



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“CARTAS MARCADAS”

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN ARTES VISUALES.

PRESENTA:
DANIEL GARCÍA ROSALES

DIRECTOR DE TESIS:
LICENCIADO JOSÉ LUIS ALDERETE RETANA

MÉXICO D. F. 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“CARTAS MARCADAS”

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN ARTES VISUALES.

PRESENTA:
DANIEL GARCÍA ROSALES

DIRECTOR DE TESIS: LICENCIADO JOSÉ LUIS ALDERETE RETANA

MÉXICO D. F. 2009

Índice

	Pág.
Introducción.....	5
Capítulo I	
Antecedentes Históricos	
1.1 Antecedentes del juego.....	8
1.2 Antecedentes de las cartas.....	10
1.3 Historia de la baraja española.....	12
1.4 Historia de la baraja inglesa.....	14
1.5 Antecedentes del collage y de las vanguardias artísticas.....	15
1.5.1 Antecedentes del collage.....	15
1.5.2 Antecedentes de las vanguardias artísticas.....	17
Capítulo II	
Obra Gráfico-Pictórica	
2.1 Propuesta Plástica.....	26
2.2 Desarrollo del proceso.....	29
2.2.1 Mirando a la sota desde la luna.....	33

2.2.2 Parodia de la sota de oros.....	36
2.2.3 Trío de caballos.....	39
Conclusiones.....	42
Glosario de términos.....	44
Fuentes de Investigación.....	45

Introducción

La idea de crear esta serie de cuadros, se debe, a que siento una gran atracción por las imágenes de las cartas de las barajas española e inglesa, siempre se me han hecho interesantes estas imágenes y decidí experimentar con ellas.

En este proyecto, abordo el tema de juegos de azar, las cartas empleadas son, las de la baraja española y las de la baraja inglesa, el proyecto consiste, en una serie de cuadros elaborados a partir de las diferentes imágenes de las cartas y sus variantes plásticas, el soporte utilizado es rígido, de formato cuadrado de 20x20 cm. Elegí estas estampas, porque son imágenes que casi todos conocemos, ya que la mayoría de nosotros hemos jugado alguna vez con estas barajas, son juegos de azar con los que nos identificamos, la mayor parte de los diferentes grupos sociales de nuestro país y es una forma de poner a prueba las habilidades y la viveza. Se apuesta y se desafía a los rivales en turno, en el contexto de un juego que nos remite a la pasión y a la épica medieval. El objetivo que se persigue es cambiar el significado de las imágenes de los naipes, es decir, cambiarles el carácter de imágenes de representación, por imágenes de carácter gráfico-pictórico y plástico. Para esto recurro a los métodos de representación de la fotografía, la gráfica, y la iconografía de las cartas. Utilizo la técnica del collage, porque considero, que es una técnica adecuada para emplear una gran variedad de materiales, tanto materiales formales como informales. Me apoyo en el concepto de lo ecléctico, ya que es un método plural, y consiste en elegir de entre diversos sistemas, las líneas plásticas más aceptables, para darles una interpretación formal pretendidamente nueva.

Mi intención es, transgredir las diferentes imágenes de las cartas de las barajas, tanto española como inglesa, combinando formas,

materiales, texturas, y colores, con el propósito de crear otras imágenes, para formar composiciones un tanto irónicas, recreando lo que acontece en el terreno de la fantasía.

Recurso al reciclaje de diversos materiales considerados como basura, propios de una sociedad de consumo como la actual, con los cuales tenemos contacto todos los días, materiales que al transponerlos modifican su carácter original, para dar pauta a un discurso plástico subjetivo y emocional, de vivencias cotidianas y contemporáneas.

Transgredir es infringir, violar o desobedecer sin buscar el escándalo barato ni la provocación absurda, es un atreverse a vivir con los cinco sentidos y con poca medida, siempre con una cierta curiosidad poética por la vida y por las personas que se encuentran a nuestro alrededor.

Solo hace falta mirar y veremos que estamos rodeados de actos ilógicos, extravagantes y poéticos que hacemos todos los días. La poética retoma estos actos y los transforma en acción consciente, en juego lúdico, en espejo que deforma la realidad: da risa, asusta y ridiculiza sin herir.

Los componentes empleados en esta serie de collage son: naipes, copias fotostáticas, cinta canela, papel de algodón, tinta china negra y sepia, lijas, placas radiográficas, cajetillas de cigarro, materiales de propaganda, periódicos, revistas, dibujos, papeles de colores, papel aluminio, tarjetas telefónicas, botes de cerveza, botes de refresco, plantillas o estencil, caligrafías, grapas, etc.

Los materiales son ilimitados, así, como la imaginación y los recursos empleados. Conforme el proceso avanza el número de elementos plásticos se incrementa, surgen nuevas ideas, creando así, diversas propuestas y diferentes alternativas.

Los juegos de barajas españolas e inglesas, siempre me han gustado, por lo emocionantes y apasionados que son, la adrenalina hace presa de uno mismo y el ambiente se desborda, es tanta la pasión, que se evade la realidad y la problemática del día, en un mundo globalizado como el nuestro. Esa emoción o alegría que se experimenta cuando ganas lo que se apuesta en el juego, o esa tensión o presión que se siente cuando estas a punto de perderlo todo; y el azar rompe la lógica del juego, se pierden o se ganan cosas, que uno ni se imagina.

El fin es, transmitir desde el plano emocional, valores vivenciales a la acción del juego y a los iconos de la baraja.

CAPITULO I

1.- Antecedentes históricos

1.1 Antecedentes del juego

EL origen del juego se encuentra en el instinto lúdico del ser humano, pero solo se hace posible cuando el instinto se relaja, este relajamiento se logra cuando el hombre se siente seguro. Esta seguridad, es la que proporciona el principio de la libertad.

El pensamiento de nuestra época rechaza el aspecto lúdico, se empeña en instalar una forma de pensar coherente, donde se integre toda la experiencia posible, reorganizada y reducida mediante su propia categoría, el pensamiento contemporáneo ha tratado siempre eliminar de una forma arbitraria todo lo que tenga relación con el azar, lo imprevisto, y el juego. El modelo neoliberal, apuesta a formar individuos destinados al consumo y la producción, reprueba este tipo de juegos que no van de acuerdo a los objetivos ya mencionados.

Son muchas las razones que obligan al sistema a tomar esta actitud, en primer lugar, las exigencias intelectuales de una economía de mercado y una tecnología con frecuencia incontrolada que dejan poco lugar para el terreno de la fantasía aparentemente insignificante, a los planificadores les molesta tomar en cuenta, las actividades que no son redituables, actividades no lucrativas.

R. Jaulin afirma, que el juguete es antes que nada un regalo y mediante ese regalo, el adulto trata de penetrar en el mundo perdido de su propia niñez que proyecta sobre el infante. El adulto se ofrece así mismo, una distracción mediante

una especie de operación mágica. Incluso se hace perdonar su edad, su incompreensión, y hasta una culpabilidad cuyas razones pueden ser diversas.¹

El juego en el adulto, es una especie de descanso en la medida en que una fatiga puede desplazar a otra. Sin embargo, jugar al ajedrez por citar algún ejemplo, no produce cansancio aparente, de modo que el juego parece brindar solo cierto tipo de descanso, pero con frecuencia también distracción, el juego puede apartar al individuo de los problemas que le preocupan y esclavizan. Se piensa, que el placer que experimenta el adulto al jugar no es alegría, ni felicidad, sino más bien un estado de ingravidez combinado con demasiada despreocupación que vendría a ser el regocijo. El jugador se regocija de ver el mundo a sus pies, debido a la magia del juego pendiente de sus iniciativas. En la mayoría de juegos para adulto, este necesita de un compañero, o un rival para jugar, el juego normalmente llega a convertirse en un vicio, debido a la cantidad de horas que pasa jugando.

El criterio del juego en el adulto, es totalmente subjetivo y radica en el permiso que se autoriza él mismo. El adulto participa en el juego desde el momento en que se permite así mismo, la libertad de jugar.

Existen en el juego como en todos lados, gente que no es muy honesta a la hora de jugar es decir gente que le gusta hacer trampa. El tramposo no engaña para ganar todas las partidas, sino que lleva al extremo el juego de la transgresión. Pero la transgresión conocida solamente por él deja de serlo, convierte a la trampa en un oficio que ya no divierte. Es necesario, que el tramposo sea sorprendido. La irresponsabilidad es en cierta manera la esencia del juego. El juego tiene reglas convencionales, que con frecuencia son violadas, la

¹ DUVIGNAUD, J. El juego del juego, Ed. F.C.E., Colombia, 1997.

trampa es por lo que apuestan muchos jugadores, lo cual constituye que el juego suba de intensidad.

Hay lugares de convivencia o de recreo, como son: casinos, casas de juego clandestinas, cantinas, pulquerías, el interior de alguna vivienda, e incluso la calle misma, donde al efectuarse la reunión entre amigos, se llevan a cabo partidas de juegos de barajas, en estos convivios, se intercambian alcohol, cigarrillos, emociones, droga, sonidos, y placeres entre otras cosas. Formándose una solidaridad microscópica, donde reina una intensa comunicación de los jugadores y sus conciencias.

1.2 Antecedentes de las cartas

No son precisos ni conocidos los orígenes del juego de naipes. Hay quien afirma que los naipes fueron utilizados al inicio como Instrumentos adivinatorios, como ejemplo tenemos al tarot, y de ahí, se convirtieron en instrumento de juego de azar, aunque esta tesis no ha sido suficientemente probada.

Se piensa probablemente, que las 52 cartas de la baraja inglesa simbolizan las 52 semanas del año, las 12 figuras corresponden a los signos del zodiaco, las 13 cartas de cada palo, los meses lunares y los cuatro palos las cuatro estaciones. Es una tesis interesante, pero sería difícil demostrarla. Se argumenta que a lo largo de los siglos, no se han alterado sus símbolos ni su grafismo salvo para estilizarlo más o menos, pero nunca para cambiarlo.

Se cree, que los primeros juegos de naipes tienen su origen en Europa, muy posiblemente en Italia, y se comenzaron a popularizar a partir del siglo XIV. Esta tesis confirma, que en España, en el año 1330 ya se jugaba a los naipes, teniendo una gran aceptación en este país, esto provoca que en este mismo año el rey Alfonso XI dictara una orden, en la que

prohibía determinante mente a los Caballeros de la Orden de la Banda, que él mismo había fundado, intervenir en partidas de naipes, ni en nada que se le relacionara. Tiempo después, en 1387, otro rey español, Juan I, ampliaría esa prohibición a todos sus súbditos, no permitiendo ningún juego de cartas.

Pero como sucede siempre, con esta clase de prohibiciones que van contra el sentimiento popular, tanto por la diversión que el juego produce en sí, como por sus indudables efectos en lo económico, el juego jamás se logra erradicar , y se practica clandestinamente. En el año 1543 el estado español, estipula que nadie puede introducir naipes en España. Y un año más tarde, se le concede al banquero de Medina la exclusividad de venta de barajas, apareciendo en el siglo XVII, por primera vez, un impuesto que se conoció, con el nombre de "renta de naipes".

Así, van arraigándose en la sociedad, varios juegos de cartas, desde las partidas caseras y familiares hasta las grandes partidas en casino o en recinto más o menos legal, que hacen correr inmensas fortunas y generan tantas euforias como desgracias, e incluso llegan a causar asesinatos y suicidios.

Se sabe que existen interesantes juegos de naipes hechos de plata y otros metales preciosos, de una notable antigüedad. Especialmente para las artes adivinatorias, se han encontrado cartas no sólo de plata, sino algunas de oro, de origen ancestral. Son naipes rudimentarios, pero de un enorme valor histórico y material, que hablan, ya si no de juegos concretos, sí de posible utilidad adivinatoria. Tengamos en cuenta que al tarot, posible origen de todos los juegos de naipes, se le atribuye, con bastante fundamento, un origen tan antiguo como es el egipcio. Es más, existe un "tarot egipcio" que no responde a ningún capricho, sino a indicios claros de que dicho juego de naipes ya se encontraba en tan remoto pueblo.

Hoy en día, los fabricantes de naipes han derrochado imaginación en recrear nuevos juegos de cartas, sobre todo del grafismo francés o americano, adoptando toda clase de temas a los naipes tradicionales.

Así, podemos ver motivos históricos de culturas como los egipcios, persas, etruscos, árabes, etc.-, artísticos, culturales, taurinos, deportivos, cinematográficos, políticos, geográficos, conmemorativos, eróticos etc. sin alterar el palo o el valor de cada carta.

La palabra Naipe proviene del fabricante Nicolás Papín.

En la parte trasera de las cartas, aparecían sus iniciales N P. De ahí, se pasó a llamarlos Na y Pés. Y de la fonética, a la gramática: Naipe.

1.3 Historia de la baraja española

La baraja española consta de cuarenta cartas repartidos en cuatro palos: oros, copas, espadas y bastos. La baraja de cuarenta cartas o naipes se numera del uno al siete, pasando después a las figuras, correspondiendo el diez a la sota, el once al caballo y el doce al rey.

En la mayoría de los juegos el uno que equivale al "As" es la carta de mayor valor, seguida del tres y después por las figuras.

El rey se representa mediante la figura de un rey con corona que está de pie. Como curiosidad cabe reseñar que los reyes de copas y oros suelen parecer más jóvenes y por lo general el rey de copas tiene joyas y un cetro.

El naipe del caballo se representa por un jinete montado sobre un caballo que se apoya en sus patas traseras. Desde el siglo XVIII los

caballos de espadas y bastos suelen mirar hacia la derecha, mientras que los de oros y copas lo hacen hacia la izquierda.

La carta de la sota se representa por un paje, simbolizando al mensajero o criado del rey. Los colores de las calzas y de los sayos, así como la posición de sus piernas y la colocación del palo, varían según sea una sota de oros, copas, espadas o bastos.

Basándose en las pintas de los palos de la baraja española queda claro que los palos se ordenan de la siguiente manera: oros, copas, espadas y bastos. Es decir, primero está la monarquía, después la iglesia, sigue la nobleza y finalmente aparece el pueblo.

Las imágenes de las cartas de la baraja española, hacen alusión a la época medieval, tanto por las vestimentas de los personajes, como por el color, manejado con un sentido heráldico.

1.4 Historia de la baraja Inglesa

La baraja inglesa es una derivación de la baraja francesa, por lo que al igual que ésta, consta de cincuenta y dos cartas que se agrupan en cuatro palos de trece cartas cada uno: corazones, picas, diamantes y tréboles. Picas y tréboles son palos negros, mientras que corazones y diamantes son palos rojos.

Cada palo de la baraja inglesa está formado por nueve cartas numeradas (del dos al nueve) y cuatro cartas literales: el as (A), la jota o Jack (J, similar a la sota), la reina o Queen (Q) y el rey o King (K). El nombre "as" que designa a la carta de cada palo con un solo símbolo proviene del nombre latino as y del griego heis, ambos denominadores de la unidad. Debería por ello ser la carta inferior de la baraja, sin

embargo, en la mayoría de juegos, es la carta superior. Los dibujos de las figuras de la baraja inglesa derivan del modelo francés llamado “de Rouen”. En 1628, durante el reinado de Carlos I en Inglaterra, se prohibió la importación de todo tipo de naipes para favorecer la fabricación nacional. De esta prohibición y de la menor habilidad de los grabadores ingleses en comparación con los alemanes y los franceses derivan las actuales figuras de la baraja inglesa, que presentan rasgos más abstractos y simplificados. La expansión del imperio británico por todo el planeta convirtió la baraja inglesa en el modelo estándar de las cartas de juego.

Las figuras que aparecen en el reverso de las cartas, surgen hacia el año de 1850, aunque empezaron a ser aceptadas en los tradicionales clubes británicos, por lo menos, diez años después.

1.5 Antecedentes del collage y de las vanguardias artísticas

1.5.1 Antecedentes del collage

Con el Collage, se inicia el uso de materiales extra pictóricos o extra artísticos y la descontextualización de dichos materiales, incorporándolos a un nuevo contexto, que es el de la obra de arte.

Los cuadros con distintos materiales, tienen un gran número de precursores, entre los más conocidos y más antiguos se encuentran a partir del siglo XII. Los calígrafos japoneses, fueron los que escribieron las obras poéticas que les encomendaron, consistía en pegar papeles de colores tenues sobre hojas. Las composiciones constan de formas irregulares ensambladas y salpicadas de motivos florales, pájaros pequeños y estrellitas de papel de oro y plata. Los contornos

*rasgados o recortados, han sido reseguídos a pincel con tinta china en líneas onduladas que sugieren, montañas, ríos y nubes.*²

A través de los siglos el collage es utilizado en cuadros de tipo religioso, los maestros bizantinos ya habían adornado bastantes cuadros de santos, con joyas y perlas, embelleciendo la corona de la virgen y los bordes de los ropajes de los santos, las cabezas estaban rodeadas de nimbos de pan de oro cincelado o filigranas de oro y el borde del cuadro estaba cubierto por un fino chapado metálico con arabescos florales, ribeteado a menudo con piedras preciosas.

*A estos cuadros de carácter religioso, le siguen otros de tipo mundano, cuya decoración festiva enmarca alegorías sobre el amor o versos candorosos que se dirigían los enamorados. De aquí nacen los valentines que se envían en los países anglosajones el día 14 de febrero, día del santo patrón de los enamorados. Aparecen a mediados del siglo XVIII y las primeras cartas son pintadas a mano, ornamentadas con motivos sentimentales o humorísticos.*³

El fotógrafo sueco O. G. Rejlander, fue el introductor de la fotografía en el collage y creó una gigantesca composición fotográfica en 1857 titulada "los dos caminos de la vida" combinando una treintena de fotografías distintas de figura y fondo. *También la fotografía de reportaje es apoyada en sus inicios por el montaje para reproducir acontecimientos. Un ejemplo es el fusilamiento de rehenes que tuvo lugar en la comuna de París el 24 de mayo de 1871 en el patio de la cárcel de la Roquette, y han sido pegados, retratos de las cabezas de estos rehenes en su mayoría dignatarios eclesiásticos.*⁴

² WESCHER, H. La historia del collage, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1980.

³ *Ibíd.*

⁴ *Ibíd.*

Sin duda el collage es antiguo y se vuelve a utilizar a principios del siglo XX, por los cubistas G. Braque y P. Picasso, como una alternativa a los problemas planteados por el cubismo analítico, y que finalmente, proporciona una opción al ilusionismo de la perspectiva, que había predominado la pintura de occidente, desde principios de la época Renacentista.

Sintetizando podemos decir, que el collage, la composición y el cuadro con un sin número de materiales tienen bastantes precursores en el siglo XIX, de los cuales solo algunos pueden relacionarse con lo que se hace actualmente. Será en el siglo XX que en manos de otros artistas se transforma en un nuevo medio de expresión.

El collage es una técnica, en la que se pueden utilizar muchos materiales, manipulando las formas con una gran libertad, además de combinar varias técnicas a la vez, creando así técnicas mixtas, el collage es una técnica libre y espontánea, se pueden hacer infinidad de cosas como, dibujar, pintar, rayar, pegar, cortar, lijar, engrapar, etc. de una y mil maneras.

1.5.2 Antecedentes de las vanguardias artísticas

Abordo solamente al Impresionismo, al Cubismo y al Dadaísmo como vanguardias artísticas por ser las más significativas y porque son las que me interesan como base para desarrollar mi propuesta.

A finales del siglo XIX y principios del siglo XX surgen una gran variedad de vanguardias jamás vista en toda la historia del arte, se rompe con los cánones tradicionales y los artistas encuentran en su creatividad e imaginación personal, las fuentes internas de su inspiración y el objeto central de su trabajo compartido por un reducido grupo de iniciados vanguardistas.

El arte se libera del pasado y es dueño de sí mismo, motivo por el cual será rechazado por algunos artistas considerados como clásicos. Por ejemplo el cuadro "impresión" de Monet, pintado en el año de 1874 fue el centro de la crítica, argumentando, que los pintores modernos no actuaban de acuerdo a las normas del arte establecidas y que la impresión del momento que captaban los pintores impresionistas, no era suficiente para que la obra recibiera el nombre de cuadro.

La pintura impresionista, que surge alrededor de 1850, ya no representa la realidad del mundo natural. Los pintores impresionistas, se consideran revolucionarios al plasmar menos detalles y dar mayor énfasis al conjunto en general. Las formas se disuelven en la luz y en el color, utilizan pigmentos puros y una pincelada suelta, evitan los temas históricos, religiosos o románticos tradicionales, para concentrarse en los paisajes y en escenas de la vida diaria, el nombre de impresionistas fue acuñado por un periodista en tono de burla.

El cubismo surge en la primera década del siglo XX. El cubismo representa objetos reales aunque pueda parecer abstracto y geométrico. Los objetos son aplanados en el lienzo, para que las diferentes caras de cada forma puedan verse simultáneamente, en vez de crear la ilusión de un objeto en el espacio como se intentaba hacer desde el renacimiento. Los cubistas integrarían en sus telas, caligrafías, trozos de papel, trozos de tela, madera, cristal o hierro e infinidad de materiales. Las vanguardias de la modernidad, asimilan lentamente todos los temas y materiales y les dan el mismo valor, dejan de ser un medio para convertirse en un fin plástico.

Al ponerse en duda las reglas a las que el arte se había fundamentado en el pasado, ahora se mira el mundo con nuevos ojos y se cuestiona todo lo que el arte había significado hasta ese momento. El movimiento más representativo de esta

*corriente, es él Dada, por ser el más radical, protesta contra los falsos mitos de la razón, hasta sus últimas consecuencias.*⁵

Dada, surge entre los años 1915 y 1922 y tiene como principal centro de actividad el café Voltaire en Zúrich, en donde poetas, artistas plásticos, escritores y músicos que compartían las mismas ideas, se reunían para participar en actividades experimentales como la poesía absurda, la música ruido, y el dibujo automático.

El dadaísmo, fue una reacción violenta contra el esnobismo y el tradicionalismo del sistema artístico. Una obra típica del dadaísmo era el ready-made, que en esencia se trataba de un objeto corriente sacado de su contexto original y expuesto como obra de arte en exposiciones, esto gracias a la intención provocativa de Marcel Duchamp.

Dada es antiartístico, anti literario y antipoético. Dada está en contra de la belleza eterna, contra la eternidad de los principios, contra las leyes de la lógica, contra la inmovilidad del pensamiento, contra la pureza de conceptos abstractos y contra lo universal en general. Propone en cambio, la desenfadada libertad del individuo, la espontaneidad, lo inmediato, lo actual e incierto, la crónica contra la intemporalidad, la contradicción, la negativa donde los demás dicen si y viceversa, defiende la anarquía contra el orden y la imperfección contra la perfección. Por tanto en su rigurosa negatividad, también se opone al modernismo, es decir, acusa al expresionismo, al futurismo, y al abstraccionismo y en general a otras vanguardias de remplazar todo cuanto ha sido destruido o de lo que está a punto de destruirse y de ser nuevos puntos de cristalización del espíritu, el cual nunca debe someterse a los principios de una regla, aunque esta sea, nueva y distinta, sino que siempre debe de ser libre, disponible y suelto, en el continuo movimiento de sí mismo, en la continua invención de su

⁵ PICO, J. Modernidad, Postmodernidad, Ed. Alianza, Madrid, 1988.

propia existencia. Solo una cosa es importante: Dada toma como bandera la provocación contra el llamado buen sentido, contra las normas y contra la ley; en consecuencia el escándalo es el instrumento preferido por los dadaístas para expresarse.

Lo que llamamos arte dadaísta no es en sí, algo que este definido, ni enunciado claramente, sino una verdadera mezcla de ingredientes, que están presentes en los otros movimientos. Sin embargo, en los objetos originales del arte Dada hay algo diferente, algo que nace de una poética profundamente distinta. Efectivamente lo que caracteriza la creación de la obra Dada no es una razón ordenadora, una búsqueda de coherencia estilística, ni un módulo formal. Los motivos de conceptos plásticos que interesan a los demás artistas no interesan en absoluto a los dadaístas. Los dadaístas no crean obras, sino que fabrican objetos. Lo importante de esta fabricación es, sobre todo, el significado del procedimiento, la afirmación de la potencia virtual de las cosas. Por tanto, a estos objetos dadaístas va unido esencialmente un gusto que causa polémica, una arbitrariedad irreverente y un carácter del todo provisional, bastante alejados de construir un ejemplo estético, como fue el caso de los cubistas, futuristas, abstractos y demás movimientos.

Pasada la segunda guerra mundial, la mayoría de tendencias abstractas habían sido absorbidas por el mercado, por lo que la crítica al discurso modernista, empezaba a consolidarse en el campo del arte, como una provocación, a la forma institucionalizada y a su papel en la sociedad, tal como era percibido y definido, producido, vendido, distribuido y consumido, es decir el arte apartado de la vida cotidiana y de su rol legitimador. Los cambios producidos en la vanguardia al no alcanzar sus objetivos se proyecta en el marco del arte como institución, asentada en sus dos nuevos pilares el museo y el mercado aunque estos pertenecen al mismo sistema uno y otro tienen diferentes efectos en la

producción y recepción de la obra de arte, mientras el museo garantiza su perdurabilidad al acogerlas en su seno, y da con ello su aval de arte con valor de culto que es inmune al tiempo, por otro lado, el mercado impulsa la innovación necesaria, para que el desgaste de un estilo no atente contra el valor de cambio. Así también el mito de lo nuevo, encuentra también aceptación en el mercado. Al hacer de lo nuevo, de lo insólito o inesperado algo absoluto, no solo cabe hablar de una tradición de la ruptura como lo señala Octavio Paz, o tradición de lo nuevo como lo avala Léonce Rosenberg, un marchand de arte conocido en esos tiempos, también la tradición ajena de otras culturas, puede presentarse como una ruptura o innovación, siempre que esta sea no solo distinta, sino insólita e inesperada, esto explica porque, tanto Matisse como Picasso, se interesaron por el arte africano, antes de que se le juzgara digno de entrar en el museo. La vanguardia contribuye así, a remediar que la modernidad, tuviera la vista fija solo en la parte central de Europa y dar una dimensión concreta al universalismo abstracto. Al entrar en el museo el arte no occidental comienza a adquirir valor estético.

Se iniciaba así, tanto en el campo de las artes plásticas, como en el de la literatura, la búsqueda de expresiones culturales alternativas al modernismo domesticado de los años cincuenta, que se había convertido en un arma de propaganda cultural, para los defensores de la guerra fría.

La Postmodernidad de los años sesenta, se caracterizó, por ofrecer una imaginación temporal, que desplegó un poderoso sentido del futuro y de nuevas fronteras de ruptura y discontinuidad, de crisis y conflicto generacional, una imaginación, con recuerdos poco claros de los primeros movimientos continentales de vanguardia, tales como el dada y el surrealismo.

Al atacar la vanguardia histórica, a las instituciones culturales y a las formas tradicionales de representación, suponía una sociedad en el cual el arte de élite, jugaba un papel importante, para legitimar la supremacía, o apoyar a la clase dirigente cultural y sus exigencias de conocimiento estético.

En esta línea, podemos ubicar en este tiempo a la action painting, que surge como reacción violenta del artista intelectual contra el artista técnico. Jackson Pollock es el principal representante de este movimiento, y su método consiste en dejar caer y salpicar pintura (dripping o goteo) en un lienzo colocado en el suelo. Las pinturas de Pollock, se consideraban escandalosas por romper los moldes del arte representativo, y al usar nuevas técnicas mostraban la intervención física del artista en su obra. Aunque las obras de Pollock, pueden parecer caóticas, su método era hasta cierto punto controlado y sistemático. Pollock, formo parte de un grupo de artistas estadounidenses, que trabajaban en pinturas gestuales de gran tamaño, puso énfasis, en el proceso que hay detrás de la pintura y así ejerció una profunda influencia en el arte europeo. Para el arte conceptual de los años setenta, lo importante no es la obra sino la idea, está en contra de la comercialización del arte porque el arte conceptual no se negocia.

Una década después, surge una nueva vanguardia artística, el Pop Art., cuyo máximo representante es Andy Warhol, esta nueva corriente, toma una postura plural y ecléctica y su elemento más novedoso, es la negación de cualquier crítica y transgresión. Esta cultura artística postmoderna, con la separación del arte en las formas comunes de la producción de mercancías, esta parodiando todo el arte revolucionario del siglo XX. El Pop Art, expresa la no creatividad de la masa, afirma Warhol.

En el cuadro de Van Gogh, titulado, “Los zapatos de campesino”, debe interpretarse como un mundo de miseria, de pobreza rural extrema, de una sociedad primitiva y marginada. En cambio, en la obra titulada “Los zapatos de diamante en polvo” de Andy Warhol, no representa la miseria ni carencia de nada, es más no dice nada, la diferencia entre una obra moderna y otra postmoderna, es que la última ya no tiene profundidad es insípida y superficial.

Andy Warhol, trabaja el mundo de la superficialidad, y se apropia del lenguaje estereotipado de la publicidad, y en esa apropiación hay una crítica y una agresión contra lo ya establecido, contra el arte de museo, aunque más tarde sea absorbido por este mismo sistema. Gracias a la postmodernidad, se busca un acercamiento entre la cultura y la sociedad política, y regresa a la producción estética a su lugar humilde y no privilegiado dentro de las prácticas sociales. Ya no existen rupturas de estilo, ni saltos radicales de la forma, se pensaba haber llegado al límite del arte, porque al considerar que cualquier cosa podría ser arte, las novedades ya no son posibles. Postmodernismo en el arte, significaba la pérdida de la fe en las corrientes estilísticas. El artista es libre para expresarse en la forma que más le plazca.

En cambio el modernismo, hablaba del futuro como la llave que cambiaría las cosas, que purificaría lo malo y permanecería lo bueno. Se trata de romper con el pasado y su historia, de conquistar el futuro, pero no hay nada nuevo, nada puede existir sin un antecedente, hay que tomar en cuenta todo lo que ha quedado atrás, retomar elementos, ideas, recoger los aspectos formales de la pintura, sus técnicas y sus formas.

Las alternativas que el arte contemporáneo tiene son amplias y diversas, una de ellas, es el estudio de las tendencias tradicionales y no es en referencia a la forma ni al contenido, sino a depositar valores emocionales en la obra plástica, de forma nostálgica, en la medida que

hay un desencanto del mundo actual. Y la fase del desarrollo capitalista, en el marco de la globalidad, que apuesta a la potencialización del consumo, que crea la sensación de orfandad, y de vacío.

El postmodernismo, mezcla el lenguaje moderno con el clásico, dejando atrás su periodo experimental y se deja dominar por la fuerza del mercado, en esta mirada hacia el pasado, mientras la oposición neoconservadora de la modernidad es una cuestión de estilo, regresando nuevamente a la representación.

Según Max Ernst, el paradigma de lo contemporáneo es el collage, pero con una diferencia. Max dijo, que el collage es el encuentro de dos realidades distintas en un plano ajeno a ambas. La diferencia es que ya no hay un plano diferente para distinguir realidades artísticas, ni esas realidades son tan lejanas entre sí. Esto se debe, a que la principal percepción del espíritu contemporáneo, está formado sobre el principio de un museo, en donde todo el arte tiene su propio lugar, donde no hay un criterio de conocimientos anteriores a la experiencia, acerca de cómo el arte deba apreciarse y donde no hay un relato al que los contenidos del museo se deban ajustar.⁶

Contemporáneo en el sentido más simple significa lo que acontece en este momento, el arte contemporáneo sería el arte producido por nuestros contemporáneos. *Según Arthur Danto, el arte contemporáneo no designa un periodo, sino lo que pasa después de terminado un relato legitimador del arte y menos aún, un estilo artístico que un modo de utilizar*

⁶ DANTO, A. Después del fin del arte, Ed. Paidós, Barcelona, 2000.

*estilos diacrónicos y sincrónicos.*⁷ Es decir, estilos que ocurren a lo largo del tiempo así como los que ocurren al mismo tiempo.

⁷ *Ibíd.*

CAPITULO II

OBRA GRÀFICO-PICTÓRICA

2.1 Propuesta Plástica

La propuesta consiste, en combinar las imágenes de las cartas de juego, de las dos barajas la inglesa y la española, mezclando formas, materiales, texturas y colores con la intención de crear, composiciones de carácter irónico, originando así, diversas formas e imágenes diferentes. En el presente proyecto, propongo una pluralidad de materiales, de reciclaje, de uso cotidiano, contemporáneos, objetos que desechamos todos los días, elementos que sirven para transformar y resignificar estas imágenes, para que adquieran otro concepto. Los componentes empleados en esta serie de collage son: naipes, copias fotostáticas, papel de algodón, tinta china, negra y sepia, cinta canela, pegamentos, placas radiográficas, cajetillas de cigarrillos, material de propaganda, periódicos, revistas, dibujos, papeles de colores, lijas, papel aluminio, botes de cerveza, botes de refresco, plantillas, caligrafías, grapas, pinturas en aerosol, etc. La utilización de estos objetos, es en con la intención de proyectar, los valores emocionales que contienen, con los cuales me identifico vivencialmente y a los que les atribuyo poderes para modificar el azar.

En la presente obra la paleta empleada es restringida, porque solo consta de los tonos, blanco, negro, color aluminio y color oro, no uso ningún otro color, más que el color propio de los materiales utilizados.

El color es aplicado de diferentes formas, una de ellas es con botes en aerosol para crear transparencias, pero también se maneja por yuxtaposición y por transposición lográndose presiones y tensiones espaciales, de las formas con los colores.

Algunos de los componentes empleados en la elaboración de esta obra, son de productos que están relacionados con los juegos de cartas, es decir, son parte del juego, como ejemplo podemos citar, las cajetillas de cigarro, puesto que los cigarros, están presentes en las partidas de juegos, así como las cervezas, los refrescos, y el alcohol, entre otros.

La creación artística tiene la misma importancia que el valor de los elementos en el collage, sin importar el objeto de que se trate. Ya que el material no es lo esencial, tomo cualquiera y lo coloco donde la obra lo demanda. Contrastando materiales de diferente condición, se tiene ventaja sobre la pintura, por citar algún ejemplo, que además de valorar un color frente a otro, una línea con otra, y formas frente a otras formas, en el collage se pueden emplear una gran variedad de materiales y diversos recursos.

Las características de los componentes plásticos, pueden cambiar, por la simple ubicación sobre la superficie del cuadro. En mi práctica pictórica, estructuro por intuición, elección, distribución y transgresión de los materiales, los elementos plásticos se transforman en el plano pictográfico. El fin que se persigue es lograr composiciones equilibradas y armónicas.

Pero entre las formas abstractas se mezclan algunos grafismos, sacados de cualquier parte y que esperan un eco. No se persigue nunca otro objetivo, que el de construir una estructura. El material esta determinado, tiene características y algunas limitaciones para el artista; el objetivo que se persigue no.

En el ejercicio plástico he descubierto que tomar una determinada decisión sobre el plano pictográfico, responde a una necesidad interior que apremia y a veces, me angustia. Esta necesidad

no es solo un deseo, es más que un desear. Es un imperativo, una fuerza interior que me mueve y me obliga al hacer.

El ser humano justifica su existencia por lo que le falta vivir. Vive en un fluir continuo anhelando el éxtasis, porque su realización es en la medida en que busca lo que no ha realizado. Por eso se proyecta; en algunos casos viviendo naturalmente, y en otros, participando en las distintas manifestaciones que modelan el cuerpo constantemente, incluso el de la cultura. Este es el caso del artista, cuya trascendencia manifiesta el estado de crisis y desequilibrio en los cuales vive a menudo y por los cuales se realiza.

La crisis es una provocación a la vida, al vivir, a la realización, aunque el ser humano nunca se realice por completo. El hombre es un ente que vive realizándose día a día. Porque él mismo es un desequilibrio, es por lo que tiene que vivir.

Llega el momento en que el desprendimiento de la obra es evidente, proceso natural e irremediable, a medida que la imagen va adquiriendo independencia. La experiencia ha originado una situación muy particular, por una necesidad dominante e inaplazable, el artista comienza, anhela y logra dar forma a una estructura. Pero por circunstancias irremediables, la imagen empieza a respirar su propio aire y se va despojando del ser que la hizo posible.

Heidegger hace énfasis en la autonomía de la obra y la considera como cosa que se expresa por si misma, sin tener necesidad de valorar la persona del artista. Pero ni este filosofo podría negar, que esa necesidad de volver a empezar responde evidentemente, al deseo de reiterar la confirmación de su “ser” de artista, cada vez que sus obras se le escapan de las manos. El proceso de elaboración de la imagen plástica nos induce a pensar que dicha forma es artificial. Es el resultado de un proceso que se ha dado en llamar creación. Inmediatamente se puede establecer una

comparación entre las cosas que organizan la naturaleza y cuyas formas no se siente responsable el hombre y las cosas que aparecen en el cuadro, y de cuya forma es autor y responsable el artista creador, según el sentido que le da Heidegger.¹

Resumiendo diremos que trasponer es poner a través de y en el “a través de” se esconde el engranaje de todo el sistema que conforma la imagen inventada para llegar a ver plásticamente la forma significativa.

2.2 Desarrollo del proceso

Para desarrollar el presente proyecto, fue necesario, definir un método de trabajo, el primer paso consiste en aterrizar la idea que se tiene en mente, además de recolectar los objetos a utilizar durante la realización de la propuesta, ya que eran bastantes los materiales con los deseaba experimentar. En algunas ocasiones, la idea de estructurar, se da a partir de los elementos que tengo a la mano en ese momento, ya que por lo regular, estructuro dejándome llevar por la intuición, esto trae como consecuencia que las composiciones se vislumbren un tanto por accidente, ya que depende de los materiales que selecciono, por ejemplo, si escojo un folleto ó un material de propaganda para colocarlo como soporte, estos componentes tienen ya una estructura definida, esto me da la pauta para ubicar los elementos que van conformar la obra, por lo que el azar juega un papel importante, en la manera como coloco los elementos que conforman la obra, dentro del plano pictográfico, trato continuamente que sea de la manera más libre y espontánea. En ciertas obras, las formas son manejadas bajo los conceptos de presión y tensión espacial, es decir, cuando las formas rebasan el tamaño del formato se aplica el concepto de presión espacial, mientras que cuando las formas encajan armónicamente

¹ López, O. Estética de los elementos plásticos, Ed. Labor, Barcelona, 1971.

dentro del plano pictográfico y respiran con cierta libertad nos referimos al concepto de tensión espacial. Otro concepto que tenemos que tomar en cuenta son los pesos visuales, estos dependen del tamaño de la forma, del color, de la textura, y de la ubicación dentro del plano; estos planteamientos, los resuelvo gracias a la intuición. Mis trabajos plásticos parecen estar estructurados bajo el concepto de la sección áurea, pero la verdad es que esto es una cuestión fortuita ya que mi intención nunca va enfocada a estructurar bajo dicho concepto. En cuanto al color lo manejo con diferentes métodos y con diferentes herramientas: por ejemplo, coloco pintura en aerosol, salpicando color en algunas partes del cuadro para lograr efectos de transparencia, también aplico color con pinceles, espátulas y rodillos, manejando el color por yuxtaposición o transposición, buscando siempre regular los valores tonales, alto, medio y bajo, que son los que definen los contrastes, teniendo como finalidad equilibrar la obra. La paleta que empleo en esta serie de collage es limitada ya que solo utilizo los tonos blanco, negro, color dorado y color plateado, además de los colores propios de los materiales empleados. La intención de disponer de una paleta restringida, se debe, a que mi obra pictórica es muy colorista, y al llevar a cabo esta serie de trabajos plásticos, me propuse reducir la paleta, para acentuar el cromatismo de los elementos que empleo en la obra plástica. Al iniciar este proyecto solo empleaba las imágenes de las cartas de la baraja española, pero conforme el proceso avanzaba empecé a utilizar las imágenes de la baraja inglesa, a combinar y a transgredir las imágenes de las dos barajas. El número de materiales se va incrementando conforme el proyecto avanza así como las ideas y los recursos.

En la primer obra los materiales que utilizo son, copias fotostáticas con las imágenes del rey de copas, cinta transparente, placa radiográfica, pegamento y un marcador indeleble, la composición de este primer cuadro es estática casi simétrica, además de manejar el

concepto de presión espacial ya que las formas salen del formato, los elementos que la componen, son dos reyes del palo de copas, encontrados casi de frente, compartiendo una misma copa, de las texturas visuales podemos decir, que sobresalen, las que se originan por las calidades de los materiales, así como por los esgrafiados hechos con un marcador, en cuanto al color predominan el blanco, el negro y un color azulado propio de la placa radiográfica, prevaleciendo la monocromía. Los componentes van surgiendo de acuerdo a las necesidades a las que me voy enfrentando cada día y la lista se va acrecentando. A veces, siento la necesidad de esgrafiar, rayando algunas partes de la superficie, en otras, de rasgar el papel de algodón que uso como soporte, también utilizo grapas para fijar los materiales, combino varios elementos y manejo el concepto positivo negativo, perforo las copias fotostáticas y transpongo imágenes una encima de otras para crear otras alternativas, rasgo con gubia el soporte que es de madera como si fuera grabado, propongo parodias de las personajes de las barajas tanto española como inglesa, transgredo estas imágenes modificándolas y creando otras formas, en fin juego con estas imágenes para crear diferentes contextos.

2.2.1 Mirando a la sota desde la luna.



El cuadro titulado, "mirando a la sota desde la luna" nace de la necesidad de combinar, dos figuras importantes de las barajas española e inglesa, por un lado está la sota de espadas y por el otro el joker, respectivamente, es un juego de imágenes en donde coexisten dos figuras que son elementales en la obra, ya que son los elementos principales del cuadro, la figura del joker, es la de mayor peso visual, debido a su mayor tamaño, y a su posición dentro del plano, se encuentra ubicada en la parte superior derecha del plano pictográfico

mientras que la sota es la figura más pequeña y se ubica en la parte inferior izquierda, la posición en la que se encuentra la sota de espadas es una posición estática, debido a su carácter de representación, pero al observarla dentro de la obra, esa posición estática disminuye, debido a su integración dentro de su nuevo contexto, mientras que el joker, se encuentra en una pose más dinámica, y por su ubicación en el plano, parece flotar, figoneando desde la luna, contribuyendo, a que la composición se aprecie más agradable.

Respecto al aspecto semántico, podemos decir, que las imágenes al ser similares a las de los naipes de las barajas española e inglesa, son de carácter mimético, por lo tanto, existe una relación directa con el tema, además de las caligrafías con la palabra joker, que se muestran en la parte inferior del cuadro, hacen que el tema se reconozca más fácilmente. Del aspecto sintáctico, podemos opinar, que la composición consta de dos elementos principales, y que se trata de una composición simple, la diferencia entre las proporciones de las dos figuras es significativa, pero gracias a las franjas rojas que conforman la retícula en la parte superior izquierda, y a la sombra de tono oscuro que se encuentra en la parte inferior del cuadro, es como se equilibra la composición. Del sentido pragmático podemos señalar, que las figuras a pesar de no cambiar en el aspecto mimético, y al observarlas dentro del cuadro, podemos concluir, que el cambio de contexto es importante y dejan de ser imágenes de representación para convertirse en imágenes gráfico-pictóricas.

Esta es una obra de una gran variedad de texturas visuales, debido a la riqueza de elementos y a la impresión propia del papel que utilizo como soporte, ya que de la estructura misma del papel surge la idea de crear una retícula, que se convierte en un elemento importante en la estructuración del cuadro, y contribuye a equilibrarlo. Aquí la función de la retícula, así como de las franjas de color rojo, que se

localizan en la parte inferior del cuadro y en la parte inferior derecha, son con el propósito de equilibrar los pesos. En cuanto al color, la tonalidad predominante son los grises que se obtienen al mezclar visualmente los tonos blancos y negros, además de los tonos agrisados que son propios del papel que utilizó como soporte, gracias a la retícula de color rojo, el color armoniza, modificándose la monocromía del cuadro.

2.2.2 Parodia de la sota de oros



Esta obra, es una parodia de la carta número diez del palo de oros de la baraja española, conocida comúnmente como la sota de oros, me introduzco en la intimidad de este personaje, con el cual estamos familiarizados los que hemos jugado alguna vez a las cartas, pero la consideramos una imagen más, una carta con un número y un palo específico del juego de naipes de la baraja española, por eso nos causa cierta comicidad e ironía, al verla en ropa interior, al menos yo jamás me la había imaginado así en paños menores, causa cierto

humor verla en ropa interior, tan sensual, una mujer que nos muestra parte de su mundo íntimo y maravilloso, lleno de interrogaciones, secretos y fantasías característicos de una mujer joven y hermosa.

El cuadro es de una composición básica, con dos elementos principales que estructuran la obra, por una parte la figura de mayor peso por ser la de mayor tamaño, que se ubica en la parte izquierda del cuadro, donde la sota se muestra en ropa interior, y la figura de menor tamaño, que se encuentra en el lado derecho del cuadro, que es la figura tradicional de la sota de oros, tal como aparece en los naipes de la baraja española, aunque aquí aparece con un paraguas decorado con imágenes del palo de oros.

Respecto a las consideraciones semánticas podemos decir, que la figura de la derecha, la de menor tamaño es similar a la de los naipes de la baraja española, es de carácter mimético, en cuanto al aspecto sintáctico, también están presentes las proporciones, los ritmos, direcciones y simetrías. En cuanto a las proporciones, la figura que se encuentra del lado izquierdo del cuadro es la de mayor peso y tamaño, en cambio la del lado derecho, a pesar de ser una figura más pequeña, existe un equilibrio en cuanto a pesos debido a la mancha en rojos y violetas, que se encuentra en la parte superior derecha del cuadro, justo arriba, de la de la imagen de la sota de oros con paraguas. En cuanto al sentido pragmático, las figuras cambian su contexto, de imágenes de representación, a imágenes gráfico-pictóricas. La imagen de la sota, que se encuentra en ropa interior, es de carácter burlesco, debido a la parodia que hace de la sota de oros.

En cuanto al color, existen diferentes colores como rojos, naranjas, amarillos, violetas, verdes, y azules, todos ellos en poca cantidad, los tonos que predominan son el blanco y el negro que se encuentran en mayor cantidad en la superficie del cuadro.

2.2.3 Trío de caballos



En esta obra existen tres elementos esenciales, que son el caballo de espadas, que se ubica en la parte izquierda del cuadro, el caballo de oros, que se sitúa en la parte derecha de la obra, y nuevamente el caballo de espadas, que se encuentra en el centro del plano pictórico en la parte superior, son tres elementos esenciales los que estructuran el cuadro, una composición aparentemente simétrica, pero al observar con mas cuidado se comprueba que no es así, estos personajes a pesar de no contar con detalles, se puede observar que son personajes de la

baraja española por su contorno y posición, están manufacturados con otros materiales, en este caso se trata, de láminas de aluminio, de los refrescos de lata. También utilizo, plantillas o esténcil y pintura en aerosol tono negro, para contornear estas imágenes y dejar ver el color del material que funciona como soporte, dicho soporte fue fijado con grapas en el bastidor.

La composición es sencilla, ya que cuenta con tres elementos, uno a la izquierda, otro a la derecha, y un tercer en el centro en la parte de arriba; las franjas plateadas seccionan el cuadro para dividir el plano pictográfico en cinco partes todas de diferente tamaño y forma, para darle una solución más equilibrada y una estructura más dinámica al cuadro. Del aspecto semántico podemos decir, que las tres figuras, a pesar de no contar con detalles, se relacionan con las imágenes de los caballos de las cartas de la baraja española, por el contorno y la posición, aunque el sentido mimético no sea lo más importante. En cuanto a las consideraciones sintácticas, las figuras se trasponen en algunas partes, para que las formas se relacionen más fácilmente y se logre, la intersección de elementos, que contribuyen a la armonía de las formas, y por consecuencia a la armonía de la obra. En cuanto al sentido pragmático, las formas se interrelacionan de una manera rítmica, configurando imágenes de carácter gráfico-pictórico; dejando de ser, imágenes de representación con un palo definido de naipes de la baraja española.

En cuanto a texturas visuales hay una gran variedad de ellas, formadas por los diferentes tonos y los diferentes colores y caligrafías propias de los materiales, además de los esgrafiados dentro de las formas adquiriendo un carácter más plástico. El color que predomina en el cuadro, es el color rojo, propio del material utilizado como soporte, además del tono negro aplicado con pintura en aerosol, funcionando como fondo para que el color rojo resalte más y se aprecie más vivo.

Además de los tonos plateados que conforman la retícula, tono propio de la lámina de aluminio.

Conclusiones

Considero que los objetivos que propuse al iniciar este proyecto se cumplieron, aun falta experimentar con otros materiales que quedaron pendientes por cuestiones de tiempo, por lo que el proyecto no puede darse por concluido, pienso seguir trabajando con ellos y ver como puedo producir de una manera lúdica, intuitiva, y fantasiosa, porque considero que estos conceptos son importantes en mi obra. Los logros que he obtenido hasta este momento me han dejado un tanto satisfecho, por los resultados alcanzados, fui descubriendo otras maneras de construir, a través de componentes no tradicionales. Conforme el proyecto avanza voy encontrando diversidad de alternativas plásticas, que dan la pauta, para continuar realizando este proyecto.

La propuesta radica en resignificar las imágenes de las barajas, tanto española como inglesa, es decir cambiarles el contexto de imágenes de representación, por imágenes de carácter gráfico-pictórico, esto se consigue al trasladar dichas imágenes a la obra, las imágenes se transforman y se transgreden al trasponer unas imágenes sobre otras, creando así imágenes de representación irónica, pero descubrí que no es necesario alterar su forma, sino que por el simple hecho de colocarlas dentro de la obra, representadas con materiales diferentes a los de su origen, estas adquieren un nuevo significado.

Conforme el proyecto se desarrolla, van surgiendo dificultades que se presentan en la manufactura de la obra, el manejo de bastidores de formato cuadrado es complicado porque es más difícil estructurar, cada cuadro tiene problemas específicos, y hay que encontrar soluciones concretas. Existen todo tipo de problemas: técnicos, de materiales, de estructuración, de color, de texturas, de contrastes, de equilibrio, etc. siempre con la finalidad de lograr la

armonía. Debemos tener movilidad de pensamiento, para que sobre el proceso, aprendamos a tomar decisiones, por ejemplo, saber si el cuadro se encuentra terminado o trabajarlo aún más, qué materiales deben usarse y dónde colocarlos para lograr el equilibrio, cómo cambia el material cuando es puesto en el cuadro, cambia su contexto, cambia su forma, su color, y adquiere un concepto diferente. Cuando un cuadro se considera concluido, analizar si el cuadro expresa lo que intenté proyectar: mis sentimientos, mi estado de ánimo, la energía propia de ese momento, y si se percibe en la obra.

Buscar un título apropiado, el tipo de marco que más le ajuste, y la cantidad de obras que conforman la serie.

Me interesa que mi trabajo plástico se aprecie con un carácter lúdico y pleno de fantasía.

Glosario de términos

Contexto- Conjunto de circunstancias en que se sitúa un hecho.

Diacrónico- Dícese de los fenómenos que ocurren a lo largo del tiempo, así como de los estudios referentes a ellos.

Filigrana- Trabajo de orfebrería realizado con hilos de plata u oro.

Obra hecha con gran habilidad y finura.

Nimbo- Círculo luminoso que suele figurarse alrededor de la cabeza de las imágenes de dios y de los santos, así como del cordero místico.

Ribeteado- Dícese de los ojos cuando los parpados están irritados.

Sincrónico- Dícese de los movimientos que ocurren al mismo tiempo.

Fuentes de Investigación

ACHA, J. *Crítica del arte*, Ed. Trillas, México, 1992.

AMÍCOLA, J. *Camp y posvanguardia*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 2000.

ARNHEIM, R. *Consideraciones sobre la educación artística*, Ed. Paidós, Barcelona 1993.

BALLY, G. *El juego como expresión de libertad*, Ed. F.C.E., México, 1980.

BAUDELAIRE, C. *El pintor de la vida moderna*, Ed. Murcia, Francia, 2000.

BERMAN, M. *Todo lo sólido se desvanece en el aire*, Ed. Siglo XXI, México, 1989.

BERNÁRDEZ, C. *Joseph Beuys*, Ed. Nerea, 1999.

BÜRGER; P. *Teoría de la vanguardia*, Ed. Península, Barcelona, 2000.

DANTO, A. *Después del fin del arte*, Ed. Paidós, Barcelona, 2000.

DEL CONDE, T. *Una visita guiada*, Ed. Grijalva, México, 2003.

DUVIGNAUD, J. *El juego del juego*, Ed. F.C.E. Colombia, 1997.

FOSTER, H. *La posmodernidad*, Ed. Colofón, México, 1988.

JIMENEZ, J. *Horizontes del arte latinoamericano*, Ed. Tecnos, Madrid, 1999.

JIMENEZ, J. *Teoría del arte*, Ed. Tecnos, Madrid, 2006.

LOPEZ, O. *Estética de los elementos plásticos*, Ed. Labor, Barcelona, 1971.

MENEGUZZO, M. *El siglo XX*, Ed. Mondadori Electa, Barcelona, 2006.

PARDINAS, F. *Metodología y técnicas de investigación de ciencias sociales*, Ed. Siglo XXI, México, 1974.

PAZ, O. *Los hijos del limo*, Ed. Seix Barral, Barcelona, 1974.

PICO, J. *Modernidad, Postmodernidad*, Ed. Alianza, Madrid, 1988.

SÁNCHEZ, A. *Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas*, Ed. F.C.E., México, 1996.

SCHMELKES, C. *Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación*, Ed. Harla, México, 1988.

SUBIRATS, E. *La crisis de las vanguardias y la cultura moderna*, Ed. Libertarias, Madrid, 1985.

WESCHER, H. *La historia del collage*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1980.

YATES, S. *Poéticas del espacio*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2002.