestre. Aunque la realidad del segundo sea subsidiaria y reflejo de la del primero, es realidad. La alegoría, modo predominante que asumió la comunicación poética durante el cristianismo, es un discurso en el que al hablar de esto, se habla también de lo otro. La analogía es el nexo. *Ibid* p.23.

<sup>26</sup> Paz, Octavio, *El signo y el garabato*, Joaquín Mortiz, México, 1973, p.39.

<sup>27</sup> *Ibid*, p. 27.



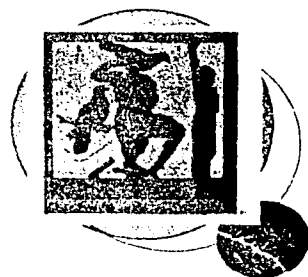
12 Josep Renau.  
Estamos orgullosos de ser  
norteamericanos. 1963



13 Publicación dadaísta  
Alemania 1920

## El problema de la cultura en una sociedad industrial

El modernismo fue inicialmente un movimiento de oposición que desafió el orden cultural de la burguesía y la "falsa normatividad" (Habermas) de su historia. Hoy, empero, es la cultura oficial. Como observa Jameson, somos nosotros quienes lo mantenemos: sus producciones, antes escandalosas, están en la universidad, en el museo, en la calle. El modernismo parece "dominante pero muerto".<sup>28</sup>



14. Mar, Ernst y Hans Arp. Suiza  
lugar de donde surge dada  
1920

Entendiendo como cultura al caudal acumulado de conocimientos y prácticas por el cual determinadas personas viven y se mantienen en una sociedad determinada, entonces la industrialización de la vida diaria desplazó, en gran medida, la estructura habitual de la cultura.<sup>29</sup>

A mediados del siglo XIX, en la pintura y la literatura, se inició un movimiento que Octavio Paz encuentra ya resumido en la crítica del arte hecha por Baudelaire: color, líneas, sonidos y movimiento dejaron de servir primariamente a la causa de la representación; los medios de expresión y las técnicas de producción se convirtieron en objeto estético (fig.14). En consecuencia, Theodor W. Adorno pudo dar comienzo a su teoría estética con la siguiente frase: "Ahora se da por sentado que nada que concierna al arte puede seguir dándose por sentado: ni el mismo arte, ni el arte en su relación con la totalidad, ni siquiera el derecho del arte a existir".<sup>30</sup>

En los años sesenta la revuelta del cuerpo y la rebelión de los jóvenes corresponden por su similitud y significación, a la revuelta del arte: las dos son expresiones de una corriente subterránea que nace con William Blake y los románticos ingleses y alemanes y se manifiesta en el siglo XIX (en la obra de algunos poetas como Rimbaud y Lautréamont), y posteriormente el surrealismo ahora mezclado a otras corrientes, se ha extendido.

Por su significación, ambos movimientos, especialmente la revuelta del cuerpo, tienden a invertir los signos que definen a nuestra civilización: cuerpo y alma, presente y futuro, placer y trabajo, imaginación y realidad.

El problema del proyecto disciplinario de la modernidad estriba en que llegó a oscurecer la cultura hasta provocar, principalmente en el arte, un contraproyecto en forma de vanguardia anárquica: el dadaísmo (fig.15)<sup>31</sup> y surrealismo (figs.16 y 17), por ejemplo.<sup>32</sup> De esta forma surgen oposiciones contra los resabios de la modernidad, intentando replantear el modernismo, desestructurarlo, sin pensar en un efecto de emancipación.



15. Publicación dadaísta.  
Alemania, 1920

28 Foster, Hal, *La posmodernidad*. Kairos, Barcelona, 1985, p. 8.

29 Ewen Stuart, *Todas las imágenes del capitalismo*. Grijalbo, México, 1988. Pág.59

30 Foster Hal, *La posmodernidad*, Kairos, Barcelona, 1985, p.29.

31 Más que constituir un movimiento artístico concreto, trata de reflejar una disposición particular de espíritu, representa la negación intelectual violenta, por lo que se vale de cualquier medio para llevar a cabo su fin. Los dadaístas usaron el "gesto" - más que la obra - como provocación contra la moral y la doxa, uniendo dos conceptos: arte y vida; Tristan Tzara (1896-1963) advierte que la palabra "dadá" sólo es símbolo de rebeldía y negación. Lo que dicha estética creó, no fueron obras, sino objetos soportes de un determinado significado polémico que proclamaran la supremacía del azar sobre la regla, la violencia sobre el orden, lo efímero sobre lo eterno. Por ello, dichos objetos no pueden ser analizados como puras obras de arte a pesar de su semejanza ocasional con otras producciones artísticas. José Corredor y Daniel Giralt, *La pintura en el siglo XX*. Salvat, Barcelona, 1973.

32. Este movimiento trata de remontarse a las fuentes de la imaginación poética y quedarse en ella, con la revelación radical de la imagen (creación pura del espíritu), la aportación surrealista se resume en el proyecto radical de forzar la analogía poético-pictórica a fin de provocar el abrazo de dos realidades entre sí. El libre ejercicio del pensamiento comporta la necesidad de un diálogo multidireccional entre las cosas y sus representaciones, de ahí que la apuesta surrealista haya podido derivarse en abrazos de gran valor o ejemplos de trivialidad o banalismo. Gómez de Liaño Ignacio, *Dali, Poligrafía*, 1982, p.20.



Con Dadá el propio arte se hunde a sí mismo y exige su destrucción. Se trata de abolir el fetichismo artístico, la separación jerárquica del arte y de la vida en nombre del hombre total, de la contradicción, del proceso creador, de la acción, del azar (fig.18). Sabemos que los surrealistas, Artaud y luego los happenings, las acciones anti-arte buscarán asimismo superar la oposición del arte y la vida.<sup>33</sup>

Son temas que reaparecen en el impresionismo, el surrealismo y el expresionismo-abstracto: la espontaneidad, la comunicación entre el insomnio y el sueño, y la exaltación de la infancia; en el expresionismo se encuentra la reducción de la belleza a lo singular, lo característico o lo amorfo. En artistas como Breton y Apollinaire (fig.19), la función creadora de la analogía constituye la estética de la sorpresa.

El arte se convirtió, entonces, en un espejo crítico que muestra la naturaleza irreconciliable de los mundos estéticos y sociales. Esta transformación modernista se realizó cuando más enajenado estaba el arte de la vida y se retiraba de la intocabilidad de la autonomía completa. A partir de esas corrientes emocionales se reunieron al fin aquellos elementos que se aproximaron al intento surrealista de hacer estallar la esfera autosuficiente del arte y forzar una reconciliación del arte y la vida.

Estos experimentos dieron una nueva legitimidad a la apariencia como medio de la "ficción"; a la trascendencia de la obra de arte sobre la sociedad y al carácter concentrado y planeado de la producción artística. El intento radical de negar el arte se ve debilitado, irónicamente, cuando los surrealistas, al romper los soportes de una esfera cultural desarrollada de manera autónoma, logran la dispersión del contenido; nada queda de un significado desublimado o una forma desestructurada, no se sigue un efecto emancipador.

Por otro lado, en la comunicación cotidiana, el conocimiento, los intereses morales, y las expresiones subjetivas, deben relacionarse entre sí. Los procesos de comunicación necesitan una tradición cultural que cubra dichas esferas (cognocitiva, moral-práctica y expresiva). En consecuencia, una vida cotidiana racionalizada difícilmente podría salvarse del empobrecimiento cultural mediante la apertura de una sola esfera cultural - el arte - proporcionando así acceso a uno solo de los complejos de conocimiento especializado. La revuelta surrealista sólo habría sustituido a una abstracción.<sup>34</sup>

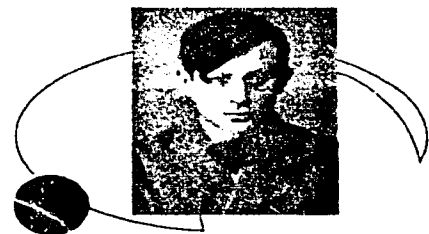
La ruptura puede ser descrita de acuerdo con los periodos de la vida social reciente. En algún punto de la Segunda Guerra Mundial emergió una nueva clase de sociedad (descrita como sociedad post-industrial, capitalismo multinacional, sociedad de consumo, de los medios de comunicación, etcétera). Nuevos tipos de consumo, desuso de los objetos, un ritmo cada vez más rápido en los cambios de las modas y los estilos, la penetración de la publicidad, la televisión y los demás medios de comunicación de masas a un grado sin paralelo en la sociedad, señalan una ruptura radical con aquella sociedad anterior a la guerra en la que el modernismo superior era todavía una fuerza subterránea.<sup>35</sup>



17. Salvador Dalí  
Le Sommeil,  
1963



16 René Magritte  
Mane Noire,  
1963



18 Tristan Tzara,  
precursor del dadaísmo.  
(1896-1963)



19. Apollinaire por Vlaminck,  
1962

33 Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Anagrama, Barcelona, 1986, p.89.

34 *Ibid.*; p.31.

35 *Ibid.*; p.32



20. Roland Barthes  
(1915-1980)

El surgimiento del posmodernismo se relaciona con el del capitalismo tardío, de consumo o multinacional: la desaparición de un sentido de la historia, la forma en que todo nuestro sistema ha empezado a perder su capacidad de retomar su propio pasado, ha empezado a vivir en un presente perpetuo, en un cambio que arrasa tradiciones de la clase que todos las anteriores formaciones sociales han tenido que preservar de una forma u otra.

La atmósfera voluble de los sesenta generó una forma de pensamiento y controversia sobre el sentido último de la modernidad. El modernismo de los sesenta se puede dividir a grandes rasgos en tres tendencias basadas en las actitudes hacia la vida moderna en su conjunto: afirmativa, negativa y marginada.

El primero de esos modernismos, el que intenta marginarse de la vida moderna, fue proclamado con más fuerza por Roland Barthes (fig.20), en literatura y Clement Greenberg, en las artes visuales. Greenberg alegaba que la única preocupación legítima del arte modernista era el arte en sí; para un artista el único enfoque correcto, en cualquier forma o género, era la naturaleza y los límites de ese género: el mensaje es el medio.

El modernismo se presentaba pues, como la búsqueda del objeto de arte puro y autorreferido; la relación apropiada del arte moderno con la vida social moderna era nula. Barthes dice que el escritor moderno "vuelve la espalda a la sociedad y se enfrenta al mundo de los objetos sin pasar por ninguna de las formas de la historia o la vida social".<sup>35</sup>

Luego vino la visión del modernismo como revolución permanente y sin fin contra la totalidad de la existencia moderna: era "la tradición de derrocar la tradición" (Harold Rosenberg), una cultura adversaria (Lionel Trilling), una cultura de la negación (Renato Poggioli). Se decía que la obra de arte moderna buscaba el derrocamiento de todos nuestros valores y se preocupaba poco de la reconstrucción de los mundos que destruye. Esta aseveración omite la fuerza afirmativa que en los modernistas más reconocidos va entrelazada con la revuelta (D.H.Lawrence, Pablo Picasso - fig.21 y 22-).

La visión afirmativa del modernismo fue desarrollada en los sesenta por un grupo heterogéneo de autores entre los que se incluían Marshall McLuhan, Susan Sontag, Lawrence Alloway. En parte coincidió con el pop art a comienzos de los sesenta. Sus tesis dominantes eran que "debemos abrir los ojos a la vida que vivimos" (Cage) y "cruzar la frontera, salvar el vacío" (Fiedler). Este grupo, denominado posmodernista, piensa que las dos formas anteriores de modernismo son demasiado estrechas y opresivas; su ideal es abrirse a la inmensa variedad y riqueza de las cosas, los materiales y las ideas que el mundo produce inagotablemente.

La función informativa de los medios de comunicación sería así la de ayudarnos a olvidar, la de servir como los mismos agentes y mecanismos de nuestra amnesia histórica. Así, la transformación de la realidad en imágenes, la fragmentación del tiempo en una serie de presentes perpetuos, es extraordinariamente armoniosa en este proceso.

Persiste la idea de que el medio es el mensaje: de modo que las ideas son secundarias o no cuentan; de que algunos medios son calientes (radio, que excluye a las personas); mientras que otros son "fríos" (televisión, que exige intervenir para completar la comunicación); de que la cultura impresa es lineal, mientras que la cultura visual y simultánea, se expresa en frases que alivian las angustias de una persona y refuerzan su sensación de bienestar dentro de los nuevos modos de comunicación (McLuhan).



21. Pablo Picasso,  
Mujer frente a un espejo,  
197



22. Pablo Picasso,  
María Teresa aprende en un sillón,  
1939

35 Ibid... p.18



El mensaje que los objetos transmiten por su mediación ya está simplificado en extremo y es siempre su valor de intercambio. Así, en el fondo el mensaje ya no existe; es el medio el que se impone en su pura circulación. Esto es lo que Baudrillard llama éxtasis.

El modernismo se agotó; los impulsos creativos se debilitaron convirtiéndose en un recipiente vacío. El impulso a la rebelión ha sido institucionalizado por la masa cultural, y sus formas experimentales se han transformado en la sintaxis y la semiótica de la propaganda. Como valor cultural, existe en la forma que nos permite a la masa cultural el lujo de estilos más libres, conservando al mismo tiempo cómodas ocupaciones dentro de un sistema económico que también se ha transformado en sus motivaciones.

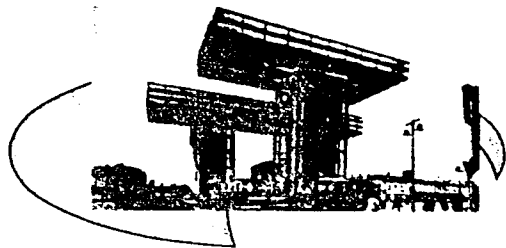
El posmodernismo ha cambiado la justificación estética de la vida por lo instintivo. Sólo el impulso y el placer son reales y afirman la vida; el modernismo por osado que fuese, desplegó sus impulsos en la imaginación, dentro de los límites del arte; por ello aunque fuese subversiva en la sociedad, aún estaba de parte del orden y de una racionalidad formal de contenido.

Bell afirma que el posmodernismo desborda los recipientes del arte. Rompe los haciendo distinciones. El "happening" y "el ambiente", la calle y la escena, no son los terrenos propicios para el arte, sino para la vida.<sup>36</sup>

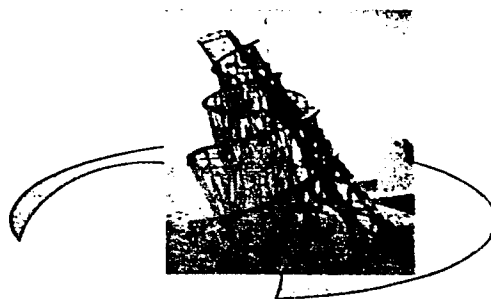
Se puede concebir al posmodernismo "como un conflicto de modos nuevos y antiguos, culturales y económicos, el uno enteramente autónomo, el otro no del todo determinativo, y de los intereses invertidos en ello". La idea de que vivimos en la era de la muerte del sujeto, o de que la sociedad de consumo nulifica a la oposición, así como afirmar que las humanidades se han vuelto marginales, no indican rupturas y tiempos nuevos, sino desarrollos desiguales y periodos de transición.



23 Marshall McLuhan



24 Wolk,  
(constructivismo ruso),  
1925



25 Tatlin,  
Maqueta de 'La Cuarta Internacional Socialista',  
1925

<sup>36</sup> Bell, Daniel, *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Alianza, Barcelona, 1977, p.61.

## 57 Años y agolamiento de la vanguardia

La emergencia de la vanguardia corresponde con la modernización de la sociedad. Durante el último siglo y medio la cultura de la vanguardia ha asumido diferentes funciones, facilitando el proceso de modernización y actuando, en parte, como una forma progresista y liberadora o resistiéndose al positivismo de la cultura burguesa.

A mediados del siglo XIX, la vanguardia histórica asume una postura adversaria tanto hacia los procesos industriales como hacia la forma neoclásica; mientras, el renacimiento gótico y los movimientos de "artes y oficios" adoptan una actitud negativa hacia el utilitarismo y la división del trabajo.

A pesar de esta crítica, la modernización continúa establecida; el arte burgués se separa progresivamente de las ásperas realidades del colonialismo y la explotación arcaica. Así, a fines de siglo, el vanguardista Art Nouveau se refugia en la tesis del "arte por el arte", retirándose a mundos fantasmagóricos inspirados "por el hermetismo catártico de las óperas de Wagner".<sup>37</sup>

Sin embargo, la vanguardia progresiva emerge con fuerza poco después del inicio del siglo, con el advenimiento del futurismo; esta crítica inequívoca del ancien régime da origen a las principales formaciones culturales positivas de los años veinte: purismo, neoplasticismo y constructivismo —movimientos que comprueban que el vanguardismo radical es capaz de identificarse sinceramente en el proceso de modernización— (pág. anterior, figs.24 y 25).

Los futuristas llevaron la glorificación de la tecnología moderna a un extremo grotesco y autodestructivo; después de la Primera Guerra Mundial, encontramos este tipo de modernismo en las formas de la "estética de la máquina" y la Bauhaus,<sup>38</sup> con Gropius y Mies van der Rohe..." (figs.26,27 y 28). Volveremos a encontrarlo más tarde con Marshall McLuhan en *Understanding media*, 1964, y Alvin Toffler (*Future shock*).

En los años treinta, el atraso prevaleciente y la inseguridad crónica de masas recién urbanizadas, así como los trastornos causados por la guerra (la revolución y la depresión económica, seguidos por una necesidad de estabilidad frente a las crisis globales políticas y económicas), nos lleva a un punto en el que los intereses —tanto del capitalismo monopolista como el Estado— están divorciados de los impulsos liberadores de la modernización cultural.

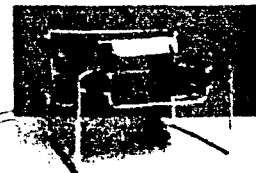
Surge una estética neokantiana como sustituto del proyecto moderno culturalmente liberador, que recomienda ahora una retirada estratégica del proyecto de transformar totalmente la realidad existente. Esta renuncia se basa en la creencia de que mientras persista la lucha entre socialismo y capitalismo, el mundo moderno no puede seguir acariciando la perspectiva de desarrollar una cultura marginal, liberadora, vanguardista que rompería con la historia de la represión burguesa.

37 Foster, Hal. *La posmodernidad*. Kairós, Barcelona, 1985, p. 41

38 Es considerada como originaria de la vanguardia en el momento en el cual se desenterró una gramática básica de lo visual (surgida a partir de los escombros de las formas historicistas y tradicionales). Un elemento central de esta gramática fue el círculo-cuadro-triángulo; la repetición de este grupo de formas básicas y colores primarios en la Bauhaus pone en evidencia el interés de la escuela por la abstracción y su énfasis en los aspectos de lo visual que podrían describirse como elementales, irreductibles, esenciales, funcionales y originarios. Para Klee, Kandinsky e Itten, dichas formas básicas servían como una escritura con la que podría analizarse, teorizarse y representarse la prehistoria de lo visible. Pese a su diversidad, la producción de la Bauhaus está unificada por la conciencia de su separación de la historia, de su anhelo por encontrar un punto de origen. Lupton, Ellen y Abbott, Miller. *La Bauhaus y la escuela elemental*. Miller, eds. México, Gustavo Gilli, 1994, pp. 8-9



26 Van Der Rohe



27 Vasiliu, Silla, 1925



28 La Bauhaus 1924

En el posmodernismo, las artes han seguido gravitando hacia la mercancía, la pura técnica o la pura escenografía. Los llamados arquitectos posmodernos se limitan a alimentar a los medios de comunicación y la sociedad con imágenes gratuitas y "quietistas", en lugar de proponer, como afirman, una llamada al orden creativo tras la supuestamente demostrada bancarrota del proyecto moderno liberador. "En consecuencia, la vanguardia norteamericana posmodernista, no es sólo el juego final del vanguardismo; también representa la fragmentación y el declive de la cultura adversaria".<sup>39</sup>

Dentro de la política cultural, se presenta una oposición entre un posmodernismo "que se propone deconstruir el modernismo y oponerse al status quo, y un posmodernismo que repudia al modernismo y elogia al segundo: un posmodernismo de resistencia y otro de reacción".<sup>40</sup>

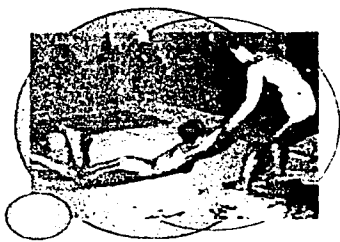
El posmodernismo de reacción es una herramienta de los neoconservadores para renunciar a las prácticas culturales (modernismo), responsables de los males sociales (modernización). En esta vertiente revolucionaria, la cultura se convierte en una fuerza de control social instrumental, cuya función primaria es afirmar el status quo político y económico. Este proyecto implica un retorno a las verdades de la tradición, conformadas por valores y arquetipos universales, considerados permanentes e inmóviles. Aquí se observa que, el estatus y sus símbolos se convirtieron en el gran signo del éxito. Sin embargo, este esfuerzo por transformar un estilo liberal de vida en un mundo de gratificaciones inmediatas y despliegues exhibicionistas, al final, produjo poca cultura y no se opuso a nada.

El posmodernismo de resistencia surge como una denuncia ante la cultura oficial del modernismo, así como a la "falsa normatividad" de un posmodernismo reaccionario. Este proyecto de oposición-resistencia plantea una deconstrucción crítica de la tradición, una crítica a los orígenes y no un retorno a ellos; intenta cuestionar y se preocupa por las afiliaciones sociales y políticas.

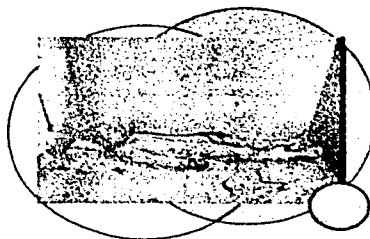
Es aquí donde se presenta el error cultural del posmodernismo de reacción al tratar de recuperar los valores perdidos e inoperantes, sin actualizarlos de acuerdo a las condiciones que plantea la realidad social de este momento histórico, no toma en cuenta la transformación del entorno y la evolución de las relaciones sociales, para replantear la tradición.

La aparición de una cultura hippy ( reconocida en el nivel popular, y la nueva sensibilidad de "humor de misa negra" y de violencia en la cultura), penetra la estructura social misma y los aspectos que la sustentaban. Con el ascenso del nuevo estilo cultural, llamado "psicodélico", o contracultura, se anuncia una estridente oposición a los valores burgueses, a los códigos tradicionales de la vida norteamericana (figs.29 y 30).<sup>41</sup>

"La obra se disuelve en la vida pero la vida se resuelve en la fiesta". Esta frase evoca inmediatamente a uno de los mitos de la modernidad: el "salvaje" en Baudelaire, o "el hombre de la lejanía" en Breton; sólo que ahora no se trata de volver al arte de los primitivos, ni de resucitar sus creencias, sino de encontrar, gracias a las máquinas, una forma colectiva de consumir y consumir el tiempo.



29. Ives Klein,  
liv. a azu' (performance).  
1962.



30. Muerte de un hippie.  
1964

39. *Ibid.*; p.42.

40. *Ibid.*; p.11-12.

41. Bell Daniel, L. *Contradicciones culturales del capitalismo*, Alianza, 1976, p.63.

# posmodernidad

En esta "contracultura", el hedonismo se conjuga con la idea del placer como forma de vida, bajo una ética de consumo, convertida en la justificación cultural del capitalismo. El ethos liberal que ahora prevalece, con una ideología de la satisfacción del impulso como modo de conducta, se ha convertido en el modelo de la imago cultural: ésta es la contradicción del capitalismo.

Una época hedonista es una época de "marketing" definida por el hecho de que el conocimiento se codifica en mensajes organizados, como fórmulas, lemas y distinciones binarias. Al captar el código, una persona se siente cómoda en la comprensión del mundo complejo que la rodea.42

Dicho momento, tiene también su propio estilo cultural: el pop, que refleja, según el crítico James Alloway, la estética de la abundancia. Su iconografía proviene del mundo cotidiano; objetos domésticos, imágenes de películas y los medios masivos de comunicación (carteles, publicidad de alimentos, historietas y vestimenta). La propuesta del arte pop radica en que no hay tensión en sus elementos considerados hasta ahora como fuera de su ámbito, por ejemplo, la tecnología, lo vulgar y el humor en el arte (figs.31,32 y 33).43

Un cambio significativo ocurrió con la escultura, de la cual se eliminó la base para que el resto se fundiera con su medio. Se disolvió la masa en el espacio que, a su vez, se convirtió en movimiento. La escultura mínima —Donald Judd, Robert Morris— renunció totalmente a las imágenes y trato de no ser únicamente lo que exponía: cajas, formas, relaciones que no eran orgánicas ni figurativas, ni emblemáticas o antropomórficas; eran, literalmente, la cosa en sí (figs.34 y 35). 44

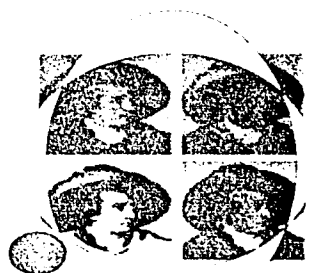
Por lo que respecta a la disolución del arte en el posmodernismo (que anteriormente era la proyección del creador), el núcleo artístico y la cultura, se han desplazado de la obra independiente a la personalidad del artista, del objeto permanente al proceso transitorio.

En las últimas décadas hemos presenciado la ruptura final con el campo y la superficie (arena tradicional de la pintura: por ejemplo, el collage rompe la concepción de superficie y el campo geométrico, los montajes pueden salir de la pared, los "ambientes" rodean al individuo). Allan Kaprow (fig.36), un líder del movimiento, expone que la ilusión del espacio en la pintura se convierte en la distancia literal entre todos los sólidos de la obra. Una de las obras que ejemplifica lo anterior era un cuadro invertido: el espectador estaba dentro de él, no fuera. Ahora nos hemos desplazado al espacio interno de la obra de arte. 45

Lo que surge en la tela no es un cuadro, sino un suceso... en este accionar con materiales, también la estética queda subordinada. Puede excluirse el color, la forma, la composición, el dibujo; lo que importa ahora es la revelación contenida en el acto. La obra como tal, se disuelve en el acto junto con la crítica



31 Roy Lichtenstein,  
Puedo ver el cuarto completo,  
1962



32 Andy Warhol,  
Cint Eastwood 1962



33 Robert Rauschenberg,  
Naciona bicycle gallery,  
1984

42 Idem.

43 *ibid.*:p.79.

44 Ver "La escultura en el campo expandido", de Rosalind Kraus. Foster, Hal, *La posmodernidad*, Kairós, Barcelona: 1985, pp. 59-74.

45 Bell Daniel, *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Alianza, 1976, p. 127.

Los experimentos con estilos y formas, el intento por escandalizar, y todo aquello que produjo una explosión en las artes, están ahora agotados. Lo que existe son reproducciones mecánicas producidas por la masa cultural, ese estrato que no es creativo por sí mismo pero que distribuye y desnaturaliza la cultura en un proceso de absorción que roba al arte la tensión (que es una fuente necesaria de creatividad y de unión lógica con el pasado).<sup>46</sup>

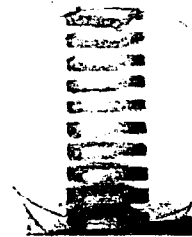
El "arte ambiental" borra el límite entre el espacio y la persona. Los happenings \* borran la distancia entre el suceso y el espectador. En ellos no sólo el color y el espacio, sino también el calor, el olfato, el gusto, el movimiento, se convierten en aspectos de la obra. Según Kaprow, fundamentalmente "ambiente" y "happenings" son similares: son las caras pasiva y activa de una sola moneda cuyo principio es la extensión".

La concepción de cultura en el posmodernismo está ligada en particular a las teorías del estructuralismo y post-estructuralismo. Ambos conceptualizan a la cultura como un corpus de códigos o mitos (Barthes), o como un conjunto de resoluciones imaginarias de contradicciones reales (Claude Lévi-Strauss). Es a partir de estas concepciones que el artefacto-objeto comienza a dejar de ser tratado como obra (única, simbólica y visionaria) en términos modernistas, y surge la visión de un texto en un sentido posmodernista, ya escrito, alegórico y contingente.<sup>47</sup>

Este modelo textual diseña la estrategia posmodernista: "deconstruir el modernismo no para encerrarlo en su propia imagen sino a fin de abrirlo, de (Crimp); reescribir sus técnicas universales desde el punto de vista de las contradicciones sintéticas" (Frampton), en una palabra, desafiar sus narrativas dominantes con el discurso de los otros (Owens).<sup>48</sup>

Uno de los rasgos o prácticas más importantes en el posmodernismo es el pastiche (figs.37 y 38)\*\* : Al igual que la parodia, es la imitación de un estilo similar o único, llevar máscara estilística, hablar en un lenguaje muerto; es una práctica neutral de esa mímica, sin el motivo ulterior de la parodia, sin el impulso satírico; son esa comparación con lo cual aquello que se alude es normal con relación a lo que imita (cómico). El pastiche es parodia neutra, parodia que ha perdido su sentido del humor. Otro componente que nos ayuda a explicar el porqué de la imagen del posmodernismo es lo que se llama generalmente "la muerte del sujeto" o el fin del individualismo como tal. Las grandes vanguardias se basaban en la invención de un estilo personal, privado, exacto e incomparable. Vinculada orgánicamente a la concepción del yo y una identidad privada, generaba una visión única del mundo.

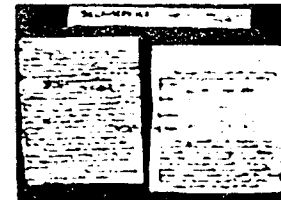
Otro componente que nos ayuda a explicar el porqué de la imagen del posmodernismo es lo que se llama generalmente "la muerte del sujeto" o el fin del individualismo como tal. Las grandes vanguardias se basaban en la invención de un estilo personal, privado, exacto e incomparable. Vinculada orgánicamente a la concepción del yo y una identidad privada, generaba una visión única del mundo.



34. Donald Judd,  
sin título, 1985



35. Donald Judd,  
sin título, 1975.



36. Allan Kaprow,  
Autoservicio, 1966

46 Lippovestky, Gilles. *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Anagrama, Barcelona 1988 p 106

\* Un happening es un pastiche que combina un encuadre artístico con una representación teatral. En e "todos los signos son literales" por ejemplo, una corriente de agua moja los espectadores. En realidad no hay una división entre espectadores y actores Ibid p.129.

47 Foster, Hal, et. al. *La posmodernidad*. Kairós, Barcelona, 1988, p 9.

48 Ibid. p 9-10.

\*\* Tanto el pastiche como la parodia recurren a la imitación o a la mímica de otros estilos y en particular a sus amaneramientos y retorcimientos estilísticos. Ahora la parodia se aprovecha del carácter único de éstos estilos y se apodera de sus idiosincrasias para producir una imitación que se burla del original. El efecto de la parodia es el de poner en ridículo la naturaleza privada de esos amaneramientos estilísticos, sus excesos y su excentricidad con respecto a la manera en que la gente normal habla o escribe.

Ibid. p.170.

# posmodernismo

En la actualidad, rasgos que en un periodo o sistema anterior estaban subordinados, son ahora dominantes, y rasgos sobresalientes, se hacen de nuevo secundarios. Es muy poco lo que hay, tanto en la forma como en el contenido del arte contemporáneo, que le parezca a la sociedad intolerable o escandaloso. Las formas más ofensivas del mismo: el rock punk, o el material sexual explícito, son aceptadas sin esfuerzo por la sociedad, y tienen éxito comercial. Aun cuando el arte contemporáneo tenga todos los rasgos formales del modernismo anterior, ha cambiado su posición en el interior de nuestra cultura.

Hoy, sin embargo, esta clase de individualismo e identidad personal es cosa del pasado; el antiguo individuo o ser individualista ha "muerto". Si la experiencia y la ideología que formaron la práctica del modernismo clásico están terminadas, entonces ya no está claro lo que se supone que hacen los artistas y escritores el presente periodo. Picasso, Proust, ya no funcionan puesto que nadie tiene ya esa clase de mundo y estilos únicos o privados que expresar. Ya no es posible inventar nuevos estilos (y es que ya han sido inventados), sólo un número reducido de combinaciones es posible. En un mundo en el que la innovación estética ya no es posible, todo lo que queda es imitar estilos muertos, y hablar a través de las máscaras. Esto significa que el arte contemporáneo o posmoderno, es arte de una nueva forma y que uno de sus mensajes esenciales implicara el necesario fracaso del arte y la estética, el fracaso de lo nuevo, el encarcelamiento del pasado (fig.37 y 38).49

Los clásicos del modernismo superior forman ahora parte del llamado "canon" que se inserta en escuelas y universidades, lo que los despoja, a la vez, de todo su antiguo poder subversivo: en el momento (1960) en que la estética moderna dominante llega a establecerse en el mundo académico y artístico, por toda una nueva generación de poetas, pintores y músicos, emerge el posmodernismo.

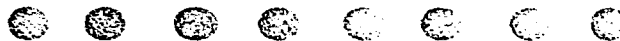


37. Martha Insiarte.  
Imagina Blanca.1999



38. Hugo Kiehle.  
Pensando en el peligro.  
instalación.1999

49 Ibid.: p. 197.





## 6. El éxtasis de la comunicación

Actualmente, el individuo se desenvuelve en un enjambre de lenguajes privados deseando volver a los niveles de relación anteriores menos problemáticos. Esto indica un rechazo a ocupar el presente, o a pensar históricamente. Frederic Jameson considera esto como una característica de la esquizofrenia de la sociedad de consumo (fig.39).<sup>50</sup>

"La producción cultural ha sido confinada al interior de la mente, dentro del sujeto monádico: ya no puede mirar directamente a través de sus ojos el mundo real en busca del referente, sino que ha de trazar sus imágenes mentales del realismo, es un "realismo" que surge de la conmoción al palpar ese confinamiento y darse cuenta de que, por cualquier razón, parecemos condenados a buscar el pasado histórico a través de nuestras propias imágenes pop y estereotipos acerca del pasado, el cual permanece para siempre fuera de nuestro alcance".<sup>51</sup>

La teoría de la esquizofrenia es desarrollada, en gran parte, en la obra del psicoanalista francés Jaques Lacan, quien sostiene que un signo lingüístico tiene dos o hasta tres componentes: un signo, una palabra, un texto, se modela así como una relación entre significante (objeto material, el sonido de una palabra, la escritura de un texto) y un significado (el sentido de este texto o palabra materiales). El tercer componente sería el llamado "referente", el objeto real en el mundo "real" al que se refiere el signo. Así, leemos una frase entera y de la interrelación de sus palabras o significantes se deriva un significado más global, ahora llamado un "significado-efecto". El significado, es un efecto producido por la interrelación de significantes materiales.

Todo esto nos lleva a la interpretación de la esquizofrenia, esencialmente como un desorden del lenguaje y la quiebra de la relación entre significantes. Para Lacan, la experiencia de la temporalidad, el tiempo humano, el pasado, el presente, la memoria, la persistencia del pasado a lo largo del tiempo, esta sensación existencial del tiempo, es también un efecto del lenguaje (fig.40).

Debido a que el lenguaje tiene un pasado y un futuro (la frase se mueve en el tiempo), podemos tener una experiencia del tiempo concreta. Dado que el esquizofrénico no conoce la articulación del lenguaje de ese modo, carece de una experiencia de la continuidad temporal y está condenado a vivir en un presente perpetuo (en el que los diversos momentos de su pasado tienen escasa conexión con un futuro para el que no hay una imagen concebible). La experiencia esquizofrénica es una experiencia de significantes materiales aislados, desconectados, discontinuos que no pueden unirse en secuencia coherente. El esquizofrénico no tiene identidad personal, ni tiene un proyecto en el cual comprometerse a una cierta continuidad del tiempo. Este sujeto queda abandonado a una visión indiferenciada del mundo en el presente (fig.41).<sup>52</sup>

Cuando se rompen las continuidades temporales, la experiencia del presente se hace abrumadora, el mundo aparece ante el esquizofrénico con intensidad, llevando consigo una misteriosa carga de afecto. Lo que podría parecermos una experiencia deseable -un incremento en nuestras percepciones, o la intensificación libidinal de nuestro entorno monótono y familiar- se experimenta ahora como una pérdida, como una irrealdad .



39. Intersect.  
El sueño de Mary,  
2000



40 Human product,  
performance, 1999

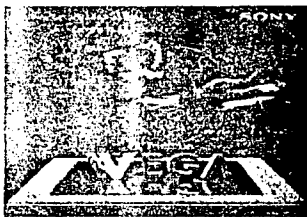


41. Huang,  
performance multimedia,  
2001

<sup>50</sup> *Ibid.*: p.15.

<sup>51</sup> *Ibid.*: p.175.

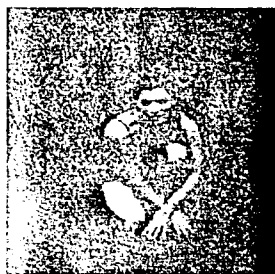
<sup>52</sup> *Ibid.*: Pag 177.



42. Sony Vega.  
Anuncio publicitario,  
2000



43. Campaña publicitaria de  
Calvin Klein (censurada),  
1994



44. Peter Lindberg.  
Carr'e Ots. 1999

Lo que se quiere resaltar es esa manera en que el significante aislado se hace cada vez más material o "literal" para los sentidos: Lo que la ruptura esquizofrénica del lenguaje causa a las palabras individuales que quedan atrás es la reorientación del sujeto para que preste una atención más literalizadora hacia aquellas palabras. Cuando el significado se pierde, la materialidad de las palabras (su sonido, su aspecto impreso) se hace obsesiva, como ocurre cuando los niños repiten una palabra continuamente hasta que se pierde su sentido y se convierte en una especie de encantamiento. Así, un significante que ha perdido su significado se ha convertido en una imagen.<sup>53</sup>

Jean Baudrillard plantea sobre la disolución contemporánea del espacio y del tiempo públicos que en un mundo de simulación se pierde la causalidad: el objeto ya no sirve como espejo del sujeto, y ya no hay "escena" privada o pública, sino sólo información "obscena"; el yo se convierte en un esquizo, en una pantalla para las redes de influencia.<sup>54</sup>

La producción de los bienes está ahora estrictamente unida a los cambios de estilos que derivan de la experimentación artística. La publicidad se alimenta del posmodernismo en todas las artes y es inconcebible sin ella. Como ejemplo tenemos hoy en día que los mas reconocidos artistas fotógrafos brindan sus exquisitas imágenes a la publicidad para hacerla más vendible, más seductora (figs. 42 y 43).

Junto con la publicidad, la fotografía ha sido una parte esencial de un modo de comunicar creativo. A través de placas filmadas por nombres hoy de sobra conocidos como Mark Seliger, David LaChapelle, Peter Lindberg (fig 44), Richard Avedon (fig.45), o Helmut Newton (fig.46), quienes han trabajado para afamadas marcas publicitarias como son: *Calvin Klein*, *Guess*, o publicaciones como *Vogue* o *Sports Illustrated*, se muestra la mirada del creador que además de mostrar su obra, logra que el producto para el cual colabora se venda en proporciones gigantescas.

Por otro lado, con la imagen televisiva (objeto definitivo y perfecto en esta nueva era), el propio cuerpo y el universo circundante se concentran en una pantalla de control. En lo cotidiano existe un hiperrealismo de simulación: aquello que se proyectaba psicológica y mentalmente, lo que solía experimentarse en la tierra como metáfora, a partir de ahora es proyectado a la realidad, sin ninguna referencia, en un espacio absoluto que también es el de la simulación.<sup>55</sup>

Ya no es la escena en la que se representa la interioridad del sujeto relacionado tanto con sus objetos como con su imagen. Hoy vivimos como una terminal de múltiples redes, y el mismo espacio se considera receptor y distribuidor o pantalla de control y terminal, que tienen la capacidad de regularlo todo desde relaciones y actividades humanas.

Las personas ya no se proyectan en sus objetos, o con sus artefactos y representaciones, sus fantasías de posesión, pérdida, duelo: en cierto sentido se ha desvanecido la dimensión psicológica.

53 *Ibid.*; p.178.

54 *Ibid.*; p15.

55 *Ibid.*; p.190.



Mientras la retención en la memoria disminuye, la tecnología incrementa la capacidad de percepción del ser humano en cuanto a formas, color y dimensiones; diríamos que esta nueva producción de apariencias otorga un predominio mayor de lo sensorial, una ficción constante en detrimento de una concreción referencial estable.<sup>56</sup>

Ahora cada sistema, incluido el espacio doméstico, forma una especie de nicho ecológico donde lo esencial es mantener una estabilidad relacional en la que todos los elementos se comuniquen continuamente entre sí, permaneciendo en contacto, informados del sistema, y en donde la opacidad, la resistencia o el secreto de un solo término puede llevar al caos.

Este es el tiempo de la miniaturización (la escena real es la de la memoria infinitesimal y la pantalla con la que están equipados), el telemando, el "microprocesado" del tiempo, los cuerpos, los placeres; lo que queda son sólo efectos concentrados, y disponibles de inmediato (fig.47).<sup>57</sup>

La publicidad, en su nueva versión ya no es un escenario de objetos y consumo utópico, extático, sino el efecto de una visibilidad omnipresente de empresas, firmas, interlocutores sociales y las virtudes de la comunicación.

La publicidad en su nueva dimensión lo invade todo, al tiempo que desaparece el espacio público (la calle, el movimiento, el mercado, la escena), es decir, se realiza o se materializa en toda su obscenidad; monopoliza la vida pública en su exhibición. Ya no está limitada a su lenguaje tradicional, sino que organiza la arquitectura y realización de super-objetos. Lo que se presenta no es la escena pública o un verdadero espacio público, sino gigantescos espacios de circulación, ventilación y conexiones efímeras.

En el espacio privado, esta pérdida de espacio público tiene lugar al tiempo que la pérdida del privado. Uno ya no es espectáculo y el otro ya no es un secreto. Ahora esta oposición se diluye en una especie de obscenidad donde los procesos más íntimos de nuestra vida se convierten en el territorio vital, del que se alimentan los medios de comunicación (fig.48).

La obscenidad comienza cuando no hay espectáculo (alienación que consiste en la existencia del otro, y esa otredad, la sociedad de consumo vivía bajo este signo como sociedad del espectáculo), es decir, cuando todo se vuelve transparente y visible de inmediato, y queda expuesto a los intereses de la información y la comunicación.

Lo obsceno es lo que acaba con todo espejo, toda mirada, toda imagen; es aquello que pone fin a toda representación (fig.49). La obscenidad (no la tradicional, vinculada a lo oculto, lo prohibido) es la obscenidad de lo visible, lo demasiado visible: es la obscenidad de lo que ya no tiene ningún secreto; de lo que se disuelve por completo en información y comunicación.<sup>58</sup>

Hay un estado fascinante y de vértigo unido a este delirio obsceno de la comunicación; ésta junto con la información (y esa promiscuidad presente en todas las redes) nos insertan en una nueva forma de esquizofrenia, ese estado de terror propio del esquizo; demasiada proximidad a todo, la sucia promiscuidad de todo cuanto toca y penetra sin resistencia, sin ningún halo de protección privada (ni siquiera el cuerpo).

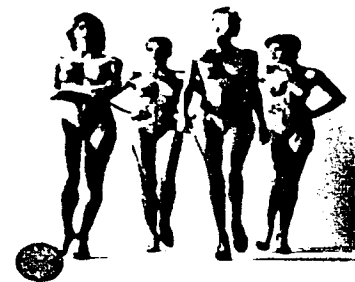
56 *Idem.*

57 *Idem.*

58 *Ibid.*; p.196.



45. Richard Avedon



46. Helmut Newton



47. Storytopia.  
animación pornográfica por internet.  
2001

Es el fin de la interioridad y la intimidad, la excesiva expresión y transparencia del mundo lo que atraviesa sin obstáculo. Ya no puede producir los límites de su propio ser, ya no puede escenificarse ni producirse como espejo. Ahora es sólo una pura pantalla, un centro de distribución para todas las redes de influencia.<sup>59</sup>



48. Kendie, revista de arte porno en internet, 2001

Toda cultura mass mediática se ha convertido en una formidable maquinaria regida por la ley de la renovación acelerada, del éxito efímero, de la seducción<sup>60</sup> y de las diferencias marginales. Nuestro cambio consiste en darnos cuenta de que todos los cambios son ilusorios, sin excluir el nuestro.

El arte y la crítica del siglo XX han vivido prisioneros de esta paradoja. Se vive en el fin del tiempo lineal, el tiempo de la sucesión: historia, progreso, modernidad, posmodernidad. En la espera del arte, la forma más virulenta de la crisis de la modernidad ha sido la crítica del objeto. Iniciada por Dadá, hoy culmina en la destrucción (o autodestrucción) de la "cosa artística", cuadro o escultura, en aras del acto, la ceremonia, el acontecimiento, el gesto.

## 7. La revolución multisensorial de fin de siglo

Nuestra percepción de lo real ha sido alterada en el transcurso de los tiempos por distintos factores. Entre ellos, los descubrimientos tecnológicos que, como el microscopio y el telescopio, modificaron la magnitud de las dimensiones, permitiendo una incursión en lo que era inapreciable e inaprehensible de la materia. "La computadora se ha convertido en una sofisticada prótesis tecnológica de la que ya no sabríamos prescindir. Su campo de acción abarca todas las esferas de la vida cotidiana".<sup>61</sup>

De los primeros procesadores, inmensos, lentos y poco prácticos, se pasó a las computadoras personales, con procesadores cada vez más veloces y avanzados. Ahora se manejan términos como megabytes, bits, píxeles, memoria en RAM, disco óptico, Zip drive, etcétera, ahora el acceso a esta "alta tecnología" es cada vez mayor para el individuo común.

Paralelamente al desarrollo del hardware, se desarrolla el software: los programas o paquetes con los que trabajan las computadoras. Actualmente, la variedad de los programas ofrece alternativas para cualquier disciplina o ciencia. La diversificación de los programas abarca el mercado mundial, sin importar idioma o geografía. Así, la globalización de las computadoras es un hecho incuestionable.

De dicha evolución tecnológica emerge una importante estructura comunicacional: la Multimedia, tecnología que integra los lenguajes escrito, visual y sonoro, y cuya base reside en la interactividad del "usuario" en el entorno electrónico (fig. 50). Guión (información textual), video (producción, filmación, foto fija, efectos especiales, gráficos, animación y música) son utilizados para elaborar una presentación con formas y contenidos, una plataforma que integre todos los elementos, para finalmente lograr la interactividad.

59 *Ibid.*, p. 197.

60 La seducción construye nuestro mundo y lo remodela según un proceso sistemático de personalización que consiste en multiplicar y diversificar la oferta, en proponer más para que uno decida más, en sustituir la sujeción uniforme por la libre elección, la homogeneidad por la pluralidad, la austeridad por la realización de los deseos. Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío*. Anagrama, Barcelona, 1986, p. 19.

61 Meyer, Pedro. *Verdades y ficciones. Un viaje de la fotografía documental a la digital*. Casa de las imágenes, 1995. p. 4.



50. El grito, video multimedia, 2001

# hiperrealidad

Las nuevas herramientas multimedia, se distancian de cualquier otra estética ya codificada. Entre las nuevas tecnologías, como la telepresencia, las redes electrónicas y robóticas, la realidad virtual por medio del visor casco, el guante de datos, sensores y otros periféricos, así como otras maneras de generar ambientes virtuales, crean un espacio de inmersión configurado en la computadora. Una inmensa gama de imágenes digitalizadas se observa en el arte y la ciencia, en una mezcla de realidad e hiperrealidad (fig.51).

La realidad virtual se erige como una revolución tecnológica y quizás la más importante de este siglo. Su característica principal es la de proporcionar al sujeto la posibilidad de "habitar" una realidad alternativa y paralela, donde se puede vivir oníricamente abarcando un espacio inacabable en una materialidad concreta mínima. Esta cuarta dimensión virtual surge con la máxima expresión del desarrollo humano actual y como la gran incógnita del futuro, que se transforma en presente efímero cada vez con mayor velocidad.

La ficción y el simulacro le dan un nuevo sentido a lo real mediante lo hiperreal, al tiempo que instancias paradójicas confunden nuestros sentidos y modos de percibir, y de significar el mundo interior y exterior. La hiperrealidad construida por medio de computadoras es parte de nuestra cultura tecnológica. La sociedad entera ve clonada su imagen en la imagen del simulacro, donde el presente impera sobre el devenir cultural (fig.52) +++

El tiempo y el espacio de la simulación tienen como referencia un sistema de signos, donde lo verdadero y lo falso, el cero y el uno, a través de sistemas binarios\*\*\* programan una imagen hiperreal, y nos conducen a un presente continuo virtual. En este universo binario, el registro o transmisión de imágenes y sonidos que apreciamos en el monitor de una computadora es el resultado de la comprensión de señales de este tipo que se lleva a cabo en la programación de un software. De ahí que, mediante la aptitud para traducir lenguajes, dada por la conversión de una sistematización matemática a una lectura visual (como los fractales o algoritmos matemáticos, que son el número de pasos consecutivos para realizar una acción), es como surge la imagen representable de hiperrealidad.

La simulación y el simulacro tienen su lógica interna: no se oponen a la abstracción de lo real, más bien la definen. Captamos la realidad a través de la idea que nos hemos construido de ella, mientras que lo virtual pertenece a la abstracción de la abstracción de lo real. En la medida en que el pensamiento se torna más complejo, se aleja de los referentes y pasa al nivel de las paradojas. 63

Lo virtual no forma parte de la posibilidad que hace al futuro sino que sólo se reproduce en la repetición y variación de modelos presentes. Su diferencia está dada por la duración de instantes sin duración, en un cambio sometido a la velocidad del cambio; así, este tipo de simulacro crea un sistema nuevo de significaciones y lo virtual es la representación de la vivencia no vivida. 64

Por otro lado, el internet es el espacio vital en la comunicación posmoderna, el último resquicio de aparente calor para el individuo desposeído, la moda tecnológica que ofrece contacto humano a partir de la fibra óptica. Una ilusión que despierta un deseo y crea una necesidad a partir de un motor de búsqueda que casi con sarcasmo revela al usuario miles de opciones para contestar cualquier pregunta. La red es el laberinto de respuestas en la era de la saturación informática.



51 Dane Fenster.  
Noche Cuatro.  
1996



52 Johan Prenecke.  
Gran dulce.  
1996

+++ Zapett Adriana. *Arte digital*. Punto de fuga. México. 1996. p.29

\*\*\* La computadora se estructura en función de posibilidades binarias, propias del pensamiento y de la cultura (sentido genérico) que tienen como base la delimitación por oposiciones. En este universo binario el registro transmisión de imágenes y sonidos que apreciamos en el monitor de una computadora es el resultado de la comprensión de señales de este tipo que se lleva a cabo en la programación de un software. *Ibid.*: p.12

63 *Ibid.*: p. 26.

64 *Ibid.*: p. 27.

# realidad virtual

Una herramienta poderosa, sobrevaluada en algunos casos, pues en los servidores no está el saber absoluto, pero su desarrollo exponencial lleva inmerso el peligro de la seducción postindustrial: la ilusión casi erótica, más bien pornográfica del consumo, un golpe directo a la necesidad de ser individuo aislado y a la vez omnipresente, pues la red tiene la capacidad de dar a cualquiera la sensación de poseer el don de la ubicuidad.

En el marco del avance tecnológico y la realidad virtual, surge la literatura cyberpunk, que es hija del género de ficción y se caracteriza por su atmósferas decadentes y sombrías, donde los avances tecnológicos, el slang y las críticas o planteamientos culturales futuristas, se integran en una historia frenéticamente posmoderna, que se desarrolla en terrenos urbanos o ciberespaciales, con personajes extraños, freaks tecnologizados, que habitan en futuros virtuales.

Finalmente, el museo virtual se define como el espacio de los simulacros y las metamorfosis, en una constante ficción de lo real o en una realidad ficcionada que interioriza y muestra a nuestra sociedad individualista que pretende su tiempo presente como único.

Resumiendo, el posmodernismo es el resultado de una crisis de la representación occidental, su autoridad y sus afirmaciones universales, que ha sido anunciada por los discursos marginados o reprimidos de los movimientos contraculturales de la década de los sesenta, que surgieron en un momento coyuntural de la evolución social como un reclamo en contra de las promesas no cumplidas del sistema. La contracultura refleja en parte, la impotencia de los hombres en la búsqueda de respuestas y nuevos planteamientos, al confrontarse con un modelo agotado, con formas inoperantes en los términos de la relación social, de los valores morales y culturales.

La posmodernidad no es sólo un estilo de vida, sino también un modo de pensar. La modernidad prometió que una razón libre engendraría una sociedad libre. Los posmodernos ven las diferencias entre las promesas y la realidad. La crítica a la modernidad se concreta en los puntos siguientes:

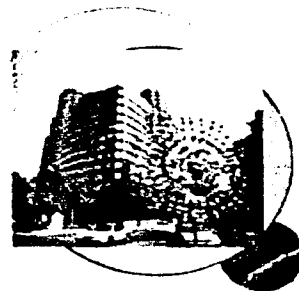
**a) Desencanto de la razón:** La razón no es un espejo de la realidad. Ya Marx advirtió que el conocimiento ofrece la imagen interesada y parcial de los detentadores del poder. Freud nos remite al inconsciente. Heidegger advierte en el pensamiento occidental una tendencia a la objetivación, el cálculo el raciocinio que olvida otras dimensiones de lo real. Wittenstein nos enseña a la razón atrapada en la red del lenguaje vinculado a la historia y al estilo de vida del colectivo humano. Se genera un socratismo pesimista que sabe demasiado sobre las carencias de la razón.

**b) La aceptación de la pérdida de fundamento:** Si no es posible fundar las visiones de la realidad sobre tierra firme: ¿qué son las grandes visiones filosóficas, políticas, religiosas típicas de la modernidad? Son grandes relatos que buscan dar coherencia y sentido a nuestra experiencia de la vida y colectividad humana. La posmodernidad no cree en "metarrelatos"; se opone a los uniformismos disciplinadores. Hay que vivir la heterogeneidad. La ética sólo puede ser provisional.

**c) El fin de la historia:** Al renunciar a los relatos, despedimos el sentido de la historia, pero esto no es una tragedia sino la ocasión para realizarse: vivimos en la inmediatez.



52 Alexander Apóstol  
título desconocido  
2001



53 Arturo Rosales  
PARRAS 1967

65 Pedroza Luna, Carlos. *Comunicación y Cultura: una imagen al fin del milenio*. Universidad Iberoamericana, 1998 p 40

e) **La estetización general de la vida política:** La razón pasa a ser instrumento de placer, no objetivamente. Para los modernos esto supone una visión de la vida; pero el abandono de lo universal nos deja indefensos ante el poder y hace derivar la posmodernidad hacia el neoconservadurismo. El marxismo ha tenido gran influencia en este proceso de confundir la solidaridad con el mito milenarista del cielo en la tierra; La posmodernidad no niega los análisis marxistas, sino sus soluciones, sus promesas no cumplidas.

De ésta forma, las raíces sociales de la posmodernidad serían:

a) **Lo económico como central:** el centro ocupado por la religión dejó paso a lo económico.

b) **Un mundo burocratizado:** el gran desarrollo industrial requería organización: la burocracia responde a una lógica de dominación y jerarquización. La apatía es la reacción de la posmodernidad, que deteriora gravemente el ambiente humano.

c) **Un mundo de cosmovisiones fragmentadas:** se descunrió que en la razón se generan diversas dimensiones –científica, ético- política, estética...- que se diferencian causando un pluralismo de racionalidades y saberes. Ya no hay razón: no posee una saber fuerte.

El consumismo, con su lujuria de los objetos, produce tipos cada vez más narcisistas. El narciso vive obsesionado con la propia imagen, preocupado de sí mismo, vivir equivale a sentir sensaciones, cuanto más fuerte mejor. Obligada a una adolescencia forzosa, la juventud experimenta una demora en la adquisición de responsabilidades. Son jóvenes sin futuro, sin memoria.<sup>66</sup>

El tipo duro de narciso es el pasota, ser ombligocéntrico y descomprometido, pues pasa de todo, menos de sí mismo. Como no hay futuro, la salvación acontece en el presente, es instantánea y se produce en la aceleración de las experiencias (adición a los km/h, al estéreo, la droga). Si nos esperamos, nos volvemos viejos.

Algo que es muy importante de mencionar es que la posmodernidad acontece sólo en sociedades postindustrializadas, en los países ricos. En nuestro país acontece en las clases más ricas, las que poseen los bienes y los medios de las sociedades de consumo. Esta influencia, asimismo, en toda sociedad, pero en medio del pueblo (sobre todo entre las mujeres del pueblo, hay mucho de no-modernidad) que resiste en la educación familiar, en la religiosidad, en la moral, en la cura de los enfermos, en la sabiduría popular, en la expresión afectiva y el buen sentido. Son estos tesoros que fascinan y hacen sentir a los turistas posmodernos una buena envidia de los de éste lado.



54 Paula Barr  
Sin título  
construcción digital 2000



55 Human product  
performance de fuego  
1999

66. <http://www.edu.ni/koinonia/relat/023.htm>

56 The body cartography performance trerante 2001







# El fotomontaje en el marco cultural del posmodernismo

## 1. Fotomontaje: imagen alterada.



*Es posible que la imagen digital libere a la fotografía y a la realidad de ser cuestiones sobre la representación, al distorsionar suficientemente la verdad de ambas. El arte, al parecer, se desarrolla, cuando y en donde, se libera de espectativas.*

James Enyeart, Director,  
George Eastman House, Estados Unidos

En el contexto de las nuevas maneras de producir, difundir y leer las imágenes fotográficas es cada vez más difícil establecer barreras o fronteras precisas entre los géneros, las técnicas, las interpretaciones, las intenciones o las lecturas de la fotografía. El advenimiento de la fotografía digital ha acelerado las discusiones éticas sobre la manipulación y la veracidad de las imágenes. Por ejemplo, los periódicos se valen de fotomontajes para explicarnos un acontecimiento y los lectores, aun perfectamente conscientes de que se trata de un collage, no dudan en otorgarle credibilidad a estos documentos gráficos. Sin duda este género en manos de Josep Renau\* era un eficaz instrumento ideológico que reflejó situaciones políticas y sociales muy concretas, es decir, documentaba la realidad de su momento desde un soporte construido, no real.

Josep Renau realizó la serie de fotomontajes *The American Way of Life* a partir de imágenes y textos traídos de las publicaciones *Life*, *Fortune* y *The New York Times*. Estas yuxtaposiciones intentaban desmaquillar la ilusión del sueño americano y sacar a la luz la desolación y sordidez que se escondía debajo (fig.1). Renau, al igual que Heartfield, pretendía superar la ambigüedad latente en la fotografía y dirigir certeramente la fuerza de su sentido mediante la articulación retórica que el fotomontaje permitía. "Cuando la fotografía directa no puede penetrar en el blindaje de lo real, el fotomontaje – dice Renau – es una forma de ver la realidad con rayos X. Es la única forma de hacer ver al espectador lo absurdo de conseguir que dos niveles de existencia coincidan en el mismo espacio. Esto es lo que yo llamo auténtico realismo".<sup>1</sup>

Retomando la cita anterior, podemos referirnos al "realismo" como ideología de representación o como movimiento en las artes y humanidades; pero desde la perspectiva de la sociología y la antropología, la vocación realista obedece a una especie de pulsión refleja. El realismo es un registro impreso en la memoria hereditaria de la humanidad. El acto mimético (relacionado con gestos, imágenes y sonidos) es una posible aproximación a la comprensión del mundo. Las computadoras nacieron en el seno de otra racionalidad, más especulativa y no lineal; también aparecieron como la culminación de otro instinto: el de procesar información, es decir, almacenar, ordenar y evaluar datos para generar el entendimiento.

1. Josep Renau,  
"Ofr., que maravillosa guerra!",  
1957.



\* Activista republicano, exiliado en México al fin de la Guerra Civil Española, entre 1947 y 1966

1 Citado por Carole Naggar en *The Photomontages of Josep Reanau*, *A Forum*, vol 17, Verano 1979, p. 5.

Que las cámaras fotográficas (digamos tradicionales) procesen información analógica y las computadoras información digital, no es tan relevante como el hecho de que intersecten aspectos de la actividad inteligente.

En la actualidad encontramos imágenes obtenidas de la manera más tradicional, impresas sobre papel amate por inyección de tinta a partir de una computadora, o imágenes obtenidas con cámaras digitales en procesos electrónicos que se difunden en un marco clásico como son los diarios, ensayos realistas que exageran el grano y el uso del selenio para crear efectos dramáticos; se fotografía con películas producto de alta tecnología donde se ha buscado el máximo de definición y el mínimo de grano pero en cámaras de plástico desechables; desde luego, también se hace mucha fotografía en plata sobre gelatina con procesos químicos a través de una cámara reflex.

Las computadoras, como las cámaras fotográficas, se han revelado como mecanismos tecnológicos que configuran la escena de nuestro tiempo. No es extraño que encontremos numerosos casos de artistas que se sienten estimulados por las posibilidades creativas de los medios digitales. En el ámbito de los que utilizan el medio fotográfico, podrían citarse a Maggie Taylor (figs.2-3), Pedro Meyer (fig.4), Diane Fenster (figs.5-6), Yasumasa Morimura (fig.7 y 8), Alexander Apóstol (fig.9), por poner seis ejemplos de procedencias geográficas muy distintas. En la obra de estos y muchos otros, la colaboración de la computadora, aunque obvia, queda como "disimulada", incrustada en la "naturalidad del proceso". Para ellos, la manipulación por computadora es un recurso que facilita la solución de un determinado problema, quizá un accesorio más en que interviene habitualmente la visión del creador.

Cuando vemos estas imágenes, llenas de expresión, visualmente las tomamos por imágenes reales; como imágenes construidas también se basan en la realidad, se refieren a ella y tratan de explicarla. Respecto a ello Francisco Mata Rosas menciona que "La comunicación se transforma todos los días, las definiciones y las fronteras también, lo que no cambia es esta necesidad de entender nuestro entorno y nuestro tiempo, de responder a los estímulos de una cada vez mas compleja y aparente 'irreal' realidad".<sup>2</sup>

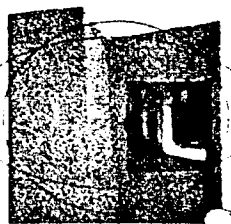
<sup>2</sup> Francisco Mata Rosas, Fotografía documental paradoja de la realidad <http://www.zonezero.com/matatextsp.html>.



2 Maggie Taylor  
Año 1999



3 Maggie Taylor  
Cada 1999



4 Pedro Meyer  
Cada 1999



5 Diane Fenster  
La JMA 1999



6 Diane Fenster  
Sueño 1999

# fotomontaje digital



7 Yosumasa Morimura,  
Hija de la historia del Arte  
1989



8 Yosumasa Morimura  
Mujer a caballo en el primer estado,  
1994



9 Alejandro Arce, *Arce*,  
Tumbó,  
2001

La introducción de las mejoras tecnológicas anteriores en la fotografía (automatización tecnológica, soportes magnéticos, etcétera) no afectó sustancialmente la naturaleza de la fotografía ni la de sus valores primordiales. La metamorfosis del grano de plata al pixel tampoco es crucial: después de todo, también en los medios impresos el grano de plata ha sido sustituido por el punto de la trama fotomecánica. Sin embargo, éstas no son imágenes totalmente sintéticas; más bien, son simplemente registros o adaptaciones digitales de imágenes generadas ópticamente.

Cuando la cámara es el instrumento de registro, garantiza una buena dosis de indicialidad.<sup>3</sup> La huella metálica en la fotografía original se transforma en huella digital; en huella al fin y al cabo. Pero la verdadera fusión computadora-fotografía supone un poderoso laboratorio electrónico, lo cual involucra factores definitivos para mantener intactas ciertas convenciones.

La fotografía digital y la yuxtaposición de imágenes para crear situaciones absurdas nos muestran una doble dificultad artística: por un lado son imágenes falsas (en el sentido de que no representan el mundo literal), y simultáneamente reales (en el sentido en que, como todas las fotografías, capturan la esencia de la visión del fotógrafo).

Dichos fotomontajes invocan la idea de "simulación" al mimetizar la realidad sin intentar reemplazarla; o, en otros términos, estas imágenes llaman la atención como construcciones a través de la elección del tema elegido por el artista, su esquema de composición, y hasta el empleo de la tecnología digital para brindar el efecto de un todo (mezclando gran cantidad de imágenes), una imagen "mágica" compuesta de fragmentos. En contraste con el negativo fotográfico, que contiene "más de lo que el ojo conoce" — lo cual nos conduce a su impenetrable misterio —, la imagen digital contiene una cantidad fija de información y sólo un acercamiento dejará ver los píxeles individuales.

Por otro lado, la aplicación creativa de "ruidos" o parásitos generados por la interfase entre la cámara (análoga) y la computadora (digital, sintética, virtual), es lo que se ha llamado "infografismo", es decir, un vocabulario de efectos gráficos, cinéticos y acústicos, independientes de una referencia externa al sistema, y por tanto genuinamente producidos por la tecnología digital. El collage electrónico y las imágenes procesadas y alteradas se convierten en herramientas de trabajo creativo. Surge el concepto de medio artístico híbrido: obras de arte que pueden combinar sonido, luz, pintura, escultura y otros medios en una sola creación.

En el presente trabajo utilizo como medio de expresión a la fotografía por su gran capacidad iconográfica, por su cercanía con lo real, por la poderosa influencia e impacto que tiene en la vida cotidiana, que al ser generada por el ojo creador, abre espacios alternativos por los cuales la imaginación se vuelve infinita. Usando elementos pre-fotográficos y recursos post-fotográficos, recurro a la fotografía misma, a la silueta recortada proveniente del fotomontaje, enriquecida con las posibilidades electrónicas y tecnologías digitales para la construcción de los mismos, y a las técnicas de impresión utilizadas durante el siglo XIX para la resolución final: combinación creativa que va y viene del espacio artístico al espacio de la comunicación visual.

3. El índice se caracteriza por realizarse mediante la continuidad del hecho entre la sustancia material del signo (la marca de la página por ejemplo) y el objeto físico verdadero, existiendo una relación de la conexión real: el humo es índice del fuego. Chávez Mayra, Humberto. *Acercamiento al análisis crítico-fotográfico* 1994. fotocopias.

## Un acercamiento a la estética del fotomontaje

En el marco cultural del posmodernismo, la crítica (su modelo característico) se transforma ahora en la forma en la que la literatura y las artes lo hicieron mediante los movimientos de vanguardia en las primeras décadas de este siglo. La ruptura con la "mimesis",<sup>4</sup> con los valores y ahora en movimiento (tardíamente) en la crítica, cuya principal consecuencia es, naturalmente, un cambio en la relación con su objeto, la literatura.<sup>5</sup>

Gregory L. Ulmer comenta que la poscrítica está constituida por la aplicación de los instrumentos del arte modernista a las representaciones críticas. Además, que el principal dispositivo adoptado por los críticos es la pareja compositiva collage/montaje (fig.10).

Los principios del collage son los de tomar un cierto número de elementos de obras, objetos, mensajes preexistentes e integrarlos en una nueva creación a fin de producir una totalidad original. El collage es la transferencia de materiales de un contexto a otro, y el montaje es la diseminación de estos elementos en el nuevo emplazamiento (figs.11 y 12).

Dicha estética fue la innovación formal más revolucionaria en la representación artística que ha tenido lugar en nuestro siglo; esto debido a que proporcionó una solución al problema planteado por el cubismo analítico, dando una alternativa al "ilusionismo" de la perspectiva lineal que había dominado la pintura occidental desde los inicios del renacimiento.<sup>6</sup>

En *Naturaleza muerta con una silla de paja*, de Picasso (quien utilizó por primera vez la técnica en 1911), un pedazo de tejido de mimbre del asiento de una silla, simulado fotográficamente sobre hule, está sujeto de manera compleja a objetos pintados. El fragmento prestado es un signo que resume en una forma única muchas características de un objeto dado, la silla de paja está representada por un simulacro —el hule impreso— que, sin embargo, es una suma artificial más que una reproducción ilusionista.

El interés del collage como instrumento para la crítica reside en el impulso objetivista del cubismo (opuesto a los movimientos no objetivos que inspiró). El collage cubista, al incorporar directamente a la obra un fragmento real del referente sigue siendo representacional, mientras que rompe por completo con el ilusionismo trompe l'oeil (engaño, efecto) del realismo tradicional.<sup>7</sup>



10 Raoul Hausman  
El crítico de arte  
1963



11 Hannah Höch  
Los hombres fuertes  
1931



12 Hannah Höch  
Grottesco 1930

4 Según Platón, toda composición que funciona según el principio de la reproducción mecánica cae bajo la teoría de la hipernemesis o memoria artificial, la cual sólo puede imitar al conocimiento. Pero esta, es la que la poscrítica pone en tela de juicio. Con un exceso más sutil de verdad, se asumen y se desplazan a un campo por completo diferente donde uno puede todavía "imitar" el conocimiento absoluto.

5 Ulmer L. Gregory. El objeto de la poscrítica. *La posmodernidad* (Foster Ha). Kairos, Barcelona, 1985, p. 125.

6 La perspectiva lineal descubierta en el renacimiento solo podía representar el objeto desde un único punto fijo. El cubista sintió la necesidad de una representación más esencial de los múltiples aspectos del objeto; comenzó así a quitarle sus capas sucesivas, a desintegrarlo, a fin de investigar su composición estructural.

7 *Ibid.*: p. 127.

# collage

es la transferencia de materiales de un contexto a otro, y el montaje es la diseminación de estos en el nuevo emplazamiento.

Además, estos objetos tangibles y no ilusionistas presentaban una nueva fuente de interrelación entre expresiones artísticas y la experiencia del mundo cotidiano. Los elementos de la realidad, decía Giovanni Papini, escritor futurista, han de ser utilizados como materiales nuevos: transformados, transformantes y sin la menor huella de significado convencional.

Jaques Derrida (fig.13) "deconstruye" la llamada filosofía de la mimesis, que se refiere a esa captura de la representación por cual la escritura (toda manera de inscripción) se reduce a una condición secundaria como vehículo en la que el significado o referente es siempre anterior al signo material, lo anterior puramente inteligible a lo meramente sensible.<sup>8</sup>

La alternativa de Derrida al "mimetologismo" no abandona o niega la referencia, sino que vuelve a pensarla de otra manera; en un texto como Glass (identificado como el texto ejemplar del posestructuralismo), proporciona una teoría del montaje (gramatología) y un método (deconstrucción) para trabajar con cualquier modelo de escritura. La gramatología es posestructuralista porque sustituye el "signo" (compuesto de significante y significado, la unidad más básica de significado según el estructuralismo) por una unidad aún más básica, el gram.

Este nuevo concepto de escritura, el gram o différance, tanto en el orden del discurso hablado como en el escrito, es aquél en el cual ningún elemento puede funcionar como un signo sin referirse a otro elemento que no está presente. El resultado de este entretrejo es que cada elemento -fonema o grafema- está constituido sobre la huella que hay en él de los otros elementos de la cadena o sistema. Este entrecruzado es el texto producido en la transformación de otro texto. Nada, ni entre los elementos ni dentro del sistema, está ya simplemente presente o ausente. Sólo hay, en todas partes, diferencias y huellas de huellas. Así pues, el gram es el concepto más general en semiología, la cual se convierte en gramatología.<sup>9</sup>

En otros términos, el collage/montaje es la manifestación en el nivel del discurso del principio del gram, como vemos cuando comparamos su definición con la siguiente descripción retórica del efecto del collage:

Su heterogeneidad (la del collage), aunque cada operación compositiva la reduzca, se impone en la lectura como estímulo para producir una significación que no podría ser ni única ni estable. Cada elemento citado rompe la continuidad o linealidad del discurso y lleva necesariamente a una "doble lectura": la del fragmento percibido en relación con su texto de origen y la del mismo fragmento incorporado a un nuevo conjunto, una totalidad diferente. El truco del collage consiste también en no suprimir nunca por completo la alteridad de estos elementos reunidos en una composición temporal. Así el arte del collage demuestra ser una de las estrategias más eficaces para cuestionar todas las ilusiones de la representación (figs.14 y 15).

<sup>8</sup> Ibid.: p.131.

<sup>9</sup> Ibid.: p.132.



13 Jaques Derrida,  
1989



14 Robert Rauschenberg,  
Barza, 1962



15 Gris,  
La mesa, 1914



La noción del gram es especialmente útil para teorizar el hecho de que significantes y significadores están separándose continuamente y uniéndose de nuevo en otras combinaciones. Derridá resume las consecuencias del collage del gram en lo que denomina la "oterabilidad": (...)...Ésta es la posibilidad de separación e injerto citacional que pertenece a la estructura de todo signo, hablado o escrito, y que constituye cada representamen en la escritura ante y fuera de cada horizonte de la comunicación semiolingüística; en la escritura, esto es, en la posibilidad de que su funcionamiento se separe en cierto punto de su deseo "original", de decir lo que uno quiere decir y de su participación en un contexto saturable y reducido.<sup>10</sup>

Por su parte, la fotografía (que selecciona y transfiere un fragmento del continuum visual en un nuevo marco) es un modelo igualmente útil para el modo representativo adoptado por la poscrítica; el argumento realista (Bazin), señala que debido a la reproducción mecánica, que forma la imagen del mundo automáticamente sin la intervención de la creatividad humana (la reducción de ésta al acto de selección, como en lo ya confeccionado), la imagen fotográfica es una especie de calco o transferencia... es el objeto mismo.<sup>11</sup>

La semiótica prefiere designar esta relación con lo real según los signos icónicos e indicativos, "La imagen fotográfica significa ella misma y otra cosa: ésta se convierte en un signo nuevamente motivado dentro del sistema de un nuevo marco.

La versión más enérgica de la teoría semiótica en la fotografía se realiza en las estrategias del fotomontaje (en la cual se reúnen los principios fotográficos y el collage/montaje). En éste las imágenes indexales se cortan y se unen en nuevas yuxtaposiciones.

Con relación al procedimiento del montaje, Walter Benjamin dice: "El fotomontaje no reproduce lo real, sino que construye un objeto (su campo lógico incluye términos como montar, construir, juntar, unir, añadir, combinar, vincular, alzar, organizar) o más bien monta un proceso (la relación de la forma con el contenido ya no es una relación de exterioridad, la forma se parece a las ropas que pueden vestir a cualquier contenido, es proceso, génesis, resultado de un trabajo) a fin de intervenir en el mundo, no reflejar, sino cambiar la realidad".

El fotomontaje se caracterizó desde el principio por su facultad de dar a lo absurdo apariencia de verdad y a lo verdadero apariencia de lo absurdo; era un medio apropiado para las desconcertantes imágenes del dadaísmo,\* y resultaba coherente con su idea de la posición casual y la yuxtaposición inesperada. Dichas imágenes "trouvées", fragmentos de realidad en forma de fotografías y reproducciones fotográficas, ofrecían a los artistas dadaístas un arma eficaz para chocar al público (figs.16 y 17). El fotomontaje y la posibilidad de reproducir imágenes irracionales de manera casi simultánea, eran la contrapartida visual de la escritura automática, de la literatura subconsciente que tanto apreciaron, en primer lugar, los dadaístas y posteriormente los surrealistas.

NOTAS

\* Véase

<sup>10</sup> El fotomontaje apareció por primera vez en las obras de grupo berlineses hacia 1916-1917. Rabu Hausmann y Georg Grosz atribuyen su invento a John Heartfield quien lo utilizó como instrumento para encausar a la sociedad alemana de la Primera Posguerra Mundial. El fotomontaje, como medio de expresión gráfica floreció en el medio bélico y también en la época de los grandes trastornos revolucionarios, tanto en Rusia como en Alemania. La obra de Heartfield se caracteriza por la compleja integración gráfica de imágenes y un contundente simbolismo compositivo, esencialmente ajeno al concepto dadaísta del azar y a la yuxtaposición fortuita. El arma, la voz, el cráneo y la capucha, el esqueleto, la serpiente y el cementerio son elementos que fusiona con la iconografía del mitansmo moderno, de la tecnología y del comercio. Sharp Aaron *Arte y Fotografía*. Alianza Formas, 1978, p.300.



John Heartfield,  
1913



16 John Heartfield,  
Detras de mí hay millones.  
1932



17 John Heartfield  
Un pangermanico, el gen  
del cual surgió es todavía  
fructífero.  
1933

# fotomontaje

El auténtico sentido del fotomontaje radica en que éste constituye el verdadero medio antiartista. Se usaba para atacar el "realismo" convencional con el realismo mismo como arma. Además, desde el punto de vista técnico, era moderno en su relación con la reproducción fotomecánica y la comunicación de masas (figs. 18 y 19).

Así, el objetivo del fotomontaje consistía en "integrar objetos del mundo de las máquinas y la industria en el mundo del arte". Fue su carácter antiartístico, más su evidente valor como instrumento polémico, lo que reforzó la relación entre el dadaísmo y el constructivismo ruso.<sup>12</sup>

Derridá comenta que el modelo de una escritura que va más allá de la yuxtaposición a la superposición no es el collage sino la fotografía. "Esta superposición es leible", añade el autor, refiriéndose a una impresión doblemente expuesta en el relato de Blanchot, "sobre una fotografía", formulando así su nueva mimesis de superposición en función del mimo.

El mimo modela una alternativa a la mimesis platónica. Nos enfrentamos a la mímica que no imita nada... no hay una simple referencia. A esto alude la operación del mimo, pero alude a nada... Así se preserva la estructura diferencial de la mimesis (sin su interpretación platónica o metafísica), que implica que en algún lugar se está imitando al ser de algo que es. Mallarmé mantiene la estructura del Phantasma tal como la define Platón: el simulacro como la copia de una copia. Con la expresión de que ya no hay ningún modelo, y por lo mismo no hay copia.<sup>13</sup>

El mimo emblemiza la reproducción mecánica. La representación sin referencia es una descripción de la forma en que funciona la película como un "lenguaje", que recibe copias exactas de percepciones visuales y sonidos (bajo el punto de vista del collage, la reproducción mecánica extrae o levanta percepciones visuales de sus contextos, los demotiva, y de aquí la pérdida de referencia, la indeterminabilidad de la alusión), sólo para re-motivarlos como signos en un nuevo sistema.

Derridá se hace "posmodernista" al poner en funcionamiento la mimesis en interés de una nueva referencia: la alegoría. Los primeros experimentos con la escritura mímica consistían en el procedimiento de collage de citas directas y masivas. La hipótesis de trabajo era que la repetición es "originaria". "Repetida la misma línea ya no es exactamente la misma, el anillo ya no tiene el mismo centro, el origen ha actuado".<sup>14</sup>

El deseo del autor de superponer un texto al otro (el programa al que se dirige la mimesis) es un intento de trazar un sistema de referencia o representación que opera de acuerdo con la *différance* —la misma repetición que permite a un signo ser signo— ser reconocido como lo mismo que significa —produce también una diferencia—, con su temporalidad reversible, más que el tiempo irreversible del signo.

Así pues, la estrategia de la deconstrucción ha sido la de repetición: "Probablemente no se puede elegir entre dos líneas de pensamiento; se trata más bien de reflejar la circularidad que hace que el uno pase al otro indefinidamente. Y repitiendo de un modo estricto este círculo en su propia posibilidad histórica, permitimos la producción de algún cambio de emplazamiento elíptico, dentro de la diferencia implicada en la repetición".<sup>15</sup>

<sup>12</sup> Los constructivistas proclaman la necesidad de un arte basado en las leyes reales de la vida, el cual tiene un valor absoluto e independiente y una función que cumplir en la sociedad, sea esta capitalista, socialista o comunista. Fue el otro foco promotor de la abstracción geométrica que se propuso hacer frente a lo que consideraba postulados irracionales y propuestas onícas del surrealismo.

<sup>13</sup> Ulmer L. Gregory. *El objeto de la poscrítica*. La posmodernidad 1 (Foster Hal), Kairós, Barcelona. 1985, p. 139.

<sup>14</sup> *Ibid.*; p. 139.



Joseph Renau  
El striptease de la libertad.  
1952



John Heartfield  
Die Saat der Todes.  
1933

La poscrítica funciona como un mensaje de representación; el conocimiento como fabricar, producir, hacer, actuar, con el "dominio de una técnica". Los poscríticos escriben con el discurso de otros (lo ya escrito) de la misma manera que Levine "toma" fotografías. Roland Barthes explica que en este nuevo "arte intelectual", producimos simultáneamente teoría, combate crítico y placer; sometemos los objetos de conocimiento y discusión —como en todo arte— no ya a un ejemplo de verdad, sino a una consideración de los efectos". La cuestión es que "uno juega a una ciencia, la coloca en el cuadro, como un fragmento en un collage" (Barthes, 109).

Con respecto a la alegoría, ésta constituye un segundo lenguaje, cuya abstracción se desvía a fines ficticios. La afirmación de Barthes es una definición lo más precisa posible de lo que es el posmodernismo, y de la manera en que Derridá escribe con el gram y lo alegoriza. Respecto a ello, dicha estrategia del collage era en sí misma una imagen de la ruptura, la desintegración de la civilización en el mundo moderno. "En el reino de los pensamientos, las alegorías son lo que las ruinas en el reino de las cosas", cuya premisa es que algo se convierte en un objeto de conocimiento sólo cuando "decae" o se le hace desintegrarse (el análisis como descomposición).<sup>16</sup>

Walter Benjamin cita a Goethe en su noción del símbolo como sugerente de cómo "significan" las fotografías: "Hay un empirismo juicioso que se identifica internamente con el objeto y, por lo mismo, se convierte en genuina teoría. Este objeto convertido en teoría en la alegoría/montaje funciona como una representación que no es ni alegórica ni simbólica en los sentidos tradicionales (la oposición deconstruida por la gramatología señala que el significado es un proceso continuo de desmotivación y remotivación)".<sup>18</sup>

Aquello que el alegórico barroco concibió como un símbolo, el poscrítico lo trata como un modelo. Derridá, a propósito de un fragmento de Nietzsche ("me he olvidado el paraguas"), al parecer una cita sin sentido, anotada al azar, argumenta que su carácter indeterminable tiene su repetición en las obras completas del pensador alemán. Derridá se apropia del paraguas como un icono que señala la misma estructura del estilo como tal.

"El estilo espuela, es un objeto largo, un objeto oblongo, una palabra, que perfora a la vez que esquiva. Es el punto oblongo foliado (una espuela, un palo) que deriva su poder apotropaico de los tejidos tensos, resistentes, mallas, velas y velos que se erigen, pliegan y despliegan a su alrededor. Pero no debe olvidarse que también es un paraguas".

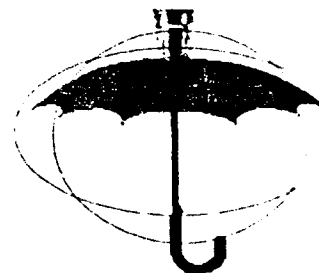
La doble estructura del estilo que revela y oculta a la vez, encuentra en la forma del paraguas, con su mango y su tela, un modelo concreto. Derridá toma prestado el paraguas que se ha quedado en los cuadernos de Nietzsche y lo remotiva (en cualquier caso, su significado era indeterminado) como instrumento demostrativo. El paraguas cuenta para Derridá no como un símbolo, sino como una máquina estructural que, en su capacidad de abrirse y cerrarse, de-muestra el irrepresentable gram.



20 Gale Lynn  
Piernas - planta 1999



20 Gale Lynn,  
Piernas 1999



22 Renne Magrno  
Pequeño paraguas a mano  
1993



15 De hecho la deconstrucción se logra tomando prestados los mismos términos ("referencia", "suplemento"), y separándolos (siguiendo el principio de gram de una serie conceptual o campo semántico y uniéndolos a otro (pero siempre con la mayor atención sistemática a los materiales disponibles en el mismo elemento), *idem*.

16 *Ibid*: p.144.

17 La importancia de la alegoría en el posmodernismo radica en su función. "Si la alegoría se identifica como un suplemento (uno de los muchos nombres que el autor asigna al gram) una expresión añadida externamente a otra expresión (pero que suplementa una carencia), entonces se alinea también con la estructura, en tanto que esa se concibe como suplementaria al discurso. *Ibid*: p.145.

18. *idem*



### 3. La imagen digital en el espacio artístico: la ilusión y desilusión estéticas

Con el paso del tiempo, la revolución tecnológica necesariamente influye en el desarrollo del arte, y esto se puede observar en la proliferación del uso de las computadoras, el video, la fotografía e imágenes holográficas para la creación de obras diversas.

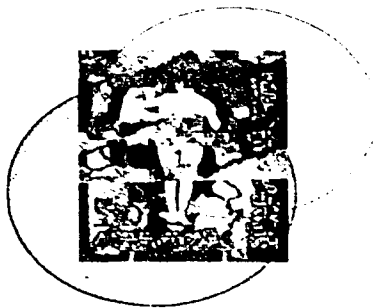
Actualmente, el arte se dirige hacia la fragmentación, lo que la hace posible en múltiples formas y contenidos. La diversidad de proyectos personales irrumpen y se abren paso ante una sola corriente artística (que anteriormente pudiera llevar la pauta representativa). El artista se ha colocado por encima de la escuela, desarrollando nuevos materiales múltiples. Por un lado, la diversidad artística ha enriquecido la esfera cultural pero, por otro, cada vez se pierde más el referente de arte que se fragmenta en un aglomerado de pequeños constituyentes individuales.

Da la impresión de que la mayor parte del arte actual se aboca a una labor de disuación, de duelo por la imagen y lo imaginario, a una labor de lo estético, la mayor de las veces fallido. En algunas entrevistas, Jean Baudrillard señala que, en la actualidad, todo el movimiento de la pintura, por ejemplo, se ha retirado del futuro y desplazado hacia el pasado: con la cita, la simulación, la apropiación, al arte actual le ha dado por retomar, de una manera más o menos lúdica, más o menos kitsch todas las formas contemporáneas; eso que Raysel Knorr, un pintor norteamericano, llama "raptó del arte moderno".

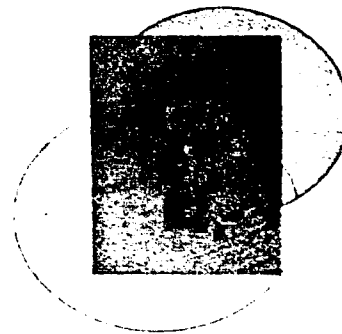
El autor comenta que existe un acercamiento cada vez más acentuado a lo que otros llaman "alta definición" de la imagen, es decir, a la perfección inútil de la imagen. "A fuerza de ser real, a fuerza de producirse en tiempo real, mientras más lograda la definición absoluta, la perfección realista de la imagen, más se pierde el poder de la ilusión".<sup>19</sup>

Como mencionamos en el capítulo anterior, y de acuerdo con Baudrillard, existe una especie de obscenidad de la imagen de tres o cuatro dimensiones; siempre al añadir real a lo real, con el propósito de "realizar" una ilusión perfecta —la del estereotipo realista perfecto— se termina matando la ilusión de fondo.

La pornografía, por ejemplo, al añadir una dimensión a la imagen del sexo, le quita su dimensión al deseo y descalifica toda seducción. El apogeo de esta falta de imaginación de la imagen, de su pérdida imaginativa, para hacer que una imagen ya no lo sea más, es hoy la imagen de síntesis; o sea, todo lo que tiene que ver con la imagen numérica, la realidad virtual, etcétera.



24. Victor Monroy,  
Chuquito, 2000



23. Victor Monroy,  
Sin título, 2000

<sup>19</sup> <http://www.analitica.com/ra/arte/4417813.c.sp>



25 Las alas del deseo.  
Dirección Wim Wenders.  
1987



26 Gato negro, gato blanco  
Dirección Emil Kusturicka  
2001



27 El libro de cabecera.  
Dirección Peter Greenaway.  
1987

Una imagen es justamente una abstracción del mundo en dos dimensiones (es lo que le quita una dimensión al mundo real y, por eso, inaugura el poder de la imaginación). La virtualidad, por el contrario, al hacernos entrar en la imagen, al recrear una imagen realista en tres dimensiones, o al añadir una cuarta dimensión, vuelve a lo real hiperreal, destruye una ilusión; la virtualidad tiende a la ilusión perfecta, pero ya no se trata en absoluto de la misma "creadora y artística de la imagen", se trata de una ilusión realista, mimética, hologramática que acaba con el juego de la ilusión mediante el juego de la reproducción, de la rendición de lo real: "no apunta mas que a la exterminación de lo real por su doble".<sup>20</sup>

A la inversa del *trompe-l'oeil* por ejemplo, que le quita una dimensión a los objetos reales y vuelve mágica la presencia de éstos (encontrando el sueño, la irrealidad en la exactitud de la imagen)\*, estamos hoy sumergidos en una especie de ilusión inversa, desencantada; la ilusión material de la producción, la ilusión moderna de la proliferación de las imágenes sintéticas y de las pantallas.

Jean Baudrillard asegura que el arte, la pintura, por ejemplo, "ya no quiere que se la mire", quiere más bien que se la absorba "virtualmente" para así circular sin dejar huellas; de ese modo vendría a ser entonces la forma simplificada del intercambio posible. Esto es, que el discurso posmoderno en el que "no hay nada que decir", es equivalente a una pintura en la que "no hay nada que ver"; equivalente a un objeto que ya no es objeto. Pero no por ello es nada, sino que ese objeto, es un objeto que no deja de obsesionarnos por su permanencia, por su presencia vacía e inmaterial. El autor advierte que el problema está en materializar, bajo los conceptos de la "nada", esa misma idea de inmaterialidad: "En un mundo condenado a la indiferencia, lo único que puede hacer el arte es 'añadir' a esa indiferencia, girar en torno al vacío de la imagen, del objeto que ya no es objeto".<sup>21</sup>

Así también en el cine, directores como Wim Wenders (fig.25), Emil Kusturicka (fig.26) y Peter Wreenaway (fig.27), exploran la insignificancia del mundo con la imagen y "añaden" algo a su ilusión real o hiperreal, contribuyendo así a la insignificancia del mundo con la imagen misma. Mientras otro cine (la mayoría) no hace más que rellenar la imagen, añadir una frenética y ecléctica agitación al mundo de la imagen y por ello aumenta nuestra desilusión cinematográfica. Sin embargo, esto no se considera una condena, sino simplemente el estado actual de las cosas: "Una pintura que de alguna manera sea auténtica, tiene que ser indiferente a sí misma para poder reflejar un mundo indiferente. Entonces el arte en general vendría a ser el metalenguaje de la banalidad".

La paradoja doble que se presenta aquí es que hay una simulación falsa y otra verdadera, en arte y todo lo demás. Baudrillard cita como ejemplo a Andy Warhol, que al pintar sopas Campbell en la década de los sesenta, realiza un enlace imprevisto, un brillo sorprendente de simulación para el arte moderno, y de un solo golpe, el objeto (signo)/mercancia, queda irónicamente sacralizado y éste es justamente el único ritual que queda transparente, de cierto modo. Pero cuando está en absoluto en el brillo de la simulación, está en el estereotipo de la simulación.

20 Idem.

\*\*\* *trompe-l'oeil* es el éxtasis del objeto real en su forma inmanente y añade el encanto formal de la pintura, el encanto espiritual del señuelo, de la ilusión, de la "engañita" de las formas.

21 <http://www.analitica.com/ra/arte/4417813.asp>.

En el primer momento, Warhol atacaba el concepto de originalidad de una manera original, pero veinte años después, por el contrario, reprodujo lo no original de una manera también no original. "Lo que se quiere decir con esto es que no hay que añadir lo mismo a lo mismo; es necesario que cada imagen le quite a la realidad del mundo y es necesario que en cada imagen algo desaparezca; pero también es necesario que esta desaparición viva: ahí está justamente el decreto del arte y la seducción".<sup>22</sup>

El autor insiste en que si bien la ilusión proviene del poder de arrancarse de lo real (la ilusión del arte que era la de inventar otra escena, oponerse a lo real), hoy en día esto ya no es posible porque las imágenes han pasado a formar parte de las cosas; las imágenes ya no transforman. Por tanto, la imagen ya no puede imaginar lo real porque ella misma se ha vuelto real. Se ha convertido en la realidad virtual —citando a Baudrillard —: en ella pareciera que las cosas se han tragado a sus espejos. Las imágenes se han vuelto transparentes a sí mismas y ya no develan ningún secreto, ya no pueden crear la ilusión. No existe sino transparencia, espacio en donde todas las cosas se convierten en visibilidad total o virtualidad. "El arte mismo, de cierta manera, se ha convertido en pantalla de lo que la imagen ha desaparecido".

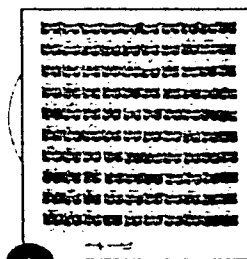
Con respecto a la relación sujeto-objeto en el espacio de la representación, ya no es el primero quien manda; es el objeto el que refracta al sujeto y sutilmente a través de los medios, de la tecnología, le impone su presencia, su forma dudosa, de azar. Ya no es el sujeto el que dirige el juego pues el poder de su objeto se abre camino a través de la simulación, del artificio que le hemos impuesto.

Despojado de la técnica de toda ilusión, despojado de su origen (ya que es un producto a partir de modelos), despojado de su sentido y de su valor, ya no es el objeto de un juicio estético: está desprendido de la órbita del sujeto, así como de su visión. Es entonces cuando el objeto se convierte, en cierto modo, en un objeto puro, que vuelve a encontrar quizá algo de la inmediatez, de la fuerza, de esas formas anteriores a la estética, las formas de antes de la estetización general de nuestra cultura.

Del efecto que estos objetos artificiales ejercen sobre nosotros (de irradiación artificial), Baudrillard continúa diciendo que los simulacros dejan de serlo y, en el fondo, se convierten en una evidencia material que quizá se torne en fetiches y como tales, completamente despersonalizados, desimbolizados y que no obstante tienen una objetividad —valga la redundancia— de una intensidad máxima sin significación. Esto es, que el objeto-fetiché ya no entra en el juego de la mediación estética.

Quizá es que todos estos artefactos modernos, de lo inmediatez a lo virtual, de la publicidad a lo electrónico, imágenes, modelos y redes, tienen de hecho una función de vértigo y no una función de comunicación, información, de arte o de estética.

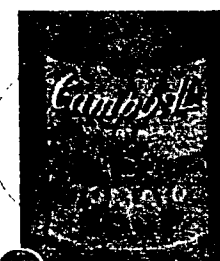
Estos objetos banales, técnicos, objetos virtuales, vendrían a ser los nuevos objetos "mas allá de la estética", fetiches sin ilusión, sin valor; algo como el espejo de nuestra desilusión radical, objetos puros, objetos irónicos, como lo son las imágenes de Warhol, por ejemplo.



28 Andy Warhol  
100 latas de sopa 1964



25 Andy Warhol  
sopa de tomate I  
1968



29 Andy Warhol  
sopa de tomate I  
1964

<sup>22</sup> *Idem.*

# hiperrealidad

Muchos artistas toman una imagen en bruto y rehacen con ella algo estético, usan la máquina para rehacer arte, mientras que Warhol hizo una verdadera metamorfosis maquinista: no empleó la técnica para fabricar una ilusión, sino que nos dio la ilusión pura de la técnica, es decir, la técnica como ilusión radical. Y esta ilusión radical de la técnica es muy superior a la de la pintura y el arte.

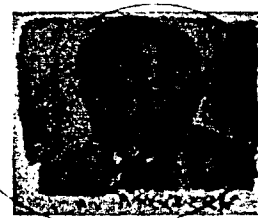
En los artefactos modernos, y quizá en los nuevos objetos artísticos (cuyo arquetipo moderno es Andy Warhol), ya el sujeto no impone su visión del mundo, sino, por el contrario, el mundo impone su discontinuidad, su fragmentación, su instantaneidad artificial. Las imágenes de Warhol no son banales porque reflejen este ambiente, sino justamente porque son el resultado de la ausencia de toda presentación del sujeto de interpretar al mundo. Son el resultado de la elevación de la imagen a la figuración pura sin la más mínima transformación. Ya no se trata de una trascendencia, sino de la subida del poder del signo que al perder toda significación natural, resplandece en el vacío de la luz artificial. Warhol es entonces el primero que introduce en este fetichismo, en esa ilusión, una imagen sin cualidad, sin presencia, sin deseo.

En resumen, en el terreno artístico, en donde ha progresado el ordenador, la creación de las imágenes sintéticas y su práctica, constituye un claro ejemplo de fusión entre arte y tecnología. El aspecto más significativo del uso del ordenador para crear imágenes y, en general, obras artísticas, es el horizonte creativo que "devela" un horizonte inédito en el que la imaginación se ve en muchas ocasiones "enterrada". No son sólo unos cuantos los colores de la paleta que suministra el ordenador, sino que pueden ser cuatro (los tres del espacio, más el tiempo), y precisamente el número de dimensiones de la naturaleza, algo que ningún otro arte había conseguido representar.

El arte tecnológico es pues, un modo de expresión vivo, cada vez más accesible y con una tendencia a reconocer los cimientos del arte tradicional. Este arte surgido del binomio ordenador-persona, técnica-creación, razón-intuición es diferente porque, entre otras razones, no suele tener precedentes.

Esta ausencia de referentes hace que abunden las obras de poca calidad artística o que el criterio técnico para valorarlas se confunda con el criterio estético. Pero a la vez es la gran aventura y el gran reto porque, en definitiva, lo que está en juego es una nueva imaginación, tanto creadora como receptora.

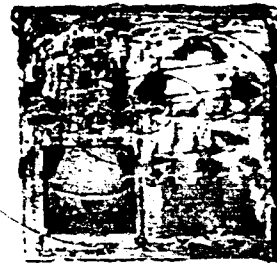
La propuesta del arte digital consiste en otra forma de abstraer sobre lo real mediante la construcción de representaciones simbólicas. Esto constituye un desafío en la medida en que vuelve más complejo el razonamiento relativo al diseño y programación de las imágenes y de su significación para crear dentro de su sentido paradójico una manera muy interesante de producir arte. Esta nueva sensibilidad que por un lado se halla en un proceso de disolución de la polisemia, por otro plantea la ilusión o el doble sentido. En uno de sus niveles podemos reconocer claramente la representación de la fantasía o la imaginación y, en otro, la representación de lo real. Un sistema totalmente autoreferencial que representa de manera finita un proceso interminable.



30 Andy Warhol  
McGovern 1964



31 Andy Warhol  
Aztaroth 1964



32 Andy Warhol  
Campbell Soup 1964

# Procesos alternativos de impresión aplicados a la imagen digital

## La película digital

En general, la apariencia entre una imagen fotográfica tradicional y una digital es la misma, la diferencia radica en que esta última se forma por pequeños bloques de luz (pixels: pictures elements- elementos de imagen), que le dan al gráfico su apariencia característica: cuanto más pixeles hay en una imagen, mayor será su detalle. Debemos decir que, si bien los pixeles se mezclan físicamente, lo hacen también de manera óptica, principio que es importante comprender. Al utilizar el ordenador, la Imagen fotográfica se convierte en una fabricación en donde el original no es realmente una representación gráfica, sino una serie de informaciones sobre un soporte magnético.

En la imagen creada por medio de esta herramienta, pequeños puntos se mezclan con el ojo del espectador y valores como el tono y la intensidad o el color,<sup>1</sup> se consiguen por medio de combinaciones de luces que se comportan de manera diferente a los pigmentos, utilizando leyes de física para su representación.

El soporte de la imagen electrónica es la pantalla compuesta por cientos de miles de pixeles (figs. 1 y 2) que pueden estar apagados o encendidos y que pueden componer (en los casos más desarrollados actualmente) más de 32 millones de colores.<sup>2</sup>

A diferencia de las imágenes fotográficas tradicionales, las infográficas<sup>3</sup> representan espacios que no existen, y se crean a partir de modelos que residen sólo en la mente-memoria de la máquina o bien en contrucciones en combinación con imágenes tradicionales escaneadas que forman nuevas representaciones gráficas.

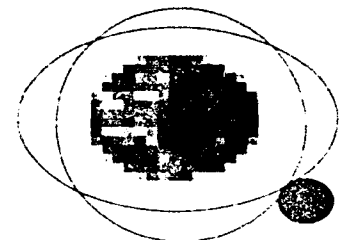
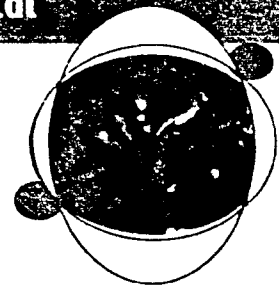
La técnica infográfica, en función del tipo de mancha que utiliza, es siempre puntual en el caso de la imagen visualizada en la pantalla. Cualquier representación está formada por combinaciones de luz y color en los miles de pixeles del monitor. Así pues, al menos en sus fundamentos, se trata de una imagen conseguida a través de una suma integral de puntos.

1 La computadora utiliza filtros de tres colores: verde, rojo y azul. Como no saben nada respecto al color, sino que piensan en números, se utiliza un código numérico en el que 1 representa rojo, 2 verde y 3 azul.; conforme los números avanzan a lo largo de esta triada se tienen varios tonos -1.5 da amarillo, 2.5 da cian. Tanto 0,5 como 3,5 dan el magenta.

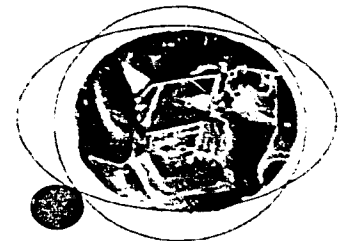
2 Un archivo digital está compuesto por bits y su equivalencia es de 0 o 1. Un bit produce una imagen en alto contraste, es decir, en blanco y negro. Cuando la información se traduce en color, tenemos cyan, magenta, amarillo y negro. de tal forma que si multiplicamos 8 bits por 4 colores, tenemos 32 bits. Las equivalencias de bits a color son las siguientes:

1 bit- blanco y negro o alto contraste, 8 bits- 256 colores, 16 bits- millones de colores, 24 bits- millones de colores, en RGB (red. green, blue), 32 bits- millones de colores en CMYK(cyan, magenta, yellow, black).

3 La aplicación creativa de ruidos generados por la relación entre la cámara (analoga) y la computadora (digital, sintética, virtual), es lo que se llama infografismo, es decir un vocabulario de efectos gráficos, cinéticos y acústicos, independientes de una referencia externa del sistema, y por tanto genuinamente producidos por la tecnología digital.



1 Vista de un fragmento de imagen digital que permite ver los pixeles



2 Diferentes tamaños de pixeles

# impresión digital

El término impreso\* indica cualquier trabajo realizado mediante impresión, es decir, utilizando procedimientos que sirven para reproducir gráficos y textos -con sistemas directos o indirectos, empleando formas previamente entintadas-, sobre papel, tejidos, laminados plásticos, etcétera, en un determinado número de ejemplares, siendo todos iguales entre sí.

La forma impresora es un instrumento, un medio que permite reproducir y multiplicar una imagen, un escrito, etcétera, cuantas veces se desee. Es el elemento preparado de manera que haga posible la transferencia de la tinta de impresión (sustancia colorante y en este caso, la emulsión fotosensible) a un material -soporte- para la reproducción de imágenes. Ejemplo de formas son: sellos de caucho, los tipos de la imprenta, las planchas metálicas para offset, los cilindros de cobre del huecograbado, entre otros.

Para la impresión de los fotomontajes digitales, y tras múltiples pruebas, se llegó a la conclusión de que el material más apto, que funcionara como negativo en nuestra técnica, es del tipo usado en el sistema offset. En la actualidad, los negativos para este proceso pueden obtenerse vía digital por medio de una computadora que produce, a través de una filmadora especial, un acetato de alta resolución con características similares -visualmente hablando- a las de un negativo tradicional (fig.3).

Con respecto a la resolución (característica o capacidad de una emulsión para mantener zonas muy cercanas entre sí separadas y distintas, y en el caso del offset, para permitir una reproducción lo más perfecta posible igual al positivo), el acetato digital la indica con el número de líneas que pueden mantenerse en el espacio de un milímetro.

Es evidente que cuanto mayor es este número, será el poder de resolución de la emulsión que podrá garantizar la completa y fiel reproducción de los valores. Ordinariamente las miras de resolución llevan una serie de números para indicar el espesor, en micras, de cada línea -positiva y negativa-.



3. Acetato negativo obtenido con una filmadora digital

\*El impreso no debe ser considerado como el resultado de operaciones puramente manuales o como el trabajo de máquinas más o menos complejas, sino también como la expresión viva y concreta de una idea humana.

La resolución se refiere a la capacidad de una película para discernir el detalle muy fino, y es la característica típica de cada emulsión fotosensible para reproducir y distinguir con la mayor fidelidad posible los más finos detalles (se mide fotografiando una tarjeta de pruebas a base de líneas muy poco espaciadas). Para medir la resolución de una película de este tipo, se utiliza el sistema de control Brunner (método de medición que compara una trama fina y una trama ancha). Este método valora el aumento, la ganancia o el aplastamiento del punto; además permite valorar estas mediciones tanto en la fase de reproducción como en la de impresión (fig.2 y 3).

Una trama fina tiene más puntos por unidad de superficie y, por lo mismo, más contornos o zonas perimétricas respecto a una trama ancha. Por consiguiente, la variación tonal es proporcional a la lineatura de la trama.

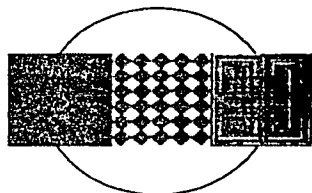
Las anteriores precisiones, se deben a que tras la experimentación con negativos extraídos de una filmadora digital para película de 35 mm (la imagen se graba en una película a color o en blanco y negro) no se tuvieron resultados favorables; las ampliaciones fotográficas que de éstos se obtuvieron, eran muy malas: su resolución y nitidez era deficiente y tan sólo se lograron imágenes de tonos grises u opacos.

El siguiente paso fue obtener "acetatos o placas", filmadas con una máquina especial (Scitex dolev, para negativos con postscript nivel II), que "graba" o "produce" una imagen sobre película plástica (acetato) a partir de la computadora. Este tipo de negativos son utilizados para impresiones de tipo offset y reciben el nombre de composite (compuesto), y con relación al tipo de reproducción mecánico citado, mantienen un lenguaje compatible con el de la herramienta digital, utilizando medidas como puntos y líneas por pulgada, densidad y resolución especiales, separación de color (RGB, CMYK), por citar algunas.

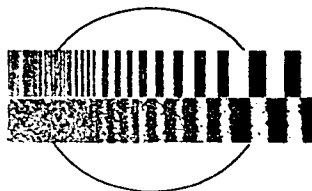
Podemos hablar de cuántos puntos por pulgada o líneas por pulgada tiene una imagen, qué escala cromática contiene, o bien, cuántos bytes pesa como archivo, y aun así, su función es, al igual que el negativo de tono continuo, dejar pasar la luz a una superficie fotosensible para obtener un elemento impreso.

Hablando de procesos alternativos de impresión, en general, se pueden obtener imágenes con un fino rango tonal, pero para que esto sea posible, se requiere del uso de un negativo que esté más contrastado de lo normal. Estos generalmente son producidos mediante una cámara de gran formato que emplea película con detalle y rango tonal elevados. De un negativo normal, se produce una ampliación positiva. Estas impresiones se hacen por contacto en combinación con las emulsiones aplicadas.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Mendoza León, Victoria; Santoyo Godínez, Enrique; Serrano Monroy, Luis Antonio, *La fotografía como expresión artística. Un manual para procesos alternativos*. UNAM, ENAP, México, 1999, p.21.



4. Miras de resolución



5. Resolución, como puede comportarse en la reproducción.



En general, una impresión hecha en cianotipia debe ser menos contrastada que una utilizada con el método de Van Dyke, por ejemplo. Además de las películas negativas para blanco y negro se pueden hacer ampliaciones negativas a partir de la película diapositiva a color o en blanco y negro, tomando en cuenta que se perderán algunos tonos si se parte de película a color y se amplía en material orthocromático<sup>5</sup> (no hay mayor inconveniente si se realiza esto en una película pancromática<sup>6</sup> o de película positiva en blanco y negro a película orthocromática).

Los cianotipos pueden obtenerse tanto a partir de negativos comunes como de positivos: el original actúa como un negativo; con ello, los elementos oscuros aparecen claros, y los claros se ven oscuros.

Tras la necesidad de obtener un negativo digital que cumpliera con las características necesarias para poder ser probado con la cianotipia, que a mi parecer es el más sencillo de los procesos, se construyeron fotomontajes que tuvieran la mayor resolución<sup>7</sup> posible, es decir que en su construcción, las imágenes digitales tienen actualmente un número muy elevado de píxeles por pulgada -1200 dpi- (dots per inch) de tal forma que los puntos que las conforman son tan pequeños o forman parte de un conjunto tan grande que a simple vista no se ven, de ese modo la imagen parece una fotografía real.

El primer "acetato" o película negativa (fig.6), tenía el aspecto de un negativo convencional, de tono continuo, esto debido a que fue impreso con la mayor resolución de la filmadora utilizada (3969 dpi); el negativo mostró un grano-píxel muy fino y casi imperceptible, además de contar con una emulsión muy parecida (en aspecto y no físicamente) a la de los negativos tradicionales. Sin embargo, al aplicarlos al proceso de cianotipia, ocurrió lo siguiente:

Como primer paso, se utilizó papel Fabriano Clásico 5, con 50 % algodón y exento de ácido, con un gramaje de 300 gramos, con superficie de grano fino. Colocando el negativo encima del papel previamente emulsionado con Citrato férrico amoniacal (verde) mezclado con Ferricianuro de potasio, se procedió a insolar (el papel puede sisarse antes de la sensibilización). La impresión se hace por contacto al exponer la emulsión al sol o a una fuente ultravioleta y se utiliza un vidrio grueso como prensa de contacto. El tamaño de los negativos u originales, deben tener el tamaño final deseado para hacerlos positivos.

El negativo digital fue inicialmente poco denso y opaco, sin calidad de grises, pero con una alta definición en sus contornos (con resolución de 3969 dpi) con un lineaje de 203 lpi.

Durante la prueba de tiempos, la exposición se prolongó por más de 40 minutos (tiempo excesivo en este proceso); en su revelado, la imagen aparece directamente y se convierte en permanente mediante un lavado en agua\*\*\*. De ello resultó una imagen nítida pero muy contrastada, sin valores tonales y en donde el píxel casi no se notó. Tampoco se obtuvo el tono azul que caracteriza a la cianotipia, éste era de un tono azul deslavado (fig.7).



6 Primer acetato digital a 3600 dpi



7 Cianotipia obtenida con el acetato digital

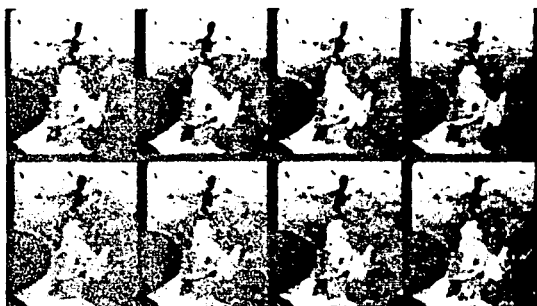
5 Película sensible a todos los colores salvo el extremo rojo del espectro. Es sensible al verde y al azul, pero no responde al rojo. Adams, Ansel. *El negativo*, Omnicon, Madrid, 1981, p.17.

6 Película sensible respecto al espectro visible completo con sensibilidad reducida del verde. *Idem*.

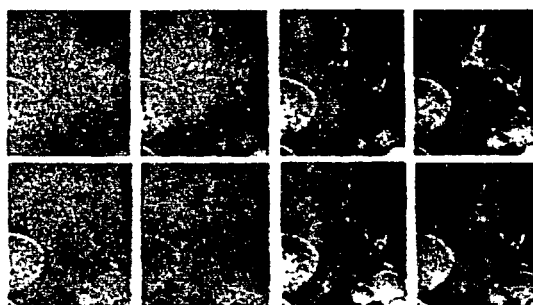
7 En su construcción, la calidad de una imagen fotográfica digital va desde 72 hasta 3600 puntos por pulgada de resolución, a medida que esta aumenta se tiene un icono fotográfico de mayor calidad.



Posteriormente, se hizo una prueba de negativo múltiple, en el cual se cambiaba el contraste o la densidad, con el fin de ver las diferencias en su impresión. Debido a que no se modificó la resolución, los resultados fueron muy parecidos a lo que se había logrado anteriormente; tan sólo hubieron variaciones tonales muy ligeras y un cambio en el azul proporcionado por el químico utilizado (fig.8 y 9).



8. Negativo cor. multiple opción de contraste y densidad



9. Su impresión en Cianotipia

### Pruebas con la técnica de papel salado

Con lo anterior se realizó una prueba de densidad de la imagen desde la computadora, de tal forma que en una se aumentaba el contraste y en otra se disminuía; la resolución se bajó a 1200 dpi y midió 20 x 12 cms.

El negativo seguía siendo muy "plano", de tonos grisáceos, con gran nitidez resolutive pero con pocos valores tonales. El píxel es poco perceptible.

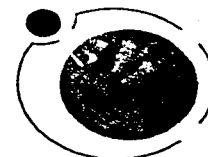
Se recurrió al uso de otro proceso mas "fino", que es el de papel salado, que es un proceso de ennegrecimiento directo (p.p.p-printing out ppaper). En este tipo de proceso, la emulsión reacciona inmediatamente con la luz del sol y se produce una imagen, a diferencia de los papeles comunes de hoy en día, que por una reacción química, producen una imagen "latente".

Originalmente, para esta técnica, se requiere de negativos más densos y con un contraste mayor de lo normal. En este caso se manejó una constante en todos los negativos digitales: en sus inicios, todos los negativos tuvieron una misma resolución y un mismo lineaje -1200 puntos por pulgada y 600 líneas por pulgada. La diferencia la dio en sí el tipo de proceso utilizado (fig.10).

Como primer paso remojé el papel en una solución salina (cloruro de amonio o de sodio) que después se convierte en cloruro de plata —al aplicar nitrato de plata sobre el papel previamente sisado—. Cuando la luz actúa sobre las sales de plata, éstas se reducen a un estado metálico y así forma la imagen. La partícula que se forma es de un tamaño que los químicos llaman coloidal. El tamaño de la partícula permite absorber todas las ondas de la luz y por esta razón aparece la imagen de color negro.8

\*\*\* Este proceso no utiliza revelado. Se lava con agua corriente durante 20 minutos para eliminar todas las sales de hierro no expuestas a la luz. Posteriormente se puede incrementar la tonalidad con un baño de agua oxigenada o unas gotas de ácido clorhídrico en un litro de agua. Mendoza León, Victoria; Santoyo Godínez, Enrique; Serrano Monroy, Luis Antonio. *La fotografía como expresión artística. Un manual para procesos alternativos*. UNAM, ENAP, México, 1999 p 55

8. Reilly, James. *Albumen and salt paper book*, ed. Ligth Impresions, Rochester 1980, p.3.



# papel salado

El cloruro de plata no sirve para hacer impresiones porque se produce una imagen gris y sin contraste. Necesita haber un exceso de nitrato de plata y una sustancia orgánica activa, que se encuentra muchas veces en el sisado del papel (albúmina, gelatina y ácidos orgánicos como el ácido cítrico, el tartárico y el oxálico) que facilitan una reducción más compleja del cloruro de plata formando sustancias orgánicas activas sensibles al espectro luminoso en contacto con la plata.

Al fijar la copia, el color cambió (al disolverse el cloruro de plata no reducido por la luz en el fijador). Si bien el producto final debe ser una imagen de color café amarillento, en esta prueba se logró una impresión muy quemada —con tan sólo una exposición de 10 segundos— en la que no se notó gran diferencia tonal ni de contraste, salvo que en algunas ocasiones aparecía uno que otro detalle más (fig. 12).



11 Negativo para papel salado a 3969 dpi



12 Imagen en papel salado con corto tiempo de exposición

## 4. Van Dyke y un negativo definitivo

Tras aquellos resultados, se modificaron los fotomontajes en tamaño y proporción; se llegó a la conclusión de que si un pixel demasiado pequeño que daba un excelente detalle dejaba pasar la luz muy pronto, entonces debía agrandarse para que la luz actuara de forma más lenta. Entonces el número de pixeles insertos en una pulgada del total de la imagen, debía disminuir: así cada pixel aumentado de tamaño, ocupa un mayor espacio.

El nuevo registro, ahora de 20 cm. X 16 cm. y con 266 dpi, no perdió calidad gráfica y si aumentó en cuanto a líneas por pulgada —133 lpi—; así, con un mayor tamaño entre los puntos, se obtuvo un negativo más denso y apropiado para una impresión en la que lo esencial es que el negativo deje pasar la luz lentamente para evitar que se “queme” o bien que exista un “empastamiento” de la imagen.

Para esta última prueba se recurrió a la técnica de Van Dyke, este proceso se forma usando principalmente plata y se considera como un proceso de fierro. Esto es porque se reduce una sal de hierro (citrato amónico férrico) cuando hace contacto con la luz y se convierte en amoniaco ferroso. El negativo a usar debe tener una elevada densidad.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Esta técnica también se llama Impresión en café, puesto que da tonos castaños y con una capacidad de registrar rangos tonales de gris cuando se tiene el negativo adecuado.



# Van Dyke

Debido a que se manejó un estándar en los negativos, éstos resultan ser un tanto inadecuados para este proceso debido a que son delgados (de acetato) y poco densos, provocando tonos sucios de color gris castaño. Este fenómeno se debe a que el negativo, al ser expuesto al sol, no es lo suficientemente grueso como para cubrir (sombrear o enmascarar) las zonas a revelar.<sup>10</sup>



A pesar de que la técnica de Van Dyke no es la más apropiada para este tipo de impresiones, y probando la goma bicromatada, la cianotipia y el papel salado también, las impresiones muestran una nitidez asombrosa gracias a que:

1. Se disminuyó la resolución del fotomontaje de 1200 dpi, a 266 dpi. Para hacerlo, se mantuvo la proporción de puntos por pulgada y las líneas por pulgada, esto es que cuando se modifican las líneas por pulgada (lpi), también tienen que hacerlo los puntos por pulgada (dpi): El valor de líneas por pulgada corresponde a la mitad, en número, de los puntos por pulgada, para así evitar que la imagen inserta en el ordenador se deforme en su salida.

2. Para imágenes menores de 600 dpi<sup>11</sup> se utilizan los siguientes valores:

600 dpi ---- 300 lpi  
300 dpi ---- 150 lpi  
266 dpi ---- 133 lpi  
72 dpi ---- 36 lpi etc...

Es importante señalar que cuando se requiere de un negativo para *offset*, los niveles de resolución van desde los 266 dpi a 600 dpi, con relación a 133,150 o 300 líneas por pulgada.<sup>12</sup> De esta forma, los negativos finales tienen 133 líneas por pulgada y una resolución de 266 puntos por pulgada.



En general, se lograron magníficos resultados como el de un tiempo de exposición mayor de acuerdo al proceso utilizado, con lo cual se evitó que la emulsión fotosensible quemara la imagen. El aspecto de los negativos cambió dramáticamente; de ser grises y opacos, resultaron más densos, los píxeles tienen el aspecto de puntos perfectamente ordenados conformando así una imagen fotográfica bien detallada y nítida.

<sup>10</sup> A diferencia de la cianotipia, cuyo color gris azul no afecta la luz ultravioleta, y no enmascara sus sombras. Mendoza León, Victoria: Santoyo Godínez, Enrique: Serrano Monroy, Luis Antonio, *La fotografía como expresión artística. Un manual para procesos alternativos*. UNAM, ENAP, México, 1999. p.87.

<sup>11</sup> Debido a que las imágenes mayores de 600 dpi contienen mucha memoria, no se utilizan para esta clase de negativos usados en *offset*.

<sup>12</sup> Para negativos que serán utilizados en serigrafía, los niveles de resolución son de 266 dpi por 100 líneas por pulgada.

## Goma bicromatada y separación de color

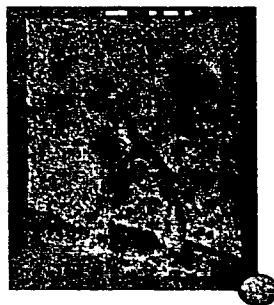
Teniendo ya el negativo adecuado, se procedió a experimentar con la goma bicromatada, que como se señala utiliza goma arábica y bicromato de amonio. En esta técnica puede hacerse uso de pigmentos de distinto color y así lograr impresiones múltiples utilizando negativos de separación de color.

La teoría de la separación del color por medio de un negativo se explica por la sustracción de color. La sensación de color se debe a un complicado mecanismo de la visión que actúa de un modo diferente según el nivel de luz: alto o bajo. El que nos interesa para fotografía es el que actúa a niveles altos; la consideración de la manera de actuar de nuestros receptores es lo que se llama Teoría tricromática del color. Según esta teoría, existen receptores que difieren en su sensibilidad y en las regiones del espectro a los cuales responden. Cuando cualquiera de los tres grupos de receptores del ojo es estimulado, el ojo ve luz azul-violeta, verde o roja respectivamente. Estos tres colores se conocen como colores primarios. Las sensaciones obtenidas mezclando los colores primarios se llaman colores secundarios o complementarios —cyan, amarillo y magenta— y proceden de estimular dos grupos de receptores (es decir, luces de color, no pigmentos) que añadidos producen el blanco. Esto es:

Luz blanca	substraer	los colores restantes
Colores primarios		colores complementarios
Azul	azul	rojo y verde= amarillo
Verde	verde	azul y rojo= magenta
Rojo	rojo	azul y verde= cyan



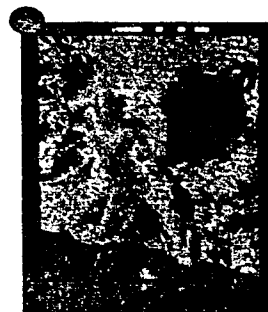
Negativo correspondiente al cyan (C)



Negativo correspondiente al amarillo (Y)



Negativo correspondiente al magenta (M)



Negativo correspondiente al rojo (R)

Tradicionalmente, la mayor parte de las fotografías en color se obtienen con el conjunto de emulsiones llamado tricapa integral y con el procedimiento de revelado del color en el cual se forman colorantes de imagen amarillo, magenta y cian para controlar respectivamente la transmisión de luz azul, verde y roja en la reproducción final. Así los materiales de ésta tricapa engendran una imagen de colorante del color complementario en cada una de las tres capas de emulsión: amarillo en la capa sensible azul, magenta en la capa sensible, el verde y cian en la capa sensible al rojo.<sup>13</sup>

Cuando se quiere hacer separación de color por medio de pigmentos para hacer una impresión (goma tricolor, carbón tricolor), se usan tres negativos en blanco y negro, pancromáticos (sensibles a todos los colores del espectro) por medio de filtros (colores azul, verde y rojo). Se separan los colores en tres negativos utilizando la luz del día.<sup>14</sup>

Con cada negativo de separación se imprime su color complementario. Un negativo expuesto con un filtro rojo, imprime un pigmento cian. El cian contiene azul y verde, y absorbe solamente rojo. Cuando la luz pega en la copia, la cantidad de cian controla el rojo que está reflejado hacia el ojo. Si los colores de pigmento (cian, magenta y amarillo) están impresos a su máxima densidad, el resultado es negro. Si ningún color complementario está impreso, el resultado es blanco.<sup>15</sup>

En el caso de los negativos generados a partir del ordenador, estos simplemente al dar la orden y especificación de separación de color en CMYK, se producen en cian, magenta, amarillo y negro. En este proyecto únicamente se utilizaron el cian, el magenta y el amarillo, debido a que el proceso de goma tiene que repetirse varias veces utilizando el mismo negativo, con lo cual la imagen puede emplastarse al aplicar el negro.

En estos negativos, la densidad de cada negativo en blanco y negro representa la cantidad de color primario de cada área del objeto que refleja la luz.

Así mismo, el orden de impresión, en este caso de una tricromía, es primero amarillo, segundo magenta, y tercero cian.

A continuación se describen las emulsiones elementales con que se han trabajado durante el tiempo de impresión; las imágenes finales se incluyen en el Apéndice, junto con las construcciones digitales con el fin de presentar al espectador la obra completa y así lograr con ello su apreciación global.

## 6. Emulsiones elementales

Las emulsiones fotosensibles utilizadas para la impresión fotográfica aplicada en soportes de papel de algodón, tela, madera, etcétera, pueden ser encontradas en la naturaleza o pueden ser preparadas artificialmente. En este segundo caso, una clasificación, centrada en procesos vigentes, abriría tres grupos:

1. Sales de plata, platino, oro, paladio y otros metales, habitualmente de color blanco, o, por lo menos, de tonalidad muy clara que se oscurecen al recibir la luz. Este fenómeno de oscurecimiento confiere al resultado una tonalidad que oscila entre el violeta intenso al marrón, pasando, claro está, por el negro. Habitualmente nos referimos aquí a los haluros de plata más comunes (ClAg, IAg).

Esas emulsiones pueden estar previstas para un doble comportamiento: como emulsiones de ennegrecimiento directo (que reciben el nombre de POP (print out paper), o como emulsiones cuya imagen latente debe ser revelada (DOP: Developing out paper).

<sup>13</sup> Mendoza León, Victoria; Santoyo Godínez, Enrique; Serrano Monroy, Luis Antonio. *La fotografía como expresión artística. Un manual para procesos alternativos*. UNAM. ENAP, México, 1999, p.27.

<sup>14</sup> El 'actor' del filtro toma en cuenta la luz extra que requiere la exposición que compensa el color y densidad del filtro en relación a la película. Por ejemplo, para luz de día:

47 azul 2 1/3 3 pasos (más luz)

58 verde 3 pasos

25 rojo 3 pasos



2. Sales férricas o platinicas que mediante la acción de la luz se transforman en ferrosas o platinosas, es decir, sufren un cambio de valor. La nueva composición origina el paso de un color a otro; por ejemplo, en el procesamiento cianotípico: una solución amarilla se torna azul.

3. Ciertas sustancias coloidales orgánicas, como la gelatina, la albúmina de huevo o la goma arábiga, mezcladas con bicromatos (potásico o amónico) cambian algunas de sus características físicas al ser expuestas a la luz. Dos defectos principales pueden darse en el coloide: que ya no pueda absorber agua y se hinche (bromóleo u óleo), o que un coloide previamente soluble se endurezca y devenga insoluble. (el carbón, o la goma bicromatada); en éste último caso, si el preparado se mezcla con un pigmento, la acción de la luz retendrá tal pigmento a un posterior "revelado" en agua. La emulsión inicial tiene color del pigmento elegido, cuyo tono decrecerá con la exposición.

El **papel salado**, cuya composición originaria propuesta por Henry Fox Talbot (1800-1877), se ha ido sofisticado progresivamente, pero en esencia aporta el principio de los materiales fotosensibles de fabricación moderna. El salado recibe este nombre porque para la elaboración de cloruro de plata se parte del cloruro sódico o sal común.

1. El primer paso consiste en cubrir el papel con una capa de gelatina o almidón con sal. La fórmula para salar no sólo prepara el papel para recibir el nitrato de plata sino que también lo impermeabiliza. Este proceso se llama **sisar**. La emulsión se prepara con los siguientes ingredientes:

Agua	280 ml
Gelatina	2 gr
Citrato de sodio	6 gr
Cloruro de Amonio	6 gr

Para preparar la emulsión se remoja la gelatina con los otros ingredientes en 100 ml. de agua a temperatura ambiente, durante aproximadamente 10 minutos. Después se agregan los restantes 180 ml de agua a una temperatura de 38°C.

El proceso de sisado permite opciones creativas sobre la imagen. Este proceso afecta la tonalidad de la imagen final. Las fórmulas basadas en la gelatina producen tonos fríos; las basadas en almidón producen tonos cálidos.

2. Se aplicará la solución sobre el papel en sentido horizontal y vertical hasta cubrir la superficie, o bien, mediante flotación en charola durante tres minutos. Aplicarlo bajo luz normal o de tungsteno. Para el secado puede utilizarse una secadora de pelo a no muy alta temperatura. Una vez salado el papel, se procede a preparar la solución sensible:

Agua destilada (38°)	30 ml
Nitrato de plata	4 gr

Esta emulsión se aplica con una brocha de hule-espuma, primero vertical y luego horizontalmente, dejando secar en cada aplicación. El papel salado se imprime con una prensa de contacto o sosteniéndolo con un corte de vidrio. Al exponerlo a una fuente de luz, el papel se oscurece rápidamente al principio y en seguida con mayor lentitud. La exposición adecuada debe resultar más oscura que el tono deseado para la impresión final (probar a partir de 10 minutos), las sombras pueden tener incluso un lustre metálico.

3. Lavar la superficie bajo una fuente de agua durante diez minutos.  
Finalmente debe procederse al fijado.

Hiposulfito de sodio	15 g
Agua destilada	1000 ml

4. Se fija el papel en la solución anterior durante tres minutos, posteriormente, se lava en el chorro de agua por cinco minutos más

# Van Dyke y cianotipia

## Van Dyke

Con este procedimiento se obtienen imágenes de color marrón o sepia intenso. Tiene la ventaja de una gran rapidez de reacción a la luz (exposiciones a partir de un minuto con sol de medio día) y el inconveniente de que las pruebas pierden intensidad de tono al cabo de pocos años.

### Solución A

Citrato férrico amoniacal (verde) 20 gr

Ácido cítrico o tartárico 5 gr

Agua destilada 50 cc

### Solución B

Nitrato de plata 5 gr

Agua destilada 20 cc

El procedimiento de aplicación es el mismo que en sisado y la sensibilización del papel; después de la exposición a la luz, sumergir el papel en agua corriente durante tres minutos; aparece entonces una imagen amarillenta.

### Solución C:

hiposulfito de sodio 15 gr

Agua 1000 ml.

Finalmente se fija durante unos cinco minutos en la solución C, en cuyo proceso el tono amarillento para al marrón sepla definitivo. Este paso reduce la densidad de la imagen y se puede utilizar para salvar imágenes sobreexpuestas. Hay que tomar en cuenta que al quedar seca, la impresión se vuelve más densa; por último se efectúa un lavado en agua corriente de unos diez minutos y se deja secar.<sup>13</sup>

## Cianotipia

Este proceso fue ideado por John Herschell en 1840 y una versión puesta al día del mismo se sigue utilizando en la actualidad en arquitectura para la copia de planos. Produce imágenes de color azul. Su aplicación y procesamiento es muy similar al Van Dyke; carece de una sensibilidad tan alta, pero se trata del sistema fotográfico que proporciona imágenes más permanentes (las cianotipias son mucho más inalterables con el paso del tiempo que las fotos modernas). Además requiere los productos más baratos que en cualquier otra técnica fotográfica.

### Solución A

Citrato férrico amoniacal (verde) 25 gr

Agua destilada 100 cc

### Solución B

Ferricianuro potásico 10 gr

Agua destilada 100 cc

<sup>13</sup> Ver técnica Van Dyke en *Ibid.*: p.p.70-79.

<sup>14</sup> *Ibid.*: p.p. 55-65.



Estas soluciones guardadas también en botellas opacas, se conservan activas durante varios meses, de modo que pueden utilizarse en pequeñas proporciones en el momento de su uso. Para ello se mezclan partes iguales de la solución A y B, en la cantidad necesaria para la superficie que desee sensibilizar.

La exposición puede durar unos 15 minutos; en ese tiempo, la capa sensible que tenía una coloración amarillo-verdoso se transforma en verde oscuro.

Se lava hasta que se elimine el velo amarillento y el soporte aparezca en su tono original (blanco puro). El color azul puede ser intensificado a voluntad con varias sustancias. La más casera sería agua oxigenada.<sup>14</sup>

## **goma bicromatada**

Se basa en la propiedad que tienen algunas gomas naturales o sintéticas de endurecerse por acción de la luz en presencia de dicromato amónico o potásico. Este efecto fue descubierto en 1855 por Alphonse-Louis Poitevin (1819-1892) y el año siguiente fue aplicado por John Pouncy (1820-1894), que obtuvo las primeras imágenes, sentando las líneas de este nuevo proceso. No proporciona la nitidez y escala tonal de los procesos precedentes, pero en cambio permite una gran riqueza de texturas y una variedad cromática inmensa.

La emulsión de goma bicromatada se mezcla con un pigmento (acuarela, de preferencia). Después de la exposición, las partes en que la goma se ha endurecido proporcionalmente a la luz recibida tendrán también de igual forma el pigmento, mientras que en las zonas no afectadas por la luz, la goma continuará siendo soluble y el pigmento puede eliminarse con un lavado de agua.

El papel debe ser 100 por ciento de algodón y de 300 gramos (por lo menos) cortado de acuerdo al negativo. El papel se tiene que encoger en agua muy caliente por una hora y después se deja secar completamente para su sizado.

1. Sisar el papel con la siguiente fórmula:

gelatina 30 gr.  
agua 1000 ml.

Remojar la gelatina en un poco de agua durante 15 minutos, después calentar agua a 38 °C y mezclar la gelatina, el proceso de sizado es el mismo que con el papel salado. Después de secar el papel se prepara una solución de formol al 37 % que funciona como endurecedor. Se coloca el papel en la charola con el formol durante 10 minutos. dejar secar.

### **Endurecedor**

formol al 37 % 25 ml  
agua 1000 ml

2. Sensibilizar el papel con la siguiente emulsión:

### *Solución A*

Dicromato amónico 30 ml

### *Solución B*

Goma arábiga 15 ml

Agua destilada 300 ml

Pigmento de acuarela en tubo (10 a 15 cm de gusano, según la marca)

La disolución de la goma debe hacerse en agua caliente (40°). La goma puede presentarse en escamas o en granos como cristales; en este segundo caso se deben envolver en un pedazo de tela, basta que actúe de filtro y retenga las impurezas y dejarse en reposo en el agua durante unos días. Esta solución se conserva durante mucho tiempo añadiendo unas gotas de formol, que evitan así la fermentación orgánica de la goma. Puede evitar el formol, refrigerando la mezcla, mientras mas tiempo tenga la goma, mejor adherencia adquiere.



3. Las soluciones A y B se mezclarán a volúmenes iguales en la luz de seguridad del laboratorio; pero antes debe añadirse el pigmento (opcional) de acuerdo a la intensidad cromática deseada, se aplicarán como de costumbre.
4. En el caso de los negativos digitales es necesario hacer varias impresiones del mismo acetato para obtener una nitidez correcta; esto es que deberá sensibilizarse el papel cinco o seis veces, secando en cada una de ellas el papel, para obtener una buena imagen.
5. Se usará la mezcla inicial en cada repetición. **sin agregar más pigmento**; lo que nos interesa es ir definiendo poco a poco la imagen sin perder su rango tonal. La imagen primero se verá borrosa, pero conforme la repetición avanza, esta se irá definiendo cada vez más.
6. Es importante decir que el tiempo total de la exposición será repartido en las repeticiones de impresión, esto es que el tiempo inicial será de cinco a seis minutos y se irá disminuyendo en cada repetición, hasta juntar el tiempo deseado.
7. Terminada cada exposición, el papel se sumerge en agua hasta desteñirse. La imagen es muy delicada, hay que procurar no agitar con energía dejando que la mezcla de goma y pigmento no afectada por la luz se desprenda paulatinamente por sí sola. Satisfecho del resultado, aquél debe colocar entonces la imagen durante cinco minutos bajo el agua fría, que la endurecerá. Finalmente se puede sumergir el papel en una solución de **metabisulfito de potasio al 1% en 1000 ml.** de agua con el fin de aclarar la copia y hacerla permanente ( de 1 a 5 minutos). Se enjuaga en agua al final.

### El pigmento

Para dar color a la emulsión es posible usar distintos tipos y colores de pigmentos. La proporción de pigmento y goma varía según la capacidad de cubrir de cada pigmento. Se puede empezar con 1 y 3 gramos de pigmento por 3 ml. de goma. Los pigmentos adecuados para la goma bicromatada son:

Los alizarinos (rojo, violeta, escarlata, azul),  
 amarillo ocre  
 blanco chino  
 amarillo de Nápoles  
 azul cerúleo  
 cadmios (rojos, amarillos y naranjas)  
 carmín permanente cobaltos (amarillos, azul, violeta: todos venenosos)  
 manganesos (azul y verde)  
 negro de humo  
 negro marfil  
 phtalos (azul y verde)  
 siena natural o tostada  
 bermellón  
 verde cromo

Se aplica la emulsión con una brocha de pelos y lejos de la luz natural. Se cubre la emulsión intentando dejar una capa uniforme sobre el soporte. Se deja secar al aire o con secadora de pelo, cuidando de no calentar demasiado pues la emulsión se vuelve insoluble a la goma.

Se coloca el negativo sobre el papel y se ponen en una prensa de contacto o bajo un vidrio grueso. Se expone a la luz natural entre 12 y 15 minutos.

## Impresiones múltiples

Para imágenes de varios colores o impresiones múltiples se necesitan negativos de separación de color. Normalmente se requieren tres negativos de separación de tonos, un negativo para las luces (Y), uno para los tonos medios (M) y otro para las sombras (C ó B). Se requiere de un sistema de registros también para impresiones múltiples. Para este proceso hay que modificar la cantidad de pigmento, bicromato de amonio y la goma arábica según esté utilizando un negativo para las luces, para la sombra o para los tonos medios.

## Registros

Se pone un negativo sobre el papel; se puede usar un registro usando una aguja. Asegurar el negativo con cinta adhesiva (masking tape) en el papel y penetrar el negativo junto con el papel o con una aguja en dos lugares distintos y a suficiente distancia para dar un buen registro. Marcar la posición del negativo sobre el papel con un lápiz, para tener marcada el área donde debe pintar la emulsión.

Fórmula para las luces

Pigmento 2,5 cm de pigmento en tubo

Solución de bicromato de amonio 15 ml.

Solución de goma 15 ml.

Fórmula para los medios tonos

Pigmento 3 de pigmento en tubo

Solución de bicromato de amonio 15 ml.

Solución de goma 15 ml.

Fórmula para las sombras

Pigmento 4 cm. de pigmento en tubo

Solución de bicromato de amonio 15 ml.

Solución de goma 15 ml.

El orden es, comenzando por un tono claro exponer menos de cinco minutos, posteriormente aplicar tonos magenta o rojos para los medios tonos, imprimiendo dos veces este negativo; finalmente se sensibiliza con la mezcla de color oscuro. Pueden hacerse impresiones con uno, dos o tres colores y los resultados serán siempre sorprendentes.

Baño de paro

Ácido acético glacial 3 partes

Agua 8 partes

Añadir el ácido lentamente al agua mientras se agita.





### Semiótica triádica

En el siguiente capítulo abordaremos la propuesta semiótica de Charles Sanders Peirce (1839-1914),<sup>1</sup> lógico y científico norteamericano, que propuso un modelo triádico para explicar los procesos de significación y comunicación así como una forma lógica de lo creativo. Dicho análisis nos permitirá entender la hipótesis planteada en este proyecto con el fin de corroborarla al término del mismo.

En la naturaleza del ser humano, nuestro pensamiento o la simple idea de algo, o bien, nuestras percepciones (imágenes, sentimientos, sensaciones) constituyen el paso que media entre el mundo y lo que representamos en él. Esa mediación tan necesaria que se establece como conocimiento primero, es el signo. Es sólo a través de la interpretación de signos (a través del pensamiento) que tenemos la noción de quien somos así como del mismo acto de pensar. Sabemos que existimos porque estamos hilados siempre a un pasado que une el presente, siempre a través de marcas, de señales, de indicios y fragmentos, de palabras; siempre a través de signos.

La realidad se descubre a través de los signos, y es a través de ellos que percibimos e interpretamos. El signo se parece también a una prueba (como lo veremos en la abducción) o a un indicio tales como son los signos naturales que constituyen los síntomas.

"Elaboramos signos para dar razón de los objetos del mundo, pero el objeto en cuanto que estimula la formación de la expresión (representamen) es Objeto dinámico (si se quiere, la cosa en sí), algo de lo que no tenemos nunca representación completa a través del signo. El representamen configura y reenvía a un objeto Inmediato (significado, contenido). El objeto Inmediato presenta el objeto dinámico solo bajo un cierto aspecto. El problema surge ahora cuando se pregunta cuál es el Objeto inmediato de un signo... y la respuesta de Peirce es que podemos definirlo sólo a través de otro signo, llamado interpretante del primero. Este segundo signo se presenta nuevamente como un representamen que reenvía a un objeto inmediato, que a su vez puede ser interpretado por otro signo y así hasta el infinito".<sup>2</sup>

Peirce propuso tres ideas o fundamentos posibles para una concepción semiótica denominadas categorías ontológicas porque determinan la cualidad, la existencia (hecho), y el pensamiento de una producción signica. En la también llamada Faneroscopia, las tres categorías son:

"Primeridad": es el modo de ser de aquello que es tal como es, de manera primaria y sin referencia a otra cosa.<sup>3</sup>

"Secundidad": es el modo de ser de aquello que es tal como es, con respecto a una segunda cosa, pero con exclusión de toda tercera cosa".

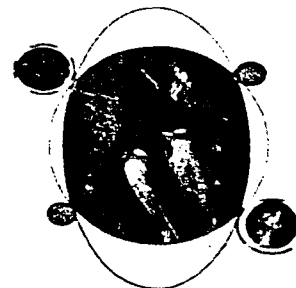
"Terceridad": es el modo de ser de aquello que es tal como es, al relacionar una segunda y una tercera cosa entre sí"<sup>4</sup>

1 La teoría de la semiótica del filósofo y matemático C S Peirce, quien ha creado la más sublime y general y quizás también abstracta, teoría de los signos, como suma de todos los medios de expresión y conocimiento, de todo medio de comunicación e información, cit Bense, 1971, p. 18, Pérez, Carraño Francisca, Los placeres del parecido, Icono y representación, La balsa de medusa 12, Madrid, 1988, p. 28.

2 Eco, Sugli. Specul. op cit. 324, cit. por Herrero Angel, Semiótica y creatividad, la lógica abductiva, Pallas Atenea, p. 90.

3 Charles Sanders Peirce's letters to Lady Weiby, editadas por I. Lieb, New Haven, 1953, carta del 12 10 1904 cit por Francisca Pérez Carraño, Los placeres del parecido, Icono y representación, La balsa de medusa, Madrid, 1988, p. 58

4 Ibid, p. 35-36.



# primeridad • segundidad • terceridad

Por su parte Joseph Randsell sintetiza estas categorías en propiedades posibles de una cosa (real o no):

a) **propiedad monádica:** es un conjunto de propiedades intrínsecas a una cosa. Las ideas de existencia y realidad pertenecen a las cosas en sus relaciones con otras cosas. Primeridad es el nombre de una propiedad de este tipo.

b) **propiedad diádica:** Es una propiedad relacional de dos términos (...) La categoría de Segundidad es la categoría de las propiedades de las cosas cuando son consideradas como existentes o actuales dentro de un universo lógico (...).

c) **propiedad triádica:** Es la categoría específicamente semiótica que Peirce llamó Terceridad o relaciones de tres términos que establece la relación de representación; signo- objeto- interpretante es su forma genérica.<sup>5</sup>

"Primero es el comienzo, aquello que es fresco, espontáneo, original, libre. Segundo es aquello que está determinado, acabado, que es correlativo, necesitado, reacción. Tercero es el medio, lo que llega a ser, lo que se desarrolla, lo que se produce".<sup>6</sup>

Pertenece a la Segundidad el mundo pensado como conjunto de hechos relacionados entre sí casualmente. Cualquier hecho es un *segundo* porque la casualidad forma la cadena de la naturaleza. Parece que no se trata de una sensación o cualidad aparente (primeridad), sino de un proceso en el que el objeto se piensa como exterior al sujeto, como existente; ejemplo de ello es la experiencia de un ruido que actúa sobre el silencio.

La Terceridad es la categoría de la ley, de la convención, de la semiosis. Se identifica como signo que se define como toda relación triádica. Lo tercero es también pensamiento (algo exterior de su objeto), a través de otro pensamiento, su interpretante. Lo cuál significa que la conciencia de un objeto siempre es mediada. Como se cita anteriormente, a la Terceridad pertenecen los signos genuinos, donde se relacionan siempre tres cosas: el objeto, el representamen (o signo) y el signo interpretante.<sup>7</sup>

Según el autor, en su carácter triádico, el mundo es de tres formas; como Primero es susceptible de interpretación, como Segundo es objeto de alguna interpretación y como Tercero es la interpretación misma.

5 Herrero Angel. Semiótica y creatividad: la lógica abductiva, Palas Atenea, Madrid p 53.

6 Peirce. Triconomía (1888), traducido por Uxia Rivas fotocopias Cit. Sánchez Tual Luciano. Tesis E. sobre como signo ENPEG "La Esmeralda", INBA, México. 2001, p.66.

7 Que un signo genuino pertenezca idealmente a la terceridad no significa que no haya signos imperfectos surgidos de la primeridad o de la segundidad; Peirce los llama signos "degenerados" solo y como lo indica Herrero en cuanto a su satisfacción simbólica, convencional o tercera. Ibid, p.70.



La definición de signo como aquello que está en lugar de algo para alguien es, lo coloca en una relación triádica como función de un representamen (lo que está en lugar de), un objeto (aquello por lo que está) y un intérprete (que concibe la relación entre ambos); ello pone de manifiesto las dos operaciones básicas de expresión y comunicación humanas: representación e interpretación. Peirce especifica tres tipos de signo, en relación al fundamento o idea que pueda tener éste con su objeto: la relación que el representamen del signo establece con su objeto inmediato puede ser, según la triada categorial, una relación de cualidad o posibilidad (primeriedad), de existencia (segundidad) o de representación (terceridad), y a estas relaciones Peirce dió el nombre respectivo de *icono*, *índice* y *símbolo*.

### 1. Icono:

"Un icono es un representamen que cumple totalmente la función de representamen en virtud de un carácter que posee en sí mismo, y que poseería ese mismo carácter aunque el objeto no existiera".<sup>8</sup>

"Las propiedades intrínsecas del icono corresponden a las del objeto, sea que este objeto exista realmente o no (...) no importa que, cualidad, individuo existente o ley, es el icono de algo mientras que se parezca a esta cosa y que sea utilizado como signo de esa cosa (...).<sup>2</sup> Ejemplo de ello es un presentimiento, el olor, la sensación de tono.

El icono es la forma primera de representación de lo real, puesto que exige una interpretación (un interpretante estricto) que no es convencional. Por ello se opone al símbolo cuya capacidad representativa se basa en la existencia previa de una interpretación convencionalmente admitida.

### 2. Index:

"Llamo índice al signo determinado por su objeto dinámico solamente en virtud de la relación real que mantiene con él".<sup>9</sup>  
 "Los Index son signos cuya relación con sus objetos consiste en una correspondencia de hecho".<sup>10</sup>

Es un índice una relación física entre dos; este es causado por un icono, por tanto, cuando el índice es genuino, ambos tienen existencia física. Cualquier hecho es un índice, porque la casualidad forma la cadena de la naturaleza. Ejemplo de ello son el humo, la sombra, el polvo, las ruinas.

### 3. Símbolo

"Un símbolo es un signo que remite al objeto que denota en virtud de una ley, de ordinario una asociación de ideas generales, que determinan la interpretación del símbolo por referencia a este objeto. Es pues en sí mismo un tipo general o ley".<sup>11</sup>

"Un símbolo es una ley o regularidad en el futuro indefinido. Su interpretante debe serlo igualmente; y también así debe ser su Objeto Inmediato o significado".<sup>12</sup>

El que nos interesa como objeto de estudio, es el **icono**, que es un representamen que cumple totalmente la función de representamen en virtud de un carácter que posee en sí mismo, y que poseería ese mismo carácter aunque el objeto no existiera. Peirce da como ejemplo de icono, la imagen (signo que nos permite reconocer algo) de los centauros - figura mítica mitad hombre, mitad caballo - en la cuál reconocemos la cualidad de esa imagen mental.

8 Peirce, cit. por Herrero Angel, *Semiótica y creatividad. La lógica abductiva*. Patas Atenea, Madrid, p.78.

9 Peirce, *Écrits sur le signe*. Seuil, 1978, cit. por Joly, *L'image et les signes. approche semiologique de l'image fixe*. Nathan, Francia, 1994 p.28.

10 *Ibid.*, 3.361, cit.. Sánchez Tual Luciano, Tesis: El corte como signo, ENPEG "La Esmeralda", INBA, México 2001, p.66

11 *Ibid.*, 1.558.

12 *Ibid.*, 2.249.



EJE SEMIÓTICO		EJE ONTOLÓGICO		
	Tipo de signo	Primeridad CUALIDAD	Segundidad EXISTENCIA	Terceridad PENSAMIENTO
repertorio	representamen como un signo	signo posible (cualisigno)	signo real (sinsigno)	signo (legisigno)
dominio	objeto como un signo	icono	índice	símbolo
campo	intérprete como un signo	signo representado/ concebido	signo hablado/ dicesigno	signo interpretado inferido

generalidad de lo posible  
ABDUCCIÓN

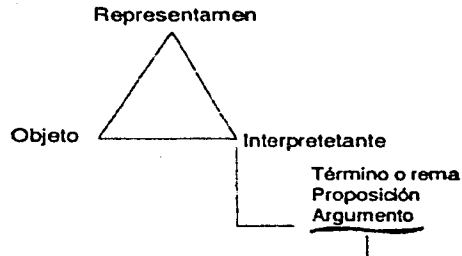
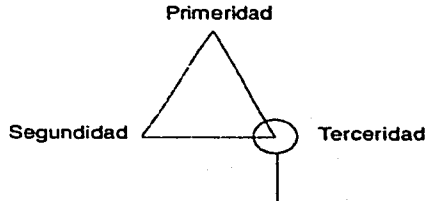
unicidad singular  
INDUCCIÓN

generalidad transicional  
DEDUCCIÓN

Fuente: Parret

EJE EPISTEMOLÓGICO

Triángulo ontológico



Fuente: Humberto Chávez Mayol

Un icono es un representamen cuya cualidad representativa es una Primariedad de él mismo como primero, una cualidad que tiene como objeto (*qua thing*) darse por hecha para ser un signo (... la concepción de lo sustitutivo envolvería la de propósito, y así la genuina terceridad...) Un signo en la Primariedad es una imagen de su objeto y, hablando más estrictamente, sólo puede ser una idea (...). Pero más estrictamente todavía, ni siquiera una idea, excepto en el sentido de posibilidad o Primariedad, puede ser un icono. Una posibilidad como tal es un icono meramente en virtud de una cualidad; y su objeto puede ser sólo una primariedad (...) Un signo puede ser icónico (...) por ello, para distinguir el puro icono de los signos icónicos, un representamen icónico puede llamarse hipoicono.

13

De esta definición surge la distinción icono - hipoicono, y sobre todo la pugna entre las nociones (equívocas) de imagen e idea, para reducirlas a la de posibilidad cualitativa, y rechazar con ello, la concepción sustitutiva del icono, que sería "sustituible por su objeto" de "tanto que se le parece".

Otros aspectos del icono en la propia obra de Peirce, que vienen a enriquecer las posibilidades de este signo del despegue creador (y sin embargo "degenerado", en términos del propio Peirce) se anotan a continuación:

"Un signo degenerado (porque no sabemos qué representa) en su más alto grado es un Signo Originario, o Icono; que es un signo cuya virtud significativa se debe simplemente a su cualidad. Tales son, por ejemplo, las imaginaciones de cómo actuaría uno mismo bajo ciertas circunstancias".<sup>14</sup>

Hay que subrayar que el ser "mera" cualidad, o "degeneración" no es defectuoso sino desde el punto de vista de la satisfacción simbólica; la imaginación de lo que haría bajo condiciones "x", icono es un defecto respecto a su posterior realización. Y ésta no como mera facticidad (pues de algún modo la imaginación también es un hecho, un hacer), sino como hacer significativo, representado, simbólico en la realidad. Pero es evidente que si este hacer proyectado es adverso (que no tiene versión, que va en contra del saber generalizado), el momento icónico de esa figuración proyectiva es auténticamente generatriz más que degenerado.

Un mero presentimiento puede ser un signo. Peirce menciona un ejemplo: cuando un hombre ciego dice que él piensa el color escarlata como algo semejante al sonido de una trompeta, ha captado el estruendo muy bien; y el sonido es ciertamente un presentimiento, exista el color o no (...) pero el mejor ejemplo es el de los olores (...) Los olores tienen una marcada tendencia a hacerse presentes, es decir, a ocupar el campo entero de la conciencia, de modo que uno vive por un momento casi en un mundo de olor. Los olores son particularmente aptos para actuar como signos de existencia de algo: índices. Pero también tienen un marcado poder para reclamar en la mente cualidades anímicas o espirituales; en ello consiste la semejanza, en la palabra "naturales".

En todos los ejemplos (centauro, presentimiento, olor), la relación cualitativa entre representamen y objeto se traduce en la "vacuidad" de ese mundo que nos envuelve tan indiferenciadamente, pero en el que las asociaciones se producen de manera natural.

La reflexión sobre el momento icónico de apertura de las inferencias abductivas, sobre la abducción misma como posibilidad, debe avanzar a través de ésta vacuidad y de esta pérdida de conciencia. Si no puede ser "expuesta", la inventiva icónica al menos debe ser presentida. (M. Bonfantini).

## Lo icónico y la iconicidad.

Una cosa es que la experiencia icónica sea borrosa, y otra que el reconocimiento de esa inventiva icónica tampoco pueda ser expuesto, declarado, sino solo presentido. De hecho (en este caso la correspondiente al momento icónico) una vez ofrecida a los otros en tanto que invención en un mundo (y la poesía, la ciencia, se dan en un mundo), se expone - en su doble sentido de declaración y riesgo -. No hay que confundir aquí exposición con *predicación* (la oferta de un decir legalizado). La posibilidad predicativa que late en el icono sólo puede entenderse como formulación hipotética de una síntesis, de una relación semiótica en la que nos vemos comprometidos. Y esta "diferencia" no deja de ser fuente de inagotables equívocos.

13 Peirce, cit. por Herrero Angel, *Semiótica y creatividad: la lógica abductiva*, Palas Atenea, Madrid, p.78.

14 *Idem*.

## Abducción

En su intento por sugerir lo que estas nociones categoriales (primariedad, segundidad y terceridad) puedan decir, J. Randsel, comentarista de Peirce, sale al paso del equívoco "predicativo" en la interpretación icónica con los siguientes términos: El predicado lingüístico "x es rojo" vale para una propiedad monádica si lo que significa es simplemente una calidad de color; Pero si "x es rojo" es científicamente definido en términos de longitud de onda, entonces, "ser rojo" es una propiedad diádica (pues implica la observación del objeto rojo en relación con su interacción posible con el aparato empleado para medir la longitud de onda. Pero aún si "ser rojo" significa que el sujeto de la predicación es de una cierta tendencia ideológica (comunismo), la propiedad sería triádica.

Con los ejemplos de Pierce y Randsell, parecidos y opuestos a la vez, obtenemos lo siguiente:

Todo símbolo (tercero) puede observarse icónicamente, mientras que el icono en sí mismo es independiente de su posterior simbolización (diferencia ente icono e hipoicono). Por tanto, para el reconocimiento de lo icónico en sí mismo, no debemos acudir a su representación iconizada (iconicidad), sino a la experiencia misma de su reconocimiento, esa suerte de inefabilidad de la que, sin embargo, y puesto que tenemos su experiencia y la reconocemos en sus creaciones icónicas (y toda creación tiene un momento icónico), tiene que haber forma de hablar. Lo primero de la relación objetiva (icono) requiere interpretaciones lo más plenas posibles (terceridad), cuando esa iconicidad es genuina, no hipotética, o "degenerada" pero promovidas por la propia iconicidad.<sup>15</sup>

A la emoción que indica una creación icónica, un icono creativo, le corresponde como interpretante lógico una HIPÓTESIS, un predicado simple, que se puede desarrollar hasta la terceridad (argumento). Una característica importantísima en los iconos creativos, de esos signos creadores ante todo de emoción es, que su interpretación es al mismo tiempo "natural" y semióticamente privilegiada; como señala Peirce, la analogía de las etapas desarrolladas por la emoción y la hipótesis es muy estrecha. La analogía entre el descubrimiento de algo - una hipótesis - y el reconocimiento de ese algo como "algo descubierto" es todavía más estrecha: en la propia experiencia creadora, el propio proceso abductivo por el que raptamos (comprendemos) la imagen - prueba, el icono creado, nos situamos ya en un reconocimiento por el que lo creado se convierte en creador. Y a la inversa, el espectador, ante la creación no puede, si atiende a su carácter creativo, sino estar a su vez reconociéndolo y por eso mismo re-creándolo si es que ese carácter era, en efecto, real.

La ABDUCCIÓN es el modo de planteamiento de una hipótesis que ofrece una ley nueva entre leyes y casos, además de un descubrimiento, porque revela la forma más adecuada (la verdadera por un momento y lugar determinados) de resolver el caso o problema. Esta verdad es una verdad natural, existente sólo en la sensación abductiva:

Y es que la abducción en el recurso a una ley, un símbolo: la abducción, a través de la investidura de un dato con una ley (hipotéticamente sólo aplicable al caso), se traduce en otros datos afectados de forma natural, ya antes de que la abducción se produzca. Y será sólo cuando esta traducción se convierta a su vez en hábito del pensamiento, del lenguaje, del comportamiento, cuando esos datos existenciales, experimentales, como aquél original, adquieran una dimensión tercera, representativa: pero en su producirse y en su econocerse creadores, el original es primero, y los existenciales, segundos.<sup>16</sup>

De ahí el sentido experimental de la creación, la gracia o el don que, por muchas aproximaciones teóricas a los objetos creados, ellos conservan para sí, mostrándola pero sin revelar nunca plenamente en qué consiste.

La generalidad de lo icónico, por una parte, y el autotelismo del icono creativo (que lleva a ser reconocido como creativo), por otra, hacen de la estética peirceana una ciencia general de la creatividad semiótica. Sobre ello el autor expresa la potencialidad de la mera cualidad, presente en la experiencia estética: escogiendo el término *Kalos* "como inmediata cualidad estética" y, en tanto que estética, "persuasiva", propia de los iconos estéticos, que rinde inmediatamente belleza. Algunas características de esta cualidad - kalos pueden ser mencionadas:

- a) **Presencia Inmediata**, es decir, que no es verbalizable.
- b) **Simplicidad e Impartición**. La cualidad de lo primero, dice Peirce, "es perfectamente simple y sin partes".
- b) **Composición originaria cualitativa**. Un objeto, para ser estéticamente tal, debe tener una multitud de partes tan relacionadas como para impartir una positiva y simple cualidad inmediata a su totalidad; desde este momento es estéticamente bueno, no importa cuál pueda ser la calidad del total.

15 *Ibid.*, p.84.

16 *Ibid.*, p.86.





El signo estético posee una iconicidad como dimensión de representamen de un objeto que es, a su vez, una instancia de kalos, que por figura etimológica, - a través de khaláo - se asocia con calar, con la idea de "vaciado", "atravesado". Aquello que se "cala" tiene por consiguiente, en el lenguaje, los valores de prueba, extracción, penetración, muestra... y su objeto es un prototipo de la posibilidad. Todo icono genuino "kalológico" puede ser considerado una suerte de "universal" específico frente a los símbolos propiamente dichos, que son universales genéricos, terceros, con carácter de ley y, por lo tanto, con una realización necesaria, ya no sólo posible.

Finalmente, es el valor específico de la posibilidad icónica lo que hace del icono un instrumento para una exploración, o bien, lo que hace de la semejanza icónica una operación con un fin, no una semejanza meramente dada.

Decía María Zambrano, a propósito del sentimiento de finalidad que acompaña a la posibilidad de lo semejante, y que da lugar al icono:

La imagen aún es considerada en sí misma, es múltiple, aunque esté sola. La conciencia la sostiene sabiéndola imagen. Y la posibilidad se abre a su lado; podría ser diferente y es quizás así, tal como se da a ver. Su ser abstracto no le da fijeza mas que cuando un intenso sentimiento se le une. Y entonces asciende a un icono: el icono forjado por el amor, el odio, por el concepto mismo, especialmente cuando la imagen encierra la finalidad.<sup>17</sup>

#### 4. Lo Primero, una categoría estética

Primeridad es el modo de ser de aquello que es tal como es, de manera positiva y sin referencia a ninguna otra cosa. (Peirce).

Se ha mencionado que la Primeridad se explica como el modo de ser absolutamente abstracto o como una posibilidad. La importancia de lo Primero para mi trabajo, radica en que esta categoría se identifica con lo estético. Interpretantes primeros, emocionales o inmediatos se consideran genuinamente estéticos de los objetos. Dicho de otra forma, la buena obra de arte produce ante todo un interpretante primero determinado, el placer estético. Tal placer se debe a que el signo estético, la obra de arte, provoca interpretantes emocionales de manera indirecta, por medio de iconos, por ejemplo: representado el dolor, provoca dolor, o irónicamente, representando el sentimiento contrario al que se quiere provocar. Parece ser que la obra de arte llama la atención sobre aquello que de otro modo quedaría oculto en la experiencia cotidiana de objetos y símbolos.<sup>18</sup>

Peirce concibe lo primero como aquello que exige ser interpretado, cuya presencia se impone como un reto al pensamiento, y que sólo tras la interpretación puede volverse a abstraerse como pura cualidad. El autor destaca el hecho de que la categoría de lo primero no tiene que ver con lo singular, sino con la posibilidad; ello debido a que los realistas malinterpretaron el término, al declarar como icónico al arte que es capaz de representar lo singular (es lo que posee existencia determinada espacio- temporalmente). De ahí que sólo significan singulares cuando hay algún índice que lo hace posible, y no una pura cualidad.

(...) Las imágenes representan singulares porque cumplen estos requisitos, porque el icono es sólo perceptible como abstracción. "Cualidad o Primeridad per se no es ni individualidad ni general. Pero como primeridad de Segundidad provee generalidad a la última" (Dewey, 1935, p.702).

Lo primero no tiene que ver con lo singular sino con la posibilidad. De esta forma, la innovación estética consiste en crear o interpretar un signo cuyos interpretante y objeto han de descubrirse. Opuesta a la idea de que una obra "habla por sí misma", se puede asignar una forma lógica al proceso de creación; cuando se asevera que el trabajo de una persona creativa sólo se transfiere a un objeto estático y perfectamente delimitado, se estatiza la producción del artista. La obra se extiende como un ser complejo que existe a través de las ramificaciones posibles en una misma expresión individual y colectiva.<sup>19</sup>

17 Herrero Angel, *Semiótica y creatividad: la lógica abductiva*. Palas Atenea, Madrid, p.78.

18 Pérez, Francisca. *Los placeres del parecido, Icono y Representación*. La balsa de la Medusa, Madrid, 1988, p.60.

19 Sánchez Tuai Luciano, Tesis: *El corte como signo*. ENPEG "La Esmeralda", INBA, México. 2001. p.74.

La obra que he realizado no solamente se reduce a las impresiones finales de los fotomontajes; también están los bocetos previos a su manipulación en la computadora, ese manejo que implica decenas de cambios (la imagen se modifica en cualquier momento y constantemente), las tomas de cada uno de los elementos en ellas dispuestas (nopales, espejos, raíces, estrellas de mar, texturas, y mi propio rostro...) además de la sesión fotográfica con la bailarina que aparece ahí como una constante. También están los escritos que he tachado una y otra vez, las simples ideas o las más elaboradas composiciones que no logré construir, pero que están pendientes en mi mente, ahí, como estacionadas. Y decenas de textos leídos y grabados en la memoria que se asocian con las ideas para hacerlas obra. Por un lado, el que presento aquí es un registro de mi propuesta; por otro, el sinregistro, lo que está detrás de ella.

Una obra tiene principios lógicos que son los que permiten hablar sobre el descubrir de la misma obra, o sobre esos pensamientos que se complican cada vez más pero que en origen fueron generados en la misma obra.

Angel Herrero en su obra *Semiótica y creatividad: la lógica abductiva*, nos habla sobre el proceso creativo y nos dice que la obra espera una adhesión, puede asombrar pero debe ser reconocida: "Cumple ahí, en donde nada se había prometido; este prometido se convierte en una promesa, toda obra "promete" su propia cualidad o verdad.

"Lo que se reconoce en ella (en toda la obra) es la participación en su descubrimiento, porque la obra se le atribuye el saber que se le reconoce [...] Hablamos de su saber hacer, de su hacer acertado, y estamos hablando de nuestra participación".<sup>20</sup>

Así, en el hacer saber, se manifiesta una fisura en el conocimiento. En el proceso creativo, la novedad viene asociada a la singularidad de su obra; a lo irreplicable de la creación y al carácter implícito del sistema, parece ser que el resultado, la obra en sí, es consecuencia de un sistema implícito, incluso provisional (sin que por ello la creación esté por ello condenada al misterio eterno, en donde la propia fijeza de la obra abre la posibilidad de leer el sistema bajo ese caso suyo, la obra). De ahí se desprende, tal vez, la veneración que algunas obras despierta: "registros únicos de una verdad que con ellas se ha inventado" (Herrero).

Este proceso creativo constituye una relación mutua de descubrimiento y la satisfacción de su proceso deviene en cierre (imaginario o si se quiere, simbólico, pues se trata de un imaginario anticipado), la clausura de la serie de aproximaciones, de visiones y de inferencias en la que el objeto y el sujeto se sienten alcanzados, atrapados, raptados por ese saber cuya verdad han descubierto.<sup>21</sup>

Con esto se quiere decir que una emoción no es algo totalmente privado o personal; esa emoción sale y, bajo cierta forma, se inserta como otro o en el otro y regresa a nosotros como nueva forma, que a su vez modificamos. La necesidad de explicar mi obra nace del deseo de "hacer saber" mi sentir o de "hacer sentir" mi saber hacia el objeto de deseo, con respecto a la emoción que siento. Necesito que otros sepan lo que estoy sintiendo, aunque no requiero que sientan lo que yo. La emoción de esa doble presencia (la unidad del yo, la interacción con el otro), es la que nos mantiene motivados en la contemplación y el estudio.

## 5. Una propuesta abductiva

Las fotografías, siendo interpretables como iconos, poseen características indexales muy fuertes; si consideramos el proceso físico de formación de la imagen, se trata de una huella, pero el producto, lo que llamamos fotografía, se interpreta como un icono. Es posible identificar a través de su representamen objetos y relaciones entre objetos físicos con bastante precisión; en cierto modo igual que la pintura figurativa realista. Las imágenes nos transmiten la apariencia de un aspecto del mundo que varía, según las condiciones de luz, y se puede decir, por tanto, que nos proporciona información respecto al mundo óptico. Con una fotografía podemos, además, aproximarnos a la apariencia visual del objeto, tal como lo vemos.



<sup>20</sup> Herrero Angel, *Semiótica y creatividad: la lógica abductiva*. Palas Atenea, p.13.

<sup>21</sup> *Ibid.*; p. 31.

Por otro lado, la lógica del index trabaja la relación –inevitable– del fuera con el adentro, que hace que toda fotografía se lea como portadora de una “presencia” virtual, como ligada consubstancialmente a algo que no está allí, ante nuestros ojos, que ha sido apartado, pero que se revela allí como excluido. Es esta relación la que hace que, ante toda foto, experimentemos ese sentimiento de un más allá de la imagen perfectamente existencial. Toda fotografía, por la visión parcial que nos presenta, se duplica necesariamente con una presencia invisible, con una exterioridad de principio, significada por el gesto mismo de recorte que implica el acto fotográfico

La fotografía, como corte, alcanza, en trozos, ese otro deseado; es index, porque atestigua nuestra presencia, nuestra desesperación, nuestro deseo; es símbolo de una idea general de separación, la cual tenemos a cada instante; y es icono de algo, de un objeto, de una idea, de un sentimiento que esperamos descubrir. Es necesario hacer real o fáctico un objeto (en el sentido peirceano) sospechado, oculto, siempre por descubrir. “El signo del corte mantiene el juego de otro posible, de otro deseado y alcanzado sólo en partes, en trozos. Sí, el corte es símbolo de una idea general de separación, la cual tenemos a cada instante. Si, el corte es index que atestigua nuestra presencia, nuestra desesperación, nuestro amor, nuestro deseo. Sí, el corte es icono de algo, de un objeto, de una idea, de un sentimiento que esperamos descubrir”.<sup>22</sup>

Continuando con la noción de lo primero, lo Originario. Peirce nos dice que un icono es un signo que da cuenta de un objeto en virtud de que aporta en sí alguna o algunas de sus cualidades (del objeto), y así lo haría aunque el objeto no existiera. El objeto está “bien representado” por el icono (sólo conocemos dichos aspectos a través del icono), y de ahí su importancia. Qué nos asegura, en efecto, que la cualidad que el icono representa es de un objeto y no de sí mismo... el problema de semejanza y sustitución plantea que un icono sustituiría a su objeto de tanto que se le parece. Pero si un icono sustituye a su objeto, ya no es un signo ubicado en la Primeridad, sino en la Terceridad, es decir, el fundamento es el pensamiento o la razón.

Peirce menciona que, contemplando una pintura, hay un momento en que perdemos la conciencia de que ella no es la cosa, “la distinción entre lo real y la copia desaparece, y resulta de momento pura ensoñación – ni una existencia particular – ni todavía general. En ese momento estamos contemplando un icono.”<sup>23</sup>

En sentido estricto, *sólo la imagen como cierta cualidad es un icono, como mera posibilidad de la existencia de algo que sea objeto.*<sup>24</sup>

Así pues, vemos que en el icono la continuidad física está suspendida. A excepción de la fotografía, si la consideramos como index – una huella que corresponde punto por punto a lo que estaba frente a la cámara durante la toma, signo que estubo contiguo, index – (Dubois)<sup>25</sup> y donde rápidamente aquél asciende a icono. Cuando un signo representa su Objeto en virtud de su cualidad se trata de un hipoicono. Peirce diferencia tres clases de hipoicono que distinguen el fenómeno icónico: imágenes, diagramas\* y metáforas\*\*.

<sup>22</sup> Sanchez Tual, Luciano, Tesis: *El corte como signo*. ENPEG “La Esmeralda” INBA, México, 2001, p 82

<sup>23</sup> Peirce, 3 362, cit por Herrero, Angel, *Semiotica y creatividad: la lógica abductiva*, Palas Atenea, Herrero op.cit, p 79.

<sup>24</sup> Una imagen es una primeridad de una primeridad de un icono cuyo representamen sólo participa de la cualidad de un objeto, representándolo. Son imágenes ajenas que constan de simples cualidades. Un ejemplo de ello es el azul de que Miro dice que es el color de sus sueños, la frase, que forma parte del cuadro, “Ceci est la couleur de mes rêves” hace de la mancha azul pintada sobre ella su objeto. La cualidad (cierto tono de azul) es la denotación de la frase. Es por tanto un individuo, sujeto de la afirmación, pero además es la cualidad compartida por la mancha y los sueños del pintor.

<sup>25</sup> El discurso de Dubois se basa en la triada icono/ index/ símbolo de Peirce como método de aproximación a la relación que existe entre lo fotografiado (el objeto, el modelo) y la fotografía (signo que expresa al objeto mediante una combinación icónica, indicial y simbólica) sin dividir: que todo significado está en función de un interpretante, una subjetividad, que es, a la vez, parte y motor de dicha relación fotografía-fotografiado. Sanchez Tual, Luciano Tesis *El corte como signo*, ENPEG “La Esmeralda”, INBA, México, 2001, p 109

\* Un diagrama es un icono índice, el producto de una proyección espacial de las relaciones entre las partes del objeto en cuestión, a las clases de diagramas pertenecen los mapas, los planos y los mismos diagramas, es decir, una serie de fenómenos identificados con facilidad y que coincide con lo que Maldonado ha identificado como iconos duros, (la perspectiva, por ejemplo, tiene que dejar de ser considerada como una forma de reproducción de lo que el ojo ve, para entenderse mas bien como un índice de relaciones - relativas al espectador de los objetos en el espacio.

\*\* La metáfora es un icono simbólico, o Terceridad de lo primero, (en ello cabe la posibilidad de iconos verbales). La metáfora contempla una cierta relación entre dos signos, pero no como una analogía entre dos términos, sino a través de otro medio, un tercero (con carácter icónico porque la relación no es contemplada en ningún otro símbolo). “Aquellos hipoiconos que representan el carácter representativo de un representamen mediante la representación de un paralelismo en alguna otra cosa, son metáforas”. *Idem*.

# Icono y repetición: ficción hecha huella

Mis fotografías se constituyen en símbolos de la reconstrucción indicial, única presencia realmente plena; lo que está oculto detrás, su historia, permanece oculta tras el corte, tan sólo tengo iconos (imágenes, diagramas, metáforas) de una existencia indicial, que me orilla a repetir "la fisura" para hacer un cierre.. Yo (sujeto), ante el encuentro con el inefable, genero un signo (Terceridad) atravesada por la concreción de mi vivencia (signo estable/código), con una sensación abductiva (la vivencia estética misma), con la posibilidad de que mi imaginario responda igual. Hay una forma que representa una ruptura (sensación) cuya única manera de expresarse es bajo una metáfora significativa. Si acaso me encuentro en este punto, es que estoy en la pura sensación, en la vivencia misma de la fisura, de la cual, a través del lenguaje, de lo simbólico, obtendré su satisfacción icónica.

Lo parcial se constituye así en una relación mutua de descubrimiento y la satisfacción de su proceso deviene en cierre (imaginario o si se quiere, simbólico, pues se trata de un imaginario anticipado), la clausura de la serie de aproximaciones, de visiones y de inferencias en la que el objeto y el sujeto se sienten alcanzados, atrapados, raptados por ese saber cuya verdad han descubierto.<sup>26</sup>

## 6. Icono y repetición: ficción convertida en huella

El discurso plástico que expongo integra rasgos de una estética del fotomontaje; sus valores conceptuales, en mi trabajo, constituyen el registro de una doxa estética de fácil reconocimiento, que al combinarse con los procesos de impresión alternativos, bajo una propuesta gráfica personal, se insertan como característicos de una antigua fascinación.

La utilización de la herramienta digital no sólo duplica la imagen sino que la llena, en su diferencia, de una estética de la repetición en donde el mensaje se rejustifica en el decir, en el hacer saber. La huella metálica se transforma en huella digital...en huella al fin y al cabo; pero la verdadera fusión fotografía - computadora, procesos alternativos -, supone una multiplicidad significativa, en donde el mensaje no está en el conocimiento del objeto, sino en el conocimiento del modelo de conocimiento del objeto: La repetición misma constituye la diferencia de su significado.

La hipótesis central del proyecto es la siguiente:

*La fotografía propone una alta iconicidad (parecido entre la imagen y el objeto que representa), cierto; pero en un segundo nivel no muestra más la realidad, pues también genera una ficción en donde el código fotográfico se fisura y el mensaje adquiere nueva justificación en su misma construcción. Así, la integración de imágenes es capaz de actuar en función de un cierre abductivo (esa coincidencia entre el deseo de saber y su satisfacción o fin). Una estética de la repetición cierra mi función perceptiva -cuyo origen partió de un icono puro en donde solo la idea se parece a la forma- creando metáforas a partir de una ficción integradora en la que el signo/imágen es sólo identificable con la idea que lo constituye.*

*Es entonces cuando la impresión fotográfica hecha mediante procesos antiguos, sumada a mi memoria afectiva, se convierte finalmente en un futuro adivinado dentro de la construcción abductiva.*



<sup>26</sup> Herrero, Angel, *Semiótica y creatividad: la lógica abductiva*. Palas Atenea, p.31.

<sup>27</sup> Toda representación icónica es, antes que nada, signo de una ausencia: la del objeto o sujeto representado y al que sustituye simbólicamente en el plano de la información. La producción icónica convierte formas de vivencia (lo visto o lo imaginario) en presencia objetual plástica de carácter simbólico. Gubern, Roman. *La mirada opulenta*, Gustavo Gili, 1987. p.59.



Me parece de vital importancia exponer esta hipótesis como un desafío personal, como ficción que hay que preservar porque es lo que me hizo crear las imágenes que muestro; y porque es lo único que puede salvarme de la credulidad, de convertirme en víctima de mi propia interpretación.

Justificar la propuesta gráfica que aquí presento me resulta sumamente difícil, porque como lo menciono, no puedo explicar algo que en un inicio surgió como inefable, como lo no dicho, como lo inexplicable, como lo que me hizo desviar la mirada hacia otro lado. En la explicación, la experiencia con el objeto fotografiado, pretende lo imposible: anular la distancia que nos separa, la distancia que permite, justamente, el acto fotográfico.

Todo empieza con un estar ahí, en el momento y tiempo precisos, yo, en un salón de danza, tomando clases con el grupo de danza contemporánea Delfos. No, cuando yo no puedo "danzar", a los 15 años, porque un inepto doctor me anuncia que tengo una sexta vértebra lumbar de más y esto hace que tenga dolores fuertes de columna; un esfuerzo extenuante, podría perjudicarme. Mi gemela Marión, sin embargo, entra a tomar clases de danza, y yo, mientras tanto, tengo que conformarme con buscar alguna actividad "recreativa" en la Preparatoria. Así es como termino jugando volibol en un equipo de "princesitas" a quienes lo único que les interesaba era verse bien, mostrarse en calzón y pintarse las uñas. Aguantando a estas chicas, estuve casi dos años, sólo porque en verdad me gustó hacer deporte y sentía que mi entrenador era un ser humano sensible y brillante. Cuando salí de la preparatoria, no volví a saber nada de ellos.

Mientras mi hermana gemela Marion danzaba felizmente, ahora en los talleres del Ballet Teatro del Espacio, yo entré a la Escuela Nacional de Artes Plásticas, en donde lo que menos había era tiempo para practicar alguna actividad extra; un año más tarde, un terapeuta de la danza de el Centro Nacional de las Artes, me invitó a tomar clases de expresión corporal; él me decía que el bailar no era problema, y que la vértebra de más no era obstáculo alguno, que al contrario, me haría un bien corporal el que yo practicara la danza. El asombro al saber que durante más de cinco años estuve guardándome esas ganas de bailar, llena de frustración, de enojo y recordando a aquél maldito médico, que incluso quería operarme de la columna para ganar con ello un buen dinero, me dejó deprimida durante varios días.

Al terminar la carrera, hace ya, y me da pena decirlo, cuatro años, decidí entrar a los talleres de Danza Contemporánea de la UNAM. En un principio me senti como estúpida, tratando de hacerle entender a mi cuerpo lo que en teoría ya reconocía (a través de mi gemela). Cora Flores (primera bailarina en los años 70), nos hacía presentarnos en la Sala Miguel Covarrubias, bailando a Peter Gabriel, y ejecutando unos pasos, que de contemporáneos no tenían nada (parecían como sacados de un bailable de primaria). Ahí, parada con 50 igual a mí, decidí no aparecerme más por ahí. Después tuve un encuentro maravilloso con una antigua amiga que me invitó a tomar clases con el grupo Delfos Al principio el grupo no quería aceptarme, porque su taller era muchísimo más avanzado; únicamente como le "eché ganas", me aceptaron. Durante los dos años que duré en ese grupo mi cuerpo cambió, la visión de él que yo sentía se transformó en una necesidad de transformar ese dolor, esa frustración en movimiento, en expresión corporal, en alegría emocional. Mi columna ya no era un impedimento, era el móvil de mi cuerpo. La sexta vértebra lumbar de más ya no me estorbaba, desapareció el dolor, la pesadez, la inmovilidad.



Tras este danzar surgió ese inefable al que me refiero con anterioridad (entre el saber de mi cuerpo danzando y esta propuesta, en un ensayo, en una clase, surgió el inefable, esa fisura de la cuál no tengo explicación). La historia termina... y comienza con la serie de fotografías que le tomé a mi maestra de danza. Después de fotografiarla, no la he vuelto a ver; con ella se fue mi clase matutina de danza contemporánea e inició la realización de lo que a continuación les presentaré.

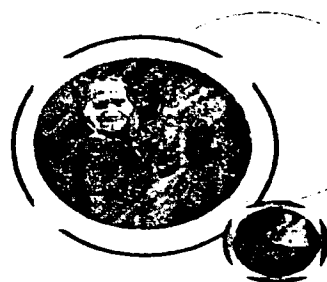
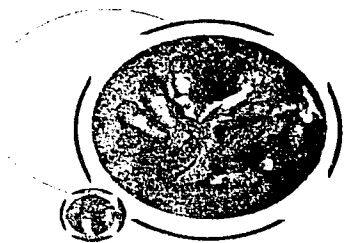
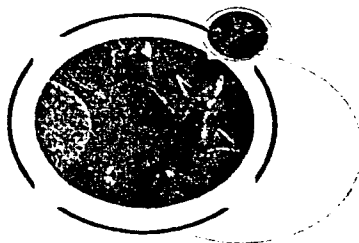
La serie de fotomontajes expuesta sintetiza esa vivencia con la danza y con lo más intrínseco, lo más íntimo de mi cuerpo, con el cuerpo y la mente mismas, con el dolor, con el sinsabor, con el miedo, con el vacío, pero también con la sonrisa, con la alegría, con el encuentro conmigo misma, con el amor. Cada una de ellas es una mezcla de ideas, que al final, no sé decir cuáles, construí dentro del contexto inicial de mi propuesta ni cuáles pensé y produje, una vez tomadas las fotografías: y en ello consiste mi primer encuentro creativo con el acto fotográfico. Lo que es cierto es que en cada una de ellas, traté de reencontrarme por momentos, entre raíces, espinas, estrellas y máscaras. Por esta vía yo comprendo todo lo que no podía ni siquiera reconocer, y ustedes mientras tanto se imaginan a la Mayra que ya no es aquella que ahora ven.

Su presentación final lleva un orden; primero, las imágenes digitales, con un escrito y segundo, su resolución final, la impresión mediante los citados procesos alternativos, a través de los cuales recobro ese sentido de objeto que la obra por sí misma ha perdido con la herramienta electrónica, logrando con ello su permanencia casi perpetua.

Para iniciar la historia, inserto una nota que me parece importante repetir:

"La historia que voy a relatar proviene de un lugar muy profundo de mi ser, un lugar que percibe todo lo que tengo irremediabilmente perdido, y que quizás es la ganancia que hay detrás de toda pérdida. Si las personas olvidan su pasado como una manera de sobrevivir, otras personas lo recuerdan por esa misma razón".

En *Agua y Espíritu* de Malidona Patrice Some.



**ESPINITA**

Espinita es la imagen primigenia, el génesis de la hipótesis expuesta. Nace con el deseo de expresar, bajo la figura femenina, el dolor de la pérdida. Pérdida como culpabilidad. Al fondo, el nopal "madre " que sujeta al cuerpo. Luego, los tallos jugosos de los nopales delanteros, la cochinilla (organismo del cual se extrae un pigmento rojo cobre) y el cuerpo femenino que, turgente, pende de tan sólo una punta, se desangra y no encuentra descanso ante la retórica espinal. Bajo elementos de tensión acentuados, acontecen metáforas coincidentes con el dolor placentero, el llanto hiriente, la opresión corporal y la pérdida entendida como lo irrecuperable.

La espina evoca la idea de obstáculo, de dificultad, de defensa exterior y, en consecuencia, un acceso áspero y desagradable. Defensa natural de la planta, la espina evoca la tierra salvaje no cultivada, no labrada. Veo en Espinita lo que ofrenda sangre. Espinita: instrumento de mortificación. Espinita, tesis y antítesis de la idea de existencia y no existencia, del éxtasis y la angustia, del placer y el dolor.





## Construcción 2

### MORTUM STELLA

La muerte designa el fin absoluto de algo positivo y vivo. Como designio liberador no es un fin en sí misma. Ella abre acceso al reino del espíritu, a la vida verdadera: *mors janua vitae* (la muerte puerta de la vida). En cuanto símbolo, la muerte es el aspecto perecedero y destructor de la existencia, indica lo que desaparece en la inevitable evolución de las cosas: se relaciona con lo simbólico de la tierra (que representa la función maternal, *tellus mater*, que da y toma la vida). La muerte representada en forma de luto negro, desciende a la tierra en forma de mujer cuya posición es la de un ser inerte, inmóvil, que a la vez mantiene cierta tensión vital.

Detrás suyo, una estrella de mar de seis puntas, con un dermato-esqueleto calcáreo que sostiene su cabeza, la incrusta, la guarda. De la estrella, sus brazos separados forman una corona alrededor de un disco que encierra sus órganos sexuales. Ciega, no percibe ni formas ni el movimiento de los objetos, sino sólo diferencias de luminosidad.

Metáfora del hermafroditismo (tiene los sexos separados y se reproducen por emisión de productos genitales en el agua y su fecundación tiene lugar por encuentros casuales de los espermatozoides y los óvulos), la estrella se empata con el doble sexo humano que aquí se muestra. El fallo —canal de semen— yace petrificado y lo único que se mantiene con vida es el cuello femenino, señal de tensión, aliento de vida. Finalmente, la estrella marina, con sus pápulas parecidas a jugosas mamas vigila el cuerpo joven, a la hembra que alguna vez fue macho y ahora descansa casi a manera de plegaria sobre el dolor de la espina.



## Construcción 3

## ESPECTRUM CRUCIS

Este fotomontaje constituye una representación de lo imaginario, lo no simbólico que cruza y se abre paso en lo real. Lo imaginario entendido como lo que se establece en torno a la negación del ser como transformación.

En forma de *absurdum* se presenta el estado del espejo: una forma surge de sí misma, por la mirada ajena, para crear una forma *empatada* con la primera. En la imagen, el espejo (hecho por mi abuelo) es extraído de su rango de objeto y adquiere una aplicabilidad: "se aplica a lo que abandona", en este caso, a los ojos que la reflejan.

Debiera decir que Spectrum Crucis es un juego de reflejos: un cuerpo acéfalo reflejado en un espejo, o bien un cruce espectral que va y viene y en el que la mirada reflejada resulta ella misma, y en el medio, un objeto frente a un cuerpo acéfalo que no es sino el mismo cuerpo reflejado, pero visto de espaldas por quien mira.

Según Philippe Dubois, "el espacio fotográfico, en tanto corte, extracción, separación, toma, aislamiento, es decir, como espacio siempre necesariamente parcial (con relación al infinito del espacio referencial) implica constitutivamente un resto, un residuo-otro el fuera-de-campo, o el espacio *off* que no es retenido por el corte, ausente como tal del campo de la representación, siempre marcado por su relación de inmediatez con el espacio registrado en el marco: ese ausente se lo sabe presente, pero fuera de campo". (*El acto fotográfico. de la Representación a la Recepción*, ediciones Paidós, Barcelona, 1982, p.159-160).

Respecto a ello, Dubois menciona que pueden existir los fuera de campo por incrustación. El modelo son todas las fotos con espejo o al menos con superficie reflectante: en todos los casos se trata de insertar, por el juego del reflejo, en el interior del espacio "real" enmarcado por el campo uno o varios fragmentos de espacios *virtuales*, exteriores al marco primero pero inmediatos y contemporáneos del mismo. Esta integración de una imagen en la imagen por medio del espejo, produce una serie de efectos en los que se encuentra el fragmento de fuera-de-campo que es el reflejo que ocupa él mismo en el campo, es decir, que enmascara, tapa, se apropia de una porción de éste. Ello no a manera de obliteración (en donde la superficie obliterante manifiesta una máscara, un agujero, una ausencia) sino por el contrario, como presencia representativa nueva y suplementaria.

Mostrar el ir y volver del sujeto al objeto —aquí son una misma cosa— lleva literalmente a una revulsión de la mirada fotográfica al tiempo que confunde, irrita y provoca una reacción. Confusión que se pierde en el saber o no poder distinguir lo que es reflejo, o reflejo del reflejo, de aquello que no lo es; es decir, llegar a un punto tal en la organización de los fragmentos de espacio en el cuadro, que ya no se puede diferenciar entre los diversos grados de representación y, por tanto, entre lo que proviene del campo fotográfico propiamente dicho o lo que es de orden de sus fuera-de-campo; reunirlos por las sobreposiciones (cruces) de los reflejos.

La imagen fotográfica presentada no es sino un laberinto de ilusiones. La cuestión del campo-fuera-de-campo se diluye en sí misma, se desvanece y pierde el "deber ser" en el vértigo de la multiplicación de recortes y de marcos que se implican unos a otros sin límite.



## Construcción 4

## CAPTURA

En *Captura* la presencia del pez es, por supuesto, el símbolo del agua asociado con el nacimiento o restauración cíclica. Símbolo de vida y fecundidad en razón de su prodigiosa facultad de reproducción y del número indefinido de huevos que produce, se manifiesta en la imagen, como símbolo fálico. Según Hentza: "se le ve en los grabados sobre hueso del Magdalenuense: el dios del amor se llama "el que tiene el pez por imagen". En la China el pez es señal de buena fortuna. Acompañado de la cigüeña (longevidad), los dos significan alegría y suerte. Sólo que aquí el pez ha sido sacado del agua con un pescado más pequeño en la boca. Metáfora integradora que resulta análoga a la figura del frente, en donde una mano (idea de dominio humano) *pesca* a una mujer que a su vez intenta alcanzar esos anfibios. Pasiva en lo que contiene, activa en lo que tiene, esa mano se ve prolongada por el afán insidioso que tiene el ser humano por ocupar una posición privilegiada en el espacio que habita.

Finalmente, mi presencia la cuento con mi cabello, primera o última extensión de mi cuerpo, que yace en el fondo acuático, sumido en el más profundo desencanto.



## Construcción 5

## MINAL

Minal muestra de nuevo el dolor, la pérdida, la soledad. Esta imagen representa la idea de repetición como diferencia específica. La continuación del alambre de púas, presentada en Espinita, retorna para circular en torno a los cuerpos atravesados, succionados. Todo ello bajo un camino sin retorno o bien sin comienzo, o sin final; como estático que corta el corte, que lo inmoviliza... Movimiento infinito en la inmovilidad total, fijada en la interminable duración de esos cuerpos femeninos petrificados. Uno sucede a otro bajo una misma posición, pero con acercamientos distintos, bajo diferentes visiones. En ellas se repite el gesto, la mano, el cuello mas la diferencia está marcada por el que mira, el que altera el instante que las concibió.

Bajo su repetición, quise resaltar en los cuerpos el cuello como elemento constante. En él reside la primera de las articulaciones del cuerpo humano, por el juego de las cuales circula la energía generatriz. El cuello es la articulación primera por donde se manifiesta la vida en el recién nacido; ahí se opera inversamente, la última manifestación vital del agonizante.

Minal plantea que, repetida la misma figura, ya no es ella. La repetición, según Jaques Derridá, es *originaria*: "Repetida la misma línea ya no es exactamente la misma, el anillo ya no tiene el mismo centro, el origen ha actuado". Esa repetición que permite a un signo ser signo -ser reconocido como lo mismo que significa- produce también una diferencia con su temporalidad reversible, mas que el tiempo irreversible del signo. De esta forma, la diferencia está dada por la repetición misma de los cuerpos que bajo la mirada del que dio el corte, marcó su distancia.





## Construcción 6

## RAÍCES

*"Cada segundo es un universo,  
el segundo que vivo es el segundo que habito".*

*Italo Calvino*

*A medida que avanzamos,  
la víspera se nos escapa irreversiblemente.*

*Tchadaév*

Cuando fotografié a esta anciana, sabía que no iba a abandonar ese gesto fácilmente, que no lo olvidaría como he olvidado tantas de las imágenes que he fotografiado. Su presencia para mí es un auténtico *punctum*, esa angustia que surge de sus ojos, ese temor a que yo la retratase... como si con ello se le fuera a escapar el aliento mismo. Todo movió dentro mí sentimientos inexplicables. Mi fijación por los rostros ancianos dispuso el deseo de construir Raíces, en que la energía corporal, la juventud se torna en temor al tiempo y, finalmente, en muerte. " El tiempo señalado como explosión irreversible de segundos, uno diferente del otro, y donde cada uno sucede de una vez y para siempre, habitando su correcta duración de un segundo habitado para siempre". ( *Tiempo Cero*, Italo Calvino. Taurus. Madrid, 1989 .)

Raíces que esconden, que envuelven , que se instauran dentro del cuerpo como enormes cicatrices a manera de historia; raíces que nunca cierran; raíces que guardan una deidad náhuatl: Xipe-Totec, el llamado Nuestro Señor el Desollado, cuyos atributos y funciones hacen de él el dios de la liberación. Se llama el bebedor nocturno precisamente porque el sacrificio que conducía a él se efectuaba a la media noche, cuando solía sacar sangre de las orejas. Como no podía ensartar los dedos, la piel de los sacrificados era pues cortada con el puño y la propia mano del sacerdote aparecía contrastando sobre la macabra vestimenta que lo cubría. Se sabe que el ropaje de oro que viste no es otro que la piel amarilla del desollado cuya aceptación libera del peso de la materia (al descubrir que la piel del cuerpo simboliza la materia, el hombre debe sacrificar para realizar su salvación).

El rostro de la estela pertenece a otro anciano, Melchor, de ciento dos años. Fundida en una, la figura ancestral parece vigilar pacientemente, oculto tras aquel muro enredado, quizá para obtener otro cuerpo más. El falo enorme y en rojo simboliza el deseo ante aquel turgente cuerpo aún "vivo" y aparentemente fértil que ve truncada su sexualidad por ser una apariencia o una cruel verdad.



## Construcción 7

### EL AGENTE DOBLE (o el secreto)

*Quando uno dice: "Para mí,  
éste es un rostro" puede preguntarse:  
¿A que transformación aludes?  
Paolo Fabbrì.*

La cuarta imagen alude al tema del secreto. En forma de mujer espía, que como tal, actúa fuera del sistema de la verdad y dentro del sistema de las apariencias, se quita una máscara y no queda más que con una especie de rostro "nativo", oscuro, de ojos pequeños, una nariz casi imperceptible y sin boca. Al fondo está mi propio cuerpo, acostado, sobre el cual descansa el resto de las formas.

Paolo Fabbrì, en su libro *Tácticas de los signos*, establece al espía como doble agente secreto, pues se encuentra en la paradójica posición en la que las dos partes a las que sirve simultáneamente pueden saber muy bien que él realiza un doble juego y atenerse a esa consecuencia.

Asimismo, expone que el problema consiste en saber cómo, en condiciones como estas, se puede establecer un simulacro de verdad creíble. Se trata de una cuestión de estrategia y es este aspecto estratégico del secreto lo que constituye el emblema del agente doble. Según el autor, lo que en la década de los setenta era "la obscenidad de la comunicación", que de acuerdo con Baudrillard significa ponerlo todo "en escena", hoy por el contrario, y según el psicoanálisis más reciente, es necesario mantener el secreto no como una zona de sombra irreductible, sino como un juego del lenguaje.

Con ello expone una hipótesis que sostiene al secreto como elemento táctico, estratégico, cuya característica primordial es la continua movilidad de la información secreta que cambia constantemente en función del lenguaje. Citando a Fabbrì: "Representarse el secreto en movimiento significa, a mi juicio, romper con la imagen tenebrosa del esqueleto puesto en el armario y convertirlo más bien en "secreto de Polichinela", es decir, un secreto irrisorio, hecho vano por su desplazamiento... "Lo curioso es que aquello que lo hace irrisorio es precisamente su descubrimiento, que no significa desaparición, sino que significa sencillamente desplazamiento".

Lo que nos interesa es no tanto la ontología del secreto (su estrategia de verdad) como su fuerza retórica, su capacidad de persuasión. Como ejemplo tenemos la falsificación en cuanto a la verdad. La falsificación supone una estrategia continua entre el falsario que copia perfectamente y la otra persona que inmediatamente reconstruye algo aún más infalsificable. Es un juego que apunta no a la verdad última, sino a la imposibilidad exponencial de una verdad definitiva.

Greimas dice: el secreto es interesante porque está interdefinido. Consideremos las dos grandes categorías de "ser" y "parecer" y construyamos luego las dos antinomias "ser/no ser" y "parecer/no parecer". Ahora bien ¿qué es algo que es y parece lo que es? **La verdad.** ¿Qué es algo que es y no parece lo que es? **El secreto.** ¿Qué es algo que parece pero no es? **La mentira.** ¿Qué es algo que no es y no parece? **La indiferencia,** aquello de lo que parte todo lo demás, la comunicación irrelevante. Este es un modelo interesante porque permite mostrar que existe una posible conversión entre estos fenómenos: niega el parecer y obtendrás el secreto, niega el ser y obtendrás la mentira.

Con lo anterior quiero exponer la idea del secreto como un juego de lenguaje (visual, en este caso) que coquetea entre lo que es verdad, lo que es mentira y lo que en forma de enigma se plantea como lo auténtico, ese secreto "sin máscara" que nos lleva al placer.



*Impresiones finales*



*Espinita*  
cianotipia



*Espectrum crucis*  
cianotipia



*Mortum Stella*  
papel salado



*Captura*  
Van Dyke



*Minal*  
cianotipia



*Raíces*  
Van Dyke



*El agente doble (o el secreto)*  
Van Dyke



*El agente doble (o el secreto)*  
goma bicromatada  
negativos C y Y



*El agente doble (o el secreto)*  
goma bicromatada  
negativos B y Y



*El agente doble (o el secreto)*  
goma bicromatada  
negativos Y, M y C



*El agente doble (o el secreto)*  
goma bicromatada  
negativos B

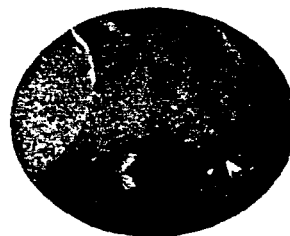
## Breve análisis formal de la obra

En la búsqueda de una congruencia estructural que relacione y unifique las siete imágenes presentadas, se han elegido algunos elementos formales : *equilibrio, espacio, forma, luz, color, movimiento, dinámica, expresión*. Elementos que se conjugan para representar simbolismos con un mensaje específico.

El orden lógico en el que las imágenes se presentan obedece a una narrativa que las acompaña , misma que resulta imprescindible dada la naturaleza de este trabajo. Así, *vida, muerte, encuentro, desencanto, dolor, secreto y tiempo* resultan ser ideas, abstracciones plasmadas con ayuda de la forma y de una estructura que nos ayuda a ordenarlas en un universo que busca continuidad, permanencia. Esta conjunción da como resultado una historia que quiere ser contada y, además, marca una secuencia en el camino de su manifestación. Ello plasma la vivencia icónica (irrepetible, intransferible, inenarrable) en forma de códigos que la definen como lo que es: una experiencia abductiva.

### ESPINITA

Rodeada de elementos que simbolizan el dolor, una mujer al centro del marco general surge de un fondo poco luminoso que muestra espinas, púas, alambres. La mujer se encuentra en una posición dancística cuya ejecución requiere del más alto grado de tensión. Se aprecia en su garbo que la punta izquierda del pie genera mayor atracción visual que la que permanece flexionada. En su base, la imagen muestra nopales agrupados que encierran el rostro apoyado sobre el fondo y, sobre uno de ellos, la mujer apoya su mano para equilibrar el peso de su cuerpo. Pero incide sobre aquél un nopal de grandes dimensiones subordinando su forma. Detrás del cuerpo se abre un espacio en forma de vulva para de esa forma contenerlo. Ahora está adentro y no es más figura, sino fondo. Finalmente, el verde, el rojo, el negro son coloraciones que semejan vida, sangre y muerte.



## MORTUM STELLA

En esta imagen el marco referencial se divide en tres zonas: el primer plano lo conforma un conjunto de plantas cactáceas en tonalidades verdes de aspecto erguido y turgente, vivo.

En la segunda zona, ubicada al centro del marco referencial, se encuentra el mismo cuerpo femenino, hincado sobre las rodillas y manteniendo tres puntos máximos de tensión (cuello, cabeza y manos). Su forma contiene un falo entre sus muslos que llama la atención por su simplicidad, su textura, su color rojo que le da un acento primordial, rodeado por capas grisáceas que la unen con el resto del cuerpo.

Prolongando una vertical desde este punto, hacia el rostro femenino, se percibe una estructura porosa que lo corona; una estrella de mar que establece un eje simétrico que se repite en la composición total.

La tercera zona, de tonalidades amarillas y repetición de esa estrella en el fondo, se une con la corona que sujeta el rostro logrando así comunicarlas visualmente: lo que aparece como fondo y lo que surge como figura primera o central.

El color en esta imagen produce una escisión fuerte, luminosa, radiante, que en combinación con la simetría dada tiende un puente de unión estructural. La ausencia de color en el cuerpo se explica de manera ambigua como neutralidad, luto, pasividad, inmovilidad convertida en tensión, estiramiento, fuerza, energía.



## ESPECTRUM CRUCIS

En esta imagen se analiza la movilidad dentro del espacio de percepción. Al observar este icono fotográfico, notamos la existencia de un desplazamiento óptico cuando la mirada del espectador no sigue el movimiento de los objetos percibidos. El movimiento físico, es decir el aparente desplazamiento del cuerpo situado enfrente de sí mismo, es registrado en forma de quietud óptica.

Independiente al movimiento, la organización del campo visual mostrado asigna a ciertos objetos el papel de marco de referencia (en este caso, el espejo) del cuál va a depender el resto. De éste depende el cuerpo que mira, o el cuerpo que permanece de espaldas al espectador.

El desplazamiento motor del marco de referencia tiende a ser percibido como inmóvil, de tal forma que los objetos dependientes se mueven con relación a él. Así la figura tiende a moverse y el fondo a quedarse quieto.

Establecer fondo y figura es difícil cuando se tienen tantos planos. El juego de miradas es el juego de figura - fondo, un vértigo interminable que transgrede la frontera del marco referencial.

Por otro lado, si un objeto cambia de tamaño (cuerpo de espaldas) y el mismo situado frente a sí permanece constante, el objeto variable toma movimiento. Si estuvieran





**CAPTURA**

Esta imagen muestra una figura femenina en escorzo. En esta posición, la forma del aspecto percibido (esto es, la proyección) se toma espontáneamente por encarnación de la estructura del objeto entero. Si se nos muestra la figura proyectada hacia el entero, la percepción completa automáticamente el cuerpo según la forma más simple que sea compatible con la percepción percibida.

La contracción proyectiva del cuerpo supone una posición oblicua en el espacio; la oblicuidad da prueba visual de que diferentes partes del objeto yacen a diferentes distancias del observador. Al mismo tiempo, retiene la percepción directa del esquema estructural del cuál la proyección se desvía. Escorzado entonces el cuerpo, se percibe como la desviación de lo que sería una estructura más simple, dándonos un cambio de orientación en la dimensión de profundidad.

Por todos lados, objetos y partes se bloquean entre sí, se traslapan. Una vez que las relaciones de formas dentro de la composición se llevan más allá del simple despliegue de unidades coordinadas, hay un deleite visual en los cambios y yuxtaposiciones producidas por la superposición de cosas en el espacio.

El cuerpo que traslapa la mano, un marco de cuadro corta el miembro-mano que sale, la mano que traslapa sobre el marco, la figura que traslapa el fondo en donde plantas traslapan una textura- cabello... En Captura, el traslazo intensifica la relación formal al concentrarla dentro de un esquema fuertemente integrado. La relación no sólo es más íntima, sino también más dinámica. Representa la proximidad como interferencia a través de la modificación mutua de la forma.

**MINAL**

Hemos dicho que la oblicuidad crea profundidad cuando se le percibe como desviación respecto del armazón vertical-horizontal. La oblicuidad crea profundidad porque es un gradiente (aumento o disminución gradual de alguna cualidad perceptual en el espacio y el tiempo).

En Minal se utiliza un gradiente de tamaño (misma figura, diferente vista, diferente tamaño).

Los gradientes crean profundidad porque dan resultados desiguales o una posibilidad de parecer iguales. El mismo cuerpo, en diferente rotación, repetido con un gradiente de tamaño, nos da la sensación de perspectiva a medida que nuestra mirada se traslada hacia su proyección.

Objetos que aparecen en momentos sucesivos y en ubicaciones diferentes se perciben como dos estados de un solo objeto idéntico. Mediante la contracción de la perspectiva, el impacto dramático apropiado para una representación de este tipo nos da un espacio lleno de fuerza visual.



## RAÍCES

Hablando en terminos estrictos, todo aspecto visual debe su existencia a la luminosidad del color. Los límites que determinan la forma de los objetos se derivan de la capacidad del ojo para distinguir entre sí zonas de luminosidad de color diferentes.

Raíces nos muestra dos planos principales y en el medio una textura envolvente que las relaciona entre sí. La primer figura, un cuerpo femenino joven con un rostro senil; la segunda, una estela (deidad náhuatl Xipe- Totec) que se encuentra al fondo del marco de referencia, del lado derecho.

Se aprecia un traslapo del fondo con aquella figura que lo texturiza y su relación espacial queda un tanto indefinida entre fondo y figura. La coloración que presentan es distinta en cada uno de sus planos y esto las diferencia. El entorno (fondo), como lo dije, es una enredadera vegetal en color azul-morado que corresponde con las texturas de las manos y cuello de la fémina. El rostro, en grises luminosos y manos en igual matiz, se adelanta, es decir, empujan a la figura humana hacia delante del marco referencial.

Los colores producen una escisión fuerte y al mismo tiempo tienden un puente de armonía con su complementario. Como color puro están el rojo y el amarillo (falo y deidad respectivamente); la textura del fondo es de un tono azul frío. El falo en rojo produce un acento dando profundidad. Un amarillo o un rojo azulado tienden a parecer fríos, lo mismo que el azul violeta. Pero al contrario, amarillo o azul rojizo resultan cálidos. El equilibrio está dado.

## EL AGENTE DOBLE (o el secreto)

En esta imagen, la figura principal es nuestra bailarina, quien se nos aparece como propulsada sobre una estructura curvilínea hacia un punto diagonal. Al contemplar esta construcción vemos varias superficies que presentan escalas de valores de luminosidad de color. Junto a la figura femenina hay muchos pardos oscuros y conforme la mirada se desplaza sobre la superficie, esas tonalidades se van aclarando hasta que empiezan a palidecer progresivamente acercándose a un punto culminante en el que la claridad los sustituye por completo.

En casi toda la superficie, el cuerpo presenta un valor doble de luminosidad y color, uno perteneciente al objeto en sí y otro fundido - por así decirlo -, sobre el objeto. Con un efecto de transparencias, el estrato de abajo lo denominamos luminosidad objetual y color objetual del cuerpo. El de arriba es la iluminación que incide sobre el cuerpo y el resto de los elementos.

La iluminación es la imposición perceptible de un gradiente de luz sobre la luminosidad objetual y los colores de la escena. Así los gradientes poseen la virtud de crear profundidad y, constantes en su luminosidad, se traducen en aumento o disminución de la misma.

De acuerdo al uso de las sombras, la disminución de luces tiende a guiar la atención selectivamente con el significado pretendido. Se destaca con una fuerte iluminación el rostro del fondo y con iluminación más tenue el rostro de la mujer que por ser figura primera no pierde importancia aunque esté en blanco y negro para representar un mensaje específico.

De esta forma, cuando se presenta la iluminación, la luz y la sombra tienden a dar ciertas atmósferas; por ejemplo, lo oscuro del fondo en donde la mirada se pierde, supone un espacio melancólico o triste.



# Conclusiones

Una vez que la presentación del proyecto Icono y repetición (ficción convertida en huella) ha concluido, se puede decir lo siguiente:

Las facultades que como egresada de la carrera de Comunicación Gráfica he adquirido durante los últimos años, primero en la Universidad y después bajo la experiencia laboral, se han transformado en ésta ocasión - y espero que en muchas más a futuro - en la capacidad de crear iconos fotográficos que puedan ser considerados como obra plástica.

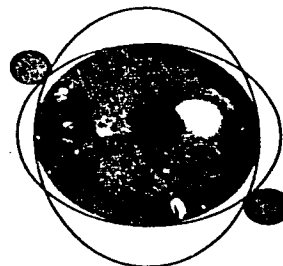
Vista como tal, la serie de imágenes fotográficas expuesta reúne ciertas características que, desde mi punto de vista, debe tener una producción artística digital: son imágenes originales en donde cada uno de los elementos insertados fue captado por el ojo creador; en donde las alteraciones corresponden a una necesidad de trastocar, unir, combinar o alterar la imagen bajo un lenguaje previamente sentido, después mostrado, en forma de signos, íconos e índices. En fin, signos y metáforas que se alejan de la repetida manipulación sin lógica que tan a menudo vemos en las imágenes digitales.

Con respecto a la validez fotográfica de la imagen digital, su veracidad y similitud no están reñidas con la manipulación. Todas las fotografías son manipuladas: encuadre, enfoque, selección del momento de disparo, son actos de manipulación. La manipulación, por tanto, está exenta del valor moral per se y el hecho de que arrastre connotaciones negativas es un prejuicio contra el que debemos luchar. Lo que sí está sujeto al juicio moral son los criterios o intenciones que se aplican a la manipulación. Y lo que está sujeto al juicio crítico es su eficacia.

Recordemos entonces la hipótesis inicial:

*La fotografía propone una alta iconicidad (parecido entre la imagen y el objeto que representa), cierto; pero en un segundo nivel no muestra más la realidad, pues también genera una ficción en donde el código fotográfico se fisura y el mensaje adquiere nueva justificación en su misma construcción. Así, la integración de imágenes es capaz de actuar en función de un cierre abductivo (esa coincidencia entre el deseo de saber y su satisfacción o fin). Una estética de la repetición cierra mi función perceptiva -cuyo origen partió de un icono puro en donde solo la idea se parece a la forma- creando metáforas a partir de una ficción integradora en la que el signo/imágen es sólo identificable con la idea que lo constituye.*

*Es entonces cuando la impresión fotográfica hecha mediante procesos antiguos, sumada a mi memoria afectiva, se convierte finalmente en un futuro adivinado dentro de la construcción abductiva.*



# conclusiones

La analogía entre el descubrimiento de algo (la hipótesis) y el reconcimiento de ese algo como "algo descubierto" (su cierre), es muy estrecha. En la propia experiencia creadora, el proceso abductivo por el que raptamos o comprendemos la imagen-prueba, el icono creado, nos sitúa ya en un reconocimeinto por el que lo creado se convierte en creador. Y a la inversa, el espectador, no puede, si atiende a su carácter creativo, más que reconocerlo y por eso mismo re-crearlo, si es que ese carácter era, en efecto, real.

Así pues, la abducción es el modo de planteamiento de una hipótesis que ofrece una ley nueva entre leyes y casos, además de un descubrimiento, porque revela la forma más adecuada —la verdadera por un momento y lugar determinados— de resolver el caso o problema. Esta verdad es una verdad natural, existente sólo en la sensación abductiva:

Por otro lado, la combinación de la cámara y la computadora me llevó a crear imágenes que han abierto un mundo de posibilidades que no existían antes para mí. A través de ellas represento paisajes personales llenos de simbolismo y emoción creados a partir de lo "inefable", de lo "no codificado", de lo que en sí nos lleva al acto creativo.

Es entonces, por el interés que tuve de crear una multiplicidad significativa, una combinación de técnicas y procesos de construcción de imagen, que elegí diversos procesos alternativos que pudieron mostrar cada fotografía en forma de impresión "antigua", en contraposición con su realización digital. De esta forma, rescatando las cualidades materiales del soporte de algodón logré permeear todos y cada uno de los iconos fotográficos con una sensación de *huella*, una huella formada por sustancias químicas como el nitrato de plata o el citrato férrico, por citar algunos, que al ser tocados por la luz del sol imprimen esa metáfora vivencial.

No se trata de ver si lo arcaico o lo actual son válidos en términos de percepción y recepción de la imagen en un orden global. En lo personal traté de experimentar con diversas formas de expresión visual, con el propósito de exponer elementos que pudiese presentar como originales o novedosos.

Así pues, se han discutido las ventajas y desventajas sobre el uso de una técnica que no es compatible, originalmente, con la aplicación de procesos alternativos de impresión; sin embargo, creo que al combinar todos estos elementos (fotografía, pixel e impresión alternativa) se lograron resultados muy favorables. Lo inesperado de las imágenes, el impacto visual que derivó de éstas, fue la mejor manera de comprobar su originalidad.

En cuanto a la impresión de estos iconos fotográficos se obtuvo lo siguiente:

- Al obtener un negativo en blanco y negro de cada imagen, su información en color se pierde, dejando un acetato en escala de grises. Ello nos trasmite otra información distinta a la primera, pero no por esto ha de juzgarse su validez. Simplemente sucede que su percepción será otra y diferente. Lo que habría que discutir es qué ocurre cuando en una imagen como esta, con tanta información cromática se sacrifica el color para poder aplicar una técnica de impresión no digital.



# conclusiones

- El proceso de goma bicromatada resultó sumamente complicado debido a la repetida exposición del negativo sobre un mismo soporte. Considero que este proceso no es el más idóneo debido a la poca densidad de la película y a la pobre definición de sus contornos sobre el papel.

## Colofón

Finalmente, considero que el ser creativo va mas allá del buen uso de la técnica o el más rebuscado razonamiento, que no es exclusivo a quienes se definen como artistas. La búsqueda de uno mismo en el trabajo que realizamos supone una creación constante capaz de transmitir al otro un mensaje específico, sentido, vivo. Por lo mismo, creo que no debe confinarse a un comunicador gráfico a las actividades que comúnmente corresponden a los diseñadores, quienes por lo general se abocan al desarrollo de imágenes para campañas publicitarias o proyectos con fines comerciales. La comunicación gráfica, como su nombre mismo indica, va más allá, pues involucra no sólo aspectos técnicos, estéticos y de composición en un nivel básico, sino que incluye e invade los terrenos de las artes plásticas.

# Bibliografía



1. Adams, Ansel. *El negativo*, Omnicon, Madrid, España, 1981.
2. Bell, Daniel, *Las contradicciones culturales del capitalismo*, Madrid, Alianza, 1977.
3. Berman, Marshall, *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. Siglo XX. fotocopias.
4. Castilla del Pino, Carlos, *Temas, hombre, cultura y sociedad*, Península, 1989.
5. Chavez Mayol, Humberto, *Acercamiento al análisis crítico-fotográfico*, México, 1994.
6. Dubois, Philippe, *El acto fotográfico, de la Representación a la Recepción*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1984
7. Dufoo Mendoza, Enrique, *Cianotipia, manipulación de la imagen fotográfica*, UNAM, Dirección General de Asuntos del personal académico, Escuela Nacional de Artes Plásticas, fotocopia.
8. Fabri, Paolo, *Tácticas de los signos*, Gedisa, Barcelona, 1995.
9. Foster, Hall, *El objeto de la poscrítica, La posmodernidad*, selección y prólogo de Hal Foster, Kairós, 1985.
10. González Flores, Laura. *La Cianotipia, un proceso fotográfico alternativo a la plástica*, ENAP, UNAM, 1986.
11. Gubern, Román, *La mirada opulenta*, Gustavo Gilli, Madrid, España, 1987.
12. Herrero, Angel, *Semiótica y creatividad. La lógica abductiva*, Palas Atenea, Madrid, España, 1998.
13. Lipovetsky, Gilles, *La era del vacío, ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Anagrama, Barcelona, 1986.
14. López Ruiz, Miguel, *Elementos para la Investigación (Metodología y Redacción)*, UNAM, México, 1992.
15. Lyotard, Jean Francois, *La condición posmoderna*, España, Cátedra, 1989.
16. Lupton, Ellen y Abbott, Miller, *La Bauhaus y la escuela elemental*, Miller, eds. México, Gustavo Gilli, 1994.
17. Mata Rosas, Francisco. *Fotografía documental: paradoja de la realidad*. <http://www.zonezero.com/matatextsp.html>.
18. Meyer, Pedro, *Verdades y ficciones. Un viaje de la fotografía documental a la digital*, Casa de las imágenes, 1995.
19. Paz, Octavio, *El signo y el garabato*, Joaquín Mortiz, 1973.
20. Pedroza Luna, Carlos, *Comunicación y Cultura: una imagen al fin del milenio*. Universidad Iberoamericana, 1998.
21. Pérez, Francisca, *Los placeres del parecido*, Visor, la balsa de la medusa, Madrid, 1988, fotocopias.
22. Sánchez Tual, Luciano. *Tesis: El corte como signo*, ENPEG, La Esmeralda, INBA, México. 2001.
23. Sassi, Luigi. *Recetario fotográfico*, Nueva York, 1975.
24. Sharf Aaron, *Art and photography*, Middlesex, England, Pelican Books, 1974.
25. Ulmer, L. Gregory, *El objeto de la poscrítica. La posmodernidad (Foster Hal)*, Kairós, Barcelona, 1985.
26. Vilem, Fussler, *Hacia una filosofía de la fotografía*, Trillas, Sigma, México, 1990.
27. Virilio, Pauli, *La máquina de la visión*, Madrid, Cátedra, 1989.
28. Herrero, Angel, *Semiótica y creatividad, la lógica abductiva*, Palas Atenea, Madrid, España, 1998.
29. John, Heartfield, *Los fotomontajes de John Heartfield*, Barcelona, 1976, Gustavo Gilli.
30. Stuart, Ewen, *Todas las imágenes del capitalismo*, Grijalbo, 1988.
31. Zapett, Adriana. *Arte digital*, Punto de fuga, 1998.
32. <http://www.edu.ni/koinonia/relat/023.htm>
33. <http://www.analitica.com/ra/arte/4417813.asp>
34. Mendoza León Victoria, Santoyo Godínez Enrique, Serrano Monroy Luis Antonio, *La fotografía como expresión artística. Un manual para procesos alternativos*, UNAM, ENAP, México, 1999.



Abril, 2002.