



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES

YO SOY TIPOGRAFÍA.
DESARROLLO DE UNA PROPUESTA PLÁSTICA A PARTIR
DEL USO DE LA TIPOGRAFÍA COMO ELEMENTO FORMAL Y TEÓRICO
EN LA IMAGEN DEL ARTE CONCEPTUAL
DE LA DÉCADA DE LOS SETENTAS

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA
DAVID TÉLLEZ GIRÓN GODÍNEZ

DIRECTOR DE TESIS
MTRO. MAURICIO DE JESÚS JUÁREZ SERVÍN

MÉXICO D.F., MARZO 2010





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.

Índice

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO 1	
LA TIPOGRAFÍA	11
1.1 Historia de la tipografía	11
1.1.1 Los inicios	11
1.1.2 Fenicios	14
1.1.3 Los egipcios	15
1.1.4 Los griegos	16
1.1.5 Los etruscos	17
1.1.6 Los romanos	18
1.1.7 Edad Media	20
1.1.8 El renacimiento	22
1.1.9 Después del Renacimiento, los tipos modernos	23
1.1.10 El siglo XIX	26
1.2 Elementos formales	28
1.2.1 Terminología	28
1.2.2 Construcción	33
1.2.3 Forma	33
1.2.4 Proporciones	34
1.2.5 Modulación	35
1.2.6 Espesor o grosor	35
1.2.7 Remates o trazos terminales	36
1.2.8 Caracteres clave	36
1.2.9. Decoración	37
1.3 El signo lingüístico	37
1.3.1 La lengua y el lenguaje	37
1.3.2 El lenguaje hablado	39
1.3.3 El lenguaje escrito	39
1.3.4 Principios semióticos	42
1.3.5 La denotación	45
1.3.6 Otros elementos semióticos	46
1.3.7 Campos semánticos	48

1.3.8 La connotación	48
1.3.9 La Retórica	49
1.3.10 Muestrario de Figuras retóricas escritas	51
1.3.11 La retórica en la tipografía	55

CAPÍTULO 2

LA TIPOGRAFÍA Y EL TEXTO EN EL ARTE CONCEPTUAL	57
2.1 Antecedentes y artistas	57
2.1.1 Duchamp: El inicio común del arte contemporáneo	57
2.1.2 Dadá	64
2.1.2.1 <i>Una pandemia artística</i>	64
2.1.2.2 <i>La rebelión Dadá</i>	66
2.1.3 Tapies	75
2.1.3.1 <i>El origen de un pintor informalista</i>	75
2.1.3.2 <i>El arte en Tapies</i>	78
2.1.3.3 <i>La letra en Tapies</i>	82
2.1.4 El arte pop	85
2.1.5 Lichtenstein	94
2.1.5.1 <i>Vida de un pintor pop</i>	94
2.1.5.2 <i>El arte en Lichtenstein</i>	98
2.1.5.3 <i>El texto en Lichtenstein</i>	100
2.2 El arte conceptual	101
2.2.1 Marco histórico político del arte conceptual en Estados Unidos	101
2.2.1.1 <i>Los acuerdos Bretton Woods</i>	101
2.2.1.2 <i>Nixon</i>	102
2.2.1.3 <i>Carter</i>	104
2.2.2 Inicios del arte conceptual	106
2.2.3 La negación sistemática de la forma	108
2.2.4 Instrucción, performance y documentación	109
2.2.5 Método estructuralista	110
2.2.6 Método sistémico	112
2.2.7 El minimalismo como proceso y sistema	114
2.2.8 El método filosófico	115
2.2.9 Palabra y signo	117
2.2.10 La muerte del yo	118

2.3 Los medios electrónicos	119
2.3.1 La nueva conciencia	119
2.3.2 El video como el nacimiento de la era electrónica	120
2.3.3 Las artes digitales y electrónicas	124
2.3.4 El hipertexto	128
2.4 El street art	130
2.4.1 Grafiti y postgrafiti	130
2.4.2 La tipografía de los vándalos	134
2.4.3 Algunas propuestas que utilizan texto y tipografía	136
2.4.3.1 <i>Eroise</i>	136
2.4.3.2 <i>Constantin Demmer</i>	136
2.4.3.3 <i>Eine</i>	137
2.4.3.4 <i>You are beautiful Project</i>	137
2.4.4 Banksy	138
CAPÍTULO 3	
PROPUESTA ARTÍSTICA	145
3.1 La gráfica	146
3.1.1 Silencio	146
3.1.2 Caída	149
3.1.3 Cadena	151
3.1.4 Sin titulo	153
3.1.5 Soledad	155
3.1.6 Autorretrato con mano	158
3.2 La fotografía	161
3.2.1. La casa del tiempo	161
3.2.2. Ideograma	166
3.2.3.¡Crak!	168
3.2.4. Santa madriza	169
3.2.5. Los hijos del Maíz	171
3.3 las intervenciones	174
3.3.1 Registro	175
3.3.2 Proyecto Panacea	176
3.3.3 Las ilustraciones	179
3.3.4 Retratos	185
3.3.5 Proyecto Baby Monkey Army	187

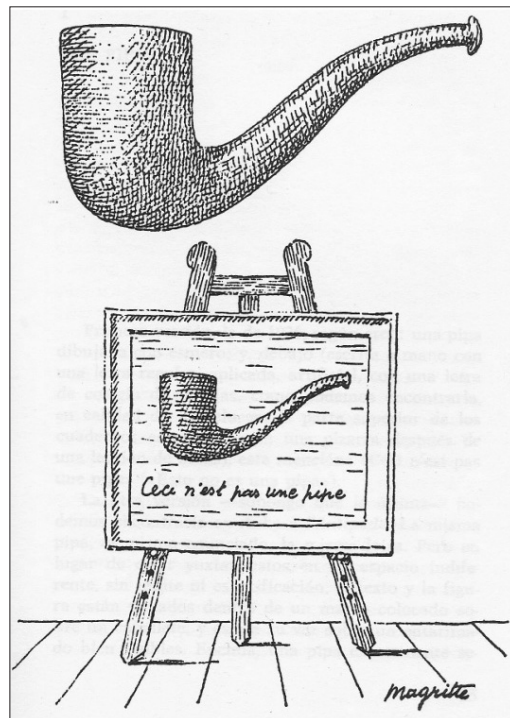
3.3.6 El rey y gobernador de todo el universo	192
3.3.7 Juanito Ready Made	194
3.4 Soluciones gráficas	196
3.4.1 Memoria en color	196
3.4.2 Un portafolio en internet	198
3.4.3 Interactivo SIGE (síndromes genéticos)	202
3.4.4 Infografías anatómicas	204
3.5 Los Videos	208
3.5.1 El nacimiento de la luna	208
3.5.2 Caminante	211
3.5.3 Meditaciones	213
3.5.4 Indicios vanos	215
Conclusiones	217
Bibliografía	223

Introducción

En 1926 el pintor Francés René Magritte presentó una pieza desconcertante al público, se trataba de un dibujo sencillo, casi académico, de una pipa acompañada por un texto caligráfico que decía *ceci n'est pas une pipe* (“esto no es una pipa”). Al principio se entendió a esta pieza como una negación absoluta de la realidad de la representación en la imagen, haciendo alusión a que el objeto representado es una ilusión del objeto tangible y por lo tanto hay una separación entre el significado de la representación y el objeto mismo. Dicho de otra manera, es obvio que el dibujo no es el objeto en sí, ya que con éste no se puede fumar.

Para 1976 el escritor y filósofo Michael Foucault creó un ensayo lingüístico sobre la pieza de Magritte llamado *esto no es una pipa*. En este escrito Foucault niega la teoría anterior acerca del significado de esta imagen, y recurre a una metodología lingüística para definir la forma en que funcionan el texto y la representación visual. Él termina concluyendo que el dibujo es un caligrama descompuesto, entendiendo esto como un juego de representaciones referenciales simultáneas en diferentes lenguajes (Foucault, 1976, p.31-45). En otras palabras, el lenguaje visual del dibujo es

una representación afirmativa de una pipa, pero al mismo tiempo el texto se nombra a sí mismo como una negación de la representación escrita de una pipa. Lo importante de esta pieza es la búsqueda de la separación en campos cognitivos individuales de la misma imagen, dividiendo a ésta en la contemplación visual y el trabajo mental del lector. Si bien ésta teoría ha sido muy discutida, se puede decir que es el primer experimento visual lingüístico que se hizo buscando nuevas formas de entender o construir el texto con la imagen.



*Esto no es una pipa*¹

René Magritte

Tinta sobre papel, 1926 (primera versión)

¹Imagen tomada de “esto no es una pipa”, ensayo sobre Magritte, p. 20.

Posteriormente, en la década de los sesentas y setentas se hicieron varios experimentos visuales-lingüísticos parecidos a éste, provocando, junto con muchos otros factores, la negación absoluta de la forma en las artes visuales, al mismo tiempo que se generaba un arte que utilizaba como su herramienta más representativa el uso del texto y la tipografía.

Este trabajo de tesis se enfocará en definir este proceso histórico de construcción tipográfica-lingüística con el objetivo final de mostrar una gama alterna de aplicaciones plásticas de estos elementos. Si bien se ha hablado mucho de este tema en diferentes textos, nunca se le ha tomado como un tópico de gran importancia, más bien se le ha visto como consecuencia o elemento secundario de algunas manifestaciones teóricas y artísticas de segundo plano, por lo que la relevancia de esta investigación consiste en hacer un acercamiento a estas propuestas muchas veces ignoradas o desvaloradas.

El primer capítulo estará enfocado en desglosar los elementos que intervienen en la construcción del texto lingüístico, por un lado se buscará definir la historia del desarrollo de la tipografía, haciendo hincapié en su relación con las necesidades de comunicación de cada periodo hasta llegar al siglo XIX, ya que el siglo XX será revisado en el segundo capítulo pero desde la perspectiva de los movimientos artísticos.

Posteriormente se tomará a la tipografía como el elemento constructivo y formal del mensaje escrito, definiendo sus valores plásticos y formales. Por último la tipografía y el texto serán vistos desde el plano de la semiótica y el signo, buscando definir su funcionamiento en el lenguaje y sus posibilidades comunicativas a partir de la retórica como la construcción organizada del discurso.

El segundo capítulo estará enfocado en describir y analizar al arte conceptual como una manifestación artística de tipo tipográfico-textual, y a algunas de sus consecuencias posteriores, por lo que se revisarán las influencias directas que dieron como resultado esta manifestación artística, al mismo tiempo que se hará hincapié en algunos artistas que ejemplifican algunas ideas de los movimientos plásticos a los que pertenecen. Posteriormente se buscará hacer una revisión de los aspectos del arte conceptual, desde su perspectiva histórica y su postura teórica. La última parte de este capítulo estará enfocada a revisar dos manifestaciones post conceptuales que tienen en común el uso del texto y la tipografía en sus discursos.

El tercer capítulo tiene como finalidad mostrar varias posibilidades de aplicación del texto y la tipografía en la imagen artística, por lo que se presentarán varias piezas que serán descritas o analizadas a partir de un modelo establecido con anterioridad,

cada pieza presentada es en sí misma una conclusión sobre alguna reflexión de este tópico, por lo que estas obras no se presentan como una serie, sino como un proceso artístico paralelo a la construcción de la in-

vestigación bibliográfica. Este proceso tuvo una duración de dos años por lo que aquí se mostrará una selección de las obras que son más significativas o propositivas en ese proceso.

Capítulo 1

La tipografía

1.1 HISTORIA DE LA TIPOGRAFÍA

1.1.1 Los inicios

Grabada, pintada, cincelada, luego vaciada en el plomo, fotografiada finalmente, insensible al flotamiento del uso y a la erosión de los siglos –aunque vulnerable a las modas– la letra ha sido en todo tiempo objeto de culto. Con ella comienza el saber; gracias a ella el poder se afirma; en ella el hombre se reconoce; por ella se transmite.

Massin. *La lettre et l'image*

Con el uso de la letra escrita se logra prescindir del hablante y así perpetuar el mensaje. El lenguaje hablado es la fuente primaria de la comunicación; el lenguaje escrito necesita de una estructura más formal ya que no contiene muletillas ni respuesta inmediata de un intercomunicador, se tiene que explicar en sí mismo (Kane, 2005).

Hace 10,000 años, en la era neolítica, el hombre se expresaba pintando en cavernas escenas de caza, de guerra, signos de fecundidad, signos de vida y muerte; representaba su vida cotidiana. Más adelante representaría sinópticamente escenas o acontecimien-

tos dibujando los objetos más cotidianos. El hombre del paleolítico era cazador, de ahí la representación de ciervos y bisontes; a este tipo de **escritura** se le denominaba **pictórica directa** (Tello, 1989).

Los signos de la escritura pictórica directa fueron sujetos a un proceso de transformación de lo directo a lo abstracto y viceversa, y constituyeron el núcleo vital del arte y la escritura.

Los pocos escritores pictóricos lograron obtener signos abstractos por medio del análisis y síntesis de la expresión gráfica de un objeto; estos signos se volvieron símbolos convencionales de los objetos y los conocemos ahora como **pictogramas**. Por ejemplo el dibujo de un toro representaba a un toro de manera independiente a su pronunciación o el lenguaje, por lo que escribir así significaba representar todas las formas del mundo conocido con base en dibujos (Martínez, 2004).

Estos pictogramas representaban copias de la naturaleza; luego, ante la necesidad de expresar cualidades, ideas o acciones, los autores crearon signos abstractos que simplificaban estos elementos expresivos. A estos símbolos los llamamos ideogramas. Realmente un ideograma se forma de la unión, tanto signica como gráfica, de dos o más pictogramas.

Hasta este momento la escritura fue independiente del lenguaje y los símbolos no representaban sonidos aislados. Posterior-

mente, durante el tránsito de lo concreto a lo abstracto y por la necesidad de la comunicación, se promovió el desarrollo de un lenguaje expresivo que unía los sonidos de los pictogramas e ideogramas para formar nuevos significados, a los cuales se llama **fonogramas**; la importancia de esta escritura estriba en que enlaza a la escritura con el lenguaje.

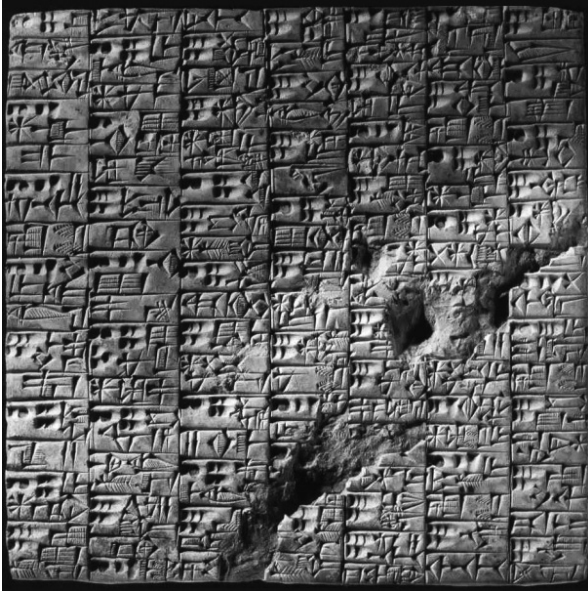
Tanto la escritura ideográfica como la fonética siguen teniendo como base pictogramas, es decir, dibujos. En la evolución de la escritura fonográfica, que era inicialmente sólo la unión de 2 pictogramas, se empezaron a dividir las palabras en sílabas debido a la necesidad de perfeccionar el lenguaje escrito. Cada signo representaba una **sílaba**, formándose así los silabarios; en éstos el valor fonético constaba de 1, 2, 3, ó 4 letras, más tarde con la evolución de la escritura, el valor fonético representa una sola letra con un solo signo.

Este fenómeno surgió por el principio de **acrofonía**, que consiste en tomar el primer sonido de la palabra que designa el pictograma (Moorhouse, 1974). Así, por dar un ejemplo, tenemos la palabra *Beth* que se usaba para referir a una casa, y ésta se transformó en *B*.

Fue difícil alcanzar avances secuenciales en la evolución de la escritura porque existieron muchos retrocesos, entrecruzamientos y superposiciones entre las maneras de escribir, sin embargo, entre muchas teorías

se considera el alfabeto **semita** como el único origen de los alfabetos occidentales actuales, ya que tiene mucha similitud con la forma de los signos que ahora conforman nuestro alfabeto. El alfabeto semita es resultado de las interacciones entre los pueblos de Mesopotamia y sus alrededores. Fue adaptado para la escritura de las lenguas *Acadia*, *Elamita*, *Hitita* y *Luvita* e inspiró a los alfabetos del *antiguo persa* y el *Ugarítico*.

Entre los pueblos que aportaron avances al alfabeto semita están los sumerios, de la baja Mesopotamia, que usaban signos que asemejan a aquellos de la escritura jeroglífica egipcia. La escritura egipcia cobró gran importancia alrededor del año 1200 a. C., aunque encontramos registros que nos muestran manifestaciones primarias de la escritura cuneiforme desde el cuarto milenio antes de Cristo, y es posible intuir que los pictogramas sumerios precedieron a los egipcios (Moorhouse, 1974). Los sumerios dibujaban con una cuña sobre arcilla, después la arcilla se horneaba y endurecía, estos dibujos por la dificultad de elaborarlos se transformaban en rasgos geométricos sin relación con la imagen primitiva representada, adoptando la forma de pequeños trazos en forma de cuña, de ahí viene el nombre de **cuneiforme**. Muchas de estas tablas se conservan porque fueron cocidas accidentalmente en el momento en que ejércitos atacantes prendían fuego a los edificios en los que se guardaban.



Placa de piedra tallada con escritura cuneiforme²

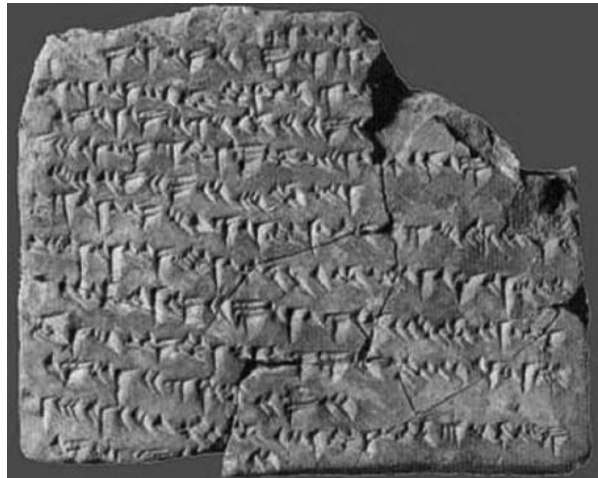
La escritura se plasmaba de derecha a izquierda sobre una tablilla de cera o de arcilla; esto se llevaba a cabo así para que al escribir, las letras ya trazadas no fueran borradas por la mano o el brazo que pasaba por encima de la tablilla mientras se seguía escribiendo.

Puede verse que las formas de las letras de caja alta (que fueron las únicas que existieron por aproximadamente 2000 años) evolucionaron a partir de estas herramientas y materiales; en general las letras de caja alta son una combinación sencilla de líneas rectas y fragmentos de círculos.

La mayoría de las adaptaciones posteriores de la escritura cuneiforme preservaron al menos ciertos aspectos del alfabeto

sumerio. El acadio escrito incluía tanto símbolos fonéticos del silabario sumerio, como logogramas que eran leídos como palabras completas.

No todos los primeros textos eran escritos en tablillas de arcilla, cosas como canciones de amor e incluso tratados comerciales exigían otro tipo de soporte. Para esto era utilizado el papiro que venía de Egipto con la pequeña desventaja de su fragilidad, además de que tenía que ser importado; otro material que era utilizado para escritura menos trascendente eran los paneles hechos de cera que después de usarlos se aplanaban para poderlos utilizar de nuevo.



Tablilla de barro cocido con escritura cuneiforme³

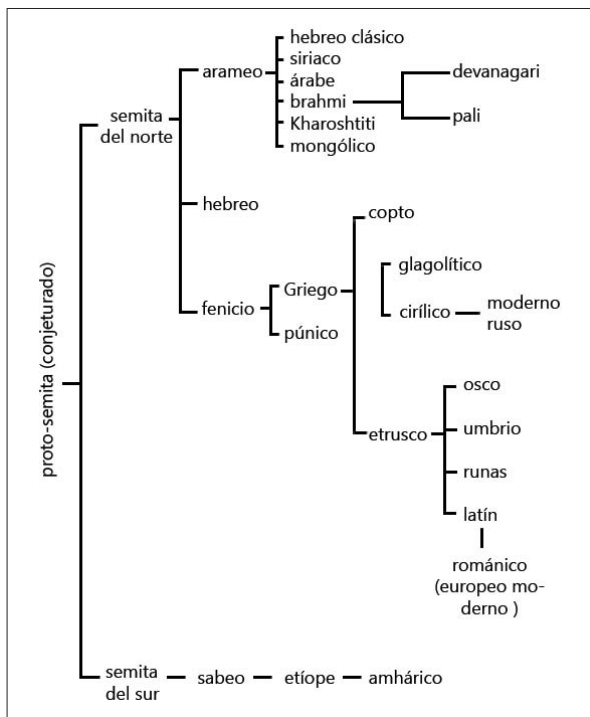
Del alfabeto semita deriva el alfabeto fenicio que se considera el más importante

²Imagen tomada de: <http://historiaymundo.blogspot.com/2009/03/la-escritura-cuneiforme.html>

³Imagen tomada de: http://www.alconet.com.ar/varios/mitologia/leyendas/el_relato_mas_antiguo_del_diluvio.html

porque de éste se forma directamente el griego (Moorhouse, 1974), y a su vez, del griego se forma el alfabeto etrusco. De la misma manera el alfabeto latino depende de este último.

A continuación muestro un cuadro⁴ que describe la evolución del abecedario desde sus primeras manifestaciones semíticas en el medio oriente, hasta llegar al latín.



1.1.2 Fenicios

Los fenicios eran mercaderes que se extendían a lo largo de la costa del Mediterráneo. No legaron prosa ni poesía. Hacían truco de papiro con los egipcios para lle-












varlo al Medio Oriente; y a partir de estos trueques comerciales los fenicios aprendieron a usar los signos semitas. Los fenicios recibieron esta herencia semita y posteriormente definieron un verdadero alfabeto fonético, en el que cada signo representara un sonido. Así los fenicios triunfaron en excluir a todos los pictogramas y dejaron a los que representaban un sonido específico, para después emplear letras sencillas de escribir; y así quedó constituido el primer alfabeto fonético como el que usamos actualmente.





Como una lengua semita de la cual se desarrollan los alfabetos posteriores como el nuestro, esta escritura tenía 2 elementos importantes: por un lado las letras tenían nombres propios que se repiten en las letras griegas con algunas variaciones, el sentido de estas palabras tiene un significado que está en hebreo y arameo, y que no se repiten en el griego ya que en esa escritura las letras no tienen significado; y la segunda característica es que estaban dispuestas en orden singular.

A continuación presento las letras en su orden semita original; es importante notar que podemos ver el principio de acrofonía aplicado en estas letras o signos.⁵

⁴Cuadro tomado de: A. C. Moorhouse, *La historia del alfabeto*, p. 209.

⁵Cuadro basado en: A. C. Moorhouse, *La historia del alfabeto*, p. 139.

	<i>Aleph (alpha)</i> ; “buey”.
	<i>Beth (beta)</i> ; “casa”; sonido <i>b</i> .
	<i>Gimel (gamma)</i> ; significado incierto; con frecuencia es interpretada como camello, pero la palabra debería ser <i>gamal</i> . Sonido <i>g</i> .
	<i>Daleth (delta)</i> ; “tablero de puerta”; sonido <i>d</i> .
	<i>He (ei, y posteriormente epsilon)</i> ; no tiene ningún significado.
	<i>Wau (wau)</i> ; “clavo o espiga”; sonido de <i>w</i> .
	<i>Zayin (zeta)</i> ; “probablemente armas, según una palabra aramea”; sonido <i>z</i> .
	<i>Cheth (eta)</i> ; posiblemente “cercado”; sonido <i>ch</i> .
	<i>Teth (theta)</i> ; significado desconocido; sonido <i>t</i> .
	<i>Yod (iota)</i> ; “mano”; sonido <i>y</i> .
	<i>kaph (kappa)</i> ; “palma de la mano”; sonido <i>k</i> .
	<i>Lamed (lambda)</i> ; “garrocha para bueyes”; sonido <i>l</i> .
	<i>Mem (mu)</i> ; “aguas”; sonido <i>m</i> .
	<i>Nun (nu)</i> ; “pez”; sonido <i>n</i> .
	<i>Samekh (sigma)</i> ; “apoyo o pez”; sonido <i>s</i> .
	<i>Ayin (ou, más tarde Omicron)</i> ; “ojo”; sonido <i>o</i> .
	<i>Pe (pei)</i> ; “boca”; sonido <i>p</i> .
	<i>Sade (carece de significación en griego)</i> ; “nariz, gancho o grillo”; sonido <i>s</i> o <i>ts</i> .

	<i>Qoph (koppa)</i> ; “mono o tras la cabeza”; sonido <i>q</i> .
	<i>Resh (rho, según el fenicio rosh)</i> ; “cabeza”; sonido <i>r</i> .
	<i>Shin (san)</i> ; “dientes o risco montañoso”; sonido <i>sh</i> .
	<i>tau (tau)</i> ; “signo”; sonido <i>t</i> .

Hay que mencionar que ya existían alfabetos silábicos, consonánticos y vocálicos pero la mayoría contenía un alto grado de complejidad en comparación con este último, que sistematiza y limita los sonidos (Moorhouse, 1974). La mayoría de las vocales no aparecen ya que no eran necesarias para la lengua semítica; es hasta los griegos que las formas de las vocales aparecen por sus necesidades particulares.

Igual que el fenicio, otra lengua semítica que tuvo gran importancia por las lenguas y escrituras que se desarrollan a partir de ella, es el arameo, que tiene una gran difusión al ser adoptada como lengua oficial por el imperio persa y luego difundida por todo el cercano oriente. A su vez, su desarrollo generó como resultado la escritura árabe.

1.1.3 Los egipcios

En la más antigua escritura fenicia, los caracteres ideográficos eran los que predominaban, además de que era muy probable que todos los signos pudieran ser utilizados de esta manera (alrededor de mil sig-

nos). La escritura egipcia tenía un aspecto alterno al de los ideogramas, y es que había una especie de sistema fonográfico dentro de la escritura; este sistema estaba constituido sólo por sonidos consonánticos. Alrededor del siglo IV a. C. podemos encontrar alrededor de 50 signos de este tipo que tenían su traducción fonética, a veces de una consonante o de consonantes compuestas.

Además de los signos antes mencionados, se utilizaban otros signos llamados determinativos que acompañaban a los primeros. Al principio los determinativos acompañaban solamente a los nombres propios, pero después cada palabra tenía su determinativo. Estos signos servían para definir qué tipo de palabra o acción era, así, los determinativos pueden significar nombre, objeto, animal, acción pasada, etc. Muchos de los determinativos eran ellos mismos ideogramas, por lo cual la escritura egipcia tenía tres formas de lectura: fonográfica, ideográfica y como elementos sintácticos de la misma.

1.1.4 Los griegos

Antes de la elaboración de este alfabeto, los griegos empleaban un silabario para la escritura, llamado sistema lineal B, utilizado en Creta y en zonas de la Grecia continental como Micenas o Pilos entre los siglos XVI a. C. y XII a. C. Los fragmentos conservados en lineal B están escritos en lo que pa-

rece una versión primitiva de los dialectos arcado-chipriota y jónico-ático, un dialecto llamado micénico. El lineal B se desarrolló a partir de un silabario anterior, llamado Lineal A, empleado para escribir el idioma eteocretense, una lengua preindoeuropea hablada por los nativos cretenses antes de la invasión griega de la isla, y no representa del todo correctamente la fonética del dialecto micénico. Ésta y otras razones llevaron a su abandono y al desarrollo de un alfabeto completamente nuevo.



Disco de Festos⁶

⁶Se trata de una escritura combinada del sistema lineal A y B, además de otras formas de escritura no reconocidas. Data de la edad de bronce. Museo Herakleion de creta.

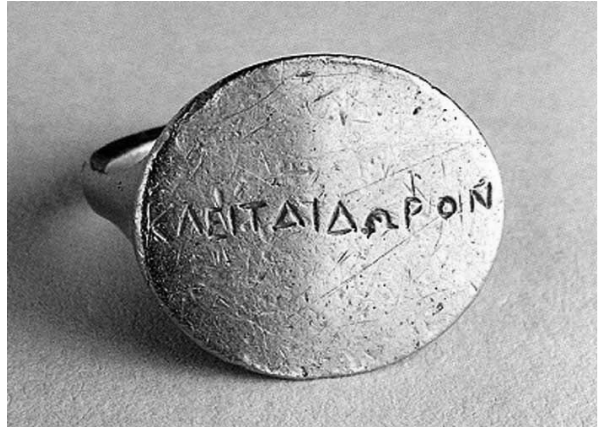
Imagentomada de: <http://fanjacc.wordpress.com/2007/12/14/los-10-enigmas-sin-resolver%E2%80%A6-%C2%BFte-atreves-indiana-jones/>

Grecia conoce el alfabeto semita por comerciantes fenicios después de las guerras troyanas. El alfabeto fenicio constaba únicamente de sonidos consonantes y las vocales había que suplirlas, por lo que los griegos creyeron necesario usar símbolos vocales para evitar confusiones con su lengua, así que adaptaron algunas consonantes para este propósito. También añadieron caracteres de su propia invención y produjeron un alfabeto de 24 letras. Una de sus particularidades fue el cambio de dirección de los caracteres y así el cambio de su lectura. A veces el escribano escribía de derecha a izquierda, otras de izquierda a derecha y a veces alternaba. A la escritura que iba en ambas direcciones se le llamó **boustrofedon**, esto significaba que la primera línea iba de derecha a izquierda y la segunda de izquierda a derecha. Al hacer esto también modificaban la dirección en que iban las letras.

Al igual que los fenicios, no utilizaban en su escritura ni espacios ni signos de puntuación, y hacen una traducción del alfabeto fenicio a partir de su entendimiento de los caracteres y los sonidos de su lenguaje. Así se incorporan las vocales.

Los griegos forman el primer alfabeto completo en el año 1000 a. C; para propósitos diarios los griegos escribían con un estilo de marfil sobre tablillas de cera. Después emplearon papiros y pieles de animales en pergamino, lo que hizo que la

escritura evolucionara en su forma al cambiar de estilo por la pluma.



Escritura griega⁷

1.1.5 Los etruscos

Los colonizadores griegos llevaron más tarde el alfabeto a Italia donde fue adoptado por los etruscos en el siglo XVII a. C. Ellos constituyeron un alfabeto que consta de 22 letras semitas y 4 griegas adicionales, cambiando nuevamente la dirección de la lectura de derecha a izquierda.

Pudo ser una evolución del griego, ya que pertenecen al mismo sistema y los caracteres son muy similares a los coptos y griegos. Consta de 26 caracteres básicos y otros 22 expandidos para la transcripción.

Los grabadores en piedra de estas letras etruscas igual que los romanos dibujaban sus letras antes de tallarlas, lo que les da ciertas características como la diferencia

⁷Anillo del siglo IV antes de cristo, museo arqueológico de Thessaloniki. Imagen tomada de: <http://www.greek-islands.us/ancient-greece/ancient-greek-jewels/>

de trazos entre las líneas verticales y horizontales.

1.1.6 Los romanos

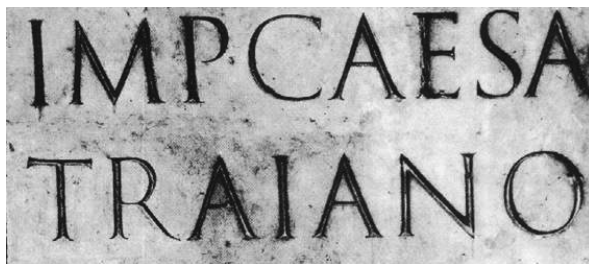
Fue probablemente durante la ocupación etrusca en Roma cuando el alfabeto pasó a manos de los romanos. Estos signos se modificaron de acuerdo con el latín mientras que los signos griegos fueron evolucionando.

Los romanos cambiaron la apariencia de las letras griegas y añadieron algunas al alfabeto, tomaron las letras “A B E Z I K M N O T X Y”. Conjugaron la Y y la I en un solo signo: la “I” latina; de igual modo la “U” y la “W” se expresaron con la “V” (Jury, 2007).

Además de los beneficios obtenidos del alfabeto griego, el alfabeto latino empezó a integrarse en su forma más primitiva, asumiendo el estilo clásico griego en el sentido de la lectura, es decir de izquierda a derecha, los nombres de las letras no fueron tomados del griego, fueron traducidos al latín y representan los sonidos de los signos por sí mismos en el caso de las vocales, o con la adición de una vocal en el caso de las consonantes; este modo de nombrar las letras pueden haberlo tomado de los etruscos.

También de los romanos asimilaron el uso de letras para las cantidades numéricas, por ejemplo números como **theta** que equivalía a 100, **phi** era igual a 1000 y **ka-**

ppa que equivalía a 50. Por otro lado muchos de estos números fueron modificados para usos propios, así theta paso a ser C que provino del sonido inicial de **centum**. Sucedió algo similar con la M de **mille**, entre otras.



Letras romanas de la columna de Trajano⁸

Durante la etapa de expansión de los romanos se le dio gran importancia al arte oficial como una forma de publicidad de los logros militares y políticos obtenidos. Estas imágenes informativas y propagandísticas contenían escritos en sus composiciones, asemejaban libros o rótulos que eran escritos en rollos. La apariencia de estas letras difería de las griegas redondas y curvas; aunque grabadas en piedra no muestran ninguna angulosidad que se esperaría al ser cortadas en un material tan duro, por lo que parece que eran dibujadas antes de ser grabadas; esto originó los diferentes grosores de trazos que son característica especial de las letras romanas. Otra característica oficial es el llamado ‘**serif**’, que es la línea usada como trazo final que

⁸Imagen tomada de: personal.us.es/tallafigo/romana.htm

apareció probablemente porque simplificaba el corte de las letras sobre la piedra y las hacía más estéticas.

A este tipo de letra se le admiró por su belleza y claridad extraordinaria, por lo que se piensa que el desarrollo de la tipografía occidental pudo tener base en ella.

Así quedó constituido el alfabeto latino a partir del griego con sus modificaciones pertinentes, los romanos se preocuparon por el perfeccionamiento de la forma de las letras, lo cual provocó el desarrollo de las distintas familias de letras, que se extendieron por todo el continente.

Fue en cuanto a la forma de las letras como los romanos contribuyeron principalmente al desarrollo del alfabeto. Las formas de sus letras son muy parecidas a nuestras mayúsculas actuales. Se le asignaban como “**cuadras**” cuando el estilo era monumental como en la columna de trajano o como “**rústicas**” cuando eran ligeramente más rígidas, por el cambio de inclinación del trazo.

VOIVITVRAI ERÖDORICTISTV
INTUSSAXASONANIVACVAS
ACCIDITÆACIËSSISËIAMIO

Letras capitales rústicas⁹

Para los textos manuscritos se usaban dos tipos de letras basados en los ya mencionados, estos eran: las letras **capitales cuadradas** eran la versión escrita de las mayúsculas lapidares (escritas en piedra) que se encontraban en los monumentos ya antes mencionados, e iguales a esas terminaban en un pequeño remate llamado serif. Y las **capitales rústicas** que son una versión comprimida de las capitales cuadradas; éstas permitían escribir el doble de información en un pergamino por su tamaño y se necesitaba mucho menos tiempo para escribirlas.

IDALIAELVCOS'VBIM
FLORIBVS'ETDVLCIAD
IAMQ·IBATDICTOPAR

Letras capitales cuadradas¹⁰

En el año 150 a. C el pergamino ya había substituido al papiro en su función de soporte para la escritura. A diferencia del papiro, el pergamino se podía escribir por los 2 lados del soporte y era más duro, por lo que se podían usar diferentes herramientas para escribir.

⁹Imagen tomada de: www.proel.org/index.php?pagina=alfabetos/romano

¹⁰Imagen tomada de: www.proel.org/index.php?pagina=alfabetos/romano

1.1.7 Edad Media

La sociedad feudal inicia con la caída de la sociedad esclavista del imperio romano, en el año 453 d. C.

En los tiempos de esplendor romano el arte oficial había sido impulsado fuertemente. Con su decadencia, el arte dejó de florecer y las masas se volvieron al misterio de la religión en busca de consuelo espiritual, habiéndose acrecentado su interés por el cristianismo. La nobleza terrateniente medieval ahora contaba con un aparato ideológico fundamental para la dominación del campesinado: la iglesia católica.

La iglesia fundó los monasterios para difundir el cristianismo, algunos de éstos se convirtieron en centros copiadore de manuscritos religiosos; los libros se escribían con tinta y pluma y estilo; las iniciales de los capítulos recibían un tratamiento especial, y se les conoce como las **letras capitulares**. Las capitulares y los decorados de los libros eran muy laboriosos, por lo que a veces no podían terminarse.

A raíz de esto y por una mayor demanda de libros para difundir el cristianismo, la letra romana paso a tener una evolución, de la rústica y cuadradas, las letras pasaron a ser **cursivas**, compuestas solamente de minúsculas. Su función era la de simplificar el trabajo manuscrito levantando en menor periodo la pluma, omitiendo los rasgos angulosos y substituyéndolos por cur-

vas para lograr un trazo rápido y continuo. Tanto las cuadradas como las rústicas se reservaban, por lo general, a los documentos que se esperaba tuvieran algún tipo de permanencia; mientras que las transacciones diarias se hacían en cursivas, o lo que hoy llamamos letras de caja baja.

Entre el siglo III y el V se piensa que nacieron las letras **Unciales** en el norte de África; éstas son todas mayúsculas cursivas que apoyaron las necesidades de rapidez ofreciendo mayor legibilidad. Más tarde a estas letras se les reduce el módulo y pasan a ser minúsculas, y se caracterizan por sus rasgos curvos y verticales.

Letras unciales¹¹

Estas letras integraron rasgos de las cursivas, sobre todo en la forma de la A, la E, la D, la H, la M y la Q. La palabra Uncial significa en latín la doceava parte de algo, por lo que generalmente las podemos considerar letras más pequeñas; al fin y al cabo se crearon para utilizar la menor cantidad de pergamino posible ya que éste era muy

¹¹Imagen tomada de: www.letraherido.com/160206/escriturascapitales.htm

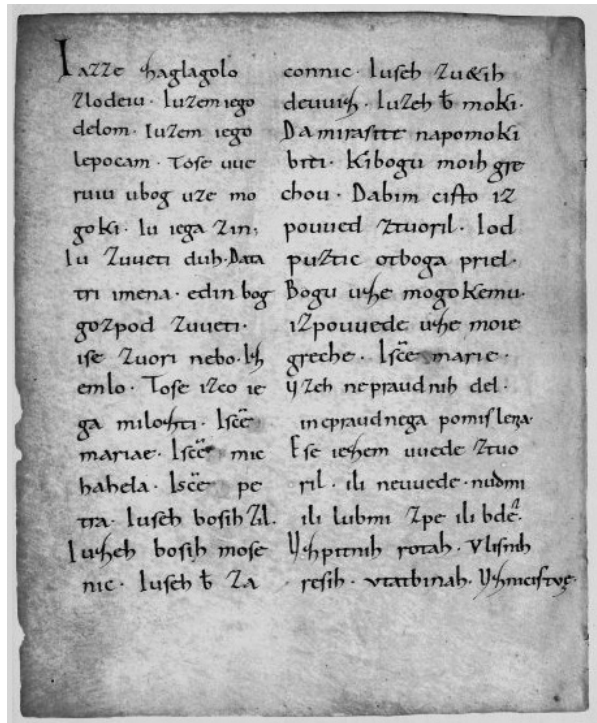
caro. De éstas se generaron unas letras llamadas **semiunciales** que más bien son una formalización de las letras cursivas.

damnationem fidei erre
 ze aboletur penalt fran
 nun rirabolendaert Cu
 Episcopimanu minnoceTe
 gnam non ad siln loqum cog

Letras semiunciales¹²

Posteriormente estos estilos fueron substituidos por la **minúscula carolingia** de inspiración romana, sugerida en la época de Carlomagno a fines del siglo VIII d. C. En el siglo X, durante la alta Edad Media, se construyeron las grandes obras del arte románico y se establecieron las relaciones comerciales entre dominios feudales que habían parecido independientes y aislados anteriormente. El comercio entre estos feudos lo hacían los Burgos, que posteriormente crearon una clase social llamada burguesía, que sería uno de los elementos que derrocarían posteriormente a la organización social feudal. Las villas pasan a ser posteriormente centros comerciales y con ello se desarrollan otras actividades económicas que llevarán al nacimiento del capitalismo.

¹²Imagen tomada de: www.proel.org/index.php?pagina=alfabetos/romano



Minúscula carolingia¹³

Para el siglo XIII las ciudades pobladas por el sector burgués originan la necesidad de la formación de las primeras universidades, sustituyendo a las instituciones monásticas como encargadas de la educación superior. Los libros se vuelven materia esencial para los alumnos y los maestros, siendo también mercancía producida por los artesanos urbanos. Estos libros se imprimían principalmente en grabados en madera, innovador método en que se imprimían textos con temas como: los devocionarios, manuales universitarios, biblias de tamaño reducido, y nuevas formas lite-

¹³Imagen tomada de: www.proel.org/index.php?pagina=alfabetos/romano

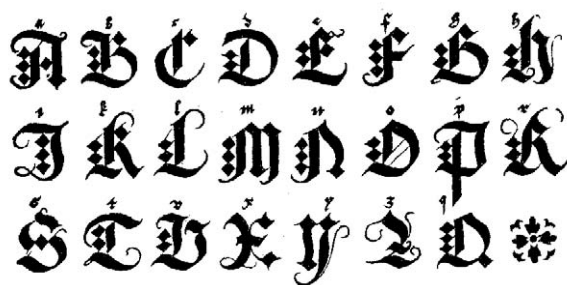
rarias profanas, ya no escritas en latín sino en las lenguas nativas de cada región.

Carlomagno fue el primero en unificar Europa después de la era romana, en el año 789 d. C. promulgó un edicto con el fin de estandarizar todos los textos eclesiásticos. Confió esta tarea a Alcuin de York, abad de San Martín de Tours, y bajo la supervisión de este abad se volvieron a escribir prácticamente todos los textos eclesiásticos y más tarde los textos seculares de esos tiempos. En el carácter de este tipo de letra incluía letras mayúsculas y minúsculas además de signos de puntuación y letras capitales.

Cuando el arte gótico floreció en el siglo XIII la tipografía tomó sus formas básicas de alargamiento hacia el cielo y el uso de las ojivas para la creación de la letra **gótica**, que desplazó al estilo carolingio; las góticas son letras muy angulares, comprimidas y más ornamentales que prácticas; sus rasgos son verticales y rectos, sus extremos terminan en punta y son negras y condensadas, dificultando su legibilidad. Por ello se les considera un retroceso tipográfico y sólo sobreviven en algunos ejemplares de la biblia con estos tipos.

La disolución del imperio de Carlomagno significó la aparición de variantes regionales de los textos de Alcuin. En el norte de Europa es donde encontramos a la gótica también llamada **Textura** debido al efecto de tejido que tenía en una página de texto. En el sur se mantuvo una caligrafía

más redonda y abierta llamada **Rotunda**. Y en Inglaterra, Francia y países bajos predominó un estilo híbrido llamado **Batarde**.



Letra gótica¹⁴

1.1.8 El renacimiento

Esta época sirve como escalón para la llegada a la edad moderna; aquí se deja el pensamiento metafísico para dar paso al humanista. Los humanistas rechazaron las letras góticas por su falta de legibilidad y redescubrieron las formas sencillas carolingias. Circunstancias diversas como el aumento de la población y la acumulación de riquezas en las ciudades dieron como una de sus varias respuestas la necesidad de producir libros. Se inventa la imprenta en 1450 y con ésta se difunden las ideas humanistas. Gutenberg tenía conocimientos de química, ingeniería y metafísica, y usó todos en busca de la imitación de los efectos

¹⁴imagen tomada de: www.spanishred.com/foro/showthread.php?t=22915

que la manuscrita generaba. Dado que se basó en su época, el tipo de letra que utilizó fue la gótica del norte. La imprenta posterior usó los tipos **humanísticos** que fueron resultado de los 2000 talleres de impresión que llegaron a existir en 240 ciudades europeas y de 15 siglos de desarrollo de alfabeto latino.

Finalmente el alfabeto romano quedó integrado por letras minúsculas, carolingias retomadas por los humanistas y por letras mayúsculas cuadradas romanas.

De la página impresa no se obtenían los mismos resultados de visión y sensación placentera que se logran con los diferentes rasgos característicos de la escritura manuscrita. Por lo que los tipógrafos se ocuparon de la estética y la exploración de las técnicas de impresión. De aquí en adelante la escritura se desarrolla en términos tipográficos.

En 1470 se realiza la versión actual de la letra romana con influencias humanísticas ligadas a la Roma y Grecia antiguas. El dibujo de estas letras tuvo lugar en Venecia, así también el estilo antiguo (**old style**), conocido como veneciano. Este último es un paso hacia la geometrización de las formas de las letras ya que recurre a círculos, cuadrados y triángulos para la composición de su estructura. Este estilo se caracteriza por ser pesado, brusco y boludo y sus rasgos se le adjudican al uso de papel burdo y tinta tosca.

1.1.9 Después del Renacimiento, los tipos modernos

Estimulada por la imprenta y la gran producción de libros, Europa occidental mostró una gran preocupación por la escritura y las letras. En la primera mitad del siglo XVI se estudiaron las grandes letras romanas desde una perspectiva geométrica, así podemos encontrar tratados como uno de 1525 de Alberto Dürero llamado *La justa forma de las letras*, en el cual, ayudándose de círculos y arcos, ajusta las formas de las letras a cuadrados específicos (Tello, 1989).

Aldo Manuzio, veneciano, contribuyó en la historia de las artes gráficas con un tipo llamado **aldina**, **bastardilla** o **itálica**, inventada para economizar espacio, inclinando las letras para poder ajustarlas. Su característica es que tienen la misma estructura pero están inclinadas a la derecha, por la dirección lineal de la lectura. Inicialmente sólo fueron utilizadas para portadas y citas. También a este tipógrafo se le adjudica la invención de los libros de bolsillo que ayudaron a la difusión del conocimiento intelectual.

Posteriormente a mediados del siglo XVI en Francia se fabricaron tipos basados en las letras venecianas; éstas sugerían un nuevo sistema estructural basado en la tensión vertical y formas redondas. El mejor ejemplo de esto es probablemente la tipo-

grafía Claude Garamond (1544). Estas formas eran difíciles de trazar con pluma pero fáciles de moldear en metal. La tipografía **Garamond** mostraba mayor contraste entre los trazos gruesos y delgados; las letras redondas se estrecharon más adquiriendo una posición cada vez más vertical y los serifes se rizaron.

ALDVS PIVS MANVTIVS.
*Si priscos libros, veterum si volvere scripta,
 Debemus quidquid jam licet, Alde, tibi.
 Magna quid laus est Scriptoribus; at tibi major;
 Qui raris veteris CHALCOGRAPHIA arte novos.*

Letra bastardilla¹⁵

ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZÀ
 ÅÉÎÏÏØÜabcdefghijklm
 nopqrstuvwxyzàåéîïøü
 &1234567890(\$£.,!?)

Garamond¹⁶

En la historia de la tipografía tiene una especial importancia el parisino Claude Garamond (1480-1561), al ser el primer fundidor independiente. Además de establecer a la fundición de tipos como una

¹⁵Imagen tomada de: <http://dediseno.wordpress.com/2008/04/02/gracias-a-aldus/>

¹⁶Imagen tomada de: <http://zonaforo.meristation.com/foros/viewtopic.php?t=1352443&sid=b2215a8e10e0d545ded104d3715d9e19>

profesión en sí, diferenciada de la del impresor, las letras de Garamond ya no remitían a las letras manuscritas sino al punzón de acero con el que trabajaba.

En torno a 1540, Garamond y su colaborador, Robert Granjon, desarrollaron las primeras cursivas pensadas para ser utilizadas en combinación con las romanas, incluyendo una cursiva de caja alta. Estos trabajos continuaron hasta el diseño de la **Civilite**, que era una manera de regresar a la **Batarde**; aunque no substituyó a la cursiva, sirvió de línea para el desarrollo de letras **escriptas** que ha llegado hasta nuestros días.

Dos siglos después de la Garamond no hubo cambios sustanciales hasta que en el siglo XVII y XVIII hubo un florecimiento tipográfico debido a la popularidad alcanzada por las novelas románticas, panfletos y periódicos que llegaban a las crecientes masas de la clase media. El progreso más remarcable lo hizo Calson al crear un tipo llamado **Old Face**. Estas letras no eran una gran innovación sino más bien una final construcción del **Old Style** romano. Los tipos **Calson** son carentes de elegancia pero son sumamente claros y legibles. Por su gran precisión de detalles pierden su carácter manual y adquieren una construcción más de tipo máquina que reflejan el futuro del desarrollo de la tipografía.

William Calson fue el primer diseñador inglés de tipografías que tuvo relevancia.

En 1734 presentó su diseño que fue ampliamente aceptado casi de inmediato y desde entonces ha constituido un estándar. Esta tipografía se distribuyó por las colonias americanas de Inglaterra y fue la tipografía utilizada en las primeras ediciones de la declaración de la Independencia y la constitución norteamericana.

ABCDEFGHIJ	abcdefghijklmno
KLMNOPQRR	pqrstuvwxyzçt fi fl
STTUVWXY	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Z & Qu \$	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Calson¹⁷

Es evidente que con la llegada de la Revolución Industrial (siglo XVIII) hubo la necesidad de inventar nuevos tipos y herramientas para nuevas necesidades; estas innovaciones ocurrían tan rápido que cuando un estilo era aceptado como el óptimo otro se estaba desarrollando. A principios del siglo XIX aparece **Grand-jean**, tipógrafo francés que propone un tipo de letra de tensión vertical con minúsculas y trazos delgados, sin patines; esta característica fue retomada por todos los diseñadores de tipos para simplificar la letra y evitar la ornamentación excesiva, creando una comunicación más rápi-

da y adecuada a los movimientos del ojo en el acto de leer.

Un nuevo diseño de libros hizo su aparición en 1757 con las publicaciones de Virgilio impresas por el inglés Baskerville. Esto marcó la transición definitiva al diseño moderno, pues Baskerville creía que los protagonistas de un libro eran: un buen diseño, buenos tipos, buen papel y una buena prensa y que los adornos e ilustraciones eran secundarios, además de considerar los espacios en blanco de una página.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ZÀÅÉÎabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàåéîõ
&1234567890(\$£.,!?)

Baskerville¹⁸

Baskerville pasó 2 años diseñando sus tipos, y el resultado son unas letras de tensión vertical con contrastes entre gruesos y delgados (trazos muy finos) y serifes rectos. Éstos son anchos, muy legibles, de terminaciones rizadas, muy bien dibujados, caracteres impresos en papel y tintas hechas por él mismo.

¹⁷Imagen tomada de: <http://www.davewalkerdesign.com/blog/2008/01/13/gorgeous-hand-lettering-examples-from-a-1916-type-book/>

¹⁸Imagen tomada de: <http://www.identifont.com/similar?228>

John Baskerville (1706-1775), fundidor de tipos autodidacta, fabricante de papel e impresor. Con el fin de mantener la delicadeza de su tipo sobre la página desarrolló varias tecnologías secundarias. Como ya se ha dicho, pasó a fabricar su papel, muy suave; después de impreso pasaba las hojas por planchas de cobre para acelerar el proceso de secado.

Las innovaciones de Baskerville ejercieron una influencia notable en los fundidores de tipos europeos, en especial en las familias Didot, Fournier y en Giambattista Bodoni.

El francés **Didot** en 1775 y el italiano **Bodoni** en 1780 rompen con el estilo de pluma plana y sugieren combinar pesos, formas y proporciones de las letras; esto dio como resultado un alfabeto con formas circulares, cuadradas, rectangulares, triangulares y ovaladas. Estos tipos eran resultado de la necesidad de llamar la atención en el comercio y en la propaganda, y si bien funcionaban en las portadas, en las manchas tipográficas eran poco legibles. Eran indudablemente de apariencia imperial y extravagante, muy del gusto de Napoleón.

Bodoni continuó desarrollando los avances tecnológicos que había iniciado Baskerville, mejorando tanto la tinta como el papel, con el fin de sacar el máximo partido a su tipografía.

Los tipos Bodoni y Didot son muy parecidos; ambos sufren de rigidez, y debi-

do a sus grandes contrastes entre grueso y delgado, no son legibles pues lastiman la vista.

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÁÊÏÕØabcdefghijklmnop
nopqrstuvwxyzàâéîõø
&1234567890(\$£.,!?)**

Bodoni¹⁹

1.1.10 El siglo XIX

Los grandes avances tecnológicos del siglo XIX trajeron nuevos gustos e ideas a la sociedad. La producción en masa y el crecimiento de la industrialización crearon demandas de nuevas formas de impresión, primero para controlar satisfactoriamente el proceso de impresión, y luego para crear y estimular el consumo mediante la publicidad. Así, tanto la impresión como la fundición de tipos dejaron de ser un producto de la mano humana para transformarse en un producto industrializado que era masificado como jamás se había visto.

La ampliación de la producción trajo consigo el aumento del público lector, así como un nuevo mercado de consumidores

¹⁹Imagen tomada de: http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Typeface_samples

para los fabricantes. Los productos podían anunciarse a las masas con un costo relativamente bajo, por lo que los impresos empezaron a distinguir entre la impresión de libros y la impresión comercial. Se necesitaba una nueva estética comercial.

Las tipografías anteriores eran inapropiadas para este tipo de discurso por lo que se empezó a generar una nueva tipografía en negritas que era más ancha y más grande. El primero en diseñar algo así fue **Robert Thorne**, quien en 1803 fundió las letras que llevan su nombre y posteriormente cientos de tipografías lo siguieron. Durante décadas las negritas existieron como un tipo independiente hasta que a comienzos del siglo XX los tipógrafos decidieron retroalimentar a las familias de letras ya existentes.

Las letras que se habían estado produciendo eran cada vez más grandes, más gruesas y más exuberantes, debido a que la publicidad de alrededor de 1820 demandaba tipos más expresivos y atractivos para grandes tamaños. Se recuperaron entonces los tipos sin remates. La tipografía de palo seco fue presentada por primera vez por William Caslon en 1816; ésta no notaba ningún cambio de grosor por lo que fue utilizada para titulares.

Uno de los más significativos son los tipos llamados **egipcios**, hechos por el mismo Caslon. Los que se oponían al uso de esta tipografía la llamaban “grotesca”, y en

Estados Unidos la llamaban “gothic”, hasta que un fundidor inglés llamado Vincent Figgins la nombró **Sans Syruph**.

ABCDEFGHIJKL
MNOPQRSTUVWXYZ
XYZabcdefghijklmnopq
rstuvwxyz
1234567890
(.?!?&\$£€)
Qa

Egipcios²⁰

Para 1829 la máquina de escribir se volvió popular como medio de reproducción y se hizo indispensable crear una medida tipográfica, la que hoy llamamos pica, que ayudó a formar grandes economías en la producción de libros.

A finales del siglo XIX comenzaron a gestarse las vanguardias del siglo XX. El movimiento **ARTS & CRAFTS** fue un definitivo precursor, cuyos integrantes difundían su total rechazo a la industrialización de los objetos y asumieron el trabajo artesanal, por lo que llegaron a producir tra-

²⁰Imagen tomada de: <http://www.linotype.com/es/89079/egyptianboldextended-fuente.html?PHPSESSID=8bf990a2f693e7d7fb0a5fd5d5ab57d4>

bajos de impresión como se hacían en la Edad Media, rescatando las letras capitulares y las ilustraciones en grabado. William Morris, precursor de este grupo, se preocupó por la belleza de las letras en combinación con su legibilidad, al mismo tiempo que dejaba a un lado las excentricidades de las formas que turbaban la lectura. Y retomando estéticas anteriores creó un estilo muy parecido al gótico pero mucho más legible.

Otro avance tecnológico importante de este siglo, que estaba profundamente relacionado con la evolución de la tipografía, fue el neón en 1989, cuyo descubrimiento dio paso a la comunicación tipográfica urbana más exclusiva: los signos de **neón**.

Esta fue la ocasión de experimentar con nuevas formas de la letra, y posiblemente por la dificultad que presentaba el material para ser doblado, resultaron más adaptables las letras *sans serif* y *script*.

1.2 ELEMENTOS FORMALES²¹

1.2.1 Terminología

Como cualquier oficio, la tipografía tiene sus términos específicos, por lo que habrá que repasarlos para su mayor comprensión

y aplicación para nuestras necesidades específicas.

Línea de base: La línea imaginaria que define la base virtual de las letras.

Línea media: La línea imaginaria que define la altura media de una letra en caja alta (véase diagrama).

Altura de x: La altura de la “x” minúscula en una fuente determinada.



Trazo: La línea que define la forma básica de la letra.



Ápice/vértice: El punto creado por la unión de dos astas diagonales, pueden ser ascendentes y descendentes.



²¹Tanto la información de este subcapítulo como sus imágenes fueron tomadas de Baines Phil en su texto llamado *Tipografía, función forma y diseño*, y de Frutiger Adrian de *En torno a la tipografía*.

Brazo: Los trazos cortos que salen del asta de la letra, tanto los que son horizontales (como en la “E”, “F”, “T”) como diagonales (en la “K”, “Y”).



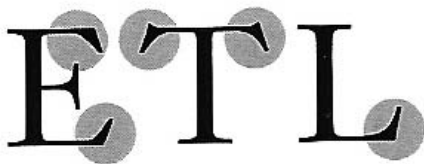
Ascendente: La porción de asta de una minúscula que se eleva sobre la línea media.



Uña: El medio remate que caracteriza a algunos trazos curvos.



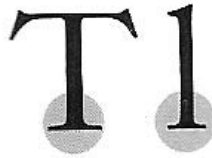
Pico: El medio remate de algunos trazos rectos.



Bucle o panza: La forma redondeada que describe una contraforma. Este puede ser abierto o cerrado.



Apogige: La transición entre el remate y el asta.



Contragrafismo: El espacio que hay en el interior de una letra que tiene un contorno cerrado o parcialmente cerrado.



Perfil, filete o barra transversal: El trazo horizontal de una letra que une 2 astas.



Cruz o travesaño: El trazo horizontal de una letra que atraviesa su asta.



Horcadura: El espacio interior que se crea en la unión de dos trazos.



Descendente: La porción de una letra en caja baja que se proyecta por debajo de la línea base.

p q y

[
Oreja: El trazo que se extiende más allá de la letra.

g r

Cuadratín y medio cuadratín: Éste se basa en la anchura o en el grosor de una “M” en caja alta, es el espacio que mide lo mismo que el cuerpo del tipo. Y medio cuadratín es la mitad de un cuadratín.

M d p

Lágrima: La terminación redondeada de un trazo que no es un remate o serife.

f a

Cola: Trazo corto que parte del asta de la letra, tanto en la parte inferior del trazo (“L”) como inclinándose hacia abajo (“K”, “R”).

L K R

Ligadura: El carácter formado por la combinación de 2 letras.

f i f l a

Cuello: El trazo que conecta el bucle y el ojal inferior de la “g” en caja baja.

g

Ojal inferior: En algunas tipografías, el bucle creado en el descendente de la “G” en caja baja.

g

Remate o serife: El pie en ángulo recto u oblicuo que se halla al final del trazo.

A T M

Hombro: El trazo curvo que no forma parte de un bucle.



Doble arco: El asta de la “S”.



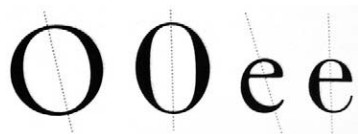
Espolón: La extensión que articula la unión de un trazo curvo y un trazo recto.



Asta. El trazo vertical u oblicuo más característico de la letra.



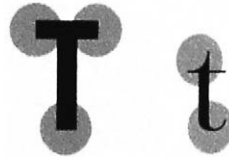
Modulación: La orientación de la letra, según la indica el trazo fino de las formas redondas.



Floritura: El arabesco que amplía el trazo de una letra.



Terminal: La terminación de una letra que no tiene remate; los terminales pueden ser aplanados, agudos, graves, cóncavos, convexos o redondeados como una pelota o una lágrima.



La fuente completa de una tipografía contiene mucho más que las 26 letras básicas, mínimo 10 numerales además de signos de puntuación.

Caja alta: Son las letras mayúsculas además de determinadas vocales acentuadas, así como las ligaduras entre la *a/e* y *o/e*.

Caja baja: Las letras minúsculas que incluyen los mismos caracteres que las de caja alta, más las ligaduras entre *f/i*, *f/l*, *f/f*, y *f/f/i* y la **eset** (la doble s alemana).

Versalita: Son letras de caja alta reducidas a la altura de *x* de la tipografía. Las versalitas están principalmente en las fuentes con remates. Las versalitas de software no son en sí verdaderas versalitas, ya que su tamaño no varía, y no deben confundirse con las versalitas verdaderas.

Numerales de caja alta: También llamados cifras capitales, éstos tienen la misma altura que las letras de caja alta. Son ideales para su uso en tablas.

Numerales de caja baja: También se les llama cifras de estilo antiguo o cifras de texto, están compuestos a la altura de x con ascendentes y descendentes. Son ideales para cuando se necesita combinar letras de caja alta y de caja baja. No son muy frecuentes en las tipografías de palo seco.

Cursivas: Como pasa con las versalitas, se cree que la forma real de este tipo de letra es la que da el software, pero la realidad es que las cursivas intentan imitar el estilo manuscrito mencionado en el subcapítulo anterior; por lo que no debe confundirse con una cursiva de computadora, también llamada oblicua, con una cursiva “verdadera”.

Puntuación y caracteres misceláneos: Aunque todas las fuentes contienen signos de puntuación estándar, los caracteres misceláneos pueden variar de una tipografía a otra, por lo que es importante estar familiarizado con los caracteres que cada tipografía contiene antes de escoger una para un trabajo.

Ornamentos: Se llaman ornamentos a los diversos símbolos destinados a ser utilizados junto con la tipografía. La mayoría de éstos se comercializan con su propia fuente y no en conjunto con una tipografía concreta.

Cuando se conocen las partes de las letras pueden aplicarse estos conocimientos a la identificación de diferentes tipos. Sin embargo, existen aplicaciones de esti-

lo que sería bueno reconocer. No hay que olvidarse de que estos diferentes tipos de estilos pueden aplicarse a una misma tipografía.

Otros conceptos de la forma de la letra son:

Contrapunzón o contraforma: Es el espacio descrito y algunas veces contenido por los trazos de la forma. Cuando las letras se unen para formar una palabra, la contraforma incluye el espacio entre ellas. Esto resulta especialmente importante cuando se trabaja con letras pequeñas como la “r” minúscula, que no tiene contraforma en sí misma.

El grado de control sobre la contraforma en una tipografía determina el grado de armonía con el que las palabras aparecen juntas; en otros términos, es la facilidad con la que podemos leer el texto compuesto. Un fenómeno interesante que cabe mencionar sobre la contraforma de dos letras específicas es que mientras se hace un acercamiento a la “s” para analizar su estructura, no se pierde su identidad por el contrapunzón, mientras que con la “g” sucede lo opuesto.

Los principios básicos de las formas en el diseño son aplicables a las letras, lo cual nos genera una infinita gama de posibilidades; por dar un ejemplo: fina/negrita, estrecha/ancha, orgánica/mecánica, redonda/cursiva, pequeña/grande, positivo/negativo, de remates/de palo seco, ornamentada/sencilla.

El contenido dicta la forma.
 Más es menos.
 Dios está en los detalles.

Estos tres dogmas identifican el trabajo del tipógrafo: la expresión clara y apropiada del mensaje del autor, la economía de medios inteligente y un entendimiento profundo del oficio.

Además del glosario presentado en este subcapítulo, vale la pena mencionar otros elementos conocidos como atributos formales que son:

1.2.2 Construcción

En una tipografía cada carácter comprende varias partes o componentes. Suelen llamarse “trazos” cuando la configuración formal del carácter deriva de las formas manuscritas. Esas partes componentes pueden ser reunidas de varias maneras.

Construcción continua

O

Aquí no existen puntos enfáticos singulares de transición entre los trazos de los elementos.

Construcción suelta o discontinua

oi S

Existen puntos enfáticos de transición entre trazos o rupturas entre elementos.

b e D E

Las letras también pueden ser modulares: compuestas por elementos individuales sueltos a partir de un conjunto limitado de elementos.

O e O

Otras formas consisten en hacer referencias a herramientas de escritura o formas caprichosas de escritura.

1.2.3 Forma

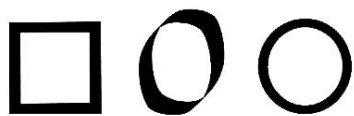
Las formas básicas del alfabeto latino, en su evolución desde las inscripciones monumentales de la antigua civilización romana, son las líneas curvas y las rectas. Para describir las formas que componen todos los diseños de tipografía se puede analizar el tratamiento y las variaciones posibles de cada uno de esos componentes.

Variantes de las formas tradicionales

A M K

Curvado de líneas normales rectas con elementos redondos en las esquinas, elementos irregulares.

Tratamientos de las curvas



Líneas curvas substituidas por rectas, curvas cortadas o fracturadas y curvas continuas.

Aspecto de las curvas



Ovalada, redonda circular, redonda cuadrada y cuadrada.

Detalle de las curvas



Tratamientos exagerados de asta, asta y anillo que no logran tocarse y arcos casi cerrados.

Astas verticales



Bordes paralelos, convexos, hechos con elementos cóncavos e irregulares.

1.2.4 Proporciones

La proporción se emplea para describir las dimensiones básicas de la letra y el uso del espacio.

Anchura

Aunque muchos tipos de letra sólo estén disponibles en una anchura, otros tienen familias de diferentes anchos, algunas variantes se muestran a continuación.



Chupada, media (normal), ancha.

Proporciones relativas: capitales



Proporciones de las capitales cuadradas romanas.



Anchura de capitales regulares.

Proporciones internas relativas



Ascendentes más altos o iguales que las capitales.



Altura de x grande.



Altura de x pequeña.

1.2.5 Modulaci3n

El car3cter visual de una letra viene determinado parcialmente por el espesor y variedad de l3nea usados en la forma.

Contraste

Característica que describe la diferencia relativa entre el grosor del trazo y el perfil de una letra.



Ninguno, medio, alto, exagerado.

Eje constructivo del contraste

Identifica las posiciones relativas entre el grosor y el perfil de la letra.



Ning3n contraste, vertical, inclinado, horizontal.

Transici3n

Describe c3mo se relacionan el grosor y el perfil de una letra.



Ninguna, gradual, abrupta, instant3nea.

1.2.6 Espesor o grosor

Atributo que describe el grosor de las formas a trav3s de una fuente de caracteres completa, imponiendo su color o impacto global.

Color

Algunos tipos s3lo est3n disponibles en un espesor y se describen en funci3n de su “color”.



Color claro.



Color medio.



Color negro.

Espesores dentro de una familia

Muchos tipos están disponibles en forma de familias de mayor o menor espesor. A efectos de su descripción, consideramos el espesor medio como el normal y la descripción de los demás espesores se harán con respecto a éste.

LMB
LMB

Fino, seminegro o normal y negro.

1.2.7 Remates o trazos terminales

Esta sección describe algunas características de los remates.

Pies o líneas base


Son remates derivados de la escritura manual y pueden adoptar diversas formas: pico, uña, rectiforme, oblicuo, plinto.



Los “pies” inclinados evolucionaron las capitales romanas de las inscripciones y se llaman “remates romanos”. Pueden ser despuntados y/o toscos, agudos y refinados, lineales.



Otras posibilidades son los pies uniformes. Modulados, atrofiados, cuneiformes, toscos y sin remate (sans serif).

Remates de ascendentes


Pueden adoptar la forma de un extremo despuntado, un trazo inclinado, un trazo inclinado despuntado, agudos, etc. Otras variedades hacen juego con los pies antes explicados. En general, su estilo se repite en los terminales que no sobrepasan la altura de x.

Remates: caracteres específicos

Hay letras como la “c”, “e”, la oreja de la “r” y el anillo de la “a” que tienen remates singulares que dan información en la descripción y clasificación de los tipos.



Remates específicos de la “a” y la “t”.

1.2.8 Caracteres clave

Existe cierto tipo de caracteres cuyo tratamiento resulta particularmente significativo para distinguir un tipo de otro. A

continuación se muestra una selección básica de los mismos:

aa

Uno a dos pisos.

ggg

Uno o dos pisos, con cola abierta o cerrada.

QQQ

Cola corta, cola que corta el anillo, cola larga.

1.2.9. Decoración

La decoración puede ser considerada como una fuente así como un atributo para el diseño de tipos. La decoración entendida como atributo describe algunos de los motivos y recursos ornamentales corrientes que se utilizan para realizar tipos de letras ya existentes.

NNNNNN

Sombra, invertida, perfilada, de plantilla, sombreada, decorativa/pictográfica.

1.3 EL SIGNO LINGÜÍSTICO

1.3.1 La lengua y el lenguaje

Antes que nada, tenemos que hacer una separación muy clara entre estos 2 elementos.

El lenguaje es la capacidad natural que tiene cualquier organismo biológico para transmitir información, este tipo de comunicación es de tipo instintivo y no se reduce sólo a sonidos, sino también a todos los demás sentidos que se encuentran involucrados.

El graznido de un pato, un apretón de manos, una caricia, son formas de lenguaje que se encuentran sumergidas en lo más profundo del instinto. El lenguaje funciona como la forma de comunicación entre dos organismos para su sobrevivencia, ya sea a nivel celular, o a nivel macro atómico como un ser complejo.

La lengua es un elemento sintético, propio del ser humano, pero existe como una variante del lenguaje, así la totalidad es el lenguaje y la lengua sólo es una mínima manifestación de éste. Martinet (1982a) cita a Ferdinand de Saussure y dice que la lengua nace como un producto social de la facultad del lenguaje y un conjunto de convenciones necesarias adoptadas por el cuerpo social para permitir el ejercicio de esta facultad entre los individuos. Así, lo social funciona como una intervención en lo natural.

“La lengua es el instrumento por medio del cual nos comunicamos al transmitir a otros nuestros pensamientos. Es al mismo tiempo, el soporte del conocimiento gracias al cual nuestro pensamiento se fija, analiza y conserva.” (Martinet, 1976a, p. 27).

Así, la lengua es un sistema de signos que nos permite constituir ideas distintas, mediante un sistema de sustitución.

Podemos decir entonces que la lengua es en esencia un sistema de comunicación por medio de signos fonéticamente expresados que se ocupan de fijar el conocimiento y las ideas, y que ésta comienza en cuanto un niño descubre el uso práctico de lo que es un signo.

El niño se dispone al almacenamiento de signos para darle un uso hablado, aparte de otros elementos del lenguaje como la mímica, la gestualización, etc.

Para André Martinet (1976b) el lenguaje y el uso de los signos se complementan desde el estado primario, así un bebé que tiene cierto tipo de reacciones para pedir su alimento, tiene un comportamiento de tipo lingüístico. La adquisición de un signo implica la formación de un hábito. Un niño observa que, en determinada situación los adultos repiten la misma expresión, y pasa a asociar una con otra.

El signo infantil contiene tres modalidades o tres usos fundamentales, llamo *a x*, *deseo x*, y *este es x*, por lo mismo la adquisición de nuevos signos se recibe vía oral.

El signo es un elemento puramente mental, mientras que el habla funciona de manera fónica, estos son signos fónicos, mientras que a la escritura se le llama símbolos gráficos. Este mismo autor refiere que existen 3 formas fundamentales del lenguaje y la lengua, el conocimiento, la comunicación y la expresión, y cada uno contiene su sistema de signos: los abstractos como en el álgebra o cualquier cuestión científica, los códigos, señales o lenguas artificiales para la comunicación y las gesticulaciones, las lágrimas, los gritos, etc., para la expresión, aunque éstos encuentran otros sistemas en cuestiones rituales, danzísticas, etc.

“La comunicación humana es un proceso triple: neurológico, fisiológico y social”. (Martinet, 1976a, p. 67).

Uno conoce lo que experimenta, y la comunicación funciona como la transmisión de esa experiencia.

Nótese que este autor no hace ninguna separación entre lengua y lenguaje, aquí estos 2 conceptos se transforman en uno que funciona como complemento. En el otro sistema encontraríamos que la expresión es de tipo del lenguaje, mientras que el conocimiento es de tipo de lengua, al menos la transmisión de éste en el habla. El lenguaje funciona como una mixtura de estas 3 funciones en proporciones variables según sea el caso. La comunica-

ción es un elemento de conjunto mientras que la expresión y el conocimiento son individuales.

El signo primario funciona como una manifestación de un deseo, no como la representación o sustitución de un objeto. En cuestión de diferentes lenguas, podríamos entender las palabras como signos fonéticos que nos representan un mismo objeto en diferente modo, pero esta es una definición muy simple, ya que nunca representa el mismo objeto, el entendimiento de otra lengua supone acostumbrarse a analizar el mundo de otra manera, es completamente otra forma de pensar.

La escritura funciona como la transcripción del mundo, pero funciona en sí misma como un universo independiente. En su calidad de signo, la letra permite presentar las cosas.

1.3.2 El lenguaje hablado

Nuestra constitución fisiológica nos permite comunicarnos a través de 2 canales; el hablado y el escrito. El lenguaje hablado es primero y le sigue el escrito. El habla permite compartir ideas complejas entre los individuos; de esta manera las tareas pueden ser organizadas colectivamente.

El conjunto de los sonidos de un lenguaje llamado **fonética** puede dividirse en 3 elementos principales: la fonética articuladora o fisiológica, que analiza los sonidos generados por nuestros órganos de fona-

ción, y el modo en que se producen esos sonidos. La fonética acústica que trata de las propiedades físicas de los sonidos; y la fonética auditiva que se ocupa de nuestra percepción del sonido. El habla puede descomponerse en sus elementos básicos, llamados fonemas. Así pues, un fonema es un elemento fonético no susceptible de ser disociado en unidades fonológicas inferiores. Cada lengua está constituida por fonemas, aunque su naturaleza y número varían entre cada lengua, los fonemas carecen de significados en ellos mismos, pero combinados de innumerables maneras representan infinitud de objetos e ideas. Ejemplo: p/l/b/r/a en combinatoria: palabra (Baines, 2002).

Al hablar se difuminan los valores fonéticos independientes de una palabra y esto ocurre de igual manera entre las mismas palabras en una oración. Para Baines (2002) al hablar sin darnos cuenta unimos palabras al igual que hacemos pausas para dar más énfasis. Darnos un respiro o invitar al oyente a darnos una respuesta. Esta continua difuminación es más evidente cuando escuchamos un idioma que no entendemos. El habla es presentada como un continuo, así que es nuestro cerebro el que la separa en palabras individuales.

1.3.3 El lenguaje escrito

La forma hablada del lenguaje es invisible: la escrita visible. Pero sus diferencias son

más profundas que la pura forma, como muestra el cuadro siguiente²²:

El lenguaje hablado	El lenguaje escrito
Primario: los individuos y las lenguas desarrollan el habla antes que la escritura	Secundario, sigue al hablado
Adquirido: asimilado espontáneamente	Aprendido y construido
“Natural”	“Artificial”
Original	Copiado
Interior a la mente	Externo a la mente
Organizado en el tiempo	Organizado en el espacio
Auditivo: se oye	Visual: se lee
Tridimensional, situacional	Bidimensional, plano
Efímero	Permanente
No requiere equipo	Requiere equipo
A menudo infra valorado	Prestigioso, valorado
Por lo general, en presencia del destinatario	Por lo general, en ausencia del destinatario
Díálogo	Monólogo
Respuesta inmediata	Respuesta diferida
Espontáneo, desarrollo de ideas compartido	Estudiado, narración planificada, revisado y editado
Rápido. Caracterizado por pausas y muletillas	Relativamente lento
Fragmentado sintéticamente: las frases carecen de límites claros	Sintácticamente cohesivo: límites entre frases claramente definidos y reforzados por la puntuación

El lingüista suizo Ferdinand de Saussure, a finales del siglo XIX, definió 2 formas del sistema escrito: el alfabético y el ideográfico. Esta definición inicial puede ser muy útil para describir la evolución de los signos escritos. Los sistemas ideográficos se fundamentan en signos gráficos que representan significados, y por lo tanto tienen una base semántica, en tanto que los sistemas alfabéticos se sustentan en signos lingüísticos arbitrarios que representan unidades de habla y contienen una base fonética.

Como su nombre lo indica, las formas ideográficas son gráficas: se derivan de pictogramas de dibujo sencillo. Un pictograma es un dibujo que representa un objeto. El espectador reconoce la forma bidimensional y la relaciona con la tridimensional gracias a un conocimiento previo del objeto. Éstos pueden representar elementos sencillos pero para entender objetos o ideas más complejas deben funcionar en combinación con otros ideogramas. Éstos condensan visualmente una idea o concepto.

El lenguaje como sistema de comunicación y de fijación de las ideas entre los que sabían escribir y leer dio como resultado el desarrollo de disciplinas intelectuales como la economía, la medicina, la teología y la ciencia. Existen las diferencias entre lenguaje y escritura; se puede compartir la escritura entre varias culturas pero el lenguaje no, un ejemplo de esto es la lengua china, en la cual existen varios dialectos

²²Cuadro tomado de *Tipografía función forma y diseño*, p. 18.

pero sólo una escritura, lo que provoca que las personas se puedan comunicar a partir de ésta aunque sean de diferentes regiones.

“Todo código nace de que el lector y el escritor tienen un bagaje cultural común, y están familiarizados con las formas y los convenios de comunicación”. (Baines, 2002, p. 19).

Los sistemas ideográficos basados en letras requieren de una gran cantidad de símbolos, ya que cada idea viene a representarse en un signo propio; al mismo tiempo que no guardan relación con los fonemas del habla. Por lo que en teoría es posible leer el lenguaje ideográfico sin conocer nada de la lengua hablada, como acabamos de mencionar en el ejemplo anterior.

Nuestro abecedario fonético común está conformado por 22 letras escritas romanas más 6 modernas para compensar los fonemas de las lenguas no romanas nativas de los pueblos bárbaros, y 45 fonemas hablados. Además de signos de puntuación específicos para cada lengua.

Eco (1968) menciona que Ferdinand de Saussure diferenciaba el lenguaje en sistemas ideográficos de los fonéticos pero el filósofo francés Jacques Derrida señala que estos sistemas no estaban completamente separados, aunque las letras del alfabeto son símbolos completamente fonéticos, además sus organizaciones escritas y ti-

pográficas muestran elementos puramente ideográficos. No existe relación fonética entre signos de puntuación, formas de caja baja y caja alta, cursivas, negritas. Adornos y filetes expresivos, ni siquiera en los blancos entre las palabras; esas son características de signos ideográficos.

En nuestros sistemas de sonido existen elementos que los sistemas de notación escrita no logran recoger. A menudo, las conversaciones se desarrollan intercalando palabras o frases inacabadas, lo contrario de lo que sucede cuando escribimos. El diálogo permite al oyente completar el significado de lo que oye mediante el gesto y la expresión facial del que habla, evitándose así la inconcreción. Si el oyente no entiende o malinterpreta algo, el que habla siempre tiene la posibilidad de repetir, reforzar o sustituir palabras, o exponer una metáfora o alegoría que faciliten al oyente su comprensión. Se produce así una taquigrafía oral que permite la transmisión rápida de las ideas. Las conversaciones pueden revelar un tono de voz familiar, una pronunciación personal e idiosincrásica, un acento regional, un giro dialectal, una identidad de clase, género o edad. Si bien hay que admitir que el código escrito permite deducir algunas de esas inflexiones, siempre hay muchas otras que quedan ocultas o enmascaradas por la rigidez de la tipografía. Debido a lo anterior, algunos escritores y diseñadores han generado sim-

bología o símbolos de puntuación para lograr los efectos ya antes mencionados.

1.3.4 Principios semióticos

Si bien hemos definido hasta ahora la forma como se construye una letra desde una perspectiva histórica y sus elementos formales, nos falta en este momento explicar cómo funcionan en la lengua y el lenguaje signico. Como este no es un trabajo de tesis de un lingüista me enfocaré a dar algunos de los principios semióticos y retóricos por los cuales el lenguaje escrito trabaja.

En primera instancia hay que tener en cuenta que existen dos grandes semióticos a partir de los cuales todo el pensamiento posterior sobre esta disciplina se desarrolla. Por un lado tenemos a Pierce de Norteamérica, y por el otro a Saussure, francés.

Según Eco (1976) Saussure entiende por semiótica la transmisión de ideas entre 2 sujetos, mientras que Pierce entiende por semiosis cualquier tipo de información generada por un primer elemento hacia otro por un canal de comunicación. Ambos se basan en la concepción del signo como la unión del significado y el significante. En otro sentido, para Saussure el proceso de semiosis depende directamente de un signo artificial que es emitido de una manera intencional, mientras que Pierce ve en los signos no intencionales una parte importante de la comunicación y del proceso semiótico. Dicho de otra manera, Saussure

limita la semiótica al campo de la lingüística humana, mientras que Pierce intenta englobar cualquier tipo de comunicación dentro de la semiótica.

En primera instancia hay que resaltar que la semiótica se ocupa principalmente de todas las manifestaciones de comunicación entre dos sujetos, teniendo en cuenta que no toda interacción se basa en signos, sino que en este ejercicio semiótico hay diferentes elementos que participan en una comunicación legible.

La semiótica tiene 2 niveles básicos, el nivel inferior considerado por Eco (1968) como el campo de la fisiología cerebral anterior al sentido o al signo, como parte fundamental del proceso, este umbral inferior de la semiótica se ocupa de las reacciones más de tipo fisiológico neurológico en la comunicación y muchas veces a respuestas automáticas de los organismos que generan la comunicación. Desde la perspectiva de los dos grandes semiotas antes mencionados, este nivel semiótico puede ser relegado a un elemento de menor importancia al no estar conformado por signos. Los elementos que constituyen a la comunicación en el umbral inferior son las señales (más adelante explicaremos estas definiciones), los estímulos y la información física.

La semiótica debe abarcar también aquellos procesos que, sin incluir directamente el significado, permiten su circulación como el contexto.

Posteriormente encontramos el nivel superior de la semiótica, el que se encuentra enfocado a la comunicación directa entre los dos sujetos, a partir del uso del signo y el proceso de semiosis; entendiendo a este proceso como la reducción o la transformación del objeto real inmanente en un signo, ya sea lingüístico o gráfico. Desde esta perspectiva, el signo lingüístico adquiere la capacidad de comunicar y mantener un conocimiento a partir de un medio específico, así, la cultura y el lenguaje se generan a partir de este proceso. Estos autores mencionan que toda cultura es comunicación, y existe humanidad y sociabilidad solamente cuando hay relaciones comunicativas. Por lo tanto se puede puntualizar que la semiótica se ocupa de investigar a la cultura principalmente como formas de comunicación, o como Umberto Eco menciona:

“Todos los fenómenos de cultura pueden convertirse en objetos de comunicación”. (Eco, 1968, p.31).

Podemos vislumbrar que el campo de la semiótica se configura a partir de una amplia gama de subdivisiones que se enfocan en un aspecto específico del efecto semiótico, sólo por dar un ejemplo tenemos la semiótica médica, zoosemiótica, comunicación táctil, paralingüística, códigos de gusto, cinesica, etc.

Para empezar a definir cómo un proceso de comunicación se genera y se aplica

hay que comenzar por los términos mínimos de la comunicación. En este caso me permitiré construir un pequeño modelo de comunicación basado principalmente en la interacción de un sistema mecánico electrónico.

“Sólo puede entenderse la sociedad mediante el estudio de los mensajes y de las facilidades de comunicación de que ella dispone y, además (...) en el futuro, desempeñarán un papel cada vez más preponderante los mensajes cursados entre hombres y máquinas, entre máquinas y hombres y entre máquina y máquina”. (Weiner, 1950, p.31).

Por un lado tenemos una necesidad humana que necesita simplificarse. El ejemplo que da Umberto Eco es el de una represa que acciona una lámpara dependiendo del nivel en que está el agua. Hay una señal específica que emite el aparato mecánico a través de un código específico en un medio específico. Esta señal es recibida por otro aparato mecánico que lo decodifica y ejecuta una acción en reacción de la señal primaria, que puede ser el simple hecho de dejar pasar agua para evitar una inundación inminente.

Encontramos ya un modelo de comunicación, tenemos una señal que es emitida por un aparato transmisor, y esta señal es transmitida por un canal a un aparato receptor o destinatario que la decodifica. Cuando una persona habla es el emisor, el

lenguaje el canal y el receptor el oído y el cerebro de un segundo sujeto.

En este sentido un aparato mecánico sólo tiene la capacidad de responder de una manera lineal al estímulo que es el inicio de la comunicación, la luz significa o señala en este caso que el agua se encuentra en cierto nivel, así el aparato receptor reacciona de una manera igual de lineal a la señal.

Las señales en sí no son signos que signifiquen algo, sino más bien estímulos perceptuales que señalan un aspecto. Por eso el ejemplo tiene que ver con cuestiones mecánicas y no sígnicas. Con este ejemplo se puede construir un código increíblemente complejo a partir solamente de la represa y el sistema de emisores y de receptores, porque en un segundo momento la multiplicación de estas lámparas que generan los estímulos en reacción de la situación de la represa pueden señalar diferentes niveles del agua, y pueden de igual manera señalar la existencia de peligro o el vacío de la misma represa a un sujeto humano que signifique este código (Eco, 1976).

Antes del código mismo, que podemos entender como una sistematización de los signos y las señales, existe lo que llamaremos información, o para usos prácticos, información libre. La información libre es todo lo que existe previo a una codificación en un grupo de elementos parecidos, por ejemplo las letras del teclado de

esta computadora son información libre, la manera como las estructura en una forma gramatical las vuelve un mensaje, y el lenguaje es un código que es decodificado por el lector.

Escribir ASDTFGHIJÑ+{ÑLKJV HC-TYUIOHFUD IFWJQSDKLFSV UWER-QGIBFPOSD, es solamente llenar de información o ruido el espacio de la página, es la posibilidad mas no la concreción del mensaje, es, según Eco, información.

La información reside más en lo que se puede decir que en lo que se dice, en este sentido las posibilidades de combinación de las letras son casi infinitas pero el simple hecho de un ordenamiento puede generar comunicación en vez de sólo información.

Cuando las alternativas o la información son más reducidas, la comunicación es más sencilla, como ejemplo podemos mencionar el sistema de la represa y darnos cuenta de que este sistema es más sencillo entre menos posibilidades de combinación tenga, todo código tiene al menos dos posibilidades.

En este sentido un código es un sistema de posibilidades en su origen, que reduce de una manera sistemática las posiciones combinatorias, y un mensaje único representa una forma concreta como se organiza la información, la selección de una secuencia de símbolos constituye un orden definitivo.

En cuanto a las diferenciaciones entre la señal y el signo, la señal se acerca más a un estímulo físico que genera una reacción inmediata en un sistema comunicacional mecánico, tecnológico u orgánico, mientras que el signo significa algo porque existe un sujeto humano que interpreta la señal y le da un sentido en diferentes niveles.

Prácticamente sólo existen dos maneras de significación y las demás maneras son formas alternas del sentido. La primera forma de significación es la denotación.

1.3.5 La denotación

A la denotación la podemos entender como el significado directo del signo, en el contexto histórico espacial en el que se encuentra este signo.

Dentro de la interpretación signíca de un significante existen 2 elementos que modifican nuestra interpretación de la realidad; éstos contienen en sí mismos mecanismos semióticos que están ligados en mayor y menor grado a elementos extrasemióticos como son el contexto, la familia, la educación del receptor, etc.

Estos elementos son la denotación y la connotación.

La denotación en un primer término se entiende como el significado de un significante. Dicho de otra manera, es el primer significado que se encuentra ligado a un código.

Si yo voy caminando por la calle y veo un anuncio de una letra E en mayúsculas encerrada en un círculo rojo con una línea roja que cruza a la letra, entiendo a partir de mi contexto inmediato y mi experiencia, que éste significa que no debo estacionar un auto en esa área. Esta relación inmediata es la denotación de un signo.

En el sistema de la represa antes mencionado la señal era percibida por un aparato mecánico que respondía de manera inmediata al estímulo, reaccionando éste de manera que nivelaba la cantidad de agua que se encontraba en la represa, con un sujeto humano, la señal significaría peligro por el conocimiento previo del sujeto sobre el código de la lámpara, por lo que éste tendría que tomar una decisión sobre la acción a realizar.

El significado de un signo se aísla solamente por medio del contexto y una situación específica; esto significa que un signo gráfico o lingüístico sólo llega a tener un significado a partir de un plano espacial temporal. Un ejemplo de esto sería la expresión de fuego. En medio de un incendio señalar o decir fuego significa peligro, pero si estoy con mis amigos sentado en un parque y una mujer pasa y digo fuego significa algo totalmente diferente.

“La denotación ha de ser la referencia inmediata que el código asigna a un término en una cultura determinada”. (Eco, 1968, p.95).

La denotación en estos términos se entiende que puede ser aplicada a 3 categorías:

- 1) Los elementos sincategoremáticos. Estos son palabras o conceptos que en sí mismos no contienen referente alguno pero que son necesarios para la estructuración del lenguaje. Términos como /el/, /por/, /con todo/, denotan posición pero ningún objeto, son cuestiones del lenguaje más bien organizativas.
- 2) Los nombres propios. Esta categoría contiene en sí misma la definición de unidad cultural, ya que para ser comprendida una denotación específica se debe contar con un contexto específico dentro de un medio, decir Napoleón es entendido por todos como unidad cultural que denota emperador francés de un espacio y tiempo definido. Mientras que suponiendo que yo tuviera un hijo llamado Napoleón, a mí me denotaría mi propio hijo antes que lo ya mencionado.
- 3) Los significantes de sistemas semióticos puramente sintácticos, como por ejemplo los significantes musicales o los significantes de notación musical. Donde un signo refiere un sonido específico.

Antes de pasar al siguiente punto que sería la connotación me parece importante ha-

cer referencia a otros elementos semióticos que están en juego en este proceso, como la ya mencionada unidad cultural.

1.3.6 Otros elementos semióticos²³

Muchas de estas ideas ya son manejadas de manera natural por muchos creadores de imágenes, por lo que las explicaciones que se den en este apartado serán cortas y concisas.

Para empezar todos conocemos el concepto de significado y significante, el significante es el objeto que se presenta ante nosotros como forma perceptible, mientras que el significado es lo que nos refiere o nos dice ese objeto en términos de ideas, señales, o signos.

Ahora bien, **el referente** es el objeto original del que nace el concepto, este referente, aunque está en un primer momento del proceso semiótico, en una segunda instancia de comunicación no es necesario: yo digo el perro iba caminando por la calle Benito Juárez, sin necesidad de tener ni al perro ni a la calle en el momento en que me refiero a ellos.

Aquí utilizo 2 formas de referentes, por un lado está una generalización de una especie que es el perro, con esto no significo un perro específico sino una generalidad que será entendida más adelante como una uni-

²³Estas definiciones fueron recopiladas de dos libros: *La estructura ausente* y *Tratado de semiótica general*, ambos de Umberto Eco.

dad cultural. Por otro lado, hago referencia a una calle específica que no es intercambiable por otra, ya que en cierto contexto es un elemento individual y único.

Ahora bien, otra forma como se presenta el referente es como un signo que hace referencia a un objeto, como un logo, una fotografía etc.

Por otro lado se entiende como **falacia referencial** lo que se entendería como una mentira. A partir del conocimiento previo del código como el lenguaje, se puede modificar el sentido de los referentes en esa oración de esta manera: el perro va caminando por la calle. Ésta se modifica añadiéndole referentes en su estructura gramatical y queda: el perro va caminando en dos patas en la calle.

El referente, el contexto y las bases educativas que conforman el código y su veracidad, constituyen en este enunciado un falso referente. La veracidad evidentemente tiene diferentes grados dependiendo de la organización de los elementos que conforman la oración.

La **unidad cultural**: esto es el referente visto desde la perspectiva de Eco de una manera universal. Si decimos el perro, con la idea de referente, entenderíamos que el perro no es un perro específico sino la idea de todos los perros existentes del presente, pasado y futuro, no hay un determinismo específico, una individualidad, más bien el perro se entiende como una concepción

cultural específica de perro. El perro no es un objeto sensible sino la idea compartida por una cultura de un perro.

El **interpretante** es otra representación referida al mismo objeto pero en diferentes medios, un dibujo de un perro y la palabra escrita perro es el ejemplo más claro.

Según Eco (1976) algunas de las variantes de los interpretantes son:

- Puede ser el significante equivalente en otro sistema semiótico. Puede corresponder la palabra silla con el diseño de una silla.
- Puede ser el indicio directo sobre el objeto particular que supone un elemento de cuantificación universal. Todos los objetos como éste.
- Puede ser una definición cinética o ingenua en términos del mismo sistema semiótico. Por ejemplo sal por cloruro de sodio.
- Puede ser una asociación emotiva que adquiera el valor de connotación fija. Como perro por fidelidad y viceversa.
- Puede ser la traducción de un término de un lenguaje a otro, o una sustitución mediante un sinónimo.

En términos artísticos Foucault utiliza el término de **caligrama** para definir esta misma situación del referente en una pieza de Magritte. Conceptualmente es exactamente lo mismo, un objeto de representa-

do de dos formas diferentes en el mismo plano visual.

1.3.7 Campos semánticos

Una unidad cultural subsiste y se reconoce en la medida que existe otra que tiene un valor distinto. Utilizando el ejemplo del perro se puede afirmar que el valor cultural perro sólo existe en cuanto hay otro valor similar en un grupo que es diferente al primero; el conjunto podrían ser los mamíferos donde las unidades culturales alternas serían cosas como los gatos, los mapaches, las ballenas, etc.

Los campos semánticos son pequeños grupos de elementos, palabras o conceptos que entre sí contienen parentescos específicos y pequeñas diferenciaciones entre las unidades culturales, como los colores, las razas de perro, etc.

Los campos semánticos formalizan las unidades de una cultura determinada y constituyen porciones de la visión del mundo propia de aquella cultura.

Es evidente que los campos semánticos son constituidos por un contexto cultural lingüístico específico y que implican una inestabilidad bastante importante, ya que una pequeña modificación en el sistema generaría una reestructuración en todo éste. Igual que las unidades culturales, los campos semánticos adquieren su valor por los campos más próximos que dan identidad al primero.

Existe una interacción suficientemente íntima entre la visión del mundo de una civilización y la manera en que ésta convierte en pertinentes a sus propias unidades semánticas.” (Eco, 1968, p.88).

En una cultura pueden existir varios campos semánticos que pueden ser contradictorios, esto se debe muchas veces a la mezcla de varias culturas que confieren valores denotativos diferentes a los mismos conceptos; así el color rojo puede ser entendido como amor pero de igual manera puede connotar sangre y violencia.

Por lo tanto, según Eco (1968) podemos afirmar que:

- 1) En una determinada cultura pueden existir campos semánticos contradictorios.
- 2) Una misma unidad cultural puede (dentro de una misma cultura) formar parte de campos semánticos complementarios. Por ejemplo en los campos semánticos de mamíferos y animales acuáticos, la ballena entra en las 2 categorías.

1.3.8 La connotación

“La connotación es el conjunto de todas unidades culturales que una definición intencional del significante puede poner en juego en la mente del destinatario”. (Eco, 1968, p.80).

En sí la connotación la podemos entender como las formas secundarias de significación de un significante. Utilizando el ejemplo de los colores, el color rojo puede denotar pasión como una significación primaria, pero como elemento secundario connota hambre, sabiduría, intriga, etc. Las connotaciones de un mismo término pueden ser varias dependiendo del **background** del interpretante. Se ponen en juego todos los factores subjetivos del sujeto para una interpretación connotativa. Hay que tener en cuenta que muchos de los valores connotativos de los signos son convenciones estructuradas por la educación y el medio, por ejemplo, un signo que denote seguridad puede connotar reposo para un sector poblacional específico.

Sobre la denotación y la connotación, Umberto Eco (1976) nos dice:

“Llamamos denotativas a las marcas cuya suma constituye e identifica la unidad cultural a que corresponde el significante en primer grado y en que se basan las connotaciones sucesivas”.

En cambio llamamos connotativas a las marcas que contribuyen a la constitución de una o más unidades culturales.” (Eco, 1968, p.137).

Por último, hay que tener en cuenta que un signo X puede tener una larga gama de posibilidades connotativas que pueden variar por muchos factores, sin embargo, se entiende que una comunidad mantiene cierto tipo de valores culturales que hacen más

probable la aparición de ciertas connotaciones que otras. Por lo que observamos una incesante repetición de valores subjetivos hacia ciertos objetos o elementos semióticos.

1.3.9 La Retórica

Antes de empezar a clasificar las categorías retóricas, me parece importante empezar por describir cómo funciona la retórica desde un punto de vista teórico y tal vez histórico.

En la antigüedad se admitía la existencia de varios tipos de razonamiento y argumentación, uno en el cual se llegaba a las conclusiones a partir de silogismos indiscutibles; este tipo de argumento no admitía discusiones porque se imponía como una verdad absoluta por medio de la lógica de sus principios. También existía un razonamiento dialéctico con el que se argumentaban premisas probables y se daba un mínimo de dos posibles soluciones o respuestas; la razón era la última en decidir cuál era la más aceptable. Y por último existía el razonamiento retórico que igual que el dialéctico parte de premisas probables y llegaba a conclusiones no absolutas al no buscar una verdad, sino que más bien buscaba persuadir de una manera emotiva al oyente, y esto lo hacía basándose en silogismos retóricos (Garroni, 1973).

La retórica clásica, que tiene sus orígenes en el siglo V a. C., se encargó de sistema-

tizar el discurso oral con fines persuasivos en los foros jurídicos y políticos. Para los griegos existían cinco fases de la creación del discurso retórico: *inventio*, *dispositio*, *elocutio*, *memoria* y *actio*.

En la actualidad los razonamientos absolutos han sido minimizados y sólo se encuentran en algunas partes de la filosofía como axiomas indiscutibles. La mayoría de las ramas de la filosofía y la teología han sido pasadas como argumentaciones cuestionables y de esta manera se ha reducido la capacidad de una fe fanática absolutista e intolerante.

En este sentido la retórica, entendida como el discurso persuasivo, pasa a ser considerada como una técnica de razonamiento humano. Pero según los retóricos hay diferentes grados del discurso persuasivo, desde la persuasión honesta a la persuasión como engaño, desde el razonamiento filosófico hasta la propaganda y la persuasión de masas.

Para convencer a un auditor, el orador debía demostrar que sus conclusiones derivaban de algunas premisas o principios indiscutibles mediante algún tipo de argumentación. Las premisas eran presentadas como modos de pensar que el oyente de una manera previa ya había aceptado como verdades.

Las figuras retóricas las entendemos como pequeñas fórmulas basadas en estructuras de silogismos, con el fin último

de la persuasión a partir de la modificación de la lógica del mismo silogismo; dicho de otra manera son fórmulas que modifican a los elementos del discurso para hacerlo más convincente y muchas veces más llamativo. Gracias a este embellecimiento los razonamientos previos se presentan como nuevos ya que llevan información imprevista (Capdevila, 2004).

Ahora conviene destacar una contradicción que según Eco (1968) la retórica lleva consigo:

- Por un lado, la retórica intenta llamar la atención a un oyente de algo que éste supuestamente desconoce todavía.
- Por otro lado, el resultado se obtiene partiendo de algo que el oyente sabe y quiere, intentando demostrar que se trata de una conclusión lógica.

En este sentido, y como forma de resumen, la retórica intenta convencer al oyente de algo que de manera previa considera una verdad. Desde este punto de vista los silogismos previos o la argumentación están basados igualmente en conocimientos que el oyente califica de verdaderos, por lo que se trata de una redundancia todo el discurso retórico, pero es una redundancia que no se presenta como tal. Esto desde el grado de la retórica del discurso que busca la verdad.

El mismo Eco (1968) menciona que la retórica tiene dos variantes más:

- a) La retórica como técnica generativa, como dueña de mecanismos argumentales que permite generar nuevas argumentaciones persuasivas basadas en la dialéctica.
- b) La retórica como depósito de técnicas argumentales ya comprobadas y asimiladas por el cuerpo social.

El punto A tiene como acepción la capacidad de volverse a nutrir y poner en tela de juicio sus razonamientos previos sobre su propia forma de funcionar. Mientras que el punto B esta más cerca de lo que todos conocemos como figuras retóricas que es un inmenso almacén de soluciones calificadas.

1.3.10 Muestrario de Figuras retóricas escritas²⁴

La retórica ha tenido un desarrollo importante a partir de su redescubrimiento en la década de los 60 del siglo pasado, impulsada por la publicación del *Tratado de la argumentación: la nueva retórica* de Perelman y Olbrechts-Tyteca. A partir de esta obra la retórica supera sus límites lingüísticos y se empieza a generar una retórica visual a

partir de las figuras ya conocidas. Roland Barthes y su discípulo Jacques Durand, entre otros, empezaron construir las bases de la Retórica Visual, trasladando las técnicas del lenguaje y la literatura a la imagen.

A continuación presento algunas explicaciones sobre algunas figuras retóricas.

Antítesis y oxímoron

En esta figura retórica se presenta una aproximación entre dos palabras o frases de significado opuesto; tiene el fin de enfatizar el contraste de ideas o de sensaciones. Un ejemplo sería decir algo como “la suavidad de tu piel de elefante”.

En el oxímoron se produce una conjunción de opuestos como pasa con la palabra “agridulce”. La misma palabra oxímoron es ella misma un oxímoron, ya que se deriva del griego oxys, que significa ‘agudo’, y morón, que significa ‘liso’.

Acentuación

El objeto de interés se presenta fuertemente contrastado respecto al resto de la imagen, por ejemplo si está en color, mientras todo lo demás aparece en blanco y negro. Se usa con bastante frecuencia en las imágenes de la publicidad.

Comparación o símil

La comparación o el símil, como su nombre lo indica, establece una relación de parentesco a partir de una conjunción compara-

²⁴Estas definiciones fueron recopiladas de dos libros: *La estructura ausente* y *Tratado de semiótica general*, ambos de Umberto Eco.

tiva entre dos clases de ideas u objetos, por ejemplo: “como tu cabello sombrío”, o fórmulas parecidas como: “tal”, “semejante”, “así”, etc. Y fórmulas afines como “semejantes”, “así” y flexiones del verbo “parecer”, “semejar” o figurar.

Eufemismo

Es una sustitución de un término o frase que tiene significaciones desagradables como insultos. Puede a veces sonar como lenguaje pretencioso o cursi. Como el simple hecho de la frase popular: “Te golpearé donde no te da el sol”. Muchas veces esta fórmula justifica o sustenta la doble moral o los prejuicios.

Hipérbole y lítotes

La hipérbole consiste en la exageración de los rasgos de una persona o cosa, ya sea esto por exceso como “veloz como el rayo” o por defecto como “más lento que una tortuga”.

En el caso de lítotes, también es llamada atenuación, y consiste en decir menos para decir más. Es muy frecuente el uso de lítotes en el recurso de la negación: “No fue poco lo que hablaron” o “¿Te parece poco?”.

Metonimia y sinécdoque

La metonimia es el uso de una palabra o frase por otra que tiene una relación de contigüidad como el efecto por la causa,

como el uso de la palabra “dolorosa”, para referirse a la cuenta que hay que pagar, lo concreto por lo abstracto como “unos nacen con estrella”, un instrumento por la persona que lo utiliza como “una de las mejores plumas del país” en el caso de un escritor o un periodista. La metonimia visual puede observarse en los cuadros del pintor Arcimboldo, en los que cada personaje es retratado a partir de los objetos que representan su función o profesión: el busto del bibliotecario está formado por libros, por ejemplo.

En la sinécdoque las relaciones son de incursión a diferencia de la metonimia, donde son de continuidad. Es más fácil entenderla como la representación del todo por la parte y viceversa; de igual manera, la especie por el género y viceversa, el singular por el plural, etc.

El ejemplo más puro de esta figura en el campo visual es el uso de la Torre Eiffel como emblema de París o de Francia.

Paradoja

Es una frase o enunciado que resultan absurdos para el sentido común. Como ejemplo podemos mencionar la frase: “Vivo en conversación con los difuntos”, de Francisco de Quevedo.

Personificación

Es la representación de objetos inanimados o ideas abstractas como seres vivientes; es

muy frecuente en la fábula, las caricaturas y hasta el cine para niños.

Sinestesia

La sinestesia es la unión de dos imágenes o elementos que pertenecen a diferentes mundos sensoriales, como “verde chillón”, donde lo visual se une con lo auditivo.

Calambur

Se produce cuando las sílabas de una o más palabras agrupadas de otra manera dan un significado diferente y hasta contradictorio. Además de su uso literario también se utiliza mucho en adivinanzas y juegos de palabras propios del lenguaje oral, como “Y lo es, y lo es, quien no lo adivine tonto es”, “Lana sube, lana baja”.

Metátesis

Es una figura que se utiliza mucho en el habla común. Ésta se produce cuando se cambia una letra de lugar en una palabra como “Grabiél” por Gabriel o “cocreta” por croqueta. Su importancia radica en que muchas de las palabras que utilizamos ahora son resultantes de este proceso, como: spatula(m) > espadla > espalda.

Paragoge

Consiste en añadir un sonido al final de una palabra, así “huéspedede” por huésped. la paragoge ha sido muy utilizada para la incorporación de vocablos extranjeros que

acababan en una consonante extraña como en club, “clube”; de telephon, “teléfono”; de diskett, “disquete”.

Paronomasia

Combinación de palabras que tienen una fonética parecida pero un significado distinto; por ejemplo, este verso de Quevedo: “Con dados ganan condados”. Es un recurso muy utilizado en adivinanzas, cuentos tradicionales y chistes: “Poco a poco hila la vieja el copo”.

Anáfora

La anáfora consiste en repetir una o varias palabras al principio de una frase, o de varias, para conseguir efectos sonoros o remarcar una idea. Como ejemplo tenemos “Bate, bate, chocolate”.

Clímax y anticlímax²⁵

El clímax o *gradatio* consiste en poner las palabras en periodos según su orden de importancia o según un criterio de gradación ascendente. Es frecuente en las enumeraciones, como en esta estrofa de César Vallejo: “Y todavía, / aun ahora, / al cabo del cometa en que he ganado / mi bacilo feliz y doctoral, / he aquí que caliente, oyente, tierra, sol y luno, / incógnito atravieso el cementerio, / tomo a la izquierda, hien-

²⁵La descripción de esta figura retórica se tomó directamente de: <http://www.monografias.com/trabajos/21/figuras-retoricas/figuras-retoricas.shtml>

do / la yerba con un par de endecasílabos, / años de tumba, litros de infinito, / tinta, pluma, ladrillos y perdones”.

En el anticlímax o *degradatio* se da una serie de ideas que abruptamente disminuye en dignidad e importancia al final de un periodo o pasaje, generalmente para lograr un efecto satírico. Como ilustración del anticlímax valga el siguiente fragmento de Enrique Jardiel Poncela hablando de sí mismo en *Amor se escribe sin hache*: “Gano mi dinero honradamente, con el trabajo de mi cerebro, lo cual es poco frecuente entre gente de pluma (literatos y avestruces)”.

La **interrogación** y la **exclamación** en la literatura también son consideradas figuras retóricas por algunos teóricos.

Onomatopeya

Es la imitación de sonidos naturales de una manera escrita como: “¡bang!” para una pistola, “tictac” para reloj, “zaz”, “pum”, o “crashhh” para el choque de un coche.

Asíndeton y polisíndeton

El asíndeton consiste en eliminar las conjunciones entre términos que deberían ir juntos. Se usa mucho en el lenguaje literario y coloquial y produce un efecto de rapidez. Un ejemplo de asíndeton es la frase de Julio César: “Veni, vidi, vici” (Vine, vi, vencí).

El polisíndeton, al contrario, consiste en repetir conjunciones con el fin de dar más

expresividad a la frase. Se usa mucho en los cuentos tradicionales e infantiles: “Cuando Alí Babá entró en la cueva quedó maravillado ante tantas riquezas: había monedas de oro y brillantes y ricas sedas y perlas y zafiros...”.

Hipérbaton

Es una alteración del orden lógico de una oración, es muy utilizada en la poesía principalmente por razones métricas y rítmicas, como la frase “de verdes sauces hay una espesura”, que no obstante tiene un orden lógico (hay una espesura de verdes sauces). El hipérbaton es una figura muy frecuente en la literatura barroca y en aquellos poetas que intentan reproducir el orden de la sintaxis latina.

Pleonasmo

Esta figura retórica consiste en añadir palabras innecesarias que no añaden información a la frase para realzar una idea como: “Lo vi con mis propios ojos”. Algunas veces se presenta como un error gramatical como: “Subir para arriba”.

Quiasmo

El nombre de esta figura deriva de la letra griega ji, cuyo signo gráfico se parece al de la equis; consiste en presentar de manera cruzada dos ideas paralelas e invertidas. Siempre son cuatro elementos que se corresponden como en: “Cuando tenía

hambre, no tenía comida y ahora que tengo comida, no tengo hambre”.

1.3.11 La retórica en la tipografía

La tipografía es la representación gráfica del lenguaje a través de la escritura, por lo tanto, esta es imagen y lenguaje. Se observa que la letra es imagen y texto. A algunos teóricos les gusta llamarla: TIPO-ICONO-GRAFÍA, una palabra para definir la letra, la imagen y la escritura (Ruiz, 2000).

Vislumbramos que la tipografía se encarga de construir las formas de las letras y después de organizarlas en palabras, oraciones, párrafos; en resumen, en textos que sean capaces de provocar al lector para que sean leídos.

Juan Martínez-Val, en su libro *Tipografía práctica*, termina su primer capítulo con unas conclusiones a partir de la tríada “letra-imagen-escritura”.

- Las letras son cosas:
El autor afirma que las letras son objetos o cosas con personalidad propia que no podemos modificar demasiado, porque son resultado de un bien social práctico. Los símbolos de la escritura están basados en la historia y la sociedad.
- Las letras son imágenes de cosas:
Como ya hemos mencionado, en el nacimiento de la escritura las letras

fueron imágenes de cosas, tienen sus bases en los pictogramas; y aunque esto se ha perdido debido a la abstracción de los signos de los antiguos alfabetos, la letra sigue siendo imagen.

- Las letras son productos históricos:
Cada diseño de una letra se ha realizado a lo largo de la historia y como un producto plástico artístico, existen siempre en relación al tiempo en que nacieron y se desarrollaron.
- Las letras son representaciones fonéticas:
Las letras que forman una palabra nos remiten a imágenes mentales de lo que esas palabras representan en el lenguaje verbal (significante y significado).
- Las letras son símbolos retóricos:
Para el autor las letras están llenas de un carácter simbólico relacionado directamente con su forma, cuando se imprime un texto llenamos la página de sensaciones y emociones asociadas con las letras que usamos. Estas sensaciones pueden tener un carácter nacional, tecnológico o incluso político, religioso o geográfico. Por lo que podemos asegurar que no existe una tipografía neutra.

Como hemos señalado, la tipografía en sí misma tiene una característica formal retórica que depende circunstancialmente de

la forma de la letra y de los antecedentes históricos donde ésta haya sido utilizada, por ejemplo:

La letra gótica es un caso especial en el que se aúnan cuestiones temporales, geográficas y políticas. Se trata de un tipo de escritura desarrollado antes de la invención de la imprenta, pero

adaptado a ella en sus comienzos. La letra gótica nos remite temporalmente a la Edad Media, geográficamente a los países centroeuropeos (concretamente a Alemania) y políticamente al nazismo. Aunque la gótica sea un tipo de letra “inocente”, lleva el estigma negativo de haber servido como “tipografía oficial” de la propaganda nazi. (Gamorral, 2005, p.17).

Capítulo 2

La tipografía y el texto en el arte conceptual

2.1 ANTECEDENTES Y ARTISTAS

2.1.1 Duchamp: El inicio común del arte contemporáneo

Según Moure (1968) y Schwarz (1973) este artista nace en Normandía, en 1902 tenía 15 años y pinta su primer cuadro de índole impresionista con fuertes influencias de Cézanne en sus inicios. Es parte de una familia con dos hermanos pintores, su padre les dio apoyo económico posterior a la mayoría de edad, y total apoyo en la elección de la profesión.

Llega a Nueva York en 1915, y ese mismo año publica con sus amigos dos revistas, la *Rongwrong* y *The Blindman*, que eran textos principalmente de índole dadaísta.

Realmente no hay mucho que decir sobre su vida; al parecer llevó una infancia y adolescencia normales sin ningún rasgo personal que determinara su pensamiento posterior.

En sus primeras piezas artísticas se ve un fuerte referente hacia los movimientos plásticos que le eran contemporáneos aun-

que ya de una manera tardía, como el postimpresionismo y el cubismo.

Se basa en la reducción de un desnudo a una línea, el *Desnudo bajando la escalera*, que tiene como objetivo la representación cinemática del objeto original a través de una descomposición de la forma más cercana al cubismo que al futurismo; así entendemos que esta representación cinemática presenta al objeto en una postura estática pero en forma repetida a diferencia del futurismo, que concibe la representación del movimiento como un solo objeto en el que su imagen es distorsionada por éste.

La producción de la pintura del *Desnudo bajando la escalera* se realizó al mismo tiempo que el futurismo hacía su aparición en Italia, por lo tanto existía un desconocimiento mutuo de los experimentos formales de cada uno de los sujetos, uno en Italia-Francia y el otro en Munich.

“Mi objetivo apuntaba a la representación estática del movimiento —una composición estática de indicaciones estáticas de las diversas posiciones adoptadas por una forma en movimiento— prescindiendo del intento de crear efectos cinemáticos mediante la pintura”. (Duchamp, 1978, p.152).

Esta obra se presentó en el *Armory show* de 1913, creando un gran escándalo por la postura tradicionalista que el arte norteamericano había mostrado en esa época. El arte norteamericano, como el arte mexi-

cano actual, estaba constituido por la importación de valores estéticos extranjeros, principalmente de Europa, para posteriormente configurarlos al contexto regional.



*Desnudo bajando la escalera*²⁶
Marcel Duchamp
Óleo sobre tela, 89 x 146 cm, 1912

No hay formas humanas ni indicaciones anatómicas, pero se pueden ver situadas

las formas, y a pesar de su reduccionismo evidente, el autor no la consideró como una forma de abstracción. Los juegos lingüísticos en los títulos de las piezas y la reducción de los elementos a sus formas más simples, serán su constante artística.

“Se me ocurrió pensar que un artista podía emplear cualquier cosa, un punto, una línea, un símbolo más o menos trivial, para expresar lo que quisiera decir”. (Duchamp, 1978, p.152).

Para esta época concibe la idea de que existen 2 tipos de artistas; uno que corresponde a los gustos y necesidades de la sociedad, y otro que construye a partir de una libertad lograda para un público ideal que no existe de forma inmediata (Duchamp, 1978). Él esperaba que su pensamiento artístico fuera entendido posteriormente, como de hecho sucedió. Así que, el mismo año en que el *Desnudo bajando la escalera* se presentó en el *Armory show*, Duchamp decidió que no iba a vivir de su arte para tener total libertad de elección sobre las piezas que produciría; por esta razón buscó y encontró un trabajo que le dio mucho tiempo libre de bibliotecario, con el cual sustentaba su existencia.

En ese periodo también empezó a considerar el gusto como una forma de aceptación de lo ya establecido y muchas veces superado, como un hábito más que una reflexión o propuesta. Y al mismo tiempo tuvo la idea de que el arte no era un ejerci-

²⁶Imagen tomada de: http://arte-factos.cl/?page_id=235

cio del cuerpo, sino más bien una práctica teórica que encuentra en el objeto físico su tangibilidad material.

Por lo tanto, Duchamp empieza a buscar en otros medios alguna manera de separar la práctica artística de la subjetividad emocional del autor, por lo que experimentará con el dibujo mecánico para lograr la supresión de cualquier tipo de expresión que genere un gusto, como diría Baudrillard: el trabajo automático de la máquina sólo produce más máquinas. Con esto mismo busca liberarse de cualquier forma de intervención humana en la creación de un objeto plástico.

Para cuando se presenta su primer *ready made* en 1913, *Rueda de bicicleta* ya tenía el concepto de la deshumanización de la obra de arte como resultado del proceso sistemático de los *ready mades*.

En esta primera fase de sus *ready mades*, los títulos no contienen ninguna información subjetiva o poética, sólo es lo que es.

El término *ready made*, en vez de describir al objeto como la mayoría de los títulos lo hace, estaba enfocada a llevar al espectador a otras regiones más verbales, y el objeto se convertía en un detalle gráfico de la presentación.

No tardó en darse cuenta de que el uso indiscriminado del *ready made* sólo podía generar algún tipo de indiferencia hacia el poder simbólico de éste, además de crear una estética constante y un gusto determi-

nado por este tipo de obra, lo que lo obligó a limitar su producción a cierta cantidad por año: produjo un total de 20 en toda su vida.



*Rueda de bicicleta*²⁷

Réplica de 1964, Marcel Duchamp, *Ready made: rueda de bicicleta montada sobre un taburete*. 64 x 132, cm, 1913

Los mismos Moure (1968) y Schwarz (1973) coinciden en que el *ready made* no tiene nada de único, porque la copia de un *ready made* transmite el mismo mensaje,

²⁷Imagen tomada de: <http://www.bikejuju.com/wp-content/uploads/2009/03/duchampwheel.png>

esto permite que las reproducciones que se hicieran de éstos posteriormente tuvieran el mismo valor simbólico. Los *ready mades* en primer lugar generan un cuestionamiento, pero no sobre el objeto que el autor presenta, sino sobre la valoración de los objetos artísticos y la forma de su producción; al mismo tiempo cuestionan a las instituciones de arte que los validan.

El *ready made* adquiere su valor al estar puesto en la galería de arte que lo significa y lo aleja de su funcionalidad natural, la forma de producción del objeto es un aspecto secundario, no importa si el tratamiento fue manual o mecánico, es más importante el espacio en el que es situado, por lo que el valor artístico no es considerado un universal, sino una suma de significaciones que son dadas por el contexto histórico social en el que la pieza se encuentra. El *ready made* funciona como el generador de preguntas sobre el arte mismo y no como un efecto retiniano, en primer lugar provoca la pregunta “que es el arte” con la posible respuesta: puede ser cualquier cosa.

En los *ready mades* posteriores, Duchamp empieza a jugar con el sentido en algunos de sus títulos y algunos carecen de relación referencial con el objeto, pero también sus anotaciones empiezan a remarcar el carácter procesal de las obras, un buen ejemplo es su pieza titulada *Peigne*, fechada el 17 febrero de 1916, a las 11 a. m.,

todo esto escrito en el peine y el estuche, marcando la fecha exacta de su elección y disposición como objeto artístico. Posteriormente lo firmó con sus iniciales, M. D., y en un estrecho del canto, escrito con pintura blanca, se puede leer, “3 ó 4 gotas de altivez no tienen nada que ver con la barbarie”. El peine soporta todas esas referencias como el objeto antiartístico y antiestético que es.

El objeto en sí mismo ya tiene una identidad dada por el espacio físico, social y por su uso para el que fue diseñado el *ready made*, al descontextualizarlo le genera un nuevo pensamiento, una forma alterna, y toda una nueva gama de connotaciones para un objeto reconocible.



*Peigne*²⁸
Original de 1916 y réplica de 1964, Marcel Duchamp, *Ready made: peine de acero con estuche de madera*, 4.2 x 16 x 1.25 cm.

²⁸ Imagen tomada de: <http://www.josephklevenefineartltd.com/NewSite/DuchampComb.htm>

También existen los *ready made* ayudados como el *Bruit secret* (el sonido oculto), con colaboración de Walter Arensberg, quien metió un objeto entre las placas que configuran esta pieza que genera un sonido que el mismo Duchamp nunca supo lo que era, y que está fechado en la Pascua de 1916. Las láminas de latón están grabadas con frases en inglés y francés yuxtapuestas una sobre otra, haciéndolas parcialmente indescifrables, además de que les faltan algunas letras (Tomkins, 1999).



*Bruit secret*²⁹
Original de 1916 y réplica de 1963, Marcel Duchamp, *Ready made: bola de mecate entre dos placas de acero, con un objeto oculto y desconocido* puesto por Walter Arensberg, 12.9 x 13 x 11.4 cm.

El mismo arte con una firma del autor se podía convertir en un *ready made*. Duchamp planeó firmar el *Empire State* para

crear el más grande *ready made* posible, pero en vez de esto en un café llamado *Cafe des artistes*, mientras cenaba con Walter Arensberg, firmó un cuadro de batalla y con ello resignificó una pieza ya existente y le quitó su carácter estético.

Para Duchamp los objetos se utilizan para generar los signos plásticos correspondientes, por lo que el *ready made* constituye un acto de desafío a la convencionalidad artística. Se le puede ver como un acto iconoclasta de su época.

La clave del *ready made* es la selección del mismo, cada objeto debe estar acompañado de sus datos específicos, o como el autor lo denominaba, es un “acontecimiento estético-plástico”.

La elección de los objetos de *ready made* nunca fue hecha por algún placer estético, esta elección estaba basada en la indiferencia visual, junto a la ausencia total de buen o mal gusto.

Una de las características principales de las piezas de Duchamp es que valora por igual lo permanente y lo efímero como parte del acto creador, además de que no cree en el aislamiento de los factores de una pieza, por lo que consideraba al lenguaje, a la imagen y a la materia como parte de un absoluto que es la pieza.

Asimismo, empieza a cuestionar las ideas tradicionales sobre los productos visuales. Él consideraba los aspectos sensitivos de la pintura como un elemento

²⁹Imagen tomada de: <http://www.idixa.net/Pixa/pagixa-0707301906.html>

primitivo y animal, el cual Courbet había llevado a su máxima expresión como forma de tradicionalismo en el siglo XIX. Considera a la pintura como un medio de expresión y no como un fin; un medio como muchos otros y no como un fin destinado a llenar toda la vida de un artista. Esto mismo opinaba del color al considerarlo un medio de expresión y no la finalidad de la pintura.

“La expresión intelectual antes que la expresión animal. Ya estoy harto de la expresión “pintamonas”. (Duchamp, 1978, p.154).

Por este pensamiento su pintura, antes de ser totalmente abandonada por Duchamp, era considerada o encasillada como intelectual y literaria, teniendo como sus máximas influencias al pensamiento filosófico, filológico y la poesía de Roussel y Brisset, poetas de su época.

Para Duchamp, Dadá fue el punto culminante de la reacción antiformalista, entendiendo este movimiento como una actitud metafísica y nihilista liberadora y purgante del pasado. Duchamp ve en Cézanne al gran maestro de la actitud física de la pintura, pero para él no se veía ninguna actitud que mostrara o enseñara ninguna noción de libertad, y ninguna actitud filosófica.

Cuando Duchamp reclama la devolución del arte al mundo de las ideas, no abo-

ga por la intelectualización absoluta, sino por una exigencia de auto cultivo intelectual, consciente de una disciplina moral, con una ética que no permitía un arte autocomplaciente y vacío, en relación a que fuera puramente sensitivo.

Para Duchamp el arte puede ser bueno, malo o indiferente (como característica moral), pero aun así es arte; igual que un sentimiento puede ser bueno o malo, pero sigue siendo un sentimiento.

Este mismo autor pensaba que había dos factores de la construcción de una pieza artística; por un lado el artista, y por otro el espectador. Para Duchamp el artista no debe ser visto como un médium entre las fuerzas extraespaciales o espirituales, ya que esta visión le quita el elemento de ser plenamente consciente de lo que hace y por qué lo hace.

El espectador es el otro factor que genera la aceptación sobre el trabajo plástico y le da la aceptación social. El fenómeno de la contemplación de la pieza de arte puede compararse a una transferencia del artista al espectador bajo la forma de una ósmosis estética que tiene lugar a través de la materia inerte: color, piano, mármol (Tomkins, 1999).

Teoriza de igual manera sobre la diferencia entre lo que el autor había pensado proyectar y el objeto creado como elemento resultante de la gran cantidad de facto-

res que intervienen en el proceso creativo. Este factor lo considera como el “coeficiente artístico”, la relación de lo proyectado que existe de forma ideal y la materialización del proyecto.

Cuando el espectador se encuentra dentro de la consumación de la pieza o el coeficiente artístico, se genera una verdadera transmutación del mensaje y el juicio de valor se limita a la estética.

Duchamp declara que el artista no es el único que consuma el acto creador, pues el espectador establece el contacto de la obra con el mundo exterior descifrando e interpretando, para posteriormente añadir su propia contribución al proceso creativo.

Este autor tiene una pieza que creó al final de su vida profesional que tal vez merezca ser nombrada; se trata de *La novia puesta al desnudo por sus solteros, mismamente*, este es un trabajo de tipo procesal que fue hecho de 1915 a 1923, el año que fue declarada inacabada por el artista. Se encuentran en ella los factores comunes del autor, como son la simplificación de las formas, el juego lingüístico indescifrable muchas veces en el título, y el aspecto procesal controlado y no controlado.

Aunque muchos teóricos la consideran la obra maestra de Duchamp, la realidad es que muchas veces el entendimiento de ésta es reducida a factores poéticos y subjetivos,

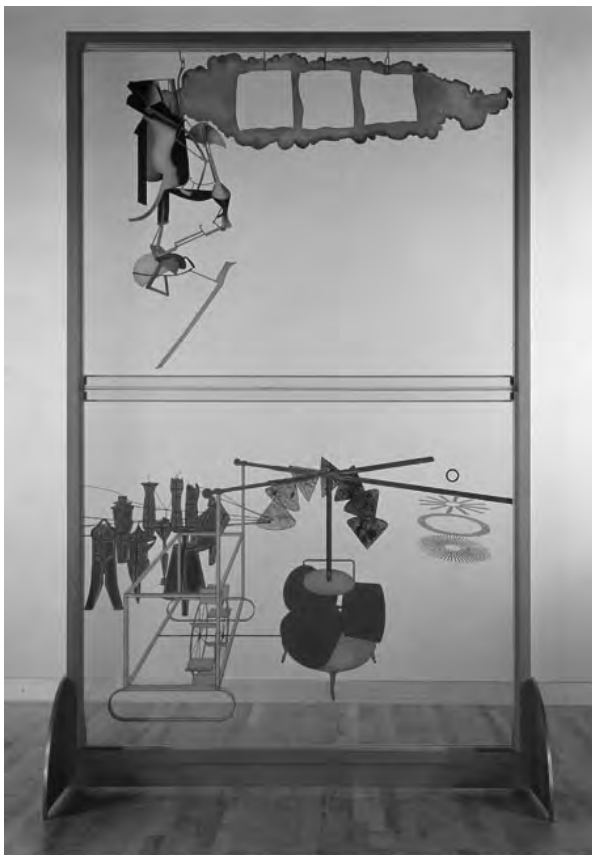
por lo que más bien parece que nadie entiende completamente *El gran vidrio*.

Tal vez y sólo tal vez, esta pieza sea más una burla a las instituciones y al pensamiento artístico estructurado que intenta encontrar sentido en todo cuanto existe; al fin y al cabo a Duchamp le gustaba jugar con las características lingüísticas, o como diría Foucault: el ser humano se empeña en ver relaciones lógicas donde éstas no existen.

“Ni el artista, ni su autobiografía ni sus sentimientos tienen nada que ver con el arte. El arte es lo que se sitúa sobre un pedestal y no sobre la estantería de un comercio. En definitiva, el arte reside en el ojo del espectador”. (Fricke. 1999, p.457)

El nombre Dadá aparece en Zurich por primera vez el 8 de febrero de 1916 en el único número de *Cabaret Voltaire*, revista de espíritu modernista que reunía a poetas y pintores de vanguardia refugiados en Suiza.

Dadá pretendía en sus orígenes estar más allá de sus fronteras geográficas, de los límites nacionales, divisiones artísticas y las consideraciones políticas o diplomáticas. Se trataba ante todo de preservar la libertad del artista en un mundo dominado por una actitud asesina de los estados, era el tiempo de la Primera Guerra Mundial.



*El gran vidrio o la novia puesta al desnudo por sus solteros, mismamente*³⁰
1915 a 1923, 270 cm

2.1.2 Dadá

2.1.2.1 Una pandemia artística

Para los historiadores Hans Richter (1997) y Henri Béhar (1990), Zurich era un lugar de reunión heterogénea, lleno de artistas llegados de todos los horizontes estéticos y geográficos, la mayoría refractarios a la guerra, insumisos, desertores o reformados.

De entrada el Dadá se presenta como un movimiento internacional que habla todas las lenguas, bebe de todas las culturas y le habla al hombre en general, y no sólo al sentimiento artístico. En el plano de lo plástico, a partir de su visión violenta, generó una falta de elementos críticos que pudieran clasificarlo en relación con la evolución histórica del arte.

El Dadá es bautizado con un abrelatas que fue metido al azar entre las hojas de un diccionario Larousse. Luego cada uno de los fundadores peleará por el nombre que no dice nada, desmarcándose de las estéticas establecidas —aunque fueran de vanguardia—, supo alejarse de todas las clasificaciones y de todas las relaciones con los “ismos”. Sin anunciar programa ni postura y sin un jefe del movimiento, éste estaba abierto a todos y todas las ideas.

En territorio neutro (Zurich) se asociaron Hugo Ball, Hans Richter, Richard Huelsenbeck, alsaciano, Jean Arp, francés por su madre y alemán por su padre y dos rumanos, Tristan Tzara y Marcel Janko.

Dadá se radicaliza afrontando al público. El manifiesto Dadá 1918 de Tristan Tzara marca el giro revolucionario de la empresa. Negándose a teorizar su propia actitud, Dadá rompe con todo lo que une al arte y hace tabla rasa con el pasado.

Dadá 3, donde aparece el texto fundador, sella el encuentro de los dadaístas en Zurich. Con Francis Picabia (artista viaje-

³⁰Imagen tomada de: <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/duchampmanraypicabia/rooms/room10.shtm>

ro) como coordinador de la revista *391*, es publicada siguiendo los desplazamientos del pintor por todo el mundo. De ese modo tiene lugar la unión con el grupo de europeos refugiados en Nueva York desde 1915: Marcel Duchamp, Albert Greizes, Arthur Cravan, Jean Crotti y Man Ray. Habían escogido los Estados Unidos por el buen recibimiento que habían dado al arte moderno en América a partir de la primera gran exposición de vanguardias, celebrada en el Armory Show de 1913 (Béhar, 1990).

Esto dejó construidas las 2 principales centrales dadas, la europea en Zurich y posteriormente en París, y la norteamericana en Nueva York. Antes de que el movimiento Dadá se trasladara a París ya existían algunos que tenían el espíritu como Arthur Cravan, el poeta boxeador, y sobrino de Oscar Wilde, también editor del *Maintenant*, hoja que denigraba violentamente las glorias artísticas y literarias y rechazaba las normas sociales.

Es difícil imaginarse hoy el extraordinario eco que conocieron las manifestaciones, las exposiciones y las publicaciones dadaístas que sucedían en París, con un ritmo sostenido durante varias temporadas, de 1920 a 1923. El protocolo de las manifestaciones Dadá en París seguía las de Zurich, pero la audiencia más grande y la reacción a veces cómplice de la audiencia le daba un alcance que en Suiza no había tenido.

Sólo el cansancio del público sacó a la luz las problemáticas de los dadaístas, divididos entre los que querían demolerlo todo como Tzara, y los que tiritaban de dibujar la línea del espíritu moderno como Breton. En cuanto el público dejaba de protestar, Dadá se quedaba sin voz.

Así como Picabia fue la unión entre los grupos de Nueva York, Zurich y París, Richard Huelsenbeck fue el intermediario entre Zurich y Berlín. A partir de 1916 introdujo a Dadá con sus artículos en varias revistas como *Neue Jugend* y *Die freie strasse*. Junto a Franz Jung, Wieland Hertzfelde, George Groz y Hanna Hoeh, Raul Asuman y Johannes Bader constituyó un grupo que publicó la revista *Der Dada*. Sus principios eran bastante parecidos a los de Zurich, pero pronto encontraron coincidencias con los expresionistas.

Cuando en 1918 estalló la Revolución y se instauró la República de Weimar, Dadá no pudo quedarse al margen de los combates que tenían los espartaquistas y los socialdemócratas.

Estos dadaístas berlineses intervinieron en los debates con sus obras. Por ejemplo las pinturas de Otto Dix y las caricaturas de George Groz generan una actitud violentamente crítica. Ayudados del *collage* fotográfico, se enfocaron en la crítica destructiva. Especial mención merece Johannes Bader por sus provocaciones públicas, anunciando la destrucción de la ciudad en sus pan-

fletos “Dadá contra Weimar”. Sus panfletos y sus cartas, que utilizaban principalmente *collage* y variaciones tipográficas, contienen todavía un aire de poesía.

Paradójicamente, la inmensa *Feria internacional Dadá* celebrada en Berlín en junio de 1920, seguida de una *Antología Dadá*, marcó el apogeo y el final del movimiento, al menos en esta ciudad, cuando unos como Groz y Heartfield eligieron el enfrentamiento político directo al unirse al Partido Comunista, y otros siguieron su práctica iconoclasta en otros ámbitos.

En Colonia, Max Ernst y Johanees Baargeld tuvieron problemas con las autoridades inglesas de ocupación por su publicación *Der Ventilator*, que distribuían a la salida de las fábricas. En 1920 se les unió un antiguo compañero de taller, Hans Arp, que venía de Zurich y realizaba numerosos *collages* colectivos a los que llamaba *Fatagaga* (fabricación garantizada geométrica). Publicaron una revista llamada *Die Scammade*, vinculada a los dadaístas parisienses y organizaron una escandalosa exposición en una *brasserie* (cervecería o café con su zona de restaurante y con una zona relajada en la que se sirven platos u otras comidas).

Kart Schwitters fue el único representante Dadá en Hannover. Cuando por extrañas razones se separó del grupo berlinés, fundó él solo la revista *Merz*; en ésta acogía las colaboraciones de los dadaístas mucho después de la desintegración del grupo.

Van Doesbrug fue quien en 1922 organizó la gira de conferencias de Tzara en Viena, Hannover y Weimar, donde se celebró un congreso Dadá en los locales de la Bauhaus. Arp, Tzara, Schwitters y Richter se unieron a los constructivistas Moholy-Nagy y Lissitzki, para pervertir sus objetivos.

Este pequeño esbozo histórico sólo pretendía demostrar la naturaleza internacional que el movimiento dadaísta tuvo.

Según Tzara, el Dadá sería la respuesta carnavalesca de una juventud ávida de vivir sobre el absurdo existente de la guerra y la civilización. Dadá anuncia el fin de una época y de una manera de ser.

2.1.2.2 La rebelión Dadá

Para definir lo que el movimiento dadaísta significa, hay que empezar tratando de definir lo que la misma palabra Dadá refiere.

Tenemos que comenzar mencionando que la problemática del nombre Dadá dentro del grupo llevó a sus miembros incluso a dividirse, ya que todos ellos buscaban que se les reconociera como el autor de éste. Béhar (1990, p.13) dice que Arp en calidad de testigo de primera mano afirmó:

“Declaro que Tristan Tzara pronunció por primera vez la palabra que desencadenó en nosotros un entusiasmo legítimo. Eso sucedía en el café Terrase de Zurich y yo llevaba un broche en la ventana izquierda de la nariz. Estoy convencido de que esta palabra no tiene ninguna importan-

cia y que las fechas sólo pueden interesarles a los imbéciles y a los profesores españoles”.

Dadá funciona principalmente como un término genérico sobre la nada, así cada uno de sus fundadores mantiene una definición propia de la palabra, para unos es un estilo artístico, para otros un estilo de vida y para otros como Hugo Ball es una actitud:

“Lo que llamamos Dadá es un juego engañoso de la nada, en el que se mezclan todos los grandes problemas; un gesto de gladiadores; un juego con miserables residuos; una ejecución capital de la moralidad y la riqueza expuesta.

“Al dadaísta le gusta lo insólito e incluso lo absurdo, sabe que la vida se afirma en la contradicción y que su época está enfocada, como ninguna otra, hacia la destrucción de lo que es generosamente sereno. Acoge con alegría cualquier máscara, cualquier juego de escondite, siempre que le permita engañar a su mundo”.
Ball, citado por Béhar (1990),

Desde el momento en que el dadaísta acude al desmoronamiento de todos los valores de las estéticas, las religiones y de las mismas ideologías, no tiene más que seguir en el sentido de la destrucción o complacerse con una actitud pasiva de observador del desastre.

Una tercera actitud sobre el dadaísmo la asume Richard Huelsenbeck, esta es análoga a la de un payaso o presentador de circo que finge participar en los horribles

acontecimientos, incluso organizándolos, riendo para no llorar.

La estética de la nada se repite continuamente en los manifiestos dadaístas de todos sus precursores en un primer momento, cambiar el mundo a partir de nada, de una actitud basada en la nada, o en la tabula rasa. Para el lector será evidente que no es posible que una palabra no signifique nada, pero hay que tener en cuenta que una de las principales bases del pensamiento dadaísta es la eterna movilización de los principios, así que una afirmación absoluta sería una contradicción a estas bases. El nombre Dadá funciona más bien como un maniquí que se presenta, aunque la forma y las razones siempre estén siendo modificados en el campo interno de su existencia.

El mismo Béhar (1990) menciona que Huelsenbeck hace una afirmación en el salón Voltaire a partir del manifiesto del Partido Comunista:

“Hemos encontrado a Dadá, somos Dadá, y tenemos Dadá. Dadá fue hallado en un diccionario, no significa nada. Es la nada significativa cuyo significado es que significa algo. Queremos cambiar al mundo con nada, queremos cambiar la poesía y la pintura con nada, y queremos acabar con la guerra con nada. Estamos aquí sin ninguna, no intención”.

El Dadá se configura por una actitud irreligiosa, llena de absurdos. Se acerca al jue-

go constante de los niños con una actitud destructiva que nos puede horrorizar o fascinar, pero de la cual no podemos permanecer indiferentes. Dadá destruye y se limita a eso.

Dadá es solamente una palabra que no tiene una significación real concreta, lo fascinante de esto es que cada quien puede darle el significado que quiera y de todas maneras seguirá careciendo de sentido dentro de la postura de los dadaístas en 1917; si lo pensamos, funciona más como una institución internacional que opera bajo ciertos principios atípicos o inciertos con un solo fin: la destrucción del pasado.

Dadá es el insignificante absoluto, el Dadá no tiene nada que ver con una escuela artística como el cubismo o el futurismo, es más bien una empresa de demolición que ataca en primer lugar al lenguaje.

Hay ciertas características que es necesario mencionar, y que tienen el carácter de repetirse en todos los países donde el Dadá se manifiesta. Por un lado muestra siempre una cara irracional que funda sus conceptos en una sensibilidad espiritual sin caer en los dogmatismos religiosos; se considera al funcionamiento del Dadá cercano al funcionamiento de la naturaleza, donde el caos reina y genera libertad (caos entendido como un ordenamiento no racional). El Dadá es como la naturaleza irracional, el Dadá es como una noción del espíritu, es nihilista, ilimitado, ilógico y eterno.

El Dadá es la contra cultura y la libertad humanitaria.

El Dadá nace principalmente en el contexto de la Primera Guerra Mundial (1914-1918). Nace creando un mito unido a la idea del terrorismo. Se hizo de los medios para generar su destrucción donde dos posturas se contraponían; por un lado algunos dadaístas creían que la destrucción era el fin en sí mismo, mientras que otros pensaban que a partir de esta destrucción se debía generar como respuesta una nueva organización idealizada (Richter,1997).

Es evidente que el primer conflicto a escala mundial tiene algo que ver con la rabia de los jóvenes dadaístas contra la civilización occidental, pero antes de 1914 ya se habían manifestado algunas actitudes similares, además, el movimiento no se concretó totalmente hasta que la guerra terminó. Fue un factor importante pero no el único.

Más bien, para algunos pensadores e historiadores de este movimiento, el Dadá es más un síntoma de una civilización que estaba en crisis. Dadá desde este punto de vista manifiesta el rechazo o la imposibilidad de mantener ciertos valores culturales ya sobrepasados.

Los dadaístas, artistas o intelectuales se escandalizaban en primer lugar por la actitud de los representantes de la cultura durante el conflicto. Muchos de ellos no tenían edad para combatir cuando la gue-

rra inició, pero con el tiempo tuvieron que huir de sus naciones.

André Gide nos da un buen ejemplo del sentimiento colectivo de la crisis de la civilización:

“Durante cerca de dos milenios la humanidad ha colocado en la cumbre de la jerarquía de valores el amor al prójimo: qué sentido podía conservar la frase ‘el amor al prójimo’ cuando la mitad de la humanidad quería destruir a la otra mitad? Y Ribemont-Desaigness citado por Richter, (1997, p. 25) le responde en un manifiesto titulado precisamente Civilización: “Ha quedado demostrado que el medio más puro de dar prueba del amor al prójimo es comérselo”.

Para atacar a la civilización misma, y teniendo en cuenta que se trataba realmente de muy pocos integrantes del movimiento, la estrategia de los dadaístas se enfocaba en centrarse en las instituciones y los valores morales como formas de pensar.

No tenían ninguna necesidad de convencer, ni de proponer un debate de ideas, porque esto hubiera generado un sistema en que la crítica hubiera sido aceptable. Les bastaba con rechazarlo todo en bloque y dar mayor publicidad a los actos que simbolizaban su rechazo.

Dadá pretendía escandalizar, pero la única justificación era el poder destructor y el placer que éste generaba, y al no tener nada que explicar, ni nada que de-

fender, los dadaístas pudieron dedicarse a su gigantesco juego de destrucción, a lo que Hugo Ball llamaba “un juego loco de la nada”.

Dentro de las acciones políticas encontramos dos posturas, por un lado la gran mayoría de los dadaístas de Nueva York, Suiza y Francia mostraban una postura casi totalmente apolítica al considerar un juego de poderes o una pequeña porción de lo que la vida es; mientras que los dadaístas en Alemania hicieron de este tópico uno de sus principales temas con el fotomontaje, esto debido a la situación real que se vivía en ese país. Era muy diferente estar sentado en Zurich, Suiza, como un país neutral lejos de toda la problemática internacional, a estar en Alemania en medio del conflicto donde necesariamente se tenía que tomar una postura sobre los acontecimientos.

Dadá quiso ser subversivo y terrorista, buscó derribar todo lo que quedaba en pie después del caos que era en ese momento la civilización occidental. Pero, más que atacar a las instituciones y los gobiernos, intentaba atacar a los hombres mismos, en su pensamiento, a la imagen de ellos mismos que había creado esa crisis. Mientras rechazaba todas las soluciones políticas, expresó la esperanza de llegar a una humanidad mejor; quiso darle valor otra vez a la alegría, colocando a la vida misma por encima de todo.

Tristan Tzara (1918) en su *Manifiesto Dadaísta* dice:

“Su superación metafísica, sus ganas de vivir y sus nuevos valores que desea promover. Libertad: DADA, DADA, DADA, rugido de colores crispados, entrelazamiento de los contrarios y de todas las contradicciones, de lo grotesco, de las inconsecuencias: LA VIDA”.

Como hemos visto, la rebelión subversiva DADÁ, alcanza todas las áreas de la cultura humana. Aunque son mayormente reconocidos por su intrusión en el arte, la literatura y el pensamiento burgués. La realidad es que su crítica estaba principalmente enfocada en el proceso de comunicación que sustentaba la ideología predominante. Consideraban que al atacar los lenguajes en todas sus formas (oral, escrito o pintado), alteraban o modificaban toda la estructura de jerarquía de la cultura occidental.

En este sentido no hay que entender el lenguaje como la expresión del pensamiento por palabra o escritura, sino como un conjunto de signos interpersonales, como la totalidad de medios de expresión utilizados por los dadaístas.

Evidentemente hay una paradoja lingüística; por un lado los actos y las piezas Dadá contienen un sentimiento fugaz, de falta de permanencia e importancia, son algo completamente efímero y buscaban serlo dentro de su mecánica anti burguesa y anti arte; pero la realidad es que como

todo gran movimiento artístico quedaron unos reductos o testimonios de su presencia en el mundo: los documentos escritos y fotográficos con capacidad de ser reproducidos ilimitadamente. La importancia del documento sobre la pieza artística adquiere aquí una singularidad, ya que el objeto artístico real es inexistente y sólo a través de la gramática y sintaxis escrita y oficial podemos conocer el objeto artístico, con todas las características que estos medios tienen.

De pronto, en la búsqueda de nuevos lenguajes y de una reforma en la estructura del arte, se genera una dialéctica con las demás disciplinas artísticas como el teatro o la danza, que existen sólo dentro de un momento específico.

Dentro del movimiento, con la creación del nuevo lenguaje basado en la ideología Dadá, se buscaba una especie de caos lingüístico a partir de la deformación y alteración del ya preexistente, se tenía en cuenta su falta de significación como discurso y el encuentro de la libertad y la autorreflexión, plásticamente es comunicar sin mediación. La creación como una nueva combinatoria lingüística sin necesidad de un discurso y alejada de toda retórica anterior, sobre la cual ningún gramático o lingüista de ninguna cultura tendrá algo que decir.

Antes de que se generara la idea y las condiciones que dieron origen al concepto de la tabla rasa, entre los dadaístas se vi-

vió un proceso que los teóricos dividen en tres partes: en un inicio se conceptualizaba por sus fundadores el dadaísmo como una forma de agrupar y apoyar a todos los sujetos que sostuvieran ideas vanguardistas sobre el arte y la cultura, así que aceptaban a gente perteneciente a cualquier escuela artística (futuristas, cubistas, impresionistas, etc.), esto también provocado porque los que habían de aceptar el vocablo Dadá no iban a renunciar a sus posturas plásticas de un día para otro a cambio de una propuesta incierta. Las primeras publicaciones Dadá muestran una afiliación con los ismos de su época, pero esta postura cambió posteriormente.

Cuando el movimiento estuvo mejor afianzado se cambió la política de apertura total a una de crítica radical a las escuelas artísticas. Se les juzgaba a éstas en nombre de la libertad individual, consideraban que tenían una actitud cerrada, dogmática y burguesa, ya que muchas veces se limitaban a juegos formales y no se relacionaban con la inmensidad y totalidad de lo que la vida es. Por lo que se veía a sí mismo como un aniquilador de falsas artes y restaurador de nuevas verdades no absolutas.

“El futurismo ha muerto. ¿De qué? De DADÁ. Una joven se suicida. ¿Por qué? Por DADÁ. Telefoneamos a los espíritus. ¿Quién es el inventor? Te pisan. Es DADÁ. Si tenéis ideas serias sobre la vida, si hacéis descubrimientos artísticos y de repente vuestra cabeza se pone

a crepitar de risa, si encontráis todas vuestras ideas ridículas e inútiles, sabed que DADÁ empieza a hablaros”. Marinetti (1921) citado por Richter(1997).

Como mencionamos anteriormente, el lenguaje en todas sus manifestaciones es el mayor elemento modificado; pero para los mismos dadaístas la supresión de las palabras no era sustituible, ya que ellas lo son todo en el pensamiento. Pero en lugar de regularlas con la sintaxis hay que dejarlas volar libres en lo que Tzara llama “la espontaneidad Dadá”, que está basada en generar un torrente verbal que se salta cualquier forma de sintaxis, gramática, puntuación y hasta lógica, por lo que el poeta escribe con una total libertad lo que pasa por su cabeza. Lo importante es la voluntad creadora sin restricciones, la capacidad de invención.

Los dadaístas llamaban a este ejercicio “Escritura directa” ya que desde estos postulados, el poeta escribe en línea recta; desde sus entrañas al papel, cualquier fonema o estructura gramatical es válida y el no sentido también.

Para Tzara el pensamiento se crea en la boca, por lo que se reduce a la vibración del aparato fónico, es expresión sonora antes de ser transcrita a alguna forma.

Esto se traduce a que las primeras interpretaciones de esta poesía sean una poética sin palabras; sin llegar a ser improvisaciones

ya que existen partituras y textos contruidos con anterioridad, y tampoco llegan a ser una actividad compulsiva porque siguen una línea melódica, lo que llamarán “poesía fonética”. El poema se convierte entonces en una interpretación, lo que nos lleva a la idea de la interpretación colectiva, los “poemas simultáneos” nacen bajo esta idea, un poema escrito por uno y recitado por varios al mismo tiempo o un poema escrito por varios y recitado por uno. Esta idea de lo simultáneo es más bien la simultaneidad de dos artes: la escénica y la poesía.

Pronto se percibe que la interpretación colectiva no está solamente ligada al texto y a la voz, sino que otros factores propios de las artes escénicas intervienen, como son las máscaras y los disfraces, los cuales a su vez suscitaban ciertas acciones como la danza y la actuación y algunos gestos que rayaban en la locura.

Así las veladas dadaístas en Zurich, Berlín o donde sea, terminaron mezclando en un mismo programa: recitales de poemas, declamaciones de manifiestos, presentaciones de cuadros y representaciones teatrales; a todo esto se le terminó llamando el teatro dadaísta que tenía como característica principal que se propiciaba la interacción entre el escenario y la sala por la provocación.

Con base en todo lo ya dicho, Dadá sacaba a la luz una innumerable cantidad de

innovaciones teóricas y técnicas en todas las áreas de la cultura.

Parte de su inventiva consistía en darle valor a todas las cosas, y se llegaron a utilizar los materiales más diversos. Se revalorizan los platos, los desechos, todos los materiales a los cuales la cultura oficial no concedía atención.

Con la misma perspectiva con la que se acercan a los materiales, toman algunos aspectos que hasta ese momento habían sido ignorados como lo efímero y lo desordenado. Además de empezar a usar lo plástico y lo sonoro, de otros materiales como trozos de madera, cabello, arena, papel periódico, etc., ven a la obra de arte como un organismo vivo que se presenta en su totalidad.

En este sentido el Dadá sigue las leyes para toda creación. Todos los materiales están en el mismo plano porque todos tienen el mismo valor, de ahí que se postule un arte total por acumulación caótica de elementos heterogéneos, los cuales no se sabe *a priori* qué efectos tendrán cuando estén aglutinados. Para Tzara la lógica de los objetos inconexos encuentra su armonía y su equilibrio en el espíritu del artista, por lo que no tiene por qué no ocurrir lo mismo en el espíritu del espectador; es lo que él llama lo “cósmico”.

Para Béhar (1990, p.75) La unidad del carácter “cósmico” se constituye así:

- 1) Dar igual importancia a cada objeto, ser, material, organismo del universo.
- 2) Acentuar la importancia del hombre, agrupar a su alrededor los objetos, los seres, etc. y subordinarlos a él.

Hay una búsqueda de la realidad que desencadena la aplicación de los materiales de índole informal en la imagen, muchos de los dadaístas se muestran asqueados de las técnicas clásicas como el óleo, por lo que buscan en esta experimentación una nueva sensibilidad respecto a la materia, lo que desemboca en cuestionamientos sobre la representación y la presentación de la realidad.

Tratándose de las palabras, de materia verbal, el dadaísmo difícilmente puede introducir algo que no sea un grafema en su texto impreso, pero lo que hace es descontextualizar y contrastar. Como es la lectura de sonidos públicos, o los cantos tribales no traducidos descontextualizados, quitándoles toda significación y poniendo en relieve la rítmica con la acentuación. La modificación de la velocidad en la declamación, hasta el punto de lo indescifrable, también es una estrategia dadaísta para alterar la percepción.

Otras manipulaciones de la poética y la palabra escrita se refieren al código fónico o gráfico, o hasta el uso de poesía bilingüe o trilingüe principalmente en Zurich, donde se vivía un ambiente internacional.

Las aportaciones o modificaciones más significativas de la palabra escrita se refieren principalmente a la sintaxis poética, el armazón de la lengua; aunque son pocas estas aportaciones, tienen su valor en su búsqueda de generar una nueva forma de lectura. Por ejemplo, en un poema de varias páginas (*Eunuco único*, 1920), Picabia introduce unas secuencias que conviene leer al revés, de abajo hacia arriba, si la lectura es normal se pierde el sentido por lo que la modificación es el factor que modifica todo el tema y la comunicación.

En medio de las camaradas
 Con sus tiernas bocas portaplumas
 Fotografía el ojo del amor
 Antigua guarnición iluminada en negro
 Bicicleta el horizonte hacia
 Etiqueta seno el dentro
 Cuervo grande de un recinto es
 La sociedad de las naciones.
 (Picabia, 1920)

Con esta filosofía hacia todas las artes, los dadaístas han abierto una nueva línea donde interviene el azar en varios niveles; esto los pone atentos al accidente, al encuentro y al hallazgo, y en un primer nivel de esto mismo han nacido varias técnicas como el *collage*, el montaje y el fotomontaje, cuya paternidad se atribuye a él, no tanto porque no existieran antes, sino que en el dadaísmo se introducen en el mundo del arte.

Con esta apertura no significa que el autor quede fuera del proceso creativo, éste siempre tendrá la responsabilidad de la elección de los materiales y de su ordenamiento, aceptando y rechazando las posibilidades que se presentan ante él. El Dadá deja que los materiales funcionen análogamente como signos lingüísticos que trabajan con los materiales concretos, creando de algún modo una realidad alterna.

El último nivel de azar, también conocido como arte combinatorio en este tiempo, es la desconstrucción, la abstracción Dadá.

En este sentido, otra revolución que genera es la voluntad de no volver a representar la naturaleza, además de reproducir diseños geométricos propios de cualquier manifestación industrial pero quitando todo uso funcional.

En cuanto al manejo de la tipografía, ésta se hizo con el mismo espíritu destructivo y anárquico que prevaleció en las demás manifestaciones dadaístas, su gran logro fue el uso del *collage* y la composición asimétrica, muchas veces basadas las composiciones en diagonales y sobreposición y yuxtaposición de letras, además de fuertes contrastes generados por los colores rojos y negros.

La tipografía dadaísta no se hizo con fines de informar o con discurso publicitario, pero su libertad simbólica ha mar-

cado pauta para el diseño gráfico de todo el siglo XX.



Ojo cacodílico³¹

Francis Picabia

Oleo y collage de fotografías, postales y papeles sobre tela, 148.6x117 cm, 1921

Por la naturaleza del dadaísmo, las instituciones que documentaban el arte se mostraron indiferentes hasta la década de los 60 a cualquier documentación histórica de este movimiento plástico.

El gran constructor de tipografía en el Dadá fue el pintor alemán Kurt Schwitters, quien nació en Hannover. La actividad artística de Schwitters estaba fundada sobre

³¹Imagen tomada de: <http://greenlanddesign.org/colej/>

el *collage*, sus telas se encontraban igual que en las manifestaciones del movimiento en todo el mundo, boletos de ómnibus, pedazos de afiches o de periódicos, lanas, botones, telas, etc.

Muchas veces el elemento de la tipografía aparece con el texto de Dadá repetido de una manera constante, funciona como una firma o un logo de identidad, el texto es invadido de una forma violenta y categórica sin buscar la modificación del sentido, más bien es la anulación de cualquier forma de significado.



*Kleine Dada Soirée*³²
Theo Van Doesburg y Kurt Schwitters
Litografía, 30.2 x 30.2 cm, 1922

2.1.3 Tapiés

2.1.3.1 El origen de un pintor informalista

“El arte, para que tenga valor, tiene que estar engranado en la vida contemporánea. No se trata de menospreciar las creaciones del pasado, sino de procurar asimilarlas a nuestra propia conciencia”. Okakura-kakuzo (1906) citado por Agusti (1989).

Antes de entrar en materia sobre el uso de la letra escrita en Tapiés, me parece importante dar algunos datos biográficos que nos ayuden a entender en gran medida parte de los simbolismos que utilizó de manera repetida durante su carrera artística.

Según Agusti (1989) y Cirici (1985) nace en 1923 en Barcelona, hijo de un padre abogado liberal que no siente ningún interés en las artes visuales, pero sí en la poesía; recibe una educación de tipo religioso, pero al mismo tiempo en un ambiente intelectual, ateo y liberal; su abuelo es dueño de una librería que es destruida en la Guerra Civil Española.

Siendo un niño de condición enferma pasa gran parte de su juventud enfermo, destaca un ataque al corazón que le provoca a su vez una infección pulmonar que lo deja en cama por 2 años al inicio de la década de los cuarenta; este periodo le permite desarrollar su dibujo, el contacto con la naturaleza, oír música y leer poesía, entre otras tantas actividades de índole cultural.

³² Imagen tomada de: heartbeated87.wordpress.com/

En esta misma época empieza a practicar la meditación profunda, llegando en algunas ocasiones a caer en la locura y las alucinaciones, esto ocurre de manera simultánea con la exploración del subconsciente y las ideas surrealistas de la época. Con el paso del tiempo, Tapies narrará este periodo como la base de su pensamiento artístico.

Tapies demuestra interés en el simbolismo, posteriormente estudia a Nietzsche y a Schopenhauer en su adolescencia, para después enfocarse en los vedas, el budismo Zen, el libro del té de Okakura Kazuzo y varios autores más. Gracias al Zen comprendió el vacío, lo asimétrico, el arte de ver las estrellas, mostró interés en la poesía japonesa, lo que posteriormente lo llevó a la idea del misticismo naturalista; una comunicación misteriosa con las cosas sin creer en factores sobrenaturales.

Con el paso del tiempo ingresa en la universidad a estudiar derecho por petición de sus padres, pero después de dos años abandona este oficio para dedicarse solamente al arte.

Por otro lado, otro hecho que lo marcó de por vida fue el desarrollo de la Guerra Civil Española (1936 a 1938); la guerra empieza cuando sólo tiene 12 años, por lo que el impacto a su sensibilidad se intensifica. Posteriormente mencionará que uno de los recuerdos más vivos de toda su vida fue ver a su madre llorar de hambre.

La guerra termina cuando tiene 15 años.

Después de la guerra forma un grupo de artistas e intelectuales liberales, patrocinado principalmente por un vendedor de sombreros llamado Joan Prats, que al mismo tiempo les daba un lugar para discernir y trabajar en una librería; con ellos se encontraba Brossa, poeta surrealista y dramaturgo, quien sirve como guía para los pintores y poetas de su generación.

En 1945 se encuentra en una etapa de retratos y autorretratos en la que prolifera el misticismo. Esta primera etapa se relaciona con la obra de Munch en cuanto a su frontalidad, la aplicación del material de manera pastosa, la factura espontánea y los efectos pictóricos. Éstos funcionan como un sistema de valores que anteponen la vida de lo natural contra la artificialidad de las convenciones. Entiende la realidad material como un hecho táctil y empieza la aceptación del automatismo caligráfico de índole surrealista como forma de realidad.

En 1946 se incorpora el mensaje existencialista, con conceptos irracionales y el absurdo; de igual manera empieza a aparecer una iconografía de imágenes que ya no están; son huellas de lo que estuvo.

En 1948 funda con sus amigos una revista llamada *Dau al Set*. Joan Brossa le da el título y era realizada por Joan-Josep; esta revista era ilegal por el simple hecho de estar escrita en catalán. Posteriormente, por

problemáticas internas, se provoca su disolución en 1953; esta revista tenía marcadas fidelidades con Gaudí, la pintura catalana románica y el jazz.



Autorretrato³³
Tapiés
Lápiz sobre papel, 45.8x33.8 cm, 1942

Esta etapa está llena principalmente de dibujos de índole surrealista que acompañaban a los escritos y los poemas de sus amigos en la revista; se observa continuamente el autorretrato con simbología oriental y el autorretrato del autor viendo al

frente con una mirada casi hipnótica (elemento constante desde varios años atrás), consecuencia de sus lecturas y un gusto que había nacido a partir de su encierro por su enfermedad pulmonar.

Ese mismo año, mientras seguía en una etapa de figuración con rasgos impresionistas y surrealistas, conoce a Miró y le causa una gran impresión; la cita con el pintor fue arreglada por Joan Prats, quien intenta generar algún tipo de vínculo entre los artistas consumados y los jóvenes que estaban empezando su carrera.

En 1951 gana una beca para estar 10 meses en Francia trabajando, de igual manera entra en una etapa de cambio donde sus temas figurativos empiezan a tener contenidos sociales, y produce su serie llamada *Natural History*.

Este viaje representaba para Tapiés un pequeño escape del cerrado mundo cultural que había en España, gracias a la dictadura de Franco. Pero se encontró que en Francia ninguna galería quería apoyarlo, por lo que a su regreso su mejor logro fue haber conocido a Picasso.

Mientras se cumple su estadía de 10 meses se aleja de las piezas de crítica social al creer que el realismo social estaba de moda, y empiezan a aparecer trabajos que contienen una estética basada en la filosofía oriental, las ideas de la dialéctica con el Ying y el Yang, y el materialismo histórico. Para muchos críticos de su tiem-

³³Imagen tomada de: <http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.06>
<http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.061>

po y amigos, Tapies es una especie de poeta pintor, con una actitud postcientífica en esta etapa.

Su inspiración en la filosofía oriental, con base en la integración de su mente con el cuerpo, el entorno y el espíritu, expresa la fe de Tapies en una realidad esencial, más que en realidades separadas.

Después de varias exposiciones se le invita a exponer en Nueva York en 1954. En este mismo año deja a un lado la figuración con la que había estado trabajando y empiezan a aparecer los rasgos característicos de su estilo como son la experimentación con materiales y el gestualismo en su pintura.

Gracias a la ayuda de su *Art Dealer* norteamericana, Martha Jackson, empieza a exponer en Estados Unidos de forma colectiva, y para 1956 presenta sus piezas en la inauguración de la galería *Stadler*; por esta exposición posteriormente es invitado a participar en la bienal de Venecia, donde presenta tres obras y se da a conocer como parte de la corriente mundial informalista.

2.1.3.2 El arte en Tapies

Tapies es parte de una generación de artistas que encontraron en el informalismo su manera de expresión, pero este informalismo no es completamente radical ya que en muchas de sus piezas podemos encontrar piezas figurativas como brazos y piernas pero no con un naturalismo o realismo, sino como una interpretación gestual de éstos.

Para este pintor catalán el arte no es un objeto decorativo sino que, con una visión romántica, estaba convencido de su naturaleza transformadora del espíritu. Que en el arte se contenía una especie de poder universal, trascendente; y con un impacto mágico casi religioso, que genera una eterna metamorfosis de las formas relacionadas con su contexto.

Se puede pensar a Tapies como un artista que muestra una postura rebelde hacia ciertos estándares de belleza o formalistas. Para este pintor la materia es la protagonista de la obra, pero vasta como un autorretrato en su primera etapa. Dicho de otra manera, el solo uso de la materia es un reflejo del espíritu independiente del autor.

Tapies entendía el románico como un arte de servicio, que expresa el diálogo entre la mente y lo que tiene de común con los otros hombres. Es una especie de universalidad mística expresada en el arte y comunicada a partir de la contemplación profunda de tipo oriental.

Es una pintura de visión mágica, de lugares realizados con dibujos superpuestos o esgrafiados. Espacios que se presentan como muros creados a partir del abandono, donde la naturaleza los retoma y los transforma en objetos de sensibilidad plástica.

Sus piezas y su pensamiento presentan un dilema entre la trayectoria racionalista que lo lleva hacia una trascendencia ilusoria y la trayectoria lúcida y desencanta-

da, hacia la amarga soledad de un mundo opaco.

En el automatismo surrealista encuentra un fundamento de su proceso creativo:

“Tengo que entrar en una especie de trance que me dará la sensación de que mi trabajo es guiado por una fuerza cósmica”. Tapies citado por Cirici (1985, p.125).

Tapies aportó la decisión de encerrar su arte, de generar un tipo de inmersión en uno mismo mediante una reflexión en la interioridad, para alcanzar un nivel superior de revelación y un acercamiento brusco a la realidad (Cirici,1985, p.125).

Esta decisión presupone una ruptura; al tomar esta base personal, rompe con cualquier dogma y todo sistema, tiene una gran carga subversiva. Las obras de 1954 representan claramente esta decisión definida.

A Tapies se le puede considerar un profeta del arte pobre, o arte *Povera*, al utilizar diferentes tipos de materiales como paja, cuerdas y papel en forma de *collage*. Con esto buscaba generar algún tipo de contemplación espiritual al aplicar el materialismo (entendido esto como la aplicación del material puro), sobre la representación figurativa.

Con la experimentación de materiales como el mármol, la arena, el pigmento, el barniz y el látex, crea la sensación de cemento. La pintura matérica del autor da la

sensación de los procesos naturales como los fósiles, las grietas y las fisuras.



*Cruz de papel de periódico*³⁴

Tapies

Pintura y encolado sobre cartón, 31 x 40 cm, 1946

La pintura matérica deriva del automatismo; parte de la abstracción espontánea de los 50, como informalismo, el *tachismo* y en Japón llamado estilo Gutai, son formas paralelas al expresionismo abstracto.

España en la era franquista consideraba a la pintura abstracta como inofensiva al ser incomprensible por la mayoría, por lo que fue apoyada para exportación por

³⁴Imagen tomada de: <http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.06>
<http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.061>

el gobierno español para demostrar internacionalmente que España favorecía a las ideas vanguardistas, aunque el arte informalista español tenía más apoyo en el extranjero.

El estilo de Tapies se sigue desarrollando después de los 50 gracias al manejo de nuevos temas y composiciones. Gran parte del arte informalista internacional cae en el academicismo y pierde fuerza como manifestación estética; el arte de Tapies empieza a mostrar claras referencias al mundo de los objetos cotidianos en los 60.

Con la aparición del arte pop se generan nuevas temáticas de índole comercial y el arte *povera* en Italia utiliza materiales que Tapies ya había usado anteriormente en su constante experimentación.

Se pueden encontrar elementos figurativos y referenciales constantemente en las piezas de Tapies. Uno de sus temas principales es la presencia humana, como huellas, y ve el cuerpo no como un ideal de belleza icónico, sino que enfatiza los aspectos desagradables de su realidad física:

“Yo he disfrutado pintando cosas que no se consideran muy nobles o adecuadas al arte. Ya sabes, cosas como pies hinchados o sucios, o incluso malolientes. No son un tema heroico, y esto me divierte... siento que estos cuadros comunican una especie de solidaridad humana”. Tapies citado por (Corredor, 1992, p.76).



Numero 17³⁵

Tapies

Tinta y lápiz sobre papel, 59 x 45.5 cm, 1969

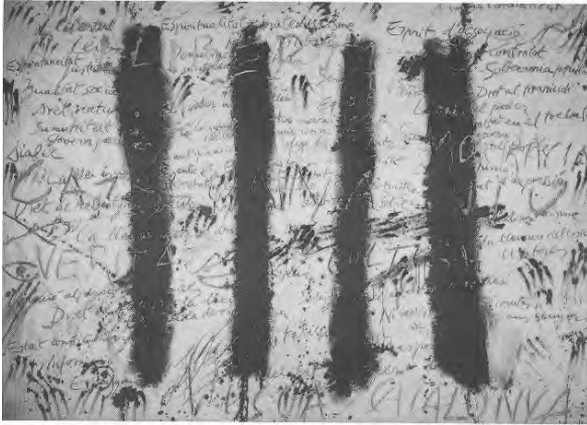
No es completamente abstracto, utiliza elementos como los brazos, o las huellas de manos y dedos, existe a su vez una constante fragmentación del cuerpo, como la representación de nariz y orejas a base de grafismos.

También aparecen objetos comunes como tijeras, sillas y taburetes, por la idea de sacralizar el mundo inmediato y descubrir la belleza en los objetos de uso común, una idea que comparte a cierto nivel con los artistas pop.

Las protestas políticas se incrementan a principios de los 70 y Tapies es arrestado, su obra en esta etapa despliega una copiosa imaginería relacionada con Cataluña, una

³⁵Imagen tomada de: <http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.06>
<http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.061>

cultura que Franco había oprimido durante 40 años.



*El espíritu Catalán*³⁶
Tàpies
Mixta, 270 x 200 cm, 1971

El movimiento conceptual español criticaba la obra de Tàpies al verla como una mercancía de un mercado corrupto, ya que este artista ya era reconocido y aceptado por las instituciones del arte como uno de los artistas más importantes de su generación. Tàpies criticaba el arte conceptual por estar escaso de elementos visuales, y para los 80 adquiere una nueva importancia con la aparición del neoexpresionismo.

En esta década Tàpies regresa a la caligrafía, que subraya su viejo interés por la cultura oriental.

Los grupos artísticos fueron reducidos en España por el fascismo pero nunca dejaron de existir; los artistas trabajaban en

estilos que reflejaban tendencias internacionales, los comentaristas seguían escribiendo, los editores publicaban libros y las galerías junto con las revistas de arte contribuían al mantenimiento de este complejo sistema cultural.

El enfoque de Tàpies es el mismo en las tres técnicas que maneja, pintura escultura y grabado. Lo único que es modificado es la escala en que trabaja, pero sigue con una constante experimentación con los materiales.

En la gráfica trabaja principalmente en la década de los 70, la escala es más reducida en comparación con su pintura. Además, gracias a los numerosos sujetos que intervienen en la creación del grabado, existe la variación del resultado.

Tàpies ha colaborado con ilustraciones para libros de diversos escritores. El sentido de la imaginaria del autor, construida por texturas, signos y símbolos, no trata de ilustrar las palabras del poeta o escritor, sino que sigue un curso paralelo e independiente.

A principios de los 70, Tàpies adquiere un interés por las referencias tangibles, expresadas a través de las experiencias táctiles; sobre las texturas grabadas aplica texturas reales como paja, propias de sus obras pictóricas.

Para muchos teóricos el acercamiento de Tàpies al arte está profundamente relacionado con una falta de habilidades lingüís-

³⁶Imagen tomada de: <http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.06>
<http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.061>

ticas que éste mostró desde el bachillerato. Parte de las justificaciones que los teóricos dan sobre el uso del lenguaje en Tapies es que después de la Guerra Civil Española, Franco se apresuró a erradicar cualquier forma de resistencia en la cultura, y uno de sus objetivos fue la desaparición de la lengua catalana.

El signo en Tapies aparece en sus primeras piezas como el símbolo de formas semantizantes. El signo-elemento que hace referencia a algo inmediato y que de hecho designa el significado.

Con los signos en Tapies los iconos se vuelven símbolos.

2.1.3.3 La letra en Tapies

Para Deborah Wye (1992) de 1960 a 1963 hay un regreso al grafismo. Sobre un cuadro marrón oscuro aparece, y ocupa la totalidad del campo, una gran M en pasta ocre barnizada de amarillo; es la marca que se le pone a los árboles para ser abatidos, la inicial de la muerte.

Sobre un gran campo negro aparece una gran X que denota algo a suprimir, realizada en pelo pegado, vemos el mismo signo en una especie de maleta con *collage* de tela, teñido de color sangriento.

También aparecen constantemente las letras A y T como sus iniciales, al mismo tiempo que son iniciales de Antoni y Teresa se ven en blanco sobre un campo blanco, a veces la A y la T cobran ambigüedad

y asimilan la forma de una mesa de dibujo al estar superpuestas.

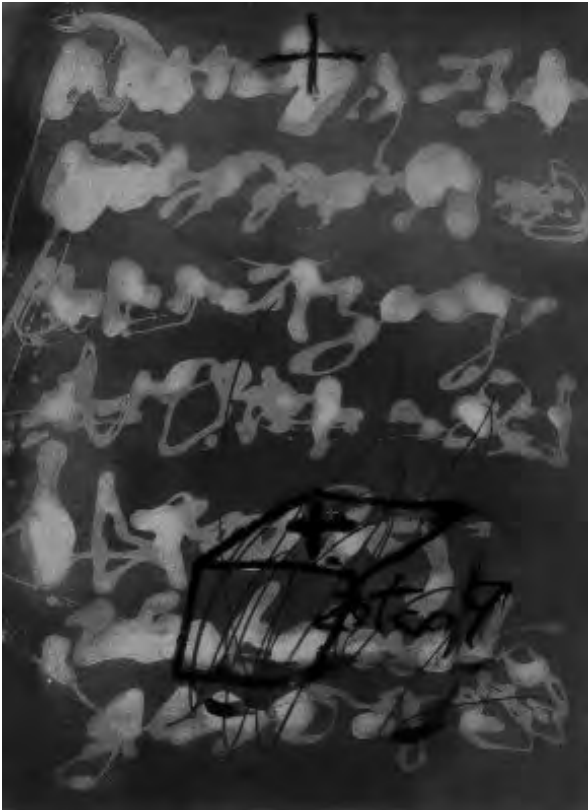
También aparecen las series de signos de escritura como las X o los guiones que fijan las formas a la manera de costuras, aparece repetidamente el paréntesis que en ocasiones sólo contiene la ambigua notación de una serie de guiones. A menudo aparecen comas que son transformadas en cejas bajas o bigotes con una especial evocación de la actitud paciente.

Temas muy personales; el triángulo, la trenza, el ángulo, o las cuatro esquinas en el ángulo.

No siempre los signos se dedican a sobreponerse al fondo. A menudo se incorporan a la morfología. Así vemos signos en X flanqueando el tema de la articulación; la M señalando una estructura, como la de los pulmones, como si un médico leyera la muerte en una radiografía de la caja torácica y otras veces de manera más indirecta, la misma gran M se pone sobre el perchero de una túnica o en el escote de una camisa; alguna vez, superpuesta tres veces, también aparece como grafiti sobre un muro decrepito o una figura, cabeza abajo en un cementerio.

La X también se incorpora a la cabecera del gran lecho color chocolate mate, de cubrecama azul; o formada por cintas, marca violentamente la gran caja de cartón desplegada que dedico a Joan Prats.

Mensajes secretos y ambigüedades de significado sustentan la escritura, como manuscrita, que Tapies emplea en calidad de importante componente estructural.



*Escrit pintura*³⁷
Tapies
Pintura, barniz y lápiz sobre papel, 78x106 cm, 1998

La aplicación de Tapies de la escritura es más una parte del automatismo, que de la escritura consciente o del *collage*. Tapies construye de un tirón un campo en el que escribe o garabatea palabras indescifrables;

a veces llena sistemáticamente una hoja de papel como si fuera una página escrita. Sugiriendo lo profundamente incognoscible, como el conocido nerviosismo del garabateo ordinario. Se percibe constantemente la idea de que un código se esconde entre tanta yuxtaposición.



*Doblada*³⁸
Tapies
Litografía, 67 x 56 cm, 1964

Muchas obras suyas contienen un sentido de irracionalidad que es acentuado por secuencias numéricas invertidas, lo que provoca que el significado sea inaccesible en la mayoría de las ocasiones.

Como ya habíamos mencionado, la escritura en Tapies está más cercana al automatismo que a la tipografía colegiada, ésta genera una tensión entre el mundo desconocido de un código indescifrable y el cotidiano de los signos lingüísticos.

³⁷Imagen tomada de: <http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.06>
<http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.061>

³⁸Imagen tomada de: <http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.06>
<http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.061>

Otra estrategia es utilizar las letras como elemento suelto, convirtiéndolas en símbolos con connotaciones referenciales al alfabeto. Tiene preferencia por algunas letras, en especial la M. Las interpretaciones de ésta son muy variadas, pues aluden a la muerte (*mort*), a las líneas de la palma de la mano, a las piernas abiertas de una mujer, entre otras cosas. Pero la mayoría de las veces la aleatoriedad es parte del significado de las letras, en cuanto parten de su percepción en el ámbito familiar del observador.



A+M³⁹
Tàpies
Litografía, 70x20 cm, 1985

Cuando agrupa Tàpies letras, el significado varía, pues comunica algo personal o hace una declaración pública (como sucede con el grafiti); en otras palabras, las letras en Tàpies se pueden entender como una

palabra oculta o como una A o una T; en ambos casos funcionan como signos caligráficos que generan la sensación de sosiego. Por otro lado, si tenemos en cuenta la sección de la tipografía retórica, podemos observar en Tàpies que la caligrafía es modificada dependiendo del tipo de emoción plasmada (Corredor, 1992).

El rojo y el negro que se repiten constantemente en sus composiciones fueron los colores de la bandera anarquista durante la Guerra Civil Española.

En ciertos casos las letras pueden ser portadoras de un significado específico, la mayor constante es el uso de la “A” y la “T” que pueden ser leídas simplemente como letras del abecedario, o como las iniciales de Tàpies, así como los nombres del pintor y de su esposa Teresa.

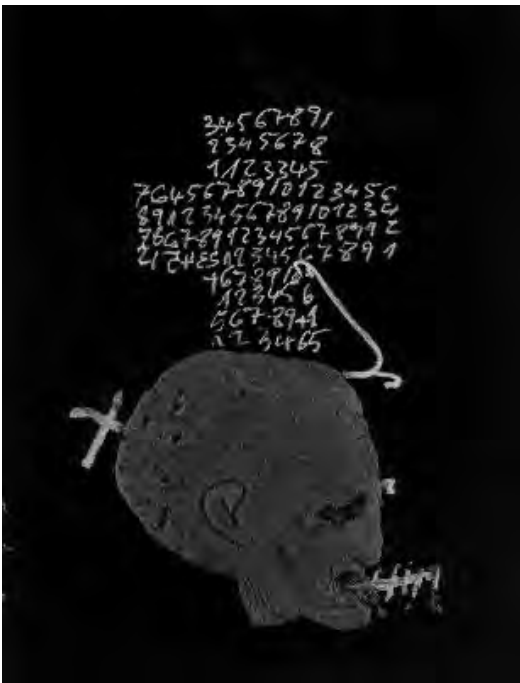
Sea cual sea el significado, las letras aparecen como una constante compositiva en las piezas del autor y como elemento autobiográfico, en especial la T. Algunos entienden la X como una variación de la T y en consecuencia como referencia del artista.

Cuando utiliza sola la X, ésta actúa como una marca y entonces el artista toma posesión de algo en la composición, y cuando es aplicada de forma violenta es utilizada para negar. Según Deborah Wye una X o cruz geométrica con un lazo trazado con la imagen significa una vinculación con el mundo espiritual. Con la

³⁹Imagen tomada de: <http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.06>
<http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.061>

misma X genera un tipo de posesión del objeto, creando un vínculo íntimo con él (Agusti 1989).

Tapies considera su obra como una poesía visual, y piensa que está entre la pintura y la escritura. Para Tapies el arte no es mero divertimento, es más bien un sistema filosófico o un lenguaje que contiene una visión total del mundo.



Cabeza y cruz⁴⁰
Tapies
Mixta, 89 x 116.5 cm, 1995

2.1.4 El arte pop

“Un paseo por la calle 14 encierra más sorpresas que cualquier obra maestra de arte”.

Allan Kaprow

Duchamp llega a Nueva York en 1915 con sus primeros *ready mades* que había empezado a producir dos años antes en 1913. Son entendidos como pedazos de realidad que adquirirían su valor por el contexto en el que eran presentados, a veces intervenidos como en *Rueda de bicicleta* de 1913, donde se coloca al objeto sobre un pedestal refiriéndose a la tradición plástica de la escultura.

En los *ready mades* no se encuentran grandes diferencias entre los objetos manufacturados por el hombre, ya sea de forma manual o mecánica, y los tomados de la naturaleza.

En 1917 Duchamp presenta uno de sus trabajos más representativos, firmado con el nombre de Richard Mutt, un ingeniero sanitario, ya que consideraba que las mayores y únicas obras de arte que el pueblo norteamericano había creado eran sus puentes y su sistema sanitario.

“La idea de suprimir los planos opuestos de realidad y la copia, y representar directamente la realidad designada al arte, fue radical para aquella época”. (Osterwold, 1999, p. 132)

⁴⁰Imagen tomada de: <http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.06>
<http://pintura.aut.org/BU04?Autnum=10.061>



Fuente⁴¹

Marcel Duchamp

Ready made: urinario de porcelana, 61 x 48 x 37 cm.

El dadaísmo como influencia muestra que dudar del arte era dudar de sus formas y contenidos, además de su recepción habitual y de los estándares de belleza.

Para el pop, el Dadá combina textos, las imágenes publicitarias, los eslógans y panfletos revolucionarios, el arte popular y la cultura cotidiana en *collages*. Cuadros con textos, fotografías, películas, ensamblajes, obras de teatro y *performance* son parte de sus técnicas igual que el pop. Su manera de combinar, heterodoxa y en cierto sentido surreal, que incluyó tanto normas como elementos casuales, entendía a la obra de

arte como objeto hallado al azar o *ready made*: era un producto cotidiano transformado en objeto artístico. Ellos veían a la obra de un artista como la reunión de materiales persistentes y contextuales.

De los mismos dadaístas y de Duchamp toman las ideas de que el arte no es una operación manual, éste depende de la toma de decisiones, y ningún aspecto del mundo podía estar considerado fuera del alcance de los artistas.

Otra de las grandes influencias del pop fue la *Ash can school* como movimiento pictórico de principios del siglo XX; estos artistas se declaraban a ellos mismos “Apóstoles de la fealdad”, ya que a partir de una perspectiva fuertemente regionalista generaban una Negación de las vanguardias europeas en busca de una identidad nacional en el arte, además de la integración de eslógans y carteles publicitarios por primera vez en el plano pictórico.

Marsden Hartley y Reginald Marsh son sólo algunos de los artistas que pertenecieron a esta pequeña escuela que no tuvo grandes repercusiones en su época. Defendían los regionalismos y pensaban que el arte norteamericano debía ser un reflejo de la realidad norteamericana realista, comprometida y crítica.

La fotografía de la década de los 30 se caracteriza por una búsqueda de la identidad norteamericana. Hannover Kurt Schwitters en 1947, en su *Collage for Käthe*

⁴¹Imagen tomada de: heartbeated87.wordpress.com/

incorporó pedacería de cómic por primera vez. Este mismo en 1920 ya había experimentado en sus *collages* con imágenes de billetes, eslogans publicitarios, fotos, letras, recortes de revistas y periódicos.

En 1955 Rauschenberg aplica pintura sobre una cama con sábanas reales, y las cuelga en la pared como si fuera un cuadro, a este tipo de proceso y de producto lo llama “pinturas combinadas”, son principalmente un ejercicio de anti arte en una época en la que las manifestaciones artísticas institucionalizadas eran las pinturas del expresionismo abstracto.

El acto de llenar con pintura un objeto real muestra dos aspectos:

- 1) Por un lado la incorporación del objeto real encontrado propio del *ready made*.
- 2) La aplicación de las estrategias procesales propias de los formalismos del expresionismo abstracto en el objeto encontrado para validarse como una forma estética propia de su tiempo (Wilson, 1974).

Para 1958, incorpora en una pieza 3 botellas de coca cola, a la obra la titula, *Coca cola plan*. Se trata de una construcción de objetos de uso común en los que incorpora elementos industriales de producción masiva. Estas piezas son consideradas como iconos o símbolos recurrentes en el arte pop (Wilson, 1974).



*Coca cola plan*⁴²

Robert Rauschenberg
Pintura combinada, Lápiz sobre papel, óleo sobre tres botellas de coca cola, madera y metal, 65 x 62.5 x 14 cm, 1958



*Bed*⁴³

Robert Rauschenberg
Pintura combinada, 191 x 80 x 21 cm, 1955

⁴²Imagen tomada de: arthistory.about.com/.../rrc_12.htm

⁴³Imagen tomada de: www.artchive.com/.../R/rauschenberg/bed.jpg.html

Otro artista al que se le puede considerar como un precursor del arte pop, igual, o tal vez mayor que Rauschenberg, fue Jasper Johns.

En 1955 empieza a crear piezas que tienen como base objetos e imágenes cotidianas como la bandera norteamericana; sus motivos contenían 3 cualidades significativas según el propio Jones.

- 1) Eran familiares.
- 2) Eran bidimensionales.
- 3) Eran simples y visualmente impactantes.



Ale⁴⁴

Jasper Johns

Bronce pintado, 14x20x11 cm, 1960

Con esto generó objetos que vistos de forma superficial se confundían con el objeto real, estas mismas estrategias las aplicó en escultura, donde sobresale la pieza he-

cha con latas de cerveza vaciadas en bronce y pintadas a mano.

Cabe recalcar que si bien el arte pop tiene como parte de sus fundamentaciones la mecánica del *ready made*, ésta es parcialmente neutralizada al encontrarse con objetos hechos a mano, principalmente con técnicas tradicionalistas, al contrario de las piezas de Duchamp, que eran casi completamente industriales.

El pop nace como una reacción más al expresionismo abstracto norteamericano, entendiéndolo a éste como un arte de registro de los impulsos interiores y de los estados mentales del artista. En consecuencia era un arte sumamente personal y espiritual, donde los discursos plásticos podían perderse en subjetividades extremas (Jaime, 1996).

Roy Lichtenstein opina sobre el expresionismo abstracto que:

“El arte se ha vuelto extremadamente romántico e irreal, se nutre de sí mismo, es utópico, y, al mirar al interior, tiene cada vez menos que ver con el mundo”. (Wilson, 1974, p. 9)

El arte miraba al interior y el comercio lo había envilecido ya que el expresionismo abstracto había nacido con las mismas dificultades que cualquier propuesta plástica nueva, pero para cuando los artistas pop empezaron a criticarlo, éste ya se había convertido en una forma académica en la

⁴⁴Imagen tomada de: www.artchive.com/artchive/J/johns/ale.jpg.html

cual la figuración o los valores objetivos ya no entraban.

Así, el pop nace con la postura de poner a la realidad otra vez en la mirada contemplativa, y además, se volvería igual de comercial que el expresionismo abstracto pero en la mitad del tiempo.

Lichtenstein empezó como pintor de *cowboys*, y en otra etapa trabajó con abstracción expresionista, pero a partir de 1960, en sus composiciones empezaron a aparecer personajes cómicos como *Bugs Bunny* o *Mickey Mouse*, al mismo tiempo que los dibujaba para sus hijos. Posteriormente pensó en hacer una envoltura gigante de goma de mascar, y al encontrar que el resultado era muy interesante, construyó su estilo característico con imágenes de cómics y de publicidad.



*Woman in bath*⁴⁵

Roy Lichtenstein

Óleo sobre lienzo, 117 x 117 cm, 1963

⁴⁵Imagen tomada de: www.jvoichdesigns.com/.../news9.htm

A grandes rasgos, la obra de Lichtenstein es en realidad diferente a las historietas de cómics, en que la MARCA está puesta en un lugar distinto; esa es una diferencia substancial aunque no estén de acuerdo algunos (Alloway, 1983).

Es una recomposición de la imagen antes que una reproducción de ésta. Combina varios modelos de la imagen para crear una construcción total de la misma, y al mismo tiempo usa los elementos visuales de la imprenta como los puntos para dar la ilusión de un trabajo manual.

Lichtenstein tiene dos series importantes en su primera fase de pintor pop: su serie de la guerra y las muchachas de cómics; se trata de una pintura principalmente narrativa con elementos de la cultura de consumo.



*Roto broil*⁴⁶

Roy Lichtenstein

Óleo sobre lienzo, 174 x 174 cm, 1961

⁴⁶Imagen tomada de: wahooart.com/A55A04/w.nsf/Opra/BRUE-6WHLMH

Posteriormente profundizaremos más en las piezas de este autor, pero por el momento cabe señalar que sus pinturas de este periodo son principalmente *ready mades* que pasan por un proceso de reconstrucción, donde el contexto original ya tiene unas características estéticas muy reconocibles; el autor no las modifica tanto pero sí transforma el tamaño a una escala monumental.

Andy Warhol empieza a trabajar en 1960 con imágenes de cómics y publicitarias, su *Dick Tracy* muestra una fuerte influencia expresionista en esta etapa, o tal vez buscaba que tuviera algún tipo de validación en relación con el *mainstream* del arte.

Se observa que las imágenes populares en el primer periodo, que va desde la mitad de los 50, se encuentran en un proceso de transformación hacia las estructuras pictóricas. Todavía no encuentran la estética precisa del movimiento pop, más bien es un proceso de transformación y búsqueda de identidad (Jaime, 1996).

El uso de los objetos más obvios, populares y comunes de la cultura pop hacen que estas imágenes generen la sensación de que el artista las hace sin ninguna importancia, no declaran nada, que no tienen ninguna significación especial. Además de que los artistas las presentan de manera que no parece que el arte las hubiera tocado (el arte como elemento manual individual), como

si sus manos no hubieran pertenecido al proceso constructivo (Jaime, 1996).

Para 1962 Warhol empieza a utilizar la serigrafía para la construcción de sus piezas siguiendo una lógica de las imágenes producidas en masa; posteriormente utilizará la idea de la repetición de las imágenes.

Las piezas del pop norteamericano muestran como patrón una constante preocupación por las mujeres, la muerte, el *glamour* y el dinero.

El mismo Warhol empieza a generar distorsiones en sus impresiones serigráficas para buscar una mecánica de mercado donde cada pieza sea única por defecto de impresión, se trata así del concepto de pinturas seriales; gran parte de los detalles de éstas son por aplicaciones con pincel. La utilización del color para Warhol no es un tema o una justificante, es más bien un hecho plástico, la frivolidad de sus ideas tiene como característica que no busca comunicar nada, sino que su justificación está en su presencia física (Jaime, 1996).

El pop se aleja de las valoraciones clásicas del objeto artístico, entre los conceptos existe la idea de la pérdida de la individualidad, esto en relación con su contexto histórico donde predominan la industrialización, mecanización, reproducción y comercialización de todos los aspectos que conforman la sociedad de consumo.

Uno de los objetivos del pop es trivializar la realidad convirtiéndola en algo consumible.

Con la justificación de que el *ready made* muestra que el arte se convierte en algo cotidiano, y que lo cotidiano se convierte en arte, se llega al principio donde los productos de consumo son los directores, y la máquina se convierte en instrumento de articulación artística. También toman del dadaísmo que ninguna cosa es mayor que otra aunque ésta sea increíblemente banal, y retoman al caos como principio compositivo.

El arte nacionalista llega a su máximo punto cuando muestra de manera inequívoca el carácter de un pueblo; el pop es por excelencia el arte nacionalista de la cultura norteamericana, ya que reproduce la realidad, sea cual sea, por medios mecánicos.

El pop entiende que el hombre de esta sociedad de consumo produce a partir de varios factores que se encuentran fuera de él, una idea que provocó en la pintura europea de los años veinte que se alejara del cubismo para mostrar la situación social condicionada por el medio ambiente y su influencia en el individuo.

Los medios masivos por lo tanto son entendidos como algo que irrumpe en la individualidad mientras que el arte popular del siglo XIX mostraba optimismo, una mentalidad realista y un afán de inventiva y personalidad aventurera. Símbolos de la

época de estatus social y de nacionalismo (Wilson, 1974).

El Pop Art se relaciona con todos los realismos en la historia del arte que pretendían presentar las contradicciones y los absurdos del mundo real, como algo armonizado o convertido en costumbre. El realismo de un mundo material sin jerarquías (jerarquías en cuanto a la elección de los objetos representados) es para el arte pop símbolo.

“El medio es el mensaje”. MacLuhan (1964) citado por Osterwold (1999, p. 41).

Con la reproductividad técnica y la masificación de la cultura empiezan a formarse las industrias de la concienciación, enfocadas a transformar las conciencias de las personas y después la cultura, el arte y las formas de conductas (Osterwold, 1999).

Por su diseño, los medios y los productos, además de la dependencia que generan, producen una persona determinada desde fuera, un ser disponible y dirigible. El término *mass media* es equivalente a la industria informativa, la recreativa, la de consumo y la de concienciación.

El medio no sólo transmite mensajes, también es el propio mensaje (Osterwold, 1999, p. 41).

Éstos se entienden como la llave del entendimiento social, los motores de la cultura y nada funciona actualmente sin

ellos. Estos medios desvalorizan el arte popular o artesanal sustituyéndolo por objetos prefabricados, hacen a un lado las creaciones de los hombres que inútilmente intentan competir con el objeto producido en masa.

El éxito histórico de los medios masivos radica en el desarrollo de técnicas y estrategias para alejar al hombre de la cultura creada por él mismo y con la que se identificaba, haciéndole depender de los medios de masas mediante una atractiva oferta informativa, empaquetada sutil y profesionalmente, acompañados éstos por el culto a la novedad.

Los medios masivos no son solamente la televisión, la radio y el periódico, también son todas las formas de producción masiva como la educación, la ideología y la industria.

El artista pop juega con la percepción directa y efímera del espectador, la legibilidad del lenguaje visual, la nueva y concreta conciencia de la forma y el contenido, es una consecuencia de las condiciones productivas de las imágenes visuales.

Con los medios masivos las estructuras de las vidas son unificadas y normalizadas. El pop art pone en evidencia la contradicción entre realidad y producto (Jaime, 1996). Muestra que las complejas posibilidades de percepción se vuelven uniformes y monótonas por la acción de los medios masivos.

El arte fue transformado por el aspecto técnico de los procesos productivos de los medios de masas: estos productos son construidos por mecánicas industriales, es un trabajo anónimo e impersonal.



*Just what is it that makes today's homes so different*⁴⁷
Richard Hamilton
Collage, 26 x 25 cm, 1956

Existe de igual manera una jerarquía de poder que delimita la información para su divulgación, por lo que la información nunca es libre, siempre existe alguna forma de edición que limita los mensajes y distorsiona las realidades.

La imagen que se propaga en los medios está basada en una perspectiva clásica romántica, con convenciones tradicionales y

⁴⁷Imagen tomada de: <http://htca.us.es/blogs/perezdelama/2009/10/01/ca-0910c-enunciado-practica-01/>

anticuadas. Los ideales de belleza, los ídolos y la moral se corresponden con los ídolos clásicos de perfección, salud y *glamour*. En este sentido ya no son las artes, sino los medios de masa y los intereses comerciales los que configuran el entorno, por lo que ya no se admite la separación entre arte culto y vulgar.

Con esta mecánica, la interacción entre el receptor y el emisor sólo es fingida, adaptándose a un nivel medio de la conciencia social.

El arte es perturbado por sus temáticas banales y absurdas, lo trivial se convierte en algo digno de ser tratado por el arte en esta sociedad, porque en los bajos fondos de la cultura encuentran los símbolos de este tiempo. Ahora el arte puede ser todo aquello que los artistas quieren.

A la mujer se le ve como otro producto de la comercialización desde la perspectiva de los medios de masas, como el papel social que desempeña. Amas de casa, madres, símbolos sexuales.

Las formas de conducta de la mujer son normalizadas y los deseos femeninos tipificados, los clichés de Hollywood y la industria crean un estereotipo de una mujer que es un ídolo sexual que se puede comercializar. La mujer es vista como un atributo del lujo en la sociedad de masas, que es determinada por los hombres.



*\$he*⁴⁸

Richard Hamilton

Óleo sobre tela, 260 x 208, 1960



Chair⁴⁹

Allen Jones, Fibra de vidrio, pintada, cuero y cabello, tamaño natural, 77 x 57 x 99 cm., 1969.

⁴⁸Imagen tomada de: <http://www.penultimosdias.com/2008/04/26/el-pop-art-%C2%BFmade-in-america/>

⁴⁹Imagen tomada de: <http://hapsical.blogspot.com/2009/01/fashionart-marianne-marics-lamp-dress.html>

A la virilidad y a lo femenino se les entiende como clichés occidentales y el uso de lo erótico está dentro de estos preceptos.

Los medios suministran una imagen completa del hombre y el mundo; el consumidor se ve a sí mismo y a los otros a través del prisma de los medios, ya no experimenta directamente la realidad, sino a través de reproducciones, manipuladas. Los medios con sutileza buscan mensajes que parezca que están hechos precisamente para él.

Ya no son pequeños grupos de individuos los que hacen la cultura, sino que los mecanismos masivos producen nuevas verdades y realidades (Jaime, 1996). Los artistas ponen en sus cuadros que los medios se han convertido en una realidad fatal e inevitable que ha marcado y transformado la conciencia y percepción del hombre y sus valores, su relación consigo mismo y el mundo.

Los temas abordan una trama estereotipada, imponen una moderación impersonal, con una dramatización sensacionalista. Con el anonimato viene la reproductividad.

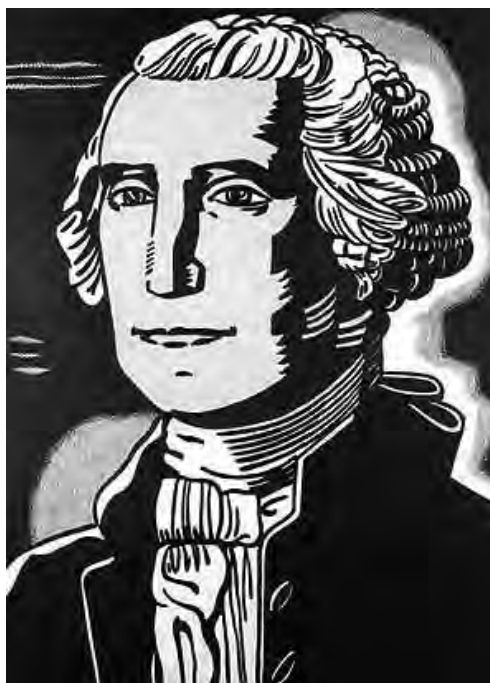
Se crean “formas” según los modelos estéticos que son normas de venta y los esquemas de la publicidad, en armonía y de acuerdo con el marketing, tratan la investigación de la conducta en la estadística. El tipo de objeto es relacionado con el tipo de sujeto que debe consumirlo desde una perspectiva estadística.

Un rasgo trascendental de la época es el diseño: de productos de consumo, de automóviles, de muebles, publicitario, fotográfico, de los envoltorios, de la moda, de los medios de comunicación.

En la sociedad masiva el sujeto se pierde en el anonimato, y los temas del arte se transforman en imágenes seriadas, impresiones estereotipadas y simulación de belleza y bienestar.

2.1.5 Lichtenstein

2.1.5.1 Vida de un pintor pop



George Washington⁵⁰

Óleo sobre tela, 30 x 65 cm.

⁵⁰Imagen tomada de: www.angel-art-house.com/oil_paintings_artists...

En el retrato de George Washington vemos los temas y principios que van a regir el arte de este autor. El tema es bien conocido, grande y trivial a la vez, incluso gastado (Hebdrickson, 2001). Segundo, la imagen ha sido tomada de una reproducción vulgarizada de una pintura americana del siglo XVIII, una obra que el artista original Gilbert Stuart ya había reproducido muchas veces; por lo que ésta podría ser la reproducción de la reproducción, de la reproducción de la original. Y tercero, la técnica pictórica alude a la técnica de la reproducción original (en este caso la reproducción original es un linóleo que fue publicado en un periódico húngaro).

Nace en una familia de clase media en 1923 en Nueva York, no parece haber tenido nada relevante en su infancia, que fue normal y feliz. Su padre era corredor de finanzas, especializado en propiedades de garage y terrenos para estacionamientos; nunca mencionó que tuviera algún pariente que estuviera interesado o que se dedicara al arte.

De joven mostró un gran interés en cualquier tipo de manifestación cultural o artística, le daba el mismo valor al cubismo que al jazz, simplemente no concebía las diferencias entre arte elevado y arte popular.

En 1939 toma clases de arte de verano en la *Arts Students League* de Nueva York, donde tuvo como maestro a Marsh, quien

era un artista que como muchos de su generación habían apostado a un lenguaje nacional, centrado en temas americanos cotidianos, pintados o dibujados de una manera simple y fácil de descifrar. Este arte representa el mundo de los objetos reconocibles, y rechaza las vanguardias europeas abstractas que habían tenido tanta importancia desde el *Armory show* de 1913, pero que no habían dejado ninguna huella en el arte norteamericano.

En 1940 se traslada a la universidad estatal de Ohio, y al mismo tiempo obtiene el título de profesor de la Facultad de Letras por presión de sus padres, esto para que pudiera tener un apoyo económico. La razón por la que Lichtenstein prefirió mudarse a otro estado antes de seguir en Nueva York es que en el periodo anterior a la Segunda Guerra Mundial esta ciudad no era la capital del arte que es ahora.

Después de finalizar sus estudios fue aceptado como instructor de arte en la misma universidad de Ohio, trabajo en el que estuvo inmerso periódicamente por más de 20 años. Tuvo algunas exposiciones colectivas y una individual en 1951 en Nueva York, donde expuso grandes piezas sobre castillos y soldados en armadura con ciertos niveles de abstracción influida por Picasso y Klee; la exposición no tuvo gran éxito y sólo logró vender los cuadros justos para pagar el enmarcado y el envío de éstos.

Para 1950, baja la cantidad de estudiantes inscritos en la universidad y a Lichtenstein no le renuevan el contrato de profesor, por lo que se ve obligado a mudarse a Cleveland porque su esposa trabajaba ahí.

Residieron en Cleveland por 6 años, donde Lichtenstein estuvo trabajando de dibujante técnico, decorador de escaparates y diseñador de chapas mecánicas; esto le permitió alternar las etapas de trabajo con la pintura.

Durante esta época, Lichtenstein empezó a trabajar temas puramente americanos como los vaqueros, pero con una gama de efectos europeos, como los cubistas. Se trataba de las estructuras del modernismo europeo aplicadas a la visión histórica norteamericana.

Durante la década de los 50 expuso continuamente en Nueva York, pero no vendía lo suficiente para mantener a su familia, por lo que regresó a la enseñanza en una pequeña universidad de ese mismo estado, llamada Oswego. En esta misma época abandona sus temas históricos para empezar a experimentar con la corriente artística que ya estaba establecida: el expresionismo abstracto.

Esta corriente artística le pareció desconcertante y fuera de lugar en relación con su postura plástica, por lo que de manera inconsciente continuó trabajando con personajes salidos de las caricaturas de Disney,

pero éstas fueron destruidas u ocultadas por el mismo artista al encontrarlas fuera de lugar.

Posteriormente conoce a Allan Kaprow, su colega en la universidad. Este artista ya se había distanciado del objeto artístico, y se había dedicado a la organización de *happenings*; también había continuado con las ideas de su profesor John Cage, para quien las cosas comunes tenían valor estético, y el mundo era en sí mismo una obra de arte en la que participaban todas las cosas.

El mismo Lichtenstein participó en varios *happenings* de Kaprow y se refería a ellos como acontecimientos divertidos que obligan a reflexionar; con esto se sumaba a la esfera del antiarte junto a Jasper Johns y Rauschenberg.

Este pintor regresa a las pinturas de personajes de caricatura pero con una visión más entrenada en los discursos plásticos de su época, primero trabajando con una especie de expresividad específica de un pintor, para posteriormente en 1961 empezar a anular todos los elementos artísticos y reproducir las imágenes de las viñetas de la forma más mecánica posible.

La primera pieza que contiene los aspectos típicos de Lichtenstein fue *Mira*, *Mickey* del mismo año; la única razón por la que el autor escogió este pedazo del cómic fue, en sus propias palabras, que le pareció gracioso.



Look Mickey!⁵¹
Óleo sobre tela, 121.9 x 175.3 cm, 1961

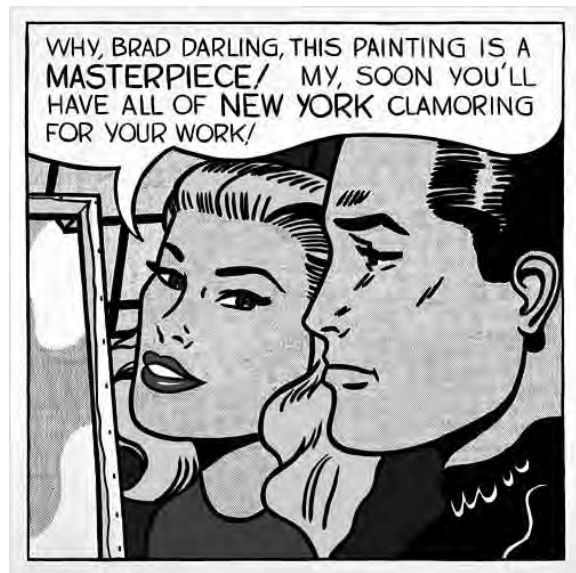
En los primeros textos que pone el autor en las piezas se hace hincapié al tono burlesco, y las pinturas eran copias absolutas de los originales, tanto en composición, como en forma y color; sólo existía una pequeña modificación de las proporciones, pero no tan importante como para remarcarla.

En el otoño de 1961 Lichtenstein mostró sus primeros trabajos al galerista Leo Castelli, quien aceptó inmediatamente estas piezas. Tan sólo unas semanas después, Andy Warhol mostró sus piezas a Castelli, y fue rechazado por la evidente superioridad de Lichtenstein, lo cual llevó a Warhol a la conclusión de que debería cambiar de tema y mecánica de trabajo del cómic por la cantidad y la repetición (Hebdrickson, 2001).

Con esto Lichtenstein había encontrado su sitio en el arte. Con el paso del tiempo

abandonó a los personajes de Disney, al encontrarlos muy poco anónimos, y adoptó otras imágenes igual de triviales y desacreditadas como los anuncios de las páginas amarillas, ilustraciones de artículos de catálogos de compras por correo y las historietas ilustradas para adultos de romances y guerras.

Para su exposición en la galería de Castelli en 1962, ya había vendido todas sus piezas a importantes coleccionistas antes de inaugurar la muestra. En su pieza *Masterpiece* parece que Lichtenstein contempla con ironía su nuevo éxito, que le permitió retirarse de la enseñanza a su nueva vida de pintor.



Masterpiece⁵²
Óleo sobre tela, 137.2 x 137.2 cm, 1962

⁵¹Imagen tomada de: www.etc.net/njarts/details.cfm?ID=6

⁵²Imagen tomada de: [http://www.easyart.nl/posters/Roy-Lichtenstein/Masterpiece,-1962--\(Silkscreen-Print\)-133899.html](http://www.easyart.nl/posters/Roy-Lichtenstein/Masterpiece,-1962--(Silkscreen-Print)-133899.html)

2.1.5.2 El arte en Lichtenstein

Sus elementos formales, sobre todo de las piezas creadas de 1962 a 1965, son irrevocablemente relacionados con la estética de los cómics (Hebdrickson, 2001). Esta forma de arte menor provee al pintor sus fuertes líneas negras de contorno y su reducida gama de colores planos y limpios. Muchas veces enmarcada la imagen en otra línea negra que le da su carácter de viñeta (como un marco alrededor de la imagen).

Es un aspecto sintomático el que aparezcan en varios artistas (muchos sin conocerse) aspectos visuales de la cultura de masas, por los aspectos discutidos anteriormente en el subcapítulo dedicado al pop como parte de los antecedentes o antagonismos del arte conceptual. Pero es en Lichtenstein y en Andy Warhol, con su *Dick Tracy* de 1960, donde se hicieron conscientes por primera vez estos aspectos en la alta cultura.

Este autor maneja los colores planos en grandes formatos que restringen las zonas de color de manera específica, al contrario de los artistas del expresionismo abstracto. Se puede decir que manifiesta una resistencia hacia la subjetividad, en cuanto hace que sus imágenes sean lo más parecidas posible a las originales. En *Kitchen range*, una imagen construida solamente en dos colores, incluso aparece el signo de marca registrada que hace referencia inme-

diata al uso de los catálogos de compras y a la manufactura.



*Kitchen range*⁵³
Óleo sobre tela, 173 x 173 cm, 1962

Es evidente que estas pinturas de su primera etapa están sumamente relacionadas con el proceso del *ready made* de Duchamp, sólo que esta vez no sólo intervienen los espacios del gran arte, como los museos y las galerías, sino que también modifican la percepción del espacio pictórico y de sus significaciones.

Gracias a la modificación de la escala de las piezas originales, y a la simplificación de las mismas, Lichtenstein logra un efecto de presencia monumental, además de usar un solo objeto por composición generando lo que el crítico americano George Maciunas llamó monomórfico para un evento estético, estas piezas con esto se convierten en una especie de monolitos modernos.

⁵³Imagen tomada de: nga.gov.au/International/Catalogue/Detail.cfm

La longevidad de la imagen, como una constante, es informativa para su definición; al fin y al cabo Lichtenstein parece que estaba buscando la durabilidad de la imaginaria de la cultura popular.

Para sus piezas posteriores basadas en viñetas de dramas y guerra, Lichtenstein muestra una cara más madura en el empleo de la técnica y la composición, ya no se trata solamente de la reproducción mecánica de las imágenes de la cultura pop de consumo, sino de una reorganización de las mismas para generar un efecto más intenso y controlado en el espectador. También podemos ver el arte de Lichtenstein como una forma de simplificación de los objetos, propia de muchas de las vanguardias abstractas europeas, y al mismo tiempo, esta simplificación conlleva la reducción de la subjetividad al mínimo. Un artista que utiliza las mismas bases que el arte popular o los medios masivos sólo puede dirigir sus discursos a los espectadores del arte popular y los medios masivos, y esto conlleva una responsabilidad social con ciertas esferas de la sociedad (Alloway, 1983).

Otro aspecto interesante de la reconstrucción de las imágenes es el hecho de que conllevan una carga iconográfica o compositiva muy cercana a la de la tradición europea; esto se ve en el tipo de belleza simétrica que maneja, relacionada también con los paradigmas que utiliza la publicidad.

En relación a la iconografía que manejaba Lichtenstein, tal vez lo más importante acerca de la idea del producto mecanizado son los puntos *Bendéi*. Estos puntos eran utilizados en las revistas de cómics como una forma de generar tonos alternos de color a los originales, conocidos popularmente como grises ópticos, ya que no existe realmente una modificación en el color sino que ésta es producida en la retina por la distancia de la yuxtaposición de los objetos en la imagen. Son denotativos en cuanto a los procesos de impresión mecanizados y seriales. Estos dan sustento pictórico y conceptual a la propuesta del autor.



*Shipboard Girl*⁵⁴

Litografía en rojo, azul, amarillo y negro,
69.9 x 51.4 cm, 1965

⁵⁴Imagentomadade: <http://www.josephklevnefineartltd.com/NewSite/LichtensteinShipboardGirl.htm>

2.1.5.3 El texto en Lichtenstein

En las imágenes de Lichtenstein el texto se sigue rigiendo por una estética del cómic, con una tipografía del lenguaje publicitario. Sus personajes están presentes y ausentes al mismo tiempo, pero al aparecer el diálogo de éstos se vuelve parte de una lógica semántica. Las narraciones de los personajes los introducen en una serie de situaciones inquietantes, ya que el autor los presenta como prototipo de los dramas humanos universales. Busca con esto objetivar, desindividualizar emociones y actitudes con una perfecta y anónima presentación.

Como si fuera hecha mecánicamente por un diseñador gráfico, trata de quitar cualquier tipo de huella personal buscando una limpieza absoluta.

Aunque exista una narración que sucede afuera de la imagen (la progresión lógica del comic del cual fue extraída), en ésta se trata de una escritura no semántica al estar aislada del contexto original; la semántica se da como un proceso posterior aislado.

La unión de la tipografía común en el cómic con el arte es una especie de encuentro entre manifestaciones contrarias desde la perspectiva histórica. Con esto se lleva a la trivialización de los discursos, personas y acciones al campo de la alta cultura.

Sus textos en un primer momento sugieren lo que no se ha dicho, lo pensado, lo oculto. Con ellos también se muestra lo

insignificante como algo muy significativo. El proceso de la selección de los textos en el autor es de gran complejidad, ya que no se trata de cualquier texto, sino de uno que al ser leído muestre toda la historia del cómic del que fue extraído; es la frase que funciona como síntesis de todo el drama en la historieta original.



*Whaam!*⁵⁵
Oleo y magna sobre tela, dos partes,
21 x 172 cm, 1963

Al extraer a la imagen de la viñeta ésta pierde los elementos narrativos y lógicos. Y posteriormente al manejar la gran escala ésta se aleja todavía más de su origen. Igual que existe una reconstrucción de la imagen con principios clásicos, existe una reelaboración de la tipográfica original (Alloway, 1983).



Art
Óleo sobre tela, 91.4 x 172.2 cm, 1962

⁵⁵Imagen tomada de: psyc.queensu.ca/~psyc382/lichwham.html

Esta imagen es un caso especial en la producción tipográfica del autor, ya que no presenta ningún elemento más que la tipografía de tipo comercial; para este momento el autor ya comprendía al arte no como un elemento cultural, sino como un producto comercial sujeto a una lógica de mercado; es un cuadro hecho para el comerciante; la única función del texto es la de anular cualquier discusión sobre el objeto ya que este mismo se cataloga de arte por el texto y por la técnica empleada.

2.2 EL ARTE CONCEPTUAL

Antes de entrar de lleno en el tema es necesario hacer una pequeña revisión de los acontecimientos políticos y sociales que se estaban dando en el mundo, principalmente en Estados Unidos, ya que estos elementos darán un punto referencial hacia la postura crítica de los artistas de esta generación, sobre todo en su acercamiento a lo que refiere a los aspectos sociales y políticos, y explicarnos la postura anti política que muchos de ellos manejaban en comparación con sus sucesores, los postconceptualistas de la década de los 80 como son Barbara Kruger o Cindy Sherman.

2.2.1 Marco histórico político del arte conceptual en Estados Unidos

2.2.1.1 *Los acuerdos Bretton Woods*

Después de la Segunda Guerra Mundial se genera un sistema económico global llamado Bretton Woods, en agosto de 1941, donde Estados Unidos se presenta como la potencia hegemónica mundial a partir de que su industria o su nación no había sufrido ningún tipo de repercusión por la guerra. El acuerdo Bretton Woods daba a esta nación la capacidad de comercializar y manejar el capital alrededor del mundo sin ningún impedimento, el mismo tratado o acuerdo daba a todas las naciones las mismas posibilidades, pero éstas no tenían la capacidad industrial para competir internacionalmente con Estados Unidos.

El principal objetivo de este sistema era poner en marcha un nuevo orden económico mundial y dar estabilidad a las transacciones internacionales a partir del dominio del dólar; para ello se tomó un patrón oro-divisas donde Estados Unidos debía mantener el precio del oro en 35 dólares por onza y se le dio la capacidad de cambiar dólares por oro sin ninguna restricción. Los demás países debían fijar el precio de su moneda en relación con el dólar. Como regidores de la economía mundial operaban el Fondo Monetario Internacional y el

Banco Mundial, ambos en Estados Unidos, aunque se propuso otra organización que tuviera sede en Europa, la Organización Mundial de Comercio, pero no fue consolidada.

Posteriormente, el crecimiento de la economía europea y japonesa, junto con una caída de la economía norteamericana por sus gastos bélicos en la guerra de Vietnam, y la constante inversión en el extranjero, hicieron que a finales de la década de 1960 la cobertura del oro de Estados Unidos pasara del 55% al 22%, lo cual provocó que este país a cargo de Nixon en 1971 intentara cubrir sus necesidades imprimiendo un exceso de dólares que provocaron que éstos ya no estuvieran respaldados por suficiente oro almacenado.

La falta de respaldo de la moneda norteamericana provocó especulaciones sobre una posible devaluación, lo cual a su vez trajo consigo una fuga de capital inmenso. De igual manera los estados europeos empezaron a cambiar sus reservas de dólares en oro y para el 15 de agosto de 1971 Richard Nixon suspendió el cambio del dólar en oro y éste se devaluó un 10%. Esta decisión la tomó sin consultar a los miembros del sistema monetario internacional ni a su departamento de estado.

Para 1973 el dólar se volvió a devaluar otro 10%, hasta que se terminó con el cambio del dólar en oro. Así las demás monedas, como el marco alemán, la libra

esterlina y el yen, empezaron a fluctuar libremente y esto marcó el fin del sistema Bretton Woods. Por esto se desarrolló una autonomía económica basada en la moneda de cada región.

2.2.1.2 *Nixon*

“Es que cuando el presidente lo hace, eso significa que no es ilegal”. Nixon (1977) citado por Procacci, (2005)

Nixon se postula por primera vez en 1960 y pierde contra Kennedy; para 1968 se vuelve a postular y gana la presidencia ese mismo año; lleva una política contra liberal, que entre sus posturas se manifiesta en contra del aborto, la integración racial en las escuelas y a integrar a las mujeres en el campo laboral.

Ahora se encuentra un mundo construido desde perspectivas multipolares, Estados Unidos y la URSS mantienen el poderío económico pero el desarrollo de otras regiones como China, Europa y Japón es evidente. Para manejar la situación internacional, Estados Unidos se apoya en la diplomacia con los demás países, esto con el fin de debilitar a Rusia y limitar la expansión del comunismo.

Dentro de la política internacional, Estados Unidos tenía el problema de la Guerra de Vietnam, donde la derrota era visible, por lo que Nixon buscó una sali-

da honorable a los ojos del mundo y de su país. En 1969 en Guam, Nixon propone la vietnamización, que consiste en la retirada paulatina de las fuerzas militares, fortaleciendo este campo en el sur de Vietnam y manteniendo en parte la presencia norteamericana en dicho país. En 1959 eran 543 mil hombres en Vietnam; y para 1972 eran 25 mil y continuaban los bombardeos constantes por parte del país norteamericano en la región norte de Vietnam como en Camboya. Para 1973 se firman los tratados de paz que presentan al mundo una victoria del cuadro comunista liderado por la URSS.

La tensión política estaba creciendo entre Rusia y China, así, Estados Unidos vio una posibilidad de hacer una alianza con el país asiático, pero al mismo tiempo buscaba debilitar a ambas naciones. Como un gesto de buena voluntad, Nixon manda a la delegación Norteamericana de tenis de mesa, a lo cual se llamó la diplomacia del ping pong. Mientras tanto, se admite a China en la ONU pero con un voto en contra del representante norteamericano George Bush padre. Es hasta 1978 que Estados Unidos reconoce como nación a China.

Posteriormente, en mayo de 1972 Nixon visita China y emite el comunicado de la retirada definitiva de Corea. También compromete a su nación con China a no dejar que ningún otro estado consolide su hegemonía en el área del Pacífico.

Por otro lado se empieza a formar desde 1967 el SALT, o *Strategic Arms Limitation Talks*, pero es hasta 1969 que se firma el SALT 1 en Helsinki. Este tratado busca principalmente limitar el desarrollo militar de Estados Unidos y la URSS sobre armamento nuclear y estratégico, y frenar de manera substancial la carrera armamentista de ambos países y llegar a una coexistencia pacífica.

Con estas nuevas relaciones internacionales, Estados Unidos ganaba la libertad de movilización e influencia en ciertas áreas del mundo, además, se escapaba de la problemática vietnamita. Se habían regularizado las relaciones con China y la URSS. Latinoamérica, Oriente Medio y China entraban en la comunidad internacional, y para las elecciones de 1972 Nixon se presenta con el regreso de los soldados de Vietnam y es reelecto.

Para 1973 se genera un nuevo conflicto entre las naciones árabes e Israel (la guerra de *Yom Kippur*), lo cual genera nuevas problemáticas para Estados Unidos como país mediador.

En 1972 fueron arrestados 5 hombres los llamados *plumbers*, que durante la campaña electoral se habían introducido de noche en el palacio de *Watergate*, sede del cuartel general del partido demócrata, con el propósito de instalar micrófonos espía. El FBI y la prensa descubrieron que el equipo de Nixon había dirigido varias

acciones como fraude en la campaña presidencial, espionaje político y sabotaje, intrusiones ilegales, auditorías de impuestos falsas, escuchas ilegales a gran escala, y un fondo secreto en México para pagar a quienes realizaban estas operaciones.

Los medios tienen un papel principal en la difusión de estos hechos, *The Washington Post* mostró que estos hombres habían actuado por órdenes de la Casa Blanca. Para 1973 el procurador Cox le pide a Nixon que regrese las conversaciones grabadas que tenía en su poder y éste lo relegó de su cargo. El Senado lo vuelve a presionar y para 1974 Nixon se ve obligado a abandonar su cargo. Gerald Ford, senador republicano, sucede a Nixon en su cargo y le concede un indulto por cualquier delito federal que hubiera cometido durante su mandato.

Ford permaneció dos años en la presidencia, periodo que termina con la derrota en Vietnam en 1975, con la entrada de las tropas norvietnamitas a Saigón; las escenas del embajador norteamericano obligado a salir de la capital survietnamita sólo empeoraron la sensación de desconfianza de la opinión pública.

2.2.1.3 Carter

“El peligro va creciendo. A medida que crecen los arsenales de las superpotencias y se hacen más complejos los armamentos que contienen y a medida que otros gobiernos —quizás aún docenas de gobiernos en el futuro— adquieran

estas armas, tal vez sea sólo cuestión de tiempo antes que la locura, la desesperación, la codicia o un cálculo errado desate la terrible fuerza”.
James Carter (1981)

El demócrata James Carter gana las elecciones en 1976, y con esto se inicia una fase de recuperación de la crisis petrolera y la devaluación del dólar que va desde 1975 a 1979.

Hay un proceso reestructural económico y social en Estados Unidos en este periodo; en el norte del país se empiezan a abandonar las industrias y a esta zona se le pone el nombre del *Rust Belt*. Mientras que en el sur y en el oeste se empiezan a generar nuevas industrias basadas en el desarrollo tecnológico, por lo que a esta zona económica industrial se le llamó el *Goleen Belt*. De igual forma se generaron 13 millones de nuevos empleos que fueron utilizados principalmente por mujeres y se multiplicaron las diferencias entre trabajo calificado y no calificado.

Creció la desigualdad que se veía en las acciones cotidianas de la sociedad, por un lado unos se dedicaban al *fitness* y al *jogging*, mientras que otros buscaban en las drogas un refugio contra la pobreza creciente y la frustración. Esta misma sociedad empieza a buscar nuevos valores religiosos y estímulos, por lo que la aparición de las sectas, acompañadas muchas veces de suicidios masivos, se hace presente en esta época.

Otro factor social es que sucede el regreso de los militares de Vietnam y éstos son recibidos con desprecio e indiferencia por la mayoría de las personas que los veían como perdedores.

Un aumento de la inflación generada principalmente por el encarecimiento del petróleo y los elementos mencionados anteriormente generan en la sociedad de Norteamérica un desencanto y una falta de credibilidad en el estado que se ven reflejados en la falta de aceptación de algunas propuestas como la practica del *bussing* y la *affirmative action*, que eran un conjunto de disposiciones con el fin de procurar un mayor grado de igualdad de trato entre los sexos y las etnias. Viéndose obligado a renunciar a su propia política y a hacer concesiones a la oposición, el gobierno de Carter fue perdiendo el apoyo popular cada vez más.

En el mundo se estaban desarrollando varios conflictos, por un lado, el eterno conflicto en Medio Oriente; en Chipre en 1975 militares turcos ocuparon el norte de la isla; en África, donde había conflictos entre somalíes y etíopes, y estos últimos tenían el apoyo soviético. En Angola y Mozambique, donde los movimientos de liberación tenían apoyo de la Unión Soviética y desde 1975 un contingente de 25 000 cubanos luchaban en Angola contra la colonización portuguesa. Para manejar estos asuntos internacionales, Estados Unidos se aferró a

los derechos humanos con un colaborador de Martin Luther King como representante en la ONU, Andrew Young, quiso ser una señal en esta dirección.

En vez de seguir con una carrera armamentista y militar, Estados Unidos tomó la bandera de los derechos humanos para sus relaciones internacionales, por consiguiente, los países con regimenes dictatoriales de América del Sur vieron reducirse sus cuotas de ayudas internacionales. Aunque esto no provocó ningún problema para que se recibiera en la Casa Blanca a Augusto Pinochet en 1977, y para que el gobernante chileno fuera garante del Tratado entre los Estados Unidos y Panamá sobre el canal. En este mismo año, con Panamá se firmó un pacto con el cual se comprometía a restituir la soberanía del canal en el año 2000.

En África, por un lado la administración de Carter se opuso al apoyo de la Unión Soviética en gran parte del cuerno del continente, en Angola y Mozambique, y también se opuso a los regimenes racistas en Sudáfrica y Rhodesia, y se tomaron medidas de sanción económica. El objetivo que buscaba en Oriente Medio era el de contener la influencia soviética en la zona, y en este contexto hace que se firmen convenios entre Israel y Egipto en 1978 (Camp David).

En la concepción de Andrew Young, los derechos humanos estaban enfocados al

desarrollo de los países del tercer mundo, y se referían en esencia a los derechos primarios como son comida, salud, trabajo. Mientras que para el consejero de seguridad, el polaco Zbigniew Brzezinsky, dicho concepto estaba pensado básicamente en función de Europa y por lo tanto estaba considerado en cuestión de derechos civiles como la libertad y el derecho de expresión, y evidentemente estaban enfocados a los países del bloque soviético donde éstos se limitaban o se violaban. Esto complicó la firma de los tratados de control de armamento entre las dos naciones.

En junio de 1979 se firmó el SALT II, después, tras la segunda mitad de ese mismo año, Irán se transformaba en una República islamista después de la revolución jomeinista y en noviembre estudiantes fundamentalistas ocuparon la embajada norteamericana. En diciembre tuvo comienzo la invasión soviética a Afganistán para mantener el régimen revolucionario marxista que se había instaurado un año antes.

En Europa aumentaba la controversia sobre la instalación de misiles de guerra SS20 por parte de la Unión Soviética. La respuesta fue que los países de la OTAN en 1979 decidieron desplegar a lo largo de 1983, 108 misiles Pershing, y 464 Cruise en Europa. En 1980 Carter pidió al senado abolir el SALT II; bloqueó la venta de tecnologías avanzadas a la URSS y anunció que Estados Unidos no participaría en las Olimpiadas y

aportó apoyo militar para los afganos que luchaban contra los soviéticos.

Termina su mandato y en el 2002 es premiado con el galardón del Premio Nobel de la Paz.

2.2.2 Inicios del arte conceptual

Todo el arte (posterior a Duchamp) es conceptual (por naturaleza) porque el arte sólo existe conceptualmente. Joseph Kosuth (1969)

En Inglaterra, alrededor de 1969, se forma un grupo llamado *Art and language*. Estos artistas ingleses comienzan a crear artículos en una revista llamada igual que el grupo: *Art-language: the journal of conceptual art*. Michael Baldwin y Ferry Atkinson comienzan a conceptualizar la idea de realizar ensayos sobre arte en vez de construir objetos.

Estos mismos exponían fichas y documentos; argumentando que el arte es en un primer momento una forma de investigación, por lo que desde una visión filosófica tradicional podemos decir que esto implica el paso de lo visible a lo invisible, así como de lo tangible a lo inmaterial o ideal.

Este paso es entendido como parte de los primeros ataques hacia los artistas abstractos formalistas por parte de los neodadaístas y conceptualistas, junto con las composiciones musicales de John Cage y los *happenings* de Claes Oldenburg, Robert Whitman y Jim Dine en los 50.

Junto con éstos, Yves Kline y Piero Manzoni crean sus pinturas, *achromes* (acromáticas), que se caracterizan por manejar todo el plano en blanco, sólo sobresaliendo algunos relieves, haciendo de esta manera que la reflexión sobre el arte se enfoque en la idea de la manifestación y no en las formas visuales como se había dado a lo largo de la historia del arte.

El principal golpe al expresionismo abstracto lo dio el Pop Art, al considerar al artista fuera de la pieza artística; por lo que ya hemos mencionado, se genera una pérdida de la individualidad; con Warhol, el arte se convierte en una forma de abandono a los medios de publicidad y al mercado. Un cinismo externo sustituyó a la significación interna.

El grupo Fluxus, entendiéndolo como otra manifestación neodadaísta de talla internacional, contenía a Nam June Paik, Joseph Beuys y Yoko Ono entre otros; incluían entre sus manifestaciones rituales cómicos y serios de la vida cotidiana, y en sí estaban reivindicando al *performance*. Otra característica del grupo Fluxus es el recurso de las operaciones de azar, asimismo, Duchamp funciona como influencia directa de los antiformalistas de los 50, artistas que se consideraban a ellos mismos antiretinales. Más adelante se profundizará más sobre la influencia del grupo Fluxus, sobre todo en el campo del documento.

Como ya hemos mencionado, para Duchamp el arte no se reduce al placer retinal, es más una provocación para hacer surgir nuevas ideas. En el arte conceptual, en lo que se refiere a la recepción de la obra de arte, el lenguaje se volvió algo más importante que el efecto de la retina o la visión de una pieza material.

En la década de los 60 hay un redescubrimiento de las vanguardias europeas del periodo de entre guerras (dadaísmo, surrealismo, futurismo, constructivismo, etc.) y con esto se produce una reaparición de sus principios en nuevos contextos políticos y sociales, alterando los marcos teóricos de estas vanguardias.

La primera exposición organizada la llevó a cabo el marchante neoyorkino Seth Siegelau en unas oficinas en desuso del *Maclendon Building*; suele llamarse por sus fechas, *January 5-21-1969*.

Para 1970 el antiformalismo se había convertido ya en una academia igual que el formalismo. En ese mismo año se presenta una exposición en el MOMA (Museum of Modern Art de Nueva York) llamada *Information*; con esto se consolida el arte conceptual como una manifestación artística internacional y validada institucionalmente por los museos y los críticos de arte.

Henry Flynt le atribuye el nombre de Conceptual Art por un breve ensayo diciendo que el arte de concepto es un tipo de arte cuyo material es el lenguaje.

No solamente el arte conceptual utilizaba los documentos como parte de sus formas de manifestación; también propuestas como el *land art* y el video *performance* necesitaban alguna forma de documentación por la imposibilidad de la repetición de las piezas, o en el caso del *land art* por la falta de posibilidades de llevar a cabo el trayecto al espacio por parte del público (Serrano, 1978).

Al arte conceptual se le puede ver como un reduccionismo extremo, que va desde los objetos del minimalismo al uso puro del lenguaje. El arte pasa de ser material a convertirse en un sistema de pensamiento lógico, por lo que es convertido en imaginación pura (Osborne, 2006).

Para finales de los 60 el arte había entrado en el reino de las ideas, y el medio para expresar estas ideas era el lenguaje, se trata de un elitismo teórico que provoca una pérdida de interés por parte del público por su falta de atractivo visual, ya que los artistas presentan sus piezas de forma austera y reductiva.

La generación posterior neoconceptual de la década de los 80 tiene más en la mira, hacer una conexión con la realidad de la sociedad de consumo, al mismo tiempo que buscaban tener un contenido de tipo dialéctico; Barbara Kruger, Jenny Holzer, Jeff Koon sólo son algunos de esta generación de neoconceptualistas, quienes son más conscientes de su conexión con el Pop art.

2.2.3 La negación sistemática de la forma

El arte conceptual, como ya hemos mencionado, es el resultado de revueltas progresivas contra los 4 rasgos definidores de la obra de arte, según se había entendido hasta entonces en el contexto institucional occidental, y según quedó tipificada en el análisis de la pintura del crítico estadounidense Clement Greenberg. Estos cuatro elementos son: objetividad material, especificidad de medios, visualidad y autonomía (Battcock, 1977).

La negación de la objetividad material se da a partir de la realización de actos y eventos “*intermedia*”,⁵⁶ esto confirió al arte conceptual una base en el *performance*, en la música y en la danza.

La negación del medio se generó mediante la concepción genérica de la objetualidad compuesta por sistemas ideales de relaciones (se hace a un lado la perspectiva del medio y es remplazada por un sistema general de relaciones internas del objeto, cualquiera que sea la técnica empleada). El minimalismo en el arte conceptual es considerado como un arte sistemológico que funciona por sus elementos fenomenológicos racionalizados (Caicedo, 1997).

La negación del significado intrínseco de la forma visual se da a través de la semióti-

⁵⁶ Esto hace referencia a la mezcla de medios y de artes alternas en el mismo plano plástico como son: el cine, el teatro, el *performance* y la danza.

ca o, más restringidamente, del contenido conceptual con base lingüística. Produjo un arte conectado con la filosofía académica y la historia del *ready made*.⁵⁷

La negación de los modos establecidos de autonomía (se busca crear un arte contextual) de la obra de arte se dio mediante diversas formas de activismo cultural y crítica social. Esta negación generó toda una gama de formas de arte conceptual ligadas a las vanguardias de los años 20 y a la política de los 60, por lo que nace una subclasificación (Osborne, 2006):

- 1) Obras que utilizan como medio primario la intervención en formas culturales existentes de publicidad (medios) y modifican su funcionamiento con el fin de transfigurar y transformar las estructuras de la vida cotidiana.
- 2) Obras que se concentran específicamente en conflictos políticos e ideológicos y promueven la conciencia de posturas ideológicas subalternas o alternativas concretas.
- 3) Obras que dirigen su atención a las relaciones de poder en juego en el centro de las propias instituciones del arte.

Con esto queda claro que el arte conceptual tiene una postura regional, al menos en cuanto a la negación de la autonomía de las obras artísticas.

2.2.4 Instrucción, *performance* y documentación

El movimiento Fluxus, considerado como base del *performance* en el arte conceptual, no fue aceptado como un movimiento plástico importante en un inicio por varias razones: por un lado, la dificultad de la documentación del *performance*, que no había sido considerado como un medio autónomo artístico hasta 1950. Para muchos críticos también era un movimiento plástico centrado en la modernidad. Y por último su enfoque era más de tipo musical que de artes visuales, además de sus elementos de activismo antiarte, y sus sistemas independientes de distribución.

Pero el movimiento Fluxus de raíces neodadaístas no debe ser considerado arte conceptual por basarse en *performances*, sino por la unidad articulada de las relaciones entre sus partituras, instrucciones, *performance* y documentación.

Su importancia radica en transgredir las formas establecidas como el concierto musical o la obra teatral. La concepción de la obra como acto-evento conformada por una temporalidad que posteriormente se desvanece y que después trasciende ese tiempo para incorporarse a la historia

⁵⁷ Esto significa que se utiliza una lógica establecida en la semiótica para construir un arte que careciera de visualidad.

como idea, en esto subyace la aportación del *performance*.

Además de una existencia o materialización más duradera aunque parcial, en la existencia en una partitura y en la documentación.

Se entiende la desmaterialización del acto-evento en la presentación del *performance* y una rematerialización en diferentes materiales de registro de su forma ideal como en su metodología. Dentro de las artes teatrales o musicales estos registros manifiestan una mecánica lógica de relaciones establecidas, pero cuando son inscritas éstas en el ámbito de las artes visuales, pintura escultura, etc., se convierten en arte conceptual.

La partitura misma conlleva una carga de transformaciones en la década de los 50 bastante significativa, tanto en forma de escritura como forma visual, las partituras de John Cage contenían no sólo los sonidos, sino que también todos los aspectos que tenían que ser representados sobre el escenario; estas partituras eran conocidas como partituras *performance*. Estas mismas posteriormente eran entendidas como instrucciones y mostradas en el ámbito de las artes visuales, y así entraban en la mecánica de partitura-evento (Caicedo, 1997).

Las instrucciones hacen repetible la producción plástica, e invitan al espectador a participar en la producción, ya sea de

forma directa o imaginativa. Al requerir la participación del público, la obra pretendía desafiar la contemplación como fundamento de la pieza artística dentro de la modernidad.

GEMÄLDE DAS NUR EXISTIERT WENN ES
KOPIERT ODER FOTOGRAFIERT WIRD

Lasse Leute deine Gemälde kopieren
oder fotografieren.
Zerstöre die Originale.

1964 Frühjahr 4.0.

Yoko Ono⁵⁸

Instructions for paintings, 1962

Hay varios métodos que el arte conceptual utiliza para crear sus discursos, a continuación profundizo un poco más en esto.

2.2.5 Método estructuralista

Según el crítico americano de la década de los 50 y 60, Clement Greenberg, la práctica artística se define de forma categórica en relación con la identidad y las propiedades de un medio particular. Respecto a esto, Lucy Lippard y Jack Burnham, primeros críticos en hablar del arte conceptual citados por Morgan (1996, p. 14), opinaban que:

Cuando las obras de arte, como las palabras,

⁵⁸ Dice: "La pintura sólo existe si es fotografiada o copiada deja que la gente copie o fotografíe tu pintura destruye los originales".

Imagen tomada de: http://www.flickr.com/photos/ani_mateur/569098280/

son signos que transmiten ideas, no son cosas en cuanto tales, sino símbolos que representan cosas. Una obra de esas características es un medio, más que un fin en sí misma o “arte en tanto que arte”. El medio no tiene necesidad de ser el mensaje y cierto arte ultraconceptual parece declarar que los medios convencionales del arte ya no son los adecuados para ser en sí mismos mensajes.

El arte conceptual tiene menos de objeto (las cosas mismas) que la función simbólica del medio, y el lenguaje en el arte puede convertirse en lenguaje puro.

A partir de un rigor intelectual se aspiraba con el arte conceptual, a la condición postmedio, según Rosalind Krauss.

Así el artista hace la selección del medio por el cual entrega la afirmación última (el discurso plástico), por lo que se puede considerar que el arte conceptual se encuentra en la esencia irreductible del pensamiento artístico. Esto provoca que todas las soluciones conceptuales se presenten como extrañas al objeto mismo; la transformación de la materia o la idea en este sentido es la naturaleza del arte.

Con estas ideas, Kosuth empieza a generar la concepción de que el arte debe comprometerse en la investigación del arte mismo, en sentido de método para clarificar su sentido en relación con la cultura.

Parte del arte conceptual en sus primeras etapas intentó evitar su comercialización, principalmente por ideas políticas

relacionadas con la guerra de Vietnam; existía una especie de radicalización social por parte de los artistas.

Según los principios antropológicos estructuralistas, el arte existe en relación con su cultura y su tiempo. Esto niega su universalidad y entiende que el arte es en realidad un concepto definido socialmente, que no existe más que a través del lenguaje que emplea.



*Rape scene*⁵⁹
Ana Mendieta

1973, Calle Moffit, Iowa, Estados Unidos

⁵⁹Aunque Mendieta se alejó del arte conceptual al considerarlo una manifestación principalmente masculina, reinterpreta la idea del *ready made* en sus polémicas *performances*. Sus *rape scenes* tratan de la recreación de violaciones en el sitio donde las violaciones reales fueron efectuadas utilizando su cuerpo para potencializar de una manera visceral las situaciones y adjudicarle al cuerpo femenino un valor de objeto.

Imagen tomada de: http://www.learn.columbia.edu/fa/html/fa_ck_mendieta_1.htm

El pensamiento estructuralista tiene sus bases en el pensamiento primitivo estudiado por Levi Strauss en su obra *El pensamiento salvaje*; éste entiende a todos los factores culturales humanos como parte de un proceso histórico, que está directamente relacionado con el medio en el que se encuentra. No sólo los aspectos culturales son determinados por este tipo de relación, sino que los mismos sujetos son parte de este proceso transformador.

El método estructuralista en el arte conceptual depende de una relación, significado ausente (el objeto) y el significante (el concepto), éste con su función particular, por lo que el significante puede existir en forma de documento, que se presenta como evidencia del significado, y el contexto define que el significado tiene alguna dirección, que es operativo. El significante puede existir en forma reducida de documento en un contexto definido (Osborne, 2006).

Weiner y Kosuth según Osborne (2006) tienden a entender al signo lingüístico artístico dentro del plano del texto y el contexto. El sentido en el arte es una forma indirecta de significación según John Baldessari. El crítico y filósofo americano Siegelau sostenía que el significante no era solamente el referente del objeto (el texto) que se encuentra fuera de las páginas, sino que se convirtió en el arte conceptual en el aspecto primario de éstas.

El método estructuralista era un modo dialéctico de actuación con el medio para evitar las cargas que el objeto artístico material llevaba consigo. Así entendemos que el método estructuralista basa sus discursos en las interrelaciones culturales del objeto-documento y el contexto que lo circunscribe. El contexto no es entendido como la galería o el museo como era en Duchamp, sino que el contexto es un espacio temporal y cultural en la evolución de la civilización o la sociedad.

Las cosas son sólo cosas, así como las palabras sólo son palabras, la inteligencia humana es la que adjudica tal adjetivo dependiendo de su lugar en el mundo.

2.2.6 Método sistémico

El minimalismo y la pintura deductiva son variantes del arte conceptual en relación al método sistémico (Osborne, 2006).

Algunos artistas se dedicaron al empleo de sistemas y seriaciones como una manera antiformalista, y como un medio de ir más allá de las restricciones del ordenamiento expresivo. On Kawara es un buen ejemplo de un enfoque sistémico. En sus anotaciones pintadas, en 1966, tiene un periodo en que registra las dimensiones de los espacios específicos, buscando su transformación en un sistema procesal serial mecánico.

Posteriormente, al pintar la fecha de un acontecimiento en colores específicos,

Kawara generó un sistema de trabajo en donde el tiempo era un factor principal; la rutina diaria se transformó en la justificación de la creación de sus textos, y este proceso genera una reflexión sobre el tiempo, la repetición, la individualidad y mortalidad.



On Kawara⁶⁰

18 feb., 1973

Acrílico sobre lienzo

20x25 cm cada uno

14 mar., 1973

Acrílico sobre lienzo

Estos artistas llegaron a encuadrar sus textos explicativos para sugerir que la presentación formal de la obra era realmente un aspecto secundario. Puede que los sistemas de información signifiquen algo, pero lo verdaderamente importante es la manera como operan estos sistemas.

Para estos artistas procesales es más importante la vivencia constante en el diario ir, que el producto final objetual. Toda

forma sistemática de arte conceptual tiene una base sistémica racional.

Estas estructuras no son visuales, por lo que se hacen a un lado los elementos formales; según So Le Wit citado por Morgan (1996, p. 27) “El proceso debe de ser mecánico y no se debe interferir en él, debe seguir su curso”.

La adopción de un sistema, especialmente uno que pudiera describirse lingüísticamente, era una salida respecto a la postura precedente de la modernidad, que tiene como fundamento el gusto de los valores estéticos subjetivos y casi metafísicos.

Un ejemplo de un sistema es Mel Bochner, ya que al crear un formato de presentación estandarizado para sus piezas, empleando un conjunto de carpetas clasificadoras, logra hacer a un lado cualquier forma de emotividad.

Muchos de los sistemas que constituyen al minimalismo como una variante del arte conceptual, se conforman en progresiones matemáticas y objetos seriales. Ningún objeto es independiente de su valor de uso y su valor de cambio, los objetos artísticos funcionan en el mundo en relación con otros objetos que pueden significar diferencias de clase y opresión; estos dilemas son estudiados desde la perspectiva matemática, más cercano a lo que sería un estudio científico.

⁶⁰Imagen tomada de <http://artlitideas.wordpress.com/2009/05/13/wednesday-5-13-09/>

Mel Bochner⁶¹

Working drawings and other visible things not necessarily meant to be viewed as art.

Cuatro blocks idénticos de hojas extraíbles, cada uno con 100 fotocopias de apuntes, dibujos de trabajo y diagramas recogidos y fotocopiados por el artista, expuestos sobre cuatro pedestales.

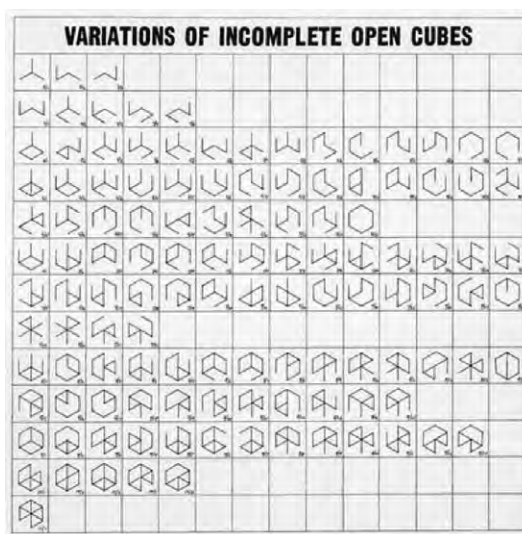
School of Visual Arts Gallery, Nueva York. 1966

Ya que es más importante a veces para los conceptuales los medios de comunicación más que el mensaje, hay varios artistas que empiezan a jugar con los espacios de no arte (los que normalmente no son medios artísticos), como el periódico o los sistemas de comunicación y distribución, con el fin de verter comentarios sobre sus investigaciones sistemáticas.

2.2.7 El minimalismo como proceso y sistema

El minimalismo estaba menos interesado en el lenguaje que en los sistemas ideales

de las relaciones lógicas matemáticas y espacio temporales. Así que lo importante en estas manifestaciones conceptuales minimalistas no es el hecho, el evento o la palabra, sino el número. Como estructura sintáctica tampoco es la oración, es la fórmula, y si existe una disciplina en la que se fundamenta, no es la composición o la lingüística, es la geometría (Osborne, 2006).

Schematic drawing for incomplete open cubes⁶²

Sol Lewitt

Anuncio impreso para la exposición en la John Weber Gallery, Nueva York, 1974

A partir de la reducción del objeto, todavía con principios modernistas (geométricos), utilizaba principios modulares y sistemas de ordenación y seriación como su metodología. Eran simples formas unitarias, geométricas, que dan paso a la idea

⁶¹Imagen tomada de: Meter Osborne. *Arte conceptual*, p. 100.

⁶² Imagen tomada de: <http://sanfranciscocom.blogspot.com/2008/08/understanding-lewitt.html>

acción de la fabricación de las obras. Y el acto *a priori* de concepción de la pieza se muestra como un elemento principal de la misma.

La pieza como plano representativo en relación al todo (estructura interna), genera un énfasis en la superficie. Dichas relaciones eran insertadas en el espacio real por su forma tridimensional, en sí mismas contenían otras dos vertientes importantes del arte conceptual: su ubicación como parte de la idea de una pieza de estética relacional (primero solamente las galerías) y el espectador (Meyer, 1998).

La idea *a priori* le daba el sentido a la pieza de construcción industrial, por eso el uso de los sistemas en serie. Es lo que Morris llamó *la infraestructura cultural de la formación*. Con esto se crean Sistemas de reglas autorregulados que gobiernan la producción de la obra.

El minimalismo conceptual está basado en el proceso, escenificó un alejamiento perceptivo de la obra de arte como se había concebido tradicionalmente, reduciendo la inteligibilidad de la experiencia perceptiva a una lógica conceptual invisible

2.2.8 El método filosófico

El arte conceptual depende en gran medida de varios procesos de investigación para acercarse a la naturaleza del arte, los conceptuales consideraban que el arte y la filosofía habían llevado un desarrollo paralelo,

pero lo que empieza a aparecer en los años 60 es una fusión de ambas disciplinas. El artista francés Bernar Vernet, en una de sus primeras piezas, *Five years* (1966-1970), elige investigar ideas, conceptos y materiales como formas de epistemología (Caicedo, 1997)

Estos artistas-filósofos consideran que la teoría existe como una condición *a priori* en la fabricación del arte, no es anterior al arte, sino que está en su naturaleza. Para ellos, el arte de la idea implicaba un punto de vista más refinado, relacionado directamente con la ciencia, la matemática, la lógica y la musicología. El proceso discursivo del arte se enfoca en su producción como un método de búsqueda de realidades ontológicas.



*No object implies the existence of any other*⁶³
Ian Burn
Espejo enmarcado y texto, dimensiones desconocidas, 1967

⁶³Imagen tomada de: Meter Osborne. *Arte conceptual*, Pág. 121.

El arte de las ideas era considerado como una forma deficiente de arte en cuanto a la estética, pero era visto de igual manera como una forma de modernidad tardía, y de cambios de paradigmas, polémico y muchas veces insostenible; esto debido a la falta de un criterio tangible entre las vertientes de arte conceptual, y por una falta de metodología específica, lo que provocó que se volviera muy difícil comprender qué era lo importante en una pieza de arte conceptual.

Otra problemática que trajo consigo el arte conceptual es la calidad como conflicto interno de las piezas de arte, ya que esta calidad técnica en el modernismo era entendida como una forma de justificación de las piezas.

Aquí encontramos una paradoja: por un lado se le consideraba demasiado inaccesible por la complejidad de su discurso y por la negación a todas las técnicas tradicionalistas, además del uso constante de elementos retóricos para justificar los discursos teóricos; y por otro lado se le consideraba demasiado sencillo o accesible para un productor plástico por sus medios técnicos, como son una foto cualquiera o un texto.

Pero evidentemente, lo que le importaba al artista era la idea o reflexión sobre el objeto y como ésta se desplegaba en el tiempo, cómo se podía fabricar, y cómo podía analizarse a través del lenguaje (Kosuth).



*One and three chairs*⁶⁴

Joseph Kosuth

Ampliación de una fotografía, una definición de diccionario y una silla, varias dimensiones, 1967-1968

En el arte conceptual se crea una disyuntiva con la tradición del objeto interpretado al análisis del fenómeno del arte. Para Kosuth el asunto principal era la crítica interna (crítica a sí misma, el arte al arte); asimismo, el acto de recepción de la pieza se consolidó como parte de la pieza, ésta ya no era considerada como una forma que valía por sí misma, sino que requería del espectador para su significación (Meyer, 1998).

Gracias al *ready made*, se cambia la idea de la forma del mensaje al contenido del lenguaje. De la morfología a la función en la sociedad y la cultura, por lo que se pue-

⁶⁴Se trata de la yuxtaposición de lenguajes referenciales, pasado por todos los posibles niveles de realidad y confrontando la visualidad con la materia y con la idea.

Imagen tomada de: <http://blog.chosun.com/blog.log.view.screen?blogId=67239&logId=3778691>

de vislumbrar un cambio de valores estéticos por la concepción y función de la idea.

Todo arte contemporáneo es entendido en cierta medida como conceptual, pintura conceptual, escultura conceptual, etc. Y gracias al pop esta manifestación también está liberada de la distinción del arte elevado y comercial. Con esto se abandonan las especificaciones previas de los medios tradicionales, y se busca como propuesta crear un arte democrático (lo cual parece un absurdo por lo complejo de los discursos teóricos).

2.2.9 Palabra y signo

El arte conceptual maneja el lenguaje de distintas maneras; en el *performance* y la instrucción para designar actos potenciales. Para artistas como Lewitt, la preparación de la pieza artística, como la idea pura de ésta, es tan validada como la pieza realizada a partir de la misma (Meyer, 1998).

Pero el lenguaje se volvió en sí mismo el medio más importante del arte conceptual cuando se le concibió como la máxima expresión para negar la visualidad de la imagen.

La lectura se opone a la contemplación de índole modernista e instaura una forma de percepción diferente, más cercana a la imaginación. Con el tiempo se convirtió en el factor principal de la teoría, la generación y búsqueda de verdades ontológicas sobre el arte.

Los textos en sí mismos se alejan del aspecto literario al estar introducidos en el ambiente de las artes visuales y ser presentados como piezas artísticas; el funcionamiento de éstos responde más a las reglas que rigen los espacios que al carácter propio de los textos.⁶⁵ Es este carácter contextual lo que diferencia al uso del lenguaje o el texto en la década de los 60 y 70 de sus apariciones artísticas previas (Osborne, 2006).

Duchamp opinaba que el lenguaje añadía “COLOR” a los objetos: complicaba su experiencia óptica con formas no pictóricas y operaba en ellos a través de su contenido semántico, gracias a lo cual mutaban de forma compleja nuestras relaciones cognitivas con respecto a su forma visual.

Pero, para que realmente funcionaran estas relaciones lingüísticas, fue necesario reducir o abolir la experiencia estética, así el *ready made*, se presentaba como una forma neutra dentro de los aspectos estéticos tradicionales.

Con una contradicción se puede tomar al *ready made* como la apropiación del objeto de índole industrial como el precursor de dos movimientos plásticos antagónicos, el arte pop y el arte conceptual. El arte conceptual puede entenderse como un intento de restaurar o radicalizar el impulso an-

⁶⁵ Igual que en el *ready made* la pieza industrial adquiría valor de obra artística, en el arte conceptual el texto adquiere su sentido plástico por el hecho del contexto en el que es presentado.

tiestético original del *ready made* mediante la indiferencia visual y el contenido conceptual ideal del lenguaje en tanto que material significativo prefabricado (*ready made*).

Este movimiento se vio legitimado por una nueva ortodoxia teórica que sostuvo que el significado debe entenderse según el modelo del lenguaje, y que todo significado es esencialmente lingüístico en cierto nivel.

2.2.10 La muerte del yo

El artista como paradigma de la creación individual en el modernismo es modificado por ciertos principios estructuralistas, además de algunas influencias de índole desconstruccionista basadas en el pensamiento de Derrida.

La pintura vista como un materialismo burgués en el estado artesanal del objeto, es cuestionada en un principio paradójicamente en algunas de las últimas manifestaciones del expresionismo abstracto con el *dripping* de Pollock. Y Rauschenberg presentó *Factum 1* y *Factum 2*, que son pinturas casi exactamente iguales con la técnica del expresionismo abstracto.

Con estas piezas se inicia la muerte del factor yo (la subjetividad extrema en el arte) que viene desde el Renacimiento. El presente funciona como lógica temporal, en el arte conceptual existe una falta de visión o capacidad de articulación con la idea del pasado y el futuro.



*Factum I and Factum II*⁶⁶
Robert Rauschenberg
Mixta sobre tela, 1957

El lenguaje tiene cierto grado de distorsión al ser reconstruido en la escritura. El emisor y su mensaje están siempre necesariamente preconfigurados por la propia esencia del lenguaje (Meyer, 1998).

Se cambia la valoración del individuo artista genio como generador de discursos subjetivos a la del sujeto receptor dentro de un estructuralismo social basado en las interpretaciones subjetivas de los lenguajes; se entiende también que existe una colectivización de la razón de la cual el artista es parte.

Redignifica el papel de la recepción en el proceso de la comunicación y desfavorece la primacía de la voluntad subjetiva, por lo que se instaura la objetividad en los procesos artísticos análogamente a

⁶⁶ Imagen tomada de: www.artnet.com/magazineus/reviews/robinson.

la matemática, donde no existe un sujeto y se reduce el lenguaje a hechos claros a través de un convenio. Se convierte en un pensar que igual que el pensamiento científico está encaminado a escapar de la subjetivización.

“No se cree más que el hombre sea el espectador del arte sino su soporte, aquel sobre el que se materializa; el hombre, como el espejo del mundo donde éste se refleja”. (Caicedo, 1997. P. 67).

Otro cambio de paradigma es el del hombre constructor del mundo, al del hombre como resultado de éste, sin ninguna capacidad de volverse irreversible. La modernidad se presentó como una subjetividad total del proceso histórico (el arte simbólico desde la postura de Hegel), llevando a la misma subjetividad a su liquidación en un estado de hiperrealización y disolución de los límites.

2.3 LOS MEDIOS ELECTRÓNICOS

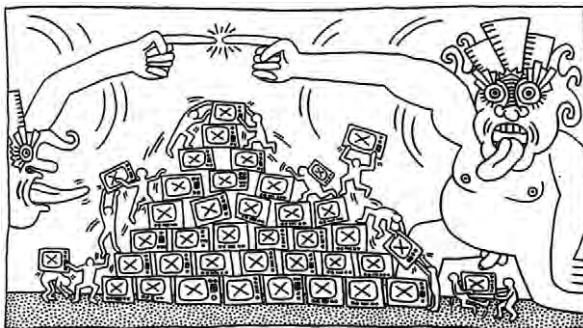
2.3.1 La nueva conciencia

En el MOMA se presenta en 1968 la exposición llamada *The machine as seen at the end of the mechanical age*, entendiendo a la era mecánica o a las máquinas como las responsables de una etapa histórica basada en la manufactura mecanizada de la industria; en sí se trata del modernismo.

Se le ve a esta exposición como el preámbulo del nacimiento de los medios electrónicos, capaces de transmitir imagen, información y sonido a largas distancias, permitiendo nuevos aspectos de la representación y la invasión a los terrenos externos del arte o a la cultura popular.

Los estilos internacionales del modernismo habían llegado a la contradicción de su falta de funcionalidad en espacios regionalistas, el ejemplo más acertado y criticado es la arquitectura de cristales y espejos, situada en ciudades ultra pobladas y contaminadas que provocan que los mismos cristales pierdan su transparencia y se vuelvan grises, por lo que los arquitectos de inicios de los 80 modifican el lema del diseño moderno de *Less is more* al de *Less is bore*.

La transmisión de las imágenes de la guerra de Vietnam en la televisión, a la transmisión de los comerciales de objetos de consumo, provocan la sensación en un nuevo público de que ambos temas tienen la misma importancia. La manera en que la televisión mezcla todos los aspectos de la cultura provoca que ésta se convierta en un campo de conocimiento confuso y a veces sin posibles conexiones en la información, transformando a ésta en una mezcla llamada postinformación y con esto propiciando una postconciencia.



Sin título⁶⁷
Keith Haring
Tinta sobre papel, 172.4 x 321.6 cm, 1983

Este cambio de conciencia y de percepción provoca una nueva interpretación del mundo, un nuevo sentido de lo significativo, al mismo tiempo que configura una desinformación basada en la acumulación de datos sin una significación bien estructurada.

El modernismo entiende al progreso desde una perspectiva lineal, mientras que para el postmodernismo el progreso es multidireccional, lleno de posibilidades, pero al mismo tiempo limitado por el exceso de información que no puede ser sistematizada y estructurada. Al postmodernismo se le ve como una experiencia en continuo cambio de manifestaciones yuxtapuestas que son resultado de la descentralización de la estructura de las asociaciones; por esto mismo, las nuevas manifestaciones artísticas se enfocan en un primer momento a cuestionar la identidad que el modernis-

mo había creado sobre los arquetipos de conducta (género, raza, etc.).

El arte feminista en este sentido no sólo cuestiona el pensamiento de la identidad del modernismo sino que ataca al generado por los medios electrónicos, la publicidad y la industria del entretenimiento.



Sin título (*woman in sun dress*)⁶⁸
Cindy Sherman
Fotografía a color, 2003

2.3.2 El video como el nacimiento de la era electrónica

“Tal vez dios no sabe lo que es Google, pero Google sí sabe quién o qué es dios”. Manuel Téllez Girón Godínez

⁶⁷Imagen tomada de *Digital currents: Art in the electronic age*, de Lovejoy Margot.

⁶⁸Imagen tomada de: http://www.wcma.org/press/07/07_Tuchman.shtml

Para cuando la exposición *Informations* se presenta en el MOMA en 1970, ya se habían generado varias exposiciones que mostraban a los nuevos medios electrónicos como instrumento principal de su experimentación, como *Cybernetic Serendipity*, exposición presentada en el Museo de Arte Contemporáneo de Londres, que consistía en impresiones de gran formato de textos construidos por computadora, como poemas, análisis musicales y coreografías diseñadas en computadora (Fricke, 1999).

Informations, como ya hemos mencionado, trataba de presentar al arte de una forma puramente conceptual, mostrando sólo textos que funcionaban a manera de reflexión sobre el papel del arte en la cultura. El papel de la computadora en este sentido fue el de metáfora en cuanto a su relación con los conceptos de sistema y análisis, además de empezar a experimentar con elementos como las redes de información, estructuras de interactividad y canales de comunicación (Giannetti, 1997).

En la década de los sesentas ya se habían generado algunas manifestaciones que contenían al video como herramienta, pero estos videos eran producidos por un reducido número de artistas ya que requerían de un equipo muy costoso y una cantidad amplia de conocimientos técnicos y sobre programación, lo que provocó que a principios de esta década, los artistas que buscaban experimentar con los

medios electrónicos, como John Whitney, se vieran obligados a acompañarse por ingenieros y técnicos, además de ser patrocinados muchas veces por compañías como IBM.

El artista Robert Rauschenberg y el científico Billy Kluver fundaron la organización *Experiments in Art and Technology* (EAT), la cual publicó su primer boletín en 1967, y que tuvo una posición ideal para funcionar como conexión entre los artistas, ingenieros y las corporaciones, dando seminarios y lecturas.

En 1971 se presenta en *Los Angeles County Museum* la muestra más ambiciosa que se había producido por unir a las manifestaciones tecnológicas y artísticas. Esta fue una exposición que tardó 5 años en organizarse y que duró tres meses. Constaba de piezas de 22 artistas que estaban divididas en tres categorías: algunos formalistas enfocados en el uso de la maquinaria para producir efectos propios del arte cinético y del iluminismo como Robert Whitman y Newton Harrison. La segunda categoría era de artistas que utilizaban a la tecnología o a las máquinas como herramientas para la producción de sus piezas, entre los que se encontraban varios artistas neoyorquinos como Andy Warhol, Claes Oldenburg y Richard Serra entre otros. Y por último se encontraban los artistas que entendían a la máquina como un icono cultural que podía ser modificado.

Para 1965 se había desarrollado ya la tecnología del video, por lo que ese mismo año se sacó al mercado la primera cámara de video portátil que reducía significativamente los costos de producción en comparación con los del cine; esta cámara se llamaba Portapak, desarrollada por Sony. Asimismo esta herramienta permitió a artistas como Nam June Paik experimentar con la idea de los circuitos cerrados y los conceptos de tiempo y movimiento. Además de experimentar con el objeto televisión como icono que contiene en sí mismo una gama compleja de connotaciones de tipo de clase social (Fricke, 1999).



*Magnet TV*⁶⁹
Nam June Paik
Televisión con imán, 1965

Al mismo tiempo, una de las ventajas de la Portapak fue su facilidad para grabar al aire libre sin necesidad de técnicos especializados de ningún tipo, lo cual permitió la auto exploración en el *performance* y otras formas de arte.

Para los artistas del *performance*, el video significaba una manera de registrar las acciones que podían hacer sin un público presente, y además otros artistas vieron la posibilidad de usar al video como registro de las piezas que no podían ser transportadas ya que estaban en locaciones fuera de las galerías (principalmente en el caso del *Land art*).

El video tenía en sí mismo otra ventaja: podía ser utilizado en circuitos cerrados con transmisión en vivo del mismo espacio con una especie de distorsión temporal, produciendo una alteración en la percepción del sujeto mismo. Esto produce a su vez cuestionamientos sobre el cuerpo y el espacio-contexto en el que éste se encuentra. El video trajo como problemas a investigar las relaciones entre el sonido, el tiempo y el movimiento en una amplia gama de contextos.

Otra de las razones por las que el video atrajo en sus inicios a una gran cantidad de artistas fue el hecho de no contar con un *background* histórico designado, todo en él era nuevo, ni siquiera se sabía si tenía algún tipo de valor plástico; realmente se trataba de crear una nueva categoría estética.

⁶⁹Imagen tomada de: bogotissimo.com/blog/?cat=

Dado que un equipo de edición que no fuera profesional no estuvo presente hasta mediados de los 70, y que las grabaciones de las cámaras de video no eran compatibles con los formatos de televisión, la mayoría de los video artistas optaron por producir piezas de circuito cerrado, que van desde el espacio público, hasta instalaciones complejas dentro de los museos que buscaban cuestionar la reacción del espectador consigo mismo al generar algún tipo de nueva relación entre el artista, el objeto y el sujeto (Fricke, 1999).



*Live taped video corridor*⁷⁰
Bruce Nauman
Cámaras de video y dos televisores, 1969

Vale la pena hacer notar que muchas manifestaciones de finales de los 60 y principios de los 70, como el arte psicodélico, el video *performance* o hasta este tipo de video instalación, tienen un aspecto nihilista; esto se

debe principalmente al contexto histórico en que se encontraban estos artistas. Dada la caída de los movimientos sociales, como el 68 internacional, se piensa que esta generación veía a las agrupaciones sociales con una especie de desesperanza, con una falta de posibilidades de hacer algún tipo de cambio político, por lo que los artistas optaron por encerrarse en sí mismos.

La instalación de Bruce Nauman llamada *Live taped video corridor* es un buen ejemplo de estos experimentos. Se trata de dos monitores puestos al final de un pasillo, uno sobre otro en una especie de estructura monolítica, el primer monitor muestra en tiempo real al sujeto que se acerca a ellos, pero la toma muestra la espalda del espectador, por lo que provoca que nunca haya un acercamiento con la imagen; uno se acerca a la imagen y ésta se aleja. Por otro lado, el segundo monitor muestra un *loop* del pasillo vacío dando una sensación de ausentismo total.

El video fue tomando fuerza dentro de los museos, ya que en los setentas se entendía al arte como una idea o una acción, y el video se mostraba a sí mismo como un elemento no objetual, que existía más bien como luz en un tiempo determinado. En cierto sentido se trata de una desmaterialización del objeto artístico (Fricke, 1999).

Durante la década de los 80 y 90 empiezan a darse manifestaciones que ya son

⁷⁰Imagen tomada de: <http://bridell.com/live-taped-video-corridor-1970/>

propias y únicas de estos lenguajes, la experimentación con los efectos visuales se da en los 80 principalmente por el *boom* de los videos musicales distribuidos por MTV, y para los 90 hacen su aparición los elementos interactivos en las instalaciones.

Para este momento, el video arte era entendido como una forma artística que ya no estaba conectada a otras artes más tradicionales, sino que adquirió un valor propio por su lenguaje y los elementos que le son característicos.

2.3.3 Las artes digitales y electrónicas

*The computer represents the end
of the renaissance space in art –the demise
of Euclidean geometry– digitalization
represents the new world order,
the transition from simulacra to simulation,
from copying to modeling.*
Andrew Menard

La construcción de la imagen se había constituido tradicionalmente mediante la coordinación del ojo con la mano, y hasta en las formas de arte que transgredían la manera de conformar el espacio de la imagen, los elementos como el plano, la línea y la forma seguían apareciendo como constantes de esta edificación. En la era de la imagen digital ésta pasa por una serie de procesos químicos y electrónicos para constituirse; se cambió el proceso natural de construcción, por uno basado en infor-

mación matemática, simplemente ya no se trata de una representación de la realidad (*simulacra*), ya es un simulacro (construcción de realidades indiscutibles alternas). Los mismos procesos de la fotografía análoga y la digital distan en sus bases; mientras una consta de un papel granulado y un proceso físico-químico, la otra se construye a partir de píxeles que contienen cada uno una información matemática precisa que determina la calidad, el color y la luminosidad de un destello de luz.

Con palabras de Margot Lovejoy (2004, p. 154), “*podemos considerar a la fotografía digital como lógica, numérica, como un archivo de información codificada de base matemática*”. Plásticamente hablamos de un proceso de digitalización a partir de un escaneado o una desmaterialización de la realidad para transformarla en información que posteriormente reproduce los efectos físicos de lo visible.

They can be altered, manipulated, weighted, warped, or repositioned to create not only a simulation of a photograph but also an artificial or parallel “virtual” reality. (Lovejoy, 2004, p. 154)

Esta capacidad de la fotografía digital le ha quitado a la imagen lo que le quedaba de ser verdad, simplemente es tan sencillo modificar una escena fotográfica que puede llegar a carecer de veracidad como documento.

Igual que pasó con los elementos mecánicos en el hiperrealismo, los procesos matemáticos, totalmente independientes de los procesos fisiológicos, nos están ayudando a ver más de lo que se podría ver solamente con el ojo, estructuran una conciencia del mundo diferente, guiada por los procesos electrónicos de la imagen.



Androgyny (six men and six women)⁷¹
Nancy Burston, David Kramlich y Richard Carling
Fotografía simulada, 19.2 x 24.4 cm, 1982

Las aplicaciones computarizadas, en todas las áreas de la cultura, están desarrollando un nuevo abecedario de elementos indispensables, como son: el texto, el sonido y la imagen como información digital; y al utilizar este abecedario informativo, las diferentes áreas del conocimiento es-

tán encontrando puntos de experimentación mutua.

El término *simulacrum* que utilizamos anteriormente, significa: la copia de la copia de la realidad. Así, una pintura hiperrealista es un simulacro en consecuencia de que es una pieza hecha a partir de una fotografía, por lo que a la actual cultura de masas se le podría definir como un simulacro en el sentido de que las imágenes originales son datos producidos en una computadora, las cuales posteriormente se reproducen centenares o miles de veces para fines publicitarios. Los elementos digitales pueden ser considerados no como objetos, sino como la esencia del simulacro de los objetos (Lovejoy, 2004).

Los elementos digitales existen por sí mismos como información pura (simulacro 1), pero la representación sensible al pasar por un proceso de decodificación adquiere un segundo nivel de realidad (simulacro 2), y si el artista considera que debe obtener algún objeto físico tangible como la impresión de la imagen, éste logra un tercer nivel de realidad (simulacro 3), un nivel de realidad tan lejano que poco o nada tiene que ver con el objeto primario (suponiendo que éste existió en un momento).

La realidad virtual es virtual porque contiene al mismo tiempo lo abstracto y lo "real". Una característica de lo virtual es el hecho de que no existen límites de lo que puede ser lo "realistamente" representado.

⁷¹Imagen tomada de: Lovejoy, Margot. *Digital current: Art in the electronic age*, p. 155.

Ahora, la creación de objetos en tercera dimensión ya no funciona como una representación o un simulacro de la realidad; ya no se trata de una copia, sino que funciona como un modelaje de una realidad alterna (simulación), la realidad de la cual la información se toma para convertirse en simulacro. Este es un modelo autónomo basado en el conocimiento humano (Giannetti, 1997).



*Sin título*⁷²
Tony Oursler
Video escultura, 2009

Estos objetos modelados en una realidad alterna ya no necesitan ni siquiera de una atmósfera para existir, se encuentran en un campo de información autónomo, son constructos conformados por millones de operaciones por segundo en softwares hipercomplejos. Para Jean Baudrillard (1974) sólo mantienen su operatividad al generar sensaciones en el espectador, pero ya no son reales, son hiperreales.

Esto nos da a entender que la forma más alta de cultura en la era digital y de las computadoras es la base de datos, esta misma base de datos no es sólo la información, sino el corazón mismo del *software* que sostiene la decodificación de la información. Es la base de nuestra nueva sensibilidad.

La principal meta de una base de datos es proveer una interfase para procesar la información registrada.

Como ya hemos mencionado, con los procesos computacionales también se crean nuevas formas de percibir y de producir el arte; tal vez la más significativa sea la interacción usuario máquina o sistema.

Para la creación electrónica es indispensable un programa que funcione como intermediario entre el artista y la manifestación sensorial de la idea del artista, y por otro lado, el mismo sistema digital funciona como intermediario entre el artista (su creación o idea), y el espectador. El sistema en esta fase de la interactividad funciona como un descifrador de las actitudes o acciones del espectador y da una respuesta programada al mismo espectador (es un interactivo común).

Otra forma de interactivos son los ambientes, donde la presencia del espectador es monitoreada y muchas veces es traducida en una pantalla con modificaciones de luz o acciones que son activadas por alguna forma de respuesta física (como

⁷²Imagen tomada de: http://intrinsicoyespectorante.blogspot.com/2009_02_01_archive.html

el simple movimiento). La interactividad conlleva una forma no lineal de actividad al encontrarse con el usuario; ésta presenta múltiples opciones como respuesta de la actividad de este sujeto.



*A room of one's own*⁷³
Lynn Hershman, 1993

La interactividad implica la capacidad del usuario de ser un participante activo, ya sea influido o modificando la pieza inicial, se le considera flexible, no-lineal, con capacidad de formar links con otros sistemas interactivos (en el caso de la web). El arte interactivo requiere que el observador no funcione como simple contemplador del mensaje, sino que forme parte activa del sentido de la pieza; al observador se le considerará al mismo nivel que al artista

⁷³ Imagen tomada de: <http://www.fondation-langlois.org/e-art/e/lynn-hershman.html>

Una heroína ideológica de esta artista era una mujer llamada Lorna, que sufría de agorafobia (miedo a los espacios abiertos), por lo que vivía encerrada en su departamento. Decía que los objetos que generaban alguna relación con el mundo exterior como la televisión y el teléfono aumentaban su neurosis. Esta instalación interactiva consta de un cuarto lleno de las posesiones de Lorna, permitiendo ésta registrar sus posesiones. Cuando uno toca la televisión, ésta muestra varios de los pensamientos, comentarios y discusiones de la misma Lorna sobre temas que van desde los derechos de las mujeres a la guerra nuclear.

en el sentido de que la construcción significativa de la obra se da a partir de la acción del sujeto que participa de ella.

Sin la participación del observador la pieza simplemente no existe (Giannetti, 1997).

Se trata de una nueva relación democrática entre el artista y el observador o el usuario; con esto el artista se transforma en un modelador de posibles procesos y experiencias.

La última forma de interactividad es la realidad virtual, desarrollada militarmente durante la guerra fría; este nuevo medio ha atraído la atención de varios artistas al ver en ella la posibilidad de crear un mundo nuevo y encerrar al observador dentro de los impulsos controlados del programador, además de que muchas formas de realidad virtual exigen el movimiento completo del espectador, la idea de la telecomunicación compartida, un *feed-back* multisensorial, la participación de terceras personas (como las comunidades virtuales) sin necesidad de técnicos especializados, entre otros muchos aspectos.

Muchos artistas han visto en la realidad virtual la posibilidad de crear ambientes nuevos e imaginativos que difuminen la idea de las coordenadas espaciales, el sonido y la atmósfera, además de que con ayuda de algunos aditamentos como unos guantes electrónicos, se le podrían sumar elementos táctiles a las experiencias virtuales.



*Ephemere*⁷⁴
Char Davies
Espacio virtual, 1995

Igual que pasó en los inicios del video, algunos artistas ven en la realidad virtual un nuevo medio que no tiene antecedentes que puedan limitar sus expresiones.

Trabajando con un grupo de ingenieros en la década de los 80, el artista canadiense Char Davies empezó a experimentar con las sensaciones emocionales que el cuerpo podría generar a partir de un espacio libre de normas físicas en un paisaje virtual. La imagen anterior trata de un espacio digital que es controlado por el usuario que utiliza un casco acompañado de un traje

completo que registra los movimientos del cuerpo para moverse en el entorno digitalizado. Los que lo han utilizado mencionan que da una sensación de plena libertad y realismo

2.3.4 El hipertexto

“We shape our tools and thereafter our tools shape us”. McLuhan (1984) citado por Lovejoy (2004).

Las primeras formas de hipertexto eran entendidas como una forma no secuencial de escritura, dejando brechas y elecciones al lector; en la era electrónica se le considera hipertexto a los bloques de texto virtual que contienen algún link que lleve a otra lectura o salte a otro espacio digital.

Hipertexto, en informática, es el nombre que recibe el texto que en la pantalla de una computadora conduce a otro texto relacionado. La forma más habitual de hipertexto en documentos es la de hipervínculos o referencias cruzadas automáticas que van a otros documentos (*lexias*). Si el usuario selecciona un hipervínculo, hace que el programa de la computadora muestre inmediatamente el documento enlazado. Otra forma de hipertexto es el **strectext**, que consiste en dos indicadores o aceleradores y una pantalla. El primer indicador permite que lo escrito pueda moverse de arriba hacia abajo en la pantalla. El segundo indicador induce al texto a que cambie de tamaño por grados.

⁷⁴Imagen tomada de: www.immersence.com/.../2002/2002-PBaler.html

Un hipertexto consta de: *nodos* o secciones, enlaces o hipervínculos y *anclajes*. Los nodos son las partes del hipertexto que contienen información accesible para el usuario. Los enlaces son las uniones o vínculos que se establecen entre nodos y facilitan la lectura secuencial o no secuencial por los nodos del documento. Los anclajes son los puntos de activación de los enlaces.⁷⁵

El hipertexto ha evolucionado desde sus inicios hasta convertirse en el sistema de interactividad de cualquier forma electrónica de la red; esto quiere decir que los interactivos actuales, o las formas de interfase, son y funcionan en sus bases con la estructura de un hipertexto.

Los interactivos en los DVD, en la Web y en cualquier otro medio, son vistos como libros electrónicos configurados a partir de una interfase en forma de hipertexto, un hipertexto que contiene imágenes, sonido, películas, animaciones, libros tradicionales, etc. Y por otro lado hay libros que son pasados puramente a un formato electrónico, éstos son llamados *e-books*, pero no han tenido gran aceptación entre el público ya que todavía se prefiere la lectura sobre papel que sobre la pantalla.

El uso del texto en las artes digitales no se ha quedado solamente en los espacios virtuales de los interactivos de Internet ni en los documentos electrónicos, sino que se han llevado a cabo varias piezas que in-

vaden los espacios públicos, como las obras de Jenny Holzer que constan de proyecciones de textos, que son principalmente críticas a la sociedad de consumo; a estas piezas se les puede considerar como consecuencia directa de las manifestaciones textuales de los conceptuales.



*Protect me from what I want*⁷⁶

Jenny Holzer

Espectacular electrónico a color, Times Square, Nueva York, 1986

Esta artista maneja el texto como una forma de declaración sobre temas como la guerra, el odio, el género, la religión y la política. Se le invitó en 1986 a participar con una fundación de arte público para realizar varios proyectos con señales computarizadas, lo que provocó que la artista empezara a crear varias nuevas formas de arte público con elementos electrónicos como son los LEDs (lighting-emiting-diodes), muchos de éstos instalados en las galerías, el espacio público y hasta en camiones.

⁷⁵definición tomada de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Hipertexto>

⁷⁶Imagen tomada de: http://intrinsicoyespectorante.blogspot.com/2009_02_01_archive.html

El siguiente subcapítulo aborda una pequeña recopilación de una manifestación artística actual que ha crecido lejos de cualquier tipo de crítica formal. La tomo como elemento fundamental en este trabajo de tesis ya que dentro de sus elementos plásticos el uso de la tipografía es fundamental para sus discursos.

2.4 EL STREET ART

*Always cross streets on red light
to become an evil model for someone's kids.
The flying fortress*

Para Jenny Holzer las piezas no deben estar encerradas en las galerías, sino para que realmente funcionen deben enfrentarse al público en la calle. Desde su perspectiva sólo así tienen un verdadero sentido social; además de romper con la tradición institucional del arte. Estas mismas piezas carecen de cualquier tipo de signo o de firma que las pueda convertir en una marca; para ella sus piezas funcionan como los pensamientos y sentimientos que la gente tiene pero que no dice públicamente.

Si bien hasta el momento se ha hablado en este escrito de las manifestaciones plásticas que utilizan al texto como parte fundamental de sus discursos, estas líneas artísticas han estado ligadas de alguna forma con la alta cultura, pero la diseminación de los medios de comunicación,

las nuevas tecnologías y hasta profesiones que tienen que ver de alguna manera con el arte, han generado otras formas manifestaciones de uso popular que se mantienen al margen del mercado y las instituciones del arte.

2.4.1 Grafiti y postgrafiti

Hay que tener en cuenta que el street art ha evolucionado mucho desde que empezaron sus primeras manifestaciones con grafitis en los trenes de Nueva York, principalmente en Harlem en la década de los 70. Tanto las nuevas tecnologías como la diversificación de los discursos en cuanto a la manipulación del espacio público, han generado toda una nueva gama de intervenciones y posibilidades (Cooper, 1984).

La palabra grafiti proviene del italiano *graffiare*, que significa “garabatear”.

En un inicio, al grafiti se le entendía como una forma en que ciertos sectores marginados de la sociedad se hacían visibles, exigiendo con sus pintas monumentales la atención del público que residía en la misma comunidad. El grafiti con base de pintura de aerosol era la herramienta básica por sus costos y facilidad de adquisición.

Siendo la calle un espacio de dominio público, siempre se ha entendido a cualquier alteración de éste como un delito, por lo que estas manifestaciones han tendido a mantenerse hasta cierto grado fuera de

las instituciones reguladoras de la imagen o del arte.

El desarrollo tecnológico de las últimas décadas ha permitido que el arte urbano o *street art*, con todas sus manifestaciones, se popularice y deje de ser parte de un sector limitado y marginado de la sociedad, por lo que gran parte de los artistas callejeros son además diseñadores gráficos o artistas visuales, teniendo esto como consecuencia un aumento en la calidad y los discursos en los espacios públicos (Bou, 2006).

Entendamos pues el espacio público como el de uso común por todos los ciudadanos, y cuando hablamos de USO, se hace referencia a cualquier aplicación o acto en éste, legal o no.

Para usos prácticos podemos definir a estas manifestaciones en 3 niveles, dependiendo de su relación con el espacio:

- 1) El tipo de intervención que podemos encontrar sobre cualquier superficie o lugar, que no tiene ninguna relación con el espacio más allá de la composición interna de la imagen. Busca ser una constante iconográfica, y solamente decorar o hacer visible la existencia del autor. Es en gran medida la mayor gama de imágenes.
- 2) En segundo lugar encontramos intervenciones en todas las técnicas, que están enfocadas a objetos determina-

dos con el fin de modificar la significación de los mismos, como sería una modificación en un teléfono, una señal de tránsito, etc.

- 3) Y por último encontramos intervenciones que son dirigidas a espacios específicos e irrepetibles; se busca cambiar, alterar o acentuar la significación de estos espacios vía la intervención de la imagen o el texto. Muchas de estas intervenciones pueden estar relacionadas con conflictos contextuales, políticos o sociales. De manera análoga se puede entender a la instalación como la expresión de éstos en las artes cultas.

La marca distintiva del artista callejero es el *tag* o firma que podemos encontrar en varias formas: como letras con un estilo plástico específico, donde se señala nada más el nombre del autor del grafiti, o como un personaje o frase que se repite constantemente. Los logos, los personajes constantes y las marcas son actualmente entendidos como *tags* dentro de la cultura del street art, por lo que cualquier tipo de manifestación visual o escrita que se repita constantemente es entendida como una *tag* o firma (Minguest, 2007).

Históricamente se le identifica en dos etapas: la ya mencionada de sus inicios, ligada a los barrios marginados neoyorquinos (Cooper, 1984), y una segunda etapa

actual considerada como postgraffiti, por contar con elementos técnicos que van desde el *sticker*, esténciles, marcadores, acrílicos, fotografía, *collage*, intervención virtual, grafiti, mosaico, cartel, objetos como maniqués, la escultura urbana, etc.



Sin título⁷⁷

Múltiples autores anónimos
Pared con varios *stickers*

La nueva concepción del arte callejero implica una negación o resistencia a ser li-

mitado a las paredes de las zonas industriales o de los barrios bajos de las ciudades; además de que sus motivos, temas o conceptos son mucho más complejos y variados que hace 20 años. Lo que sigue siendo una constante en estas dos etapas, es que esencialmente es antisistema, delincuente y muchas veces anárquico.

Como resultado de su popularización, varios profesionales lo han utilizado para dar a conocer su trabajo, por lo que muchas veces se observa en estas manifestaciones un acompañamiento de la imagen con alguna dirección electrónica, páginas de Internet, y hasta teléfonos donde podemos ver más del trabajo del autor y a veces comprar productos del mismo.

Es cuestionable hasta cierto punto el usar un medio ilegal y anárquico para participar de una lógica capitalista, pero la realidad es que el discurso del street art se ha abierto lo suficiente para encontrar en sus manifestaciones desde elementos puramente de la moda, hasta los más altos grados de crítica social y propuesta plástica.

Hay una modificación consciente del paisaje urbano en una especie de galería abierta que permite un impacto socio-cultural significativo, ya que muchas de estas creaciones son producidas en función de su medio y sus circunstancias. Para el transeúnte que nunca haya puesto un pie en un museo, estas piezas son digeribles y significativas, ya que toda la iconografía que

⁷⁷Imagen tomada de: *The art of rebellion, the world of street art*, de C 100, p. 3.

manejan está situada dentro del contexto de la cultura popular (C100, 2003).



Banksy⁷⁸
Esténcil, Londres, 2006

La técnica preferida por la mayoría de artistas callejeros es el esténcil, por la velocidad y la calidad que ofrece; las primeras manifestaciones de éste las podemos encontrar en París a inicios de 1990, quienes lo empleaban, lo entendían como una forma que proporcionaba la reproductividad del grafiti.

El esténcil permite la transferencia de la imagen a cualquier superficie existente, incluyendo el piso, la pared, los objetos, la basura, etc. Éstos, igual que en un proceso de grabado, pueden contener varias placas o papeles para generar una gama completa de colores y efectos en la imagen, aunque si uno le pregunta a artistas callejeros qué se necesita para crear una imagen, la mayoría de ellos contestan principalmente que sólo

se requieren tres cosas para crear una intervención: la idea, el esténcil y el *spray*.

La imagen del esténcil se vuelve muchas veces un *tag*, por lo que la repetición casi infinita de éste tiene como fin marcar un territorio propio.

Los *stickers* tienen como ventaja la facilidad de producción en masa gracias a que sólo necesitan una impresora, unas tijeras y un pegamento. Es una de las técnicas más rápidas y discretas (Ulrich, 2006).

Las técnicas para la configuración de un *sticker* van desde la fotocopiadora, el dibujo a mano alzada luego recortado y pegado, y formas más industriales de producción como sería la ilustración digital. Los formatos de éstos son variables, sólo dependen de la intención del autor.

El uso de los personajes se ha convertido en una parte fundamental del grafiti contemporáneo desde mitades de la década de los 80. Cualquier tipo de personaje es viable para convertirse en un *tag*, como los animales, monstruos, los personajes de historieta y caricatura, celebridades, políticos y hasta autorretratos de los artistas callejeros.

Como parte fundamental del diseño del personaje está la simplicidad de éste, con el fin de que sea fácil su reproducción y repetición, y su finalidad, como casi todos los elementos del street art, es la diseminación del logo o el *tag* del autor, que muchas veces es registrado como marca y después

⁷⁸Imagen tomada de: <http://banalidadexistencial.wordpress.com/>

aplicado a un sinnfín de objetos para su comercialización.



*Teddy trooper*⁷⁹
Flying fortress
Juguete de plástico, 24 cm.

2.4.2 La tipografía de los vándalos⁸⁰

When I was a kid I used to pray every night for a new bicycle. Then I realized God doesn't work that way, so I stole one and prayed for forgiveness.

Emo Philips

Es evidente, a esta altura de este subcapítulo, que los nombres y los *tags* que utilizan los grafiteros son pseudónimos creados para defender su identidad, aunque muchas veces no lo parezca. Hay toda una cultura de la letra en las manifestaciones tipográficas que aparecen en la calle, Martha Cooper

(1984), dice que al principio las letras que se utilizaban eran legibles hasta la llegada a Nueva York de un grafitero de Filadelfia llamado *Top Cat*, quien escribía su nombre en letras finas y alargadas muy juntas. Sus letras eran difíciles de entender, pero era esto lo que las hacía destacar entre las demás, por lo que un gran número de grafiteros de Manhattan adoptaron su estilo y lo bautizaron como “Broadway Elegant”.

Como contrapropuesta, algunos escritores (grafiteros) de Brooklyn inventaron su propio estilo, que consistía en letras más separadas y adornadas con corazones, flechas y espirales. Posteriormente, El Bronx también tuvo su periodo de popularidad de estilo, cuya propuesta era la mezcla de los dos anteriores.



*Bubble letters*⁸¹
JDN

Llegó un momento en el que la concentración de *tags* era tal, que surgió la nece-

⁷⁹Imagen tomada de: <http://www.rockawaybear.com/>

⁸⁰Dada la naturaleza anónima e ilegal del street art, es muchas veces imposible localizar los datos de los autores de dichas obras, por lo que me limitaré a dar los links de las páginas electrónicas donde encontré las imágenes.

⁸¹<http://theglobalcanvas.wordpress.com/2009/06/14/from-the-ground-up-lessons-in-graffiti/>

sidad de enfocarse en el tamaño y color de las letras, surgiendo así los primeros *tags* con “outline” (filete o línea de borde) iniciados por *Super Kool* y que más tarde *Phase 2* las perfeccionó dando como resultado unas letras más gordas perfiladas y coloreadas, llamadas *Bubble letters* o letras burbuja. Posteriormente nacieron las famosas *throw up* o vomitados, que, como su nombre lo indica, son letras espontáneas y de realización rápida.



*Throw up*⁸²

Otro tipo de letras son las *Block letters*, perfectamente legibles, similares a los rótulos. Pero el afán competitivo va más allá, y la obsesión por conseguir popularidad y respeto llega a una complejidad artística tal que las letras empiezan incluso a ser difíciles de entender, culminando así en el estilo más genuino del Bronx: el *Wild Style* o estilo salvaje.

Es realmente muy ambigua la diferencia entre los distintos tipos de letras en el mundo del street art, ya que después de los estilos mencionados se generó una emancipación y cada artista callejero empezó a crear tipografía que era ya una parte de su estética personal.



*Wild Style*⁸³

Some people become cops because they want to make the world a better place. Some people become vandals because they want to make the world a better looking place. (Banksy, 2006)

La mayoría de los mensajes que vemos dentro de la imagen del street art tienen que ver con alguna denuncia, un chiste, alguna marca, una dirección electrónica o algún tipo de onomatopeya.

Pero el texto en el street art no se reduce a esto, sino que hay muchas manifestaciones de esta forma de arte que utilizan a la tipografía; por ello presento a algunos artistas que me parecen los más propositivos en cuanto al uso del texto en la calle.

⁸²<http://sinalefa1.wordpress.com/2009/01/19/estilos-de-graffiti/>

⁸³<http://www.fatcap.com/the-wild-style/>

2.4.3 Algunas propuestas que utilizan texto y tipografía

2.4.3.1 Eroise

La búsqueda constante de este artista callejero de mantenerse fiel a los principios de la anarquía del *street art*, y su necesidad de comunicar a otros algo, lo han llevado a concebir al *sticker* como un elemento puramente textual. En la mayoría de sus piezas vemos a las estampas solamente como un mensaje de texto con un sentido humorístico a veces ácido y crítico.



Sin título⁸⁴
Eindhoven, 2005

Son afirmaciones constantes que de una manera radical se anteponen a la tradición del grafiti o el arte urbano como un medio puramente visual; aunque los temas

son parecidos a los acostumbrados por estas manifestaciones, este artista modifica la manera en que el discurso se presenta en la calle. El espectador no funciona como simple contemplador, sino que al exigirle un poco más de atención, se vuelve partícipe de la comunicación.

2.4.3.2 Constantin Demmer



Walk⁸⁵
Dos kilómetros, Londres, 2005

Es una intervención creada en Londres utilizando solamente un texto que narra la historia del lugar desde una perspectiva muy subjetiva, al mismo tiempo que lleva al lector a través de la ciudad dándole datos y posturas sobre los espacios específicos; es como ir conversando con un nuevo amigo en un lugar que uno no conoce; este compañero da un tour sin necesidad de pago, por lo que en esta pieza el texto reemplaza al guía de turistas.

⁸⁴Imagen tomada de: *Art of rebellion 2*, de C100, p. 76.

⁸⁵Imagen tomada de: *Art of rebellion 2*, de C100, p. 38.

Además del cuadro de texto, la pieza consta de líneas blancas pintadas en el piso que muestran la ruta que hay que seguir, por lo que se produce toda una narrativa en el paseo que consta de aproximadamente dos kilómetros.

Esta pequeña intervención genera que los bloques o pedazos del paisaje urbano que normalmente son invisibles, como es el piso, logren una nueva visibilidad; el cemento ahora tiene una nueva importancia signíca al funcionar como un pequeño lienzo público.

2.4.3.3 *Eine*



*Lazy, fucking, artists*⁸⁶
Londres, 2005

Este autor es un grafitero tradicional que empezó a crear letras gigantes muy elaboradas en un radio aproximado de 5 calles de Londres, hasta completar todo el abecedario o una familia tipográfica a lo largo de 2 meses (un total de 35 letras). Aunque al

inicio del proyecto no tenía nada realmente pensado, posteriormente, y a partir de las fotografías de sus piezas, comenzó a construir mensajes o palabras (principalmente groserías), esto provocó que el proceso pasara a una etapa de postproceso de la pieza, sería como si después de terminar una pintura, ésta la utilizáramos como techo o mazo para agredir a las demás personas.

El efecto que provocó en los transeúntes al inicio fue de evidente molestia, pero con el paso del tiempo, éstos se habituaron a sus mensajes y les dejaron de poner atención.

A diferencia de las demás propuestas, este artista no maneja la tipografía que los programas de diseño dan por *default*, sino que se construye una familia de letras propia, primero como experimentación formal urbana, para posteriormente aplicarla sobre el espacio público, resignificando a la propia tipografía como un elemento agresivo aunque ésta carezca de elementos formales violentos.

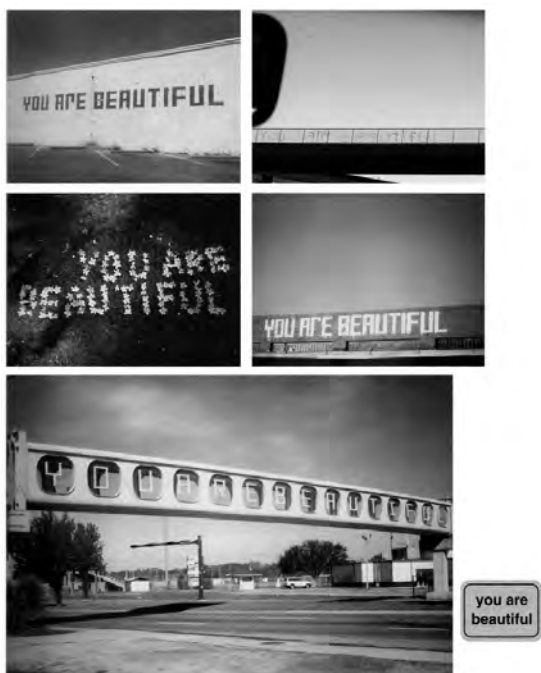
2.4.3.4 *You are beautiful Project*

“You are beautiful” es una frase simple y poderosa que los medios masivos han incorporado a la cultura de masas.

Más que el uso de la tipografía, este proyecto se sustenta en la intencionalidad que contiene una idea de purificación del arte urbano mismo. Aunque muchos artistas urbanos consideran que las aplicacio-

⁸⁶Imagen tomada de: *Art of rebellion 2*, de C100, p. 104.

nes del arte en la calle son más una acción que una idea, las corporaciones y compañías de publicidad han tomado el estilo gráfico para lucrar con ello dejando a un lado la intencionalidad con que esta forma de arte empezó; incluso algunas compañías contratan adolescentes para que peguen *stickers* sobre sus productos, esto no es considerado arte urbano pero sí es una campaña de marketing.



*You are beautiful*⁸⁷
Chicago. 2004

Los espectaculares y los letreros en la calle también son parte de estas campañas de marketing que tienen como finalidad hacernos comprar algo, es en este punto donde *You are beautiful Project* adquiere su

sentido. Se trata de un mensaje positivo en forma de espectacular o de aviso comercial que tiene como único fin crear una sensación de bienestar en el espectador, funciona como creador de momentos de autorrealización por la única razón de hacer sentir bien al otro sin pedirle nada.

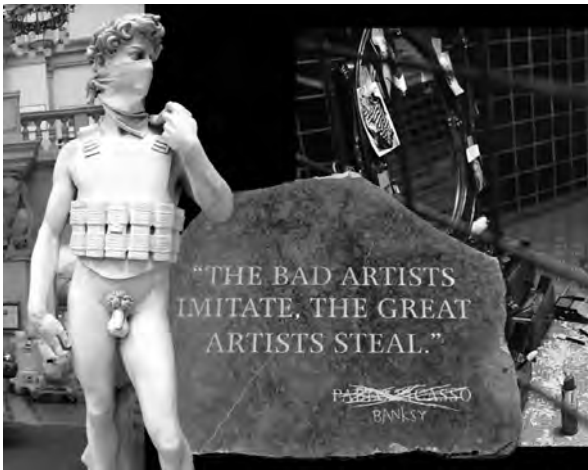
2.4.4 Banksy⁸⁸

Es difícil hablar de este artista contemporáneo urbano. Casi toda la información que existe sobre él está en forma de suposiciones, y prácticamente toda en Internet, pero de todas maneras me parece importante dedicarle una pequeña sección de este trabajo a las imágenes e ideas de este autor callejero. Cabe puntualizar que la mayoría de las imágenes que a continuación presento sobre este artista, carecen muchas veces de datos al ser fotografías tomadas por el público en general o piezas elaboradas de una forma ilegal; lo cual me obliga a dar muchas veces como referencia sólo la dirección electrónica de donde las tomo.

Banksy es un pseudónimo creado por el autor para proteger su identidad, aunque actualmente se considera que su nombre podría ser Robert Banks. Por lo poco que se sabe o se supone, nace en Yate, localidad cercana a Bristol, Inglaterra, en 1974, pero los datos acerca de su identidad son inciertos y se desconocen detalles de su biografía.

⁸⁷Imagen tomada de: *art of rebellion 2*, de C100, p. 113.

⁸⁸<http://www.banksy.co.uk/shop/index.html>



También se dice que nació en 1974 y creció en Bristol, Inglaterra, como el hijo de un ingeniero de fotocopiadoras, entrenó como carnicero pero se vio implicado en el grafiti durante el *boom* del street art en Bristol a finales de los ochentas. Por otro lado, en el 2008 se dio a conocer en el diario inglés *The Mail On Sunday* una fotografía supuesta del artista donde se reconoce su identidad; por este mismo medio se dice que su verdadero nombre es Robin Gunningham.

Pero la realidad, pese a la necesidad de los medios de dar a conocer su identidad, es que este mismo artista ha declarado que le interesa más hacer bien sus imágenes antes que ser reconocido por estos mismos medios, la fama es un factor secundario que no determina su voluntad artística.

Simon Hattenstone, de *Guardian Unlimited*, fue una de las pocas personas en entrevistarlo cara a cara, lo describe como

“una mezcla entre Jimmy Nail y el rapero inglés Mike Skinner”, como un hombre de 28 años que se presentó en jeans y camiseta con un diente de plata, una cadena de plata y un arete del mismo material. Generalmente se cree que es un varón blanco, de pelo rubio, alto, que viste ropa típica del grafitero y que tiene entre 28 y 35 años.



Bristol, Inglaterra⁸⁹

2006

⁸⁹Obra de Banksy, en el Park Street de Bristol en la pared de una clínica de enfermedades sexuales. Según una consulta popular, el ayuntamiento ha decidido que esta imagen no será borrada. Imagen tomada de: [http://www.taringa.net/posts/arte/2150059/Banksy,-capocon-el-aerosol-\(primer-post\).html](http://www.taringa.net/posts/arte/2150059/Banksy,-capocon-el-aerosol-(primer-post).html)

Su trabajo se enfoca en gran medida a hacer sátiras y críticas sobre la política internacional, la cultura pop y la moralidad. Técnicamente trabaja con una gran cantidad de medios que van desde el esténcil tradicional a uno o varios colores, hasta la escultura en plástico y el uso de objetos reales. Sin embargo, las plantillas (esténciles) son de sus técnicas más conocidas por su amplia gama de piezas.

Es difícil concebir que su identidad real esté tan bien escondida, pero eso se debe a que este autor es protegido por la gente de su comunidad, hasta se le llega a ver como un héroe anónimo de la cultura popular, al mismo tiempo que redefine a la forma en que la creatividad se puede manifestar en el contexto urbano.

Para este artista la calle funciona como una forma de democratización de la imagen, ya que nadie puede ponerle un precio de admisión a las piezas que se encuentran en todo el espacio público y tampoco existe alguien que seleccione qué obras se muestran en él. Se observa que es muy consciente de la calidad plástica por su alto grado técnico.

Las personas que realmente vandalizan las ciudades desde el punto de vista de los artistas urbanos son las compañías que llenan las paredes con inmensas imágenes de sus eslogans tratando de hacernos pensar como ellos quieren para que compremos sus cosas. Llenan cada espacio visual pú-

blico sin que el espectador les pueda responder, así el arte urbano pasa a ser una forma de guerra contra las imágenes de las compañías de publicidad o los que supuestamente tienen derecho sobre la propiedad pública.

They started the fight and the wall is the weapon of choice to hit them back (Banksy. 2006)



Caseta telefónica vandalizada⁹⁰
Soho Square, Londres, 2006

Para este autor el grafiti sólo es peligroso para tres tipos de personas: los políticos, los ejecutivos de marketing que llenan las ciudades con múltiples letreros, espectaculares, etc. y los escritores sobre grafiti que lo ven como una forma infantil de vandalismo.

Hay muchas discusiones sobre la forma en que su arte se ha comercializado; en su página de Internet oficial se encuentra una sección de tienda con la leyenda de que

⁹⁰Imagen tomada de: http://www.artofthestate.co.uk/Banksy/banksy-soho_phone_box_2.htm

los objetos e imágenes que se encuentran ahí son de uso público, y pide atentamente que no se haga negocio con ellas; por otro lado es sabido que sus obras han sido vendidas en subastas y galerías a actores de la farándula como Brad Pitt, pero también se dice que Banksy no vende por él mismo sus imágenes, sino que las galerías toman los espacios y venden los muros de estos espacios dejando el problema del traslado de los mismos a los ganadores de las subastas, en otras palabras compran el muro y luego lo venden como una pieza original del autor.

Banksy también colabora con organizaciones benéficas como Greenpeace y para empresas como Puma y MTV, además se supone que vende cuadros hasta por 25,000 libras en los circuitos comerciales del arte o en la galería de su agente o representante llamado Steve Lazarides, lo cual le ha llevado a ser acusado de vendido por otros artistas y activistas.

La mayoría de los mensajes escritos que acompañan a las imágenes son usualmente protestas o comentarios anti-guerra, anti-capitalismo y en contra del sistema y la moral establecida, pero tiene algunas piezas que merecen especial atención para los fines de este trabajo.

Primero tenemos que mencionar sus zonas públicas resignificadas. Con una especie de juego basado en elementos de la cultura popular interviene con textos cier-

tos espacios que sólo son específicos por algunas cuestiones, dicho de otra manera, el contexto es determinado por un sentido universal mas no regional (se interviene una playa, un callejón, una barda), son espacios que en su primera denotación se pueden encontrar en cualquier parte del mundo sin necesidad de una connotación específica.



Weston super Mare⁹¹
2003

En la imagen anterior podemos observar que aunque se trate de una playa específica, es intervenida por su sentido denotativo de “playa” (una denotación universal en

⁹¹ Imagen tomada de: Banksy. *Wall and piece*. p. 75.

el sentido de que playa es igual a arena y mar) y que el texto tiene sentido de igual manera como una denotación universal sustentada por la cultura pop, principalmente las caricaturas de la televisión.

Así, lo único que gana la playa es la ilusión de un tesoro escondido que es sustentada en la infancia de los individuos que estén presentes, aunque sea improbable que alguien mayor de 12 años crea que en verdad se encuentra algo enterrado; esta pieza logra su cometido solamente al llamar la atención del transeúnte y tal vez hacerlo sonreír.



Arco de mármol⁹²
Londres, 2005

Igual que con la imagen pasada, esta intervención se sustenta en signos universales⁹³ de la cultura actual, como son la cámara de

⁹²Imagen tomada de: *Banksy. Wall and piece.* p. 87.

⁹³Universales en cuanto a los efectos en la memoria visual y la cultura que produce la globalización, mas no universales de que carezcan de connotaciones y denotaciones regionales o impuestas por el racionalismo humano.

video y una respuesta violenta a esta misma



En estas intervenciones⁹⁴ el autor ataca a unas paredes con una falsa legalización de las bardas para que sean lienzos de grafiti; lo único que utiliza además del texto es un escudo de la ciudad (un elemento altamente regionalista), en este sentido el autor funciona como un burócrata que permite que las intervenciones alternas a él sean hechas.

En un mail que recibe el autor de otro artista callejero, éste le menciona que gracias a estos letreros no han tenido problemas con la policía, ya que ésta realmente cree que el gobierno de la ciudad presta los espacios a los grafiteros. Lo interesante de estas piezas es que el autor de la obra produce la posibilidad de la misma para que la pieza exista, pero sin la intervención tanto del medio como de otros sujetos esta obra carecería de sentido.

⁹⁴Imagen tomada de: *Banksy. Wall and piece.* p. 60.

Día 25 y día 34⁹⁵

Otras de las piezas que me parecen importantes, principalmente por la relación que tienen con los *ready mades* que revisamos en otra parte de este capítulo, son las intervenciones en los espacios museísticos.

Para estas intervenciones el artista se disfraza y entra en los museos con sus piezas escondidas, posteriormente las coloca en las paredes con su ficha técnica y posteriormente les da seguimiento para observar desde la reacción del público hasta el tiempo de duración de las mismas.



Escarabajo arlequín con armas aéreas⁹⁶
Museo de Historia Natural, Nueva York,
duró 12 días

Uno de los elementos que han provocado que estas piezas duren más tiempo es el hecho de que el autor copia el estilo plástico dependiendo del tema del museo al cual ataca.

Los textos que acompañan a las imágenes en forma de cédulas contienen el mismo lenguaje sarcástico y burlón que las demás piezas de este autor, y llevan referencias de la cultura popular y muchas veces las críticas de su propio trabajo.

Extrañamente, y a diferencia del *ready made*, estas piezas no son consideradas arte al ser impuestas de alguna manera en los espacios museísticos, pero esto no significa que carezcan de algún tipo de valor artístico.

⁹⁵Imagen tomada de: Banksy. *Wall and piece*. p. 62.

⁹⁶Imagen tomada de: <http://www.elastico.net/archives/2005/03/>

Capítulo 3

Propuesta artística

Dado que este capítulo trata sobre el desarrollo de las piezas artísticas por parte del autor de este trabajo de investigación, tendré que exponer en primera persona las obras realizadas dentro del periodo de realización de la maestría en artes visuales.

A grandes rasgos, la propuesta es un juego lingüístico-tipográfico entre el texto y la imagen, buscando generar nuevas relaciones entre lo que se dice y cómo se dice (texto o discurso) y lo que se ve (imágenes con o sin tipografía). La investigación que se ha realizado en los capítulos anteriores tiene como objetivo el funcionar como sustento teórico de las piezas que a continuación se muestran, las cuales son un muestrario de posibilidades plásticas.

Asimismo, como consecuencia de las múltiples técnicas artísticas que manejo, desarrollaré este capítulo en diferentes secciones dependiendo de las estrategias de producción artística aplicadas, estas secciones deben entenderse como medios elegidos por el autor por sus posibilidades y expresividades estéticas propias. Esta parte está dividida en las siguientes secciones:

- La gráfica
- Las fotografías
- Intervenciones
- Soluciones gráficas
- Videos

El desarrollo de cada sección tiene una lógica cronológica en cuanto a la realización de las piezas, sin embargo, varias de las mismas se superponen entre sí con otras obras de técnicas diferentes, por lo que la comprensión de las mismas puede necesitar algún tipo de referencia entre ellas.

Cada técnica empleada contiene en sí misma una expresividad y elementos propios, así como conceptos y temáticas diferentes que muchas veces son intransferibles a otras maneras de producción plástica, por lo que cada sección debe considerarse dentro de su propia lógica plástica, expresiva, temática y conceptual, y muchas veces con referentes o influencias propias. Por esto mismo no se puede profundizar en lo que es la propuesta artística que se presenta aquí, ya que cada pieza debe ser entendida como una postura individual o como parte de una serie en el proceso del autor.

Para la descripción y el análisis de las piezas me parece necesario basarme en un pequeño modelo que explica cada elemento de las obras de una manera organizada, con el fin de dar una explicación óptima de cada pieza; este modelo toma en cuenta:

- a) La técnica
- b) La forma
- c) El proceso
- d) el concepto (de bases lingüísticas, tipográficas o artísticas)

Si es necesario algún tipo de descripción personal subjetiva.

No pretendo puntualizar cada punto en las descripciones de las obras, pero sí incluirlos en la redacción de cada pieza de manera orgánica y congruente.

3.1 LA GRÁFICA

Comienzo con esta sección ya que en mi formación profesional me especialicé en grabado, principalmente en madera (xilografía), por lo que muchas veces las bases de mi razonamiento plástico se encuentran ligadas a los referentes históricos y formales de la construcción de una estampa artística o ilustrativa. También cabe mencionar que los primeros ejercicios sobre esta temática los realicé en un periodo anterior a los estudios de postgrado, por lo que no me enfrenté de una manera inocente a la conceptualización de la letra dentro de la obra artística; más bien en esta etapa traté de manejar la gráfica dentro de los parámetros de reproducción y mecanización del proceso propio de esta técnica.

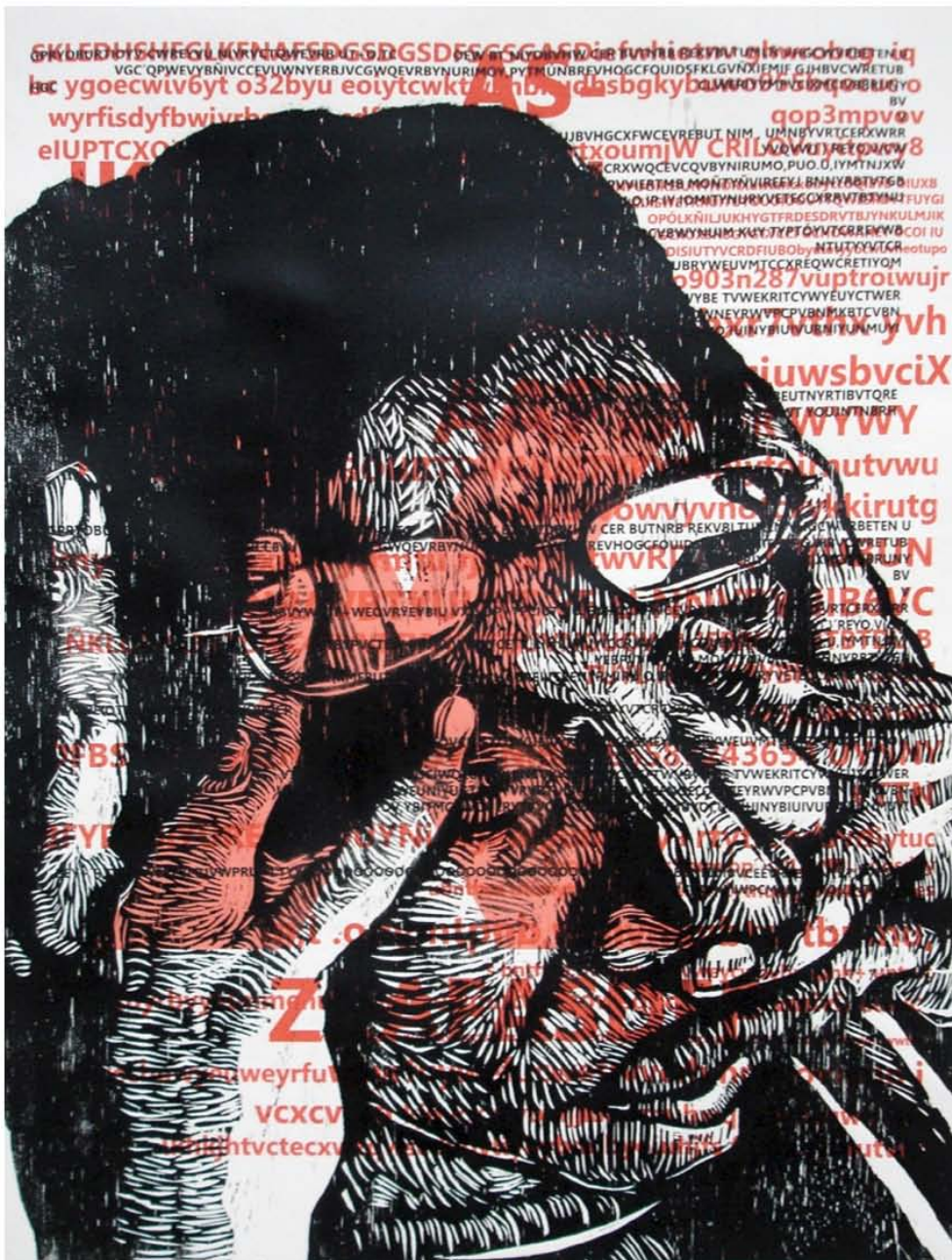
3.1.1 Silencio

Después de un largo periodo en que había abandonado la gráfica, principalmente por cuestiones de falta de espacio de trabajo (taller de grabado), me enfrenté de nuevo a las placas de madera para el redescubrimiento de la técnica.

Ya que en esta primera etapa no me interesaba tanto crear un discurso como reencontrarme con mis propias bases de trabajo, no me enfoqué en que estas piezas dijeran algo, sin embargo, la constante reflexión sobre los tópicos que expone esta tesis me obligó de una manera casi subconsciente a manifestar algunos principios semióticos y formalistas.

El pretexto de trabajo fue una pequeña exposición por parte del taller de dibujo del profesor Guillermo Quetino, la cual se llevó a cabo en el mes de noviembre en día de muertos.

La pieza trata sobre un retrato de un hombre que se tapa con las manos todos los orificios del rostro, anulando así cualquier forma de percepción del mundo exterior (al menos en lo referente al sabor, el sonido, los olores y la vista), aunque esa es la principal razón para que la pieza se titule *Silencio*, hay que tener en cuenta que ese no es el concepto lingüístico de la pieza, sino que éste está dado por principios semióticos acerca de la comunicación, el mensaje y el código antes revisado en el ca-



Silencio
Xilografía e impresión digital, 60x80 cm, 2007

pítulo 1; pero antes de entrar en el aspecto conceptual, me parece importante revisar la composición a partir de los elementos que sustentan a la imagen.

Esta tiene como base los elementos tipográficos formales revisados en el primer capítulo, sus características son la aplicación de una tipografía de “palo seco” para ser rápidamente identificada como signo; por otro lado está la superposición constante de las manchas tipográficas en rojo y negro que generan como consecuencia una gama de grises ópticos ajenos a la posición de las líneas negras de la impresión de la xilografía. Además de lo mencionado, la retícula o las líneas compositivas son expuestas de una forma sutil pero significativa con la X tipográfica que invade a la imagen de una manera agresiva por su escala y posición.



Esta misma X que se encuentra casi en el centro de la pieza, tiene dos propósitos: por un lado amalgamar a la imagen compositivamente en sus dos elementos (la tipografía y la xilografía), y por otro lado anular de forma simbólica (tomando como referencia a Tapies) al sujeto del retrato.

Ahora bien, en el aspecto conceptual la tipografía tiene un papel primordial, sobre todo como un aspecto atmosférico; nada de lo que está escrito tiene un sentido narrativo en la obra, se trata de fonogramas que se muestran a sí mismos como sonidos aislados en una secuencia que se vuelve ilegible; ésta, igual que un ritmo musical, se repite constantemente con modificaciones de tamaño y color, pero sigue siendo la misma progresión de sonidos o símbolos aislados.

Se puede decir que se trata de lo que llamamos en capítulos anteriores “información libre no codificada” (Eco, 1968), donde lo importante es el sonido constante que ésta presenta, y a su vez ataca tanto al espectador como al sujeto del retrato, que tiene una reacción lógica al buscar neutralizarse sensorialmente de su medio; en este contexto, el espectador podría encontrar un gran nivel de frustración al buscar una lectura congruente del texto.

En esta pieza el texto es ruido visual y mental, y a su vez se justifica con el pretexto temático que le dio origen, ya que la nulidad sensorial en este caso podría considerarse una forma dulce de muerte.

3.1.2 Caída

Toda esta sección está enfocada principalmente al trabajo experimental sobre la forma y la técnica del grabado, y en este sentido en esta obra el tema no existe, se trata de un ejercicio formal técnico y compositivo, por lo que la pieza se justifica por el simple hecho de su existencia.

Para llegar a esta pieza tuve que recurrir a algunos modos de producción que me eran ajenos en cuanto a la realización de una pieza gráfica como es el uso de la fotografía digital para generar el bocetaje, por lo que este trabajo fue concebido compositivamente a partir de varios elementos que iré revisando.



Caída
Xilografía e impresión digital, 60 x 73 cm, 2008



Por un lado el fondo rojo lo originé a partir del uso de una tableta digitalizadora (Wacom) en combinación con una fotografía de una mancha que produje a partir de la técnica que se denomina accidente controlado.

En la imagen total, la mancha fue colocada con el fin de que funcionara como una caja de texto que llevara en sí misma a la tipografía (la mancha tipográfica), por lo que ésta funciona como un contenedor del escrito y al mismo tiempo tiene la función de separar al texto del fondo blanco.

El texto en sí no dice nada nuevamente, sólo se presenta como un elemento formal más que construye la imagen.

Por otro lado, el sujeto fue hecho a partir de varias fotografías mías, construido en su totalidad como un *collage* de miembros, torso, cuerpo, etc. Esto dio como resultado lo que podríamos llamar una pose imposible, exagerando la torsión pero sin llegar a un absurdo que provocara un co-

lapso compositivo. La imagen se compensa en el sentido de que tanto el sujeto como la mancha tienen la misma composición en espiral, éstas se acompañan y se complementan como una totalidad aunque estén construidas con técnicas diferentes.

Para este momento el lector se habrá dado cuenta de algunos elementos recurrentes como es el uso del color o la tipografía de “palo seco”. El color rojo es una consecuencia lógica de los elementos que el grabado xilográfico presenta por sí mismo; esto significa que la xilografía tradicional se construye a partir de 2 elementos que son el negro y el blanco (la luz y la sombra), y los grises o medios tonos se dan a partir de elementos ópticos que se producen por la calidad de la línea o la yuxtaposición de los planos. Aunque existan los grises ópticos, la realidad es que en la xilografía siempre se trabaja con tonos absolutos.

El color digitalizado rojo, con todos sus tonos, tiene como finalidad funcionar como un acento ya sea compositivo o emocional en relación al blanco y al negro, de igual manera la mancha se muestra como una contraposición de lo dura y esquemática que puede ser la xilografía debido al lenguaje del material y la técnica.⁹⁷

⁹⁷La xilografía, al ser una talla en placas de madera, produce una gran resistencia, por lo que ocasiona que haya cierta pérdida del estilo personal del autor, y una pérdida de fluidez en cuanto al dibujo natural suave y suelto que puede tener el artista; a esto me refiero con el término de “lo duro y lo esquemático”.

De igual manera, una consecuencia de trabajar con el color rojo en forma de mancha es la gran carga referencial que remite a la sangre, pero tengo que admitir que esto no lo racionalicé hasta ver la pieza concluida.

Otro elemento importante que se destaca en esta pieza es el uso del gofrado, éste lo generé a partir de tallar la placa de madera con herramientas propias de la escultura en ese mismo material, además de modificar el formato rectangular por una especie de mancha orgánica, generando en la pieza final una textura tridimensional que sólo adquiere color por el juego de luces que caen sobre el papel.

La información que contiene la tipografía se vuelve a presentar como “información libre no codificada”, se trata solamente de repeticiones rítmicas y sistemáticas de sonidos aislados en signos fonográficos, estos en una letra sencilla y simplificada sin adornos o grandes alteraciones; se eligen las letras de palo seco al ser las que se asemejan más al teclado de una computadora y por lo tanto hacen referencia directa a los procesos industriales y electrónicos, en contraste al proceso técnico manual que es la xilografía.

En esta pieza todo se resume en una gama de experimentaciones formales que terminan contraponiéndose entre sí; la xilografía y la impresión digital, la mancha producida por el elemento electrónico con-

tra el relieve provocado por el gofrado, el ritmo constante y orgánico de los grises ópticos provocados por la talla en la madera contra la repetición constante de los elementos sígnicos de las letras en la mancha digitalizada. Aunque estos elementos sean tan contradictorios, terminan fundiéndose por la organización compositiva de la pieza total.

Como se dijo al principio, la temática de esta pieza no existe, se trata mas bien de un ejercicio técnico y compositivo que abre posibilidades para las piezas posteriores, como se verá más adelante.

3.1.3 Cadena

Esta pieza tuvo como finalidad la trasgresión del espacio real con alguna modificación del soporte de la gráfica como es el papel, o en este caso la tela.

Se repiten algunos elementos formales y técnicos que ya hemos analizado, como es el uso del color la tipografía de “palo seco” y la xilografía con un estilo tradicionalista propio de la escuela mexicana, donde me influyó principalmente la obra de Leopoldo Méndez.

Esta obra, *Cadena*, se basa en la capacidad de reproducción propia de la gráfica para generar de una manera constante pequeños módulos creados a partir de pedazos de tela que son impresos en ambos lados, en uno de ellos se observa una xilografía que representa una cadena, y por el



Cadena

Xilografía e hilo, 27 x 27 x 240 cm, 2008

otro lado del módulo o el eslabón se observa la palabra escrita cadena, uno en rojo y el otro en negro.

A su vez, cada módulo es cocido a sí mismo y luego acomodado dentro de la continuidad de los eslabones formando así otra cadena a partir de los soportes. Estos a su vez son unidos o ligados por pequeñas telas rojas anudadas en sus extremos para acentuar las conexiones en cada sección.

El carácter o la propuesta de esta pieza es lingüístico referencial, ya que nos encontramos frente a una obra que contiene en sí misma diferentes niveles de materialidad; en un nivel primario de presencia física que es dado por el objeto en sí, los pedazos de tela anudados y expuestos

como una cadena nos dan nuestra primera referencia perceptual. Expongo esto como el nivel uno al ser el más inmediato sensorialmente, además de no necesitar un código complejo para ser identificado como objeto cadena \blacktriangleright ⁹⁸ idea mental cadena.

En un segundo nivel podemos reconocer en el objeto a la imagen constante de una representación retinal de un objeto-cadena, en la cual ya no existe como un volumen pero sí como una idea pictórica de un objeto que existe o existió en algún momento (aunque sea una cadena esquematizada, el objeto al cual se hace referencia existe por sus características generales),

⁹⁸Este signo \blacktriangleright lo utilizaré representando la idea de transformación de un nivel sensorial cognitivo a otro.

y esto nos da una relación de: objeto cadena ▷ idea mental cadena ▷ representación visual retinal de la idea cadena. Para este nivel ya se requiere de un grado mínimo de codificación del lenguaje visual para que el sujeto sepa que el esquema gráfico representa o muestra una cadena.

Y por último encontramos la palabra cadena que se repite de forma constante por todo el objeto; este nivel exige al espectador un nivel mínimo de lectura del código del lenguaje español para su comprensión, y en este nivel el esquema se complejiza: objeto cadena ▷ idea mental cadena ▷ imagen visual cadena ▷ codificación en el lenguaje escrito cadena.



Módulos

En este sentido el objeto total busca existir en varios niveles perceptuales y de codificación, yuxtaponiendo a los referentes⁹⁹ a partir del uso de un objeto común y altamente reconocible, además de buscar que este objeto, víctima de este experimento visual, tuviera un carácter antiestético o falto de connotaciones de tipo subjetivo.

3.1.4 Sin título

Esta pieza trata sobre un retrato de una compañera, fue hecha a partir de la necesidad de exponer con una amiga en la Galería-estudio Ligia Fenollosa en la colonia Roma en el 2008 con el tema mujer, lo cual me generó conflicto, ya que temas de género se encuentran fuera de mi mecánica de trabajo.

En esta pieza me enfoqué a trabajar el fondo a partir de una técnica que ya conocía por haberla utilizado en una pieza anterior (Caída), la única diferencia es que para esta obra ya tenía experiencia sobre los efectos y las posibilidades que podía aplicar y los resultados que tendría en la impresión digital, por lo que me permití llegar un poco más lejos al utilizar ya no sólo los elementos abstractos y tipográficos ya mencionados anteriormente, sino

⁹⁹Referentes a partir de la idea de Humberto eco de que un referente es la representación o presentación de un mismo objeto en diferentes códigos o referentes sensoriales, además de tomar como influencia directa para esta pieza la obra de Joseph Kosuth "one and tree chairs" de 1967.



Sin título

Xilografía, fotografía digital e impresión digital,
105x57 cm, 2008

también al incorporar elementos fotográficos en forma de collage. Esto de forma inmediata al yuxtaponerlo con la xilografía genera cuestionamientos sobre la representación mecánica y la manual artística tradicional.

La realidad es que la mayoría de las técnicas artísticas en sus comienzos nacen imitando la tradición de otras técnicas plásticas anteriores, como la fotografía y el cine a la pintura; la fotografía, digital aunque se ha popularizado su uso, todavía es poco valorada en relación con la experimentación visual en otras técnicas; en

otras palabras se le da más valor a la fotografía que es producida analógicamente y que se presenta como un registro de un hecho real. Es imposible para mí al menos no darme cuenta de que si algo tiene la fotografía digital es la capacidad de transformación de la realidad con bajos costos y resultados inmediatos.

Cuando se yuxtaponen una técnica tradicional de reproductividad de la imagen con una contemporánea, no se puede evitar notar las diferencias de los resultados entre ambas; el manejo de esta técnica que he ido desarrollando me ha llevado a en-

frentarme con un sinnúmero de retos técnicos importantes que van desde buscar un lugar donde me impriman en un plotter sobre papel algodón a bajos precios, hasta cuestiones formales de no saber si lo que presento es grabado o es más fotografía digital.

De todas maneras estas piezas llevan consigo una carga connotativa importante acerca de la manipulación digital de la imagen, y como hablamos en capítulos anteriores, una nueva herramienta trae consigo nuevos problemas y posibilidades artísticas.

Algo que no se ha mencionado hasta el momento es la razón de la aplicación de letras de caja alta y baja casi aleatoriamente en la construcción de la tipografía de las imágenes antes presentadas, esta es una forma analógica de generar grises ópticos en relación a la técnica tradicional de la xilografía. Las letras de caja alta ocupan mayor espacio y por lo tanto generan un gris más intenso o un plano de color más “lleno” mientras que las letras bajas ocupan menor espacio y funcionan por sí mismas como un tipo de transparencia óptica simulada.

Igual que con piezas anteriores, el fondo está diseñado para funcionar como un intermediario o una forma de amalgamar las diferentes técnicas que aparecen en la imagen, y la tipografía se presenta otra vez como una gama de sonidos aislados. Por un lado observamos la fotografía de una

mujer fumando que se funde con el fondo mientras que del otro lado tenemos la xilografía de la misma mujer que levanta la cabeza y mueve una mano para generar diagonales en la composición.

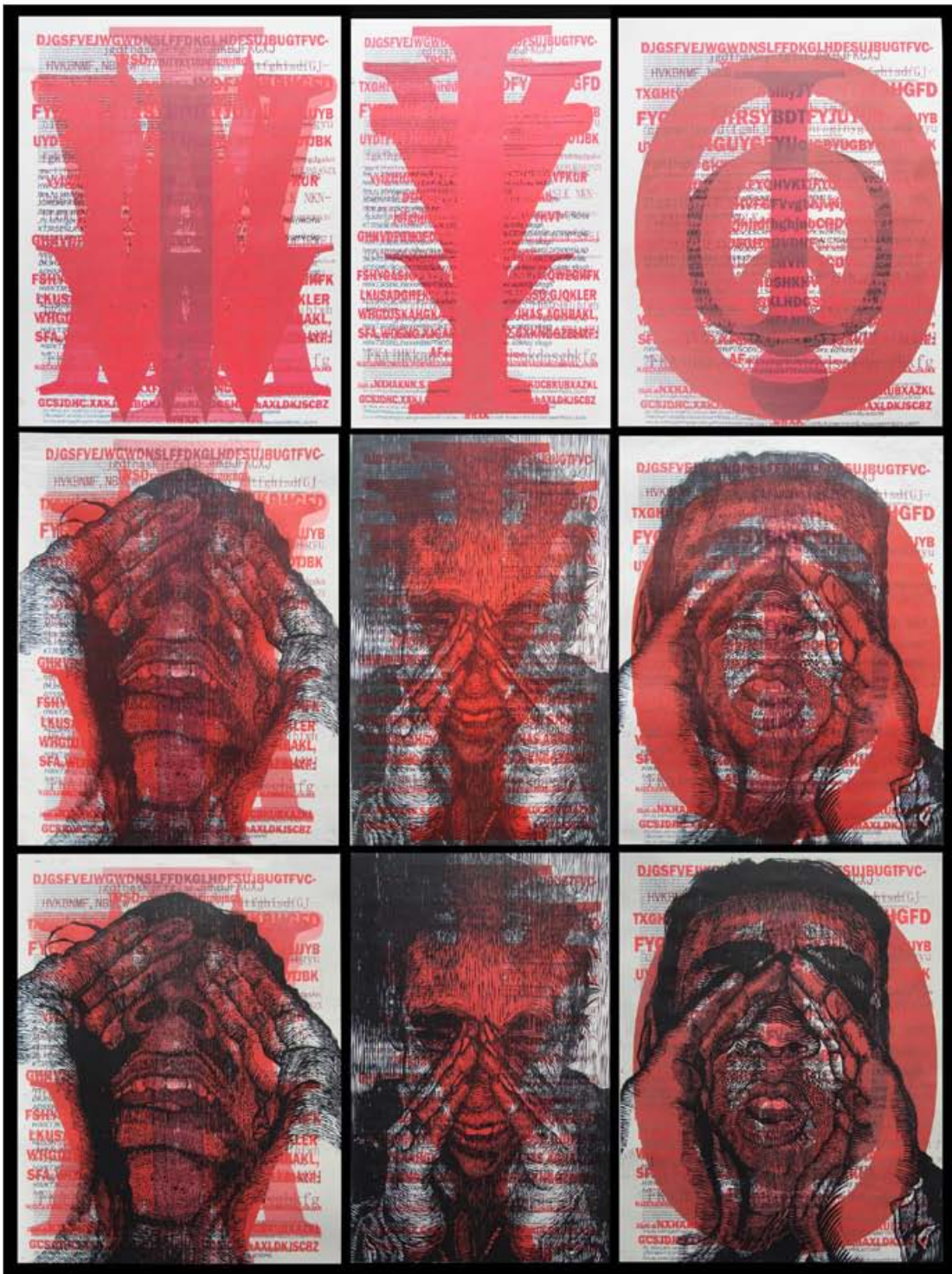
Hay una fuerte competencia entre ambas representaciones (la digital y la xilográfica), y aunque representan lo mismo, las podemos ver desde perspectivas desiguales al tener un bagaje histórico diferente.

La idea de esta obra es nuevamente yuxtaponer diferentes elementos gráficos con el propósito de generar la idea de que ambas representaciones, aunque muestran lo mismo, gracias a sus antecedentes técnicos históricos y a la carga connotativa técnica que contienen, no son lo mismo, en otras palabras, se busca que estas imágenes se conviertan en referentes diferentes del mismo objeto, como una forma de codificación desigual dada por la memoria histórica y cultural de la técnica y el proceso artístico de su producción.

3.1.5 Soledad

Esta imagen sigue la constante de la experimentación formal y técnica con una combinación de elementos semióticos aplicados en relación al texto y la tipografía.

Se puede observar en un primer momento que se trata de un retrato xilográfico reproducido múltiples veces en varias poses, el sujeto no cambia en su sentido



Soledad
Mixta, 180x240 cm, 2009

de identidad, pero la perspectiva en que se muestra varía, estas diferenciaciones son completamente dependientes de la estructura de la construcción de cada letra que sirve de fondo, esto quiere decir que el esquema de cada signo tipográfico funciona como el diagrama que dicta la pose o postura del retratado.

Como pasa con piezas anteriores, las letras llevan consigo una doble significación; por el lado formal, además de lo ya mencionado, funcionan como el fondo que invade a toda la pieza con el fin de fusionar los diferentes medios técnicos, la xilografía y la impresión digital. Por el lado tipográfico, las letras se vuelven a presentar como sonidos aislados decodificados, la diferencia con esta pieza es que cada sección presenta sólo un signo o máximo 2.

La imagen está compuesta por nueve secciones y cada sección funciona como un grabado independiente, esto quiere decir que se trata realmente de nueve piezas individuales que, aprovechando la capacidad de reproductividad de la gráfica, se suman entre ellas para construir el discurso visual de la pieza total, estas secciones están unidas por un hilo rojo buscando acentuar la idea de interconectividad entre ellas al mismo tiempo que destaca el concepto de elementos independientes.

De la misma manera en la que Warhol presentaba en sus exposiciones una sola pieza reproducida varias veces con la idea

de que los errores de impresión serigráficos hacían que cada obra fuera única, así mi pieza presenta diferencias entre las distintas impresiones, pero no buscando justificarse como un medio para generar el concepto de de pieza única, más bien buscan partir o construir módulos fonéticos.

Cada una de las nueve secciones puede entenderse como un módulo con una combinación de sonidos aislados, estos sonidos son dados por la combinación de las letras tipográficas o signos fonéticos con el gesto del sujeto retratado; seguramente el lector había notado que las principales diferencias entre los retratos son la perspectiva y el gesto del modelo además del grado de nitidez del mismo.

La perspectiva solamente tiene la finalidad de dar movilidad a toda la composición, pero el gesto del modelo busca emular al signo fonético, esto significa que el retratado está vocalizando un sonido específico que puede ser análogo o no a la letra de cada sección, la realidad es que no son análogos porque se buscó que cada código, tipográfico o xilográfico, generara un sonido independiente. Esto nos da como resultado que las letras digan “O I W” sin que exista ninguna palabra con esta combinación de sonidos, pero el modelo busca gestualizar los sonidos “SO” “LE” y “DAD”, “Soledad” dice el sujeto de esta pieza.

El cambio de transparencias busca funcionar como un acento o una modulación entre el sonido de la tipografía y la palabra de la xilografía, entre más desaparece uno de los elementos más notorio se hace el otro y como consecuencia genera más ruido. Por último podemos decir que el título sólo funciona como otra forma de referente del mismo sonido.

3.1.6 Autorretrato con mano

Aunque esta pieza no la considero de las mejores o de las más importantes en el desarrollo de mi práctica artística, pienso que puedo servirme de ella para explicar un patrón que se ha repetido en todas las obras anteriores y que no he mencionado: la cuestión de la identidad.



Autorretrato con mano
Xilografía, 105 x 57 cm, 2009

Como las demás piezas de la serie, esta es un retrato, la diferencia técnica radica en dos puntos, por un lado la pieza no es una combinación de técnicas, sino que es una xilografía tradicional hecha en una placa de pino a un solo color; y la segunda diferencia técnica radica en el preproceso de la fotografía que se utiliza para crear el retrato.



Mi proceso comienza regularmente tomando una fotografía digital al modelo que quiera participar en la pieza, para posteriormente cuadrar esta imagen y dibujar el retrato sobre papel a una escala mayor sin que se pierdan las proporciones originales; luego calco el dibujo sobre la placa de madera donde se hará la xilografía. Al estar la xilografía basada en el dibujo provoca que se solucionen los contornos y las relaciones entre los objetos

que se encuentran en los planos gráficos a manera de líneas que delimitan las formas más que la luz o el volumen, lo cual ocasiona que el elemento primario de estos grabados sean éstas líneas con todas sus posibilidades.

Este grabado, a diferencia de lo ya descrito, tiene una pequeña variante que altera todo el proceso posterior, esto es: en vez de tomar una fotografía se utilizó un scanner para digitalizar el rostro con pequeñas deformidades que se provocan moviendo al objeto en el momento en que se está registrando electrónicamente. Esto provoca que en el momento en que se tiene que hacer el dibujo se tenga que recurrir a estrategias atmosféricas para simular los contornos difuminados, y en consecuencia repetir estos efectos en el momento de la talla xilográfica.

Utilicé la mano hecha de una manera más tradicional con el fin de provocar un contraste técnico entre ambas formas de manejar la talla, ya que mientras el rostro se vuelve casi irreconocible al estar construido de manera atmosférica, la mano tiene como contorno líneas nítidas y altamente reconocibles.

Toda esta serie ha tratado sobre el retrato, pero visto como un retrato alterado ya que en ninguna de las piezas se buscó que el sujeto mismo fuera reconocible, más bien se trabajó con la idea de la descomposición del rostro ya sea a partir de la

perspectiva (en “Sin título” y “Soledad”), de la posición de las manos (“Silencio”), en la ausencia de rasgos (“Caída”), y por último por la reconstrucción o alteración del rostro (“retrato con mano”).

En la sección de esta tesis dedicada al arte digital se hizo una pequeña revisión de los conceptos de simulación y simulacro, donde el simulacro hacía referencia a un objeto original existente, mientras que la simulación construía a los objetos a partir de ideas preconcebidas de las esencias de las cosas en un espacio virtual.¹⁰⁰ En este grabado la mano se proyecta como un objeto de simulacro mientras que el rostro, al pasar por un proceso de deformación en el espacio digital, se convierte en una simulación.

En este sentido este retrato se vuelve diferente a los demás al no pasar por un proceso formal de alteración sino por uno digital que lo aleja totalmente del modelo original que le da sentido referencial. Pero igual que con las demás imágenes se trata de un retrato en el sentido de que se repiten ciertos factores generales de un sujeto: tiene ojos, nariz y boca.



Retrato de Salinas de Gortari
Gráfica digital, 8x8 cm, 2009

En este sistema de abstracción del rostro y la identidad del sujeto, donde se observa la categoría del retrato solamente por los elementos reconocibles ya mencionados (boca, nariz, ojos, etc), lo único que le da una identidad individual es la cédula técnica o el nombre de la pieza, que remarca la identidad del sujeto. El dibujo digital llamado Retrato de Salinas de Gortari demuestra lo antes dicho.

¹⁰⁰Si quiero hacer una simulación de una silla, no busco imitar el objeto real, sino que entiendo que la esencia del objeto es sentarse y construyo uno en el espacio virtual que dé la idea de esto, aunque sea imposible en relación a las leyes físicas naturales.



Silencio

Fotografía digital, 20.5 x 24.3 cm, 2007

3.2 LA FOTOGRAFÍA

Dado que no tengo una formación estricta de fotógrafo me he acercado a este medio por vía de la experimentación empírica y por una disciplina autodidacta. Las siguientes piezas tienen una estructura cronológica igual que en el subcapítulo anterior, esto con el fin de mostrar una evolución congruente entre las ideas que a continuación presento.

3.2.1. La casa del tiempo

Las razones por las que me enfrenté a la fotografía se relacionaron con una necesidad de registrar las piezas xilográficas así como de incursionar en el diseño gráfico; después de un tiempo de trabajar para un canal de televisión local en el área de imagen institucional, me encontré con la posibilidad de ilustrar una revista de la UAM, llamada *Casa del tiempo*. La ventaja de esto fue que me dieron total libertad creativa



Asimetría

Fotografía digital, 55.9 x 27.8 cm, 2007

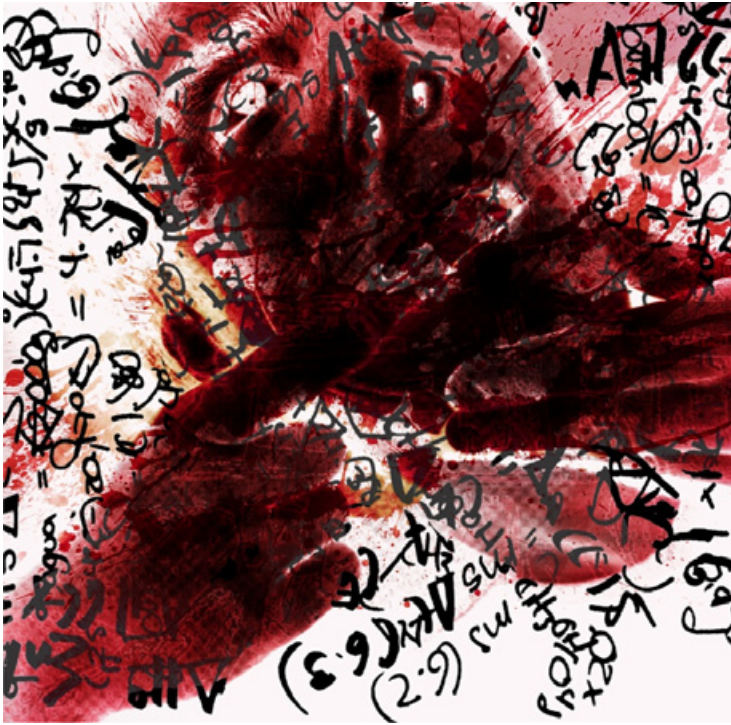
para generar las imágenes, por lo que desde el inicio conceptualicé que éstas serían completamente ajenas al texto que acompañarían en la revista. Se realizaron en este ejercicio cerca de 20 imágenes que combinan la fotografía digital con elementos propios de la gráfica digital.

Como el lector puede ver no se tratan de registros de sucesos que busquen reproducir la realidad; son más bien construcciones electrónicas controladas en una computadora.

Al principio empecé utilizando la fotografía digital como un medio para bocetar

imágenes e ideas que posteriormente haría en gráfica, pero como fue pasando el tiempo esta técnica fue tomando un curso propio a partir de su expresividad intrínseca para volverse un elemento más de experimentación formal y teórico.

Es muy evidente que estas imágenes tratan principalmente de una experimentación formal muy intuitiva, la mayoría de las mismas se empezaron a construir sin ningún fin específico; por lo mismo, éstas no contienen una gran explicación teórica y aunque se ven algunos elementos tipográficos, éstos no son lo suficientemente



Alteración

Fotografía digital, 20x20.4 cm, 2007

complejos para crear por ellos mismos un discurso conceptual.

Sin embargo, se puede considerar que estas son las bases de las composiciones posteriores y también de los principios del manejo de la fotografía digital como una forma de reestructuración y fragmentación del objeto representado.

Un factor que me parece importante en estas piezas es que gracias al elemento electrónico se potencia de manera importante la velocidad de producción de cada imagen; esto quiere decir que aumenta la capacidad de construir discursos y

ver resultados inmediatos sin necesidad de pasar horas en el taller; de igual manera, una ventaja de estos medios es la cualidad de requerir sólo una pequeña inversión en una computadora pero sin necesidad de un espacio especializado para el desenvolvimiento del oficio, bajando así los costos de manera significativa; en este sentido las inversiones posteriores son principalmente el mandar a imprimir las imágenes a laboratorios especializados.

En cierta manera trabajar de esta forma es muy parecido al trabajo de un diseñador: uno arma el producto como un



Caminata nocturna
Fotografía digital, 22 x 16.5 cm, 2007

proyecto pero finalmente el que le da materialidad es un sujeto externo al proceso creativo o a la solución del problema gráfico, claro que siempre con una supervisión directa del productor o diseñador del objeto o la imagen.

Para la construcción de estas imágenes basadas en la idea de la experimentación plástica de la fotografía digital, me basé en un proceso bastante simple y empírico;

primero tomaba una fotografía de cualquier cosa o elemento cercano, para después modificarla, recortarla o alterarla de manera digital sin tener una concepción clara del resultado final. Después, teniendo la composición básica en lo que se refiere al color y estructura, le introducía a la imagen elementos escritos tipográficamente o elementos caligráficos, con el fin de observar cómo la composición era mo-



Sin título

Fotografía digital, 25.5 x 17.5 cm, 2007

dificada por el peso de la letra, su estilo y el sentido del texto. La mayoría de estos elementos escritos buscaban seguir con la estructura compositiva de la imagen, pero conforme se fueron desarrollando las piezas, el texto empezó a tomar mayor importancia por su tamaño y composición, además de que las obras se volvían cada vez más abstractas y poco referenciales a objetos o circunstancias precisas,

dando esto como resultado un pequeño muestrario digital de posibles soluciones formales.

Al final, con estas piezas descubrí que podía utilizar signos numéricos, tipográficos, o elementos caligráficos en composiciones diagonales, espirales o cualquier otra dirección sin la necesidad de esperar una legibilidad precisa.



Ideograma
Fotografía digital (Sticker), 150x150 cm, 2007

3.2.2. Ideograma

Esta obra fue hecha con la idea de experimentar con el formato de un cartel, el tema o el pretexto del trabajo era la cultura egipcia con el reto de buscar alguna forma alternativa de generar la imagen sin utilizar las típicas características referenciales a esta civilización, por lo que esta pieza está enfocada al análisis de la construcción de los ideogramas y jeroglíficos de la cultura mencionada.

En el primer capítulo se mencionó que un ideograma era la abstracción de una idea dentro de un código perteneciente a una sociedad que transmitía una información específica, los ideogramas y jeroglíficos egipcios tienen algunas particularidades que merecen ser mencionadas para la explicación de esta pieza.

Primero tendremos que mencionar que estos símbolos contienen un carácter didáctico en el sentido de que se encuentran

construidos tratando de evitar cualquier forma de expresión personal, esto dicho de otra manera significa que éstos se diseñaron con la idea de ser legibles y esquemáticos a partir de otros elementos de la escritura previos de una cultura.

Por otro lado, la lectura de estos símbolos se da a partir de la dirección en la que los mismos dirijan la mirada, dando la posibilidad de escribirse y leerse en cualquier sentido.

La cultura egipcia se destacaba por su idea de la permanencia, y aunque existían otras formas de escritura enfocadas en el registro de las tareas diarias como son la Hierática, que surgió como una escritura abreviada de la jeroglífica, ya que evidentemente el sistema jeroglífico no era apropiado para escrituras rápidas, lo cual provocó el nacimiento de esta escritura que era mucho más fluida y estilizada. Por su sencillez se podía emplear en textos religiosos, científicos y literarios.

Posteriormente y como una simplificación de la Hierática se diseñó la Demótica. El término demótico viene del griego “demotika” (“popular”) y se refiere a los asuntos diarios; se empleaba en las transacciones comerciales, e incluso en algunas inscripciones en piedra y posteriormente desde la época ptolemaica también se usó en textos científicos y religiosos.

Como ya mencioné antes, la escritura y el arte egipcio estaban basados en reglas

específicas de esquematización; el fin de esto era hacer a los objetos representados lo más reconocibles posible, a eso se debe el uso del perfil del rostro, igual que las manos y los pies, el torso principalmente de frente con una posición estable e inmóvil.

Esta pieza sigue la mayoría de los elementos esquemáticos mencionados; está hecha a partir de varias fotografías recortadas y armadas; se repiten los elementos de forma análoga como el uso del rostro, las manos y los pies de perfil, lo único que no se respetó fue utilizar el torso de frente por cuestiones de composición en relación con el movimiento simulado.

En esta pieza se manejaron medidas naturales para lograr un mayor impacto; se trata de una posición imposible que simula un símbolo escrito sobre una pared. La mayor evidencia de la construcción de esta pieza se encuentra en las manos, ya que tiene 2 manos izquierdas.

Cabe mencionar que esta obra es una sección de una obra más grande que fue hecha en equipo, los otros dos elementos ocupaban el piso y el techo del espacio, la forma en que se escribía en las tumbas y templos egipcios, pero debido a una falta de congruencia en cuanto al estilo de los elementos la pieza no funcionó como un elemento completo, por lo cual sólo presento la sección que realicé de manera individual.

3.2.3. ¡Crak!

Se me pidió en la clase de arte urbano que hiciera un *sticker* para después hacer alguna intervención sobre un objeto; en un principio escogí al metro de la Ciudad de México como la víctima de esta pieza.

Primero construí a partir de varias fotografías al sujeto con la mancha del fondo que en un principio constituiría toda la pieza, pero al verme imposibilitado de modificar al objeto de forma directa tuve que

llevar a este mismo a la imagen, por lo que me dediqué a tomar fotografías de todos los transportes públicos que me iba encontrando en mi diario andar, finalmente por cuestiones compositivas y de color terminé escogiéndome al microbús.

De igual manera acompañé a la imagen con un pequeño texto que dice ¡crack!, nuevamente con una tipografía de “palo seco” este texto funciona como una onomatopeya al mismo tiempo que refiere al



¡Crak!

Fotografía digital (Sticker), 90x93 cm, 2008

preciso momento en el que se le rompe la columna vertebral al sujeto.

Es principalmente una pieza lúdica que tiene como principal propuesta el uso de una estrategia retórica textual, estas revisadas en el primer capítulo de esta tesis, para posteriormente ser aplicada en el espacio público.

3.2.4. Santa madriza

Se nos pidió que como parte de los ejercicios de la clase de intervención urbana modificáramos alguna pieza pictórica, por lo que yo decidí alterar en un primer momento la obra de Rogier Van Der Weyden llamada *El descenso de la cruz* del siglo XV. Esta obra se caracteriza por su alto gra-

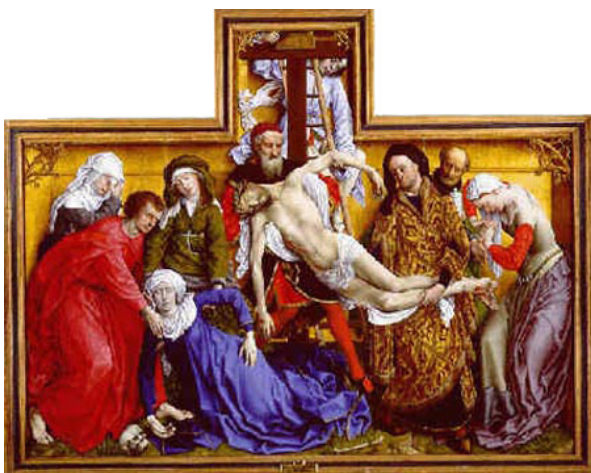
¡DONDE ESTA TU DIOS!
pinche, indio, puto, jodido



Santa madriza

Fotografía digital, 64.5X63 cm, 2008

do de naturalismo renacentista combinado con la tradición artística de la Edad Media, más precisamente con la plástica bizantina, por lo que podemos observar un fondo plano dorado muy propio de la tradición pictórica ya antes mencionada con un realismo anatómico en los personajes.



El descendimiento de la cruz
Roger Van Der Weyden
Óleo sobre tabla, 220 x 262 cm, Escuela
Flamenca, Gótico Siglo XV

Para este ejercicio empecé con una relación muy sencilla al entender a Cristo como el creador universal y al retomar las ideas neoplatónicas de Plotino acerca del artista como el receptáculo de la inspiración divina, por lo que me encontré a mí mismo relacionándome directamente con la figura del creador, al menos en lo que respecta al plano de la imagen. En este momento sólo planeaba modificar la figura de

Cristo a partir de un *collage* utilizando mi propia imagen, pero como el trabajo se fue desarrollando decidí alterar toda la escena y su temática teniendo en mente una postura de crítica social.

Pasé por lo tanto a generar esta escena como una fotografía *collage* a partir de varios sujetos que representaran al sujeto en general (generalización de un sujeto humano), por lo que es muy fácil deducir la necesidad de algún tipo de uniforme que destacara este aspecto simbólico; ese uniforme es el traje.

Me basé en los dorados de la pintura ya antes mencionada para generar la atmósfera, y a partir de eso sólo modifiqué la idea de piedad, compasión, tristeza, pérdida del ser amado y la transformé en furia, escatología, racismo, elitismo y odio a un similar en un momento cualquiera de esta ciudad, tomando como referencia espacial inmediata al microbús del fondo.

Para el siguiente paso realicé una serie de unas 25 fotografías de mi persona en diferentes actitudes para después seleccionarlas y aplicarlas en la imagen. En este primer momento ya tenía el discurso visual construido, pero al pasar los días encontraba que la imagen siempre hacía una referencia a una especie de baja autoestima e instinto autodestructivo, por lo que decidí potencializar el discurso con un texto muy simple que se refiriera a todos los temas ya

antes mencionados, al mismo tiempo que la tipografía buscaba imitar a la aplicada en las revistas y periódicos amarillistas denotando su sentido vulgar y violento.

La tipografía en este caso se tomó directamente de un periódico amarillista llamado *La prensa*. Este periódico tiende a mostrar en la primera plana una fotografía excesivamente violenta de algún accidente, asesinato o algo similar, con un texto que indica algún tipo de sorpresa, como si lo estuvieran gritando. La tipografía tiende a ser de tipo “egipcio” en el sentido que no contiene ningún tipo de adorno o serife y sus letras son muy gruesas y alargadas para llamar la atención, además de que estas van rojo para tener un mayor impacto en el lector, y regularmente estas solamente son acomodadas dependiendo de la longitud del texto para que ocupe aproximadamente un tercio de la hoja de la primera plana.

En la parte inferior dice: “Dónde está tu dios, pinche, indio, puto, jodido”.

“Dónde está tu dios”, con esta frase genero una relación de poder sobre el sujeto subyugado, al mismo tiempo que una sensación de abandono; por otra parte, para remarcar la idea de xenofobia, se utilizo una cantidad de insultos bien escogidos de uso común de nuestra comunidad:

- Pinche: Como inicio de cualquier insulto dicho en la Ciudad de México.

- Indio: Por el racismo.
- Puto: Por la homofobia.
- Jodido: Por el elitismo.

Con esto se acentúa la idea de xenofobia de toda la pieza, al fin y al cabo se trata de una agresión de un sujeto a su homólogo, y éstos sólo se diferencian por la situación de poder en la que se encuentran

3.2.5. Los hijos del Maíz

Las piezas anteriores que han estado basadas en obras de otros artistas sólo han generado una relación en sus bases ideológicas y temáticas, mientras que esta pieza está ligada a la original a partir de las ideas que la conforman; la finalidad de que las obras se parezcan tanto a la original es hacerlas más legibles a un público no estudioso del arte y así provocar una comunicación mayor con el espectador.

Para generar este tipo de piezas se requiere de una pequeña investigación bibliográfica de la obra original para tener una noción del discurso y la forma de construcción de la copia.

La obra es de Leonardo Da Vinci, *La última cena*. Ésta comprende 5 secciones básicas, en cada una se encuentran tres apóstoles generando un triángulo compositivo entre ellos, el quinto grupo o central sólo contiene a Cristo, formando él mismo un triángulo con sus brazos y su



Los hijos del Maíz
Fotografía digital, 160x64 cm, 2009

cabeza. Las ideas del *sfumato* y la composición con base en colores también se hacen presentes sobre todo en la idea de que los tonos azules y fríos se construyen en el fondo mientras que los elementos de primer plano llevan tonos cálidos. También podemos observar en la original que los trazos compositivos del fondo nos muestran la perspectiva de la escena. Estas líneas recaen en la cabeza de Cristo, volviéndolo el centro tanto temáticamente como compositivamente.

Ahora bien, mi versión está construida de la misma manera: son varios grupos de sujetos que conforman en sí pequeños módulos, pero a diferencia de la obra original, estos conjuntos se constituyen de 2 ó 3 sujetos por cuestiones de espacio. Las líneas de la perspectiva también están acentua-

das sólo que esta vez se trata de un espacio abierto, por lo que éstas son evidenciadas por los edificios, la mesa y los puestos de comida que acompañan a toda la composición.

El sistema de colores es exactamente el mismo que el de la pieza original, en este sentido los azules se ven en las nubes y los edificios del fondo mientras que los tonos rojizos están presentes en los planos de la imagen que son más cercanos al espectador, como son algunos edificios, los personajes y la mesa.

La pieza original trata del momento en que Cristo le dice a sus apóstoles que uno de ellos lo va a traicionar, por lo que se puede observar la confusión y la tristeza de éstos; en mi pieza el centro de la imagen es un sujeto santificado que saca

una pistola para atemorizar a un pequeño grupo de personas que se encuentran a su izquierda, lo cual hace que los demás grupos se encuentren en pequeños módulos temáticos que no son afectados por lo que pasa en el centro de la misma, es un caos total.

Los módulos temáticos tratan de izquierda a derecha de: un joven se droga mientras asaltan a otro a su lado, uno observa la televisión de manera enajenante mientras que otro se desconecta de la realidad mediante el alcohol, el sujeto del centro saca una pistola mientras que el grupo que está a su izquierda reacciona de múltiples maneras, uno se asusta y se echa para atrás, otro que está detrás de él lo insulta pero simula que esa seña obscena es para otro que no está en la escena por miedo a represalias, y el último de este grupo se tapa la boca tratando de silenciar un aullido de terror y frustración. El último módulo temático muestra al discóbolo que es un signo de las ideas filosóficas, estéticas y artísticas que le dan sentido a nuestro eurocentrismo nacional y a un lado de éste vemos a un vagabundo que le pide limosna.

Por un lado estamos ávidos de un grupo de imágenes y de conceptos heredados de las corrientes artísticas y el pensamiento europeo, por lo que muchas de estas escenas poco tienen que ver con la formación de nuestra propia imagen basada en la he-

rencia genética. Esta obra trata de generar una identidad regional¹⁰¹ a partir de la alteración del discurso original; dicho de otra manera, la pieza trata sobre la modificación de los elementos europeos en objetos y espacios puramente urbanos y mexicanos, se trata de una reinterpretación de la escena religiosa en una comida de mercado de los sábados.

Si bien el espacio del discurso de la imagen se puede definir por el grupo de objetos que se interrelacionan entre sí, es importante mencionar que estos objetos funcionan de manera significativa, así que si modificamos los objetos dentro de un sistema de código podemos generar variantes signícas. Incluso los sistemas retóricos funcionan de esta manera, se trata del posicionamiento de los símbolos relacionados con los demás elementos para generar un discurso.

Posteriormente, como un experimento de esta pieza, pensé que podía simular una página de revista de chismes televisivos con el fin de crear un falso documento y una crítica social sobre el enajenamiento general de la población por los medios de comunicación masiva.

¹⁰¹Cuando hablo de una identidad nacional no me refiero al mexicano con sombrero o al indígena retratado por el movimiento muralista, con esto me refiero al mexicano que es parte del proceso globalizador, al que come tacos y escucha a *Metallica en su Ipod*.



TV notas
Fotografía digital, 31 x 40 cm, 2009

3.3 LAS INTERVENCIONES

Las piezas que a continuación presento se encuentran en esta sección porque el único factor que las liga es el uso de la técnica como un elemento secundario, esto quiere decir que estas obras anteponen la idea sobre el material; esto a su vez nos refiere que la experimentación es principalmente de tipo teórico.

Se trata en su mayoría de piezas procesales que existen ya sea de manera efímera o como un documento del proceso

plástico; y a su vez estas obras presentan al artista ya no tanto como un profesional aislado y encerrado en el mundo del arte, sino que lo entienden como un sujeto activo en el medio urbano en el que éste se desarrolla.

Otros factores que unen a estas piezas son tanto la unión de conceptos de diseño con las ideas artísticas propias del arte conceptual y otras corrientes ya revisadas, así como la relación con obras anteriores.

3.3.1 Registro



Registro

Yesica Moreno Barrientos y David Téllez Girón Godínez.

52 registros a dos personas en fotografía, dibujo a tinta sobre papel, acrílico y objetos insertados. Cuaderno tamaño carta de 100 hojas, 2007

Esta obra consta de 52 registros temporales sobre dos personas, cada hoja del cuaderno marca un momento específico, esto quiere decir que aunque los 2 creadores de esta pieza se encuentren separados por el espacio, a ciertas horas específicas crean un registro al mismo tiempo durante los 5 días que el proceso de creación duró. Por un lado la compañera de la maestría llamada Yesica Moreno Barrientos toma una fotografía de sus pies y anota lo que está haciendo, mientras que yo hago un dibujo rápido de lo que veo y anoto mis ideas. Al terminar el proceso de registro nos volvemos a reunir para juntar ambas experiencias en este pequeño cuaderno.

La idea es muy simple; aunque Yesica se encontraba en otro lugar de la República

Mexicana (Veracruz), el hecho de tener la constante obligación de hacer el registro provoca que la experiencia del momento sea compartida y significativa aunque este instante no tenga nada de especial. Lo anterior provoca que este momento compartido adquiriera una nueva significación y sea fácilmente reconocible por el registro en los diferentes medios representativos que se utilizaron (fotografía, dibujo, texto, recortes y objetos).

La imagen se muestra en diferentes medios plásticos haciendo hincapié a los elementos referenciales entre los signos, esto quiere decir que los medios técnicos conllevan una significación específica, como la fotografía al buscar ser un elemento objetivo de la realidad circundante y enmarcada por el ojo del autor, mientras que el dibujo se muestra como un ejercicio compositivo de observación del entorno que está íntimamente ligado a la subjetividad de la forma y la técnica del dibujante. Por otro lado el escrito tiene esta misma finalidad. Yesica registró el espacio en el que se encontraba o sus acciones, aunque éstas fueran mínimas se muestran como hechos, mientras que yo registré mis ideas personales sobre la experiencia vivencial que ocurría en ese momento. Dicho de otra manera ella funcionó en ambos medios como un elemento objetivo *de facto* y yo trabajé como la subjetividad de la reflexión.



Detalle

Todo en esta pieza es registro, tal vez el registro de hechos o ideas que sin un medio como los que se utilizaron no se mantendrían en la memoria, y tal vez estos hechos o ideas no adquieren relevancia por sí mismos, el acto de registrarlos de alguna manera es lo que termina dándoles una importancia significativa tanto para los dos sujetos que compartieron el proceso, como

para cada uno de ellos y su experiencia personal.

3.3.2 Proyecto Panacea

Transitamos todos los días por esta ciudad que se muestra ante nuestros ojos como una urbe enferma y decadente, producto de una mala administración de los recursos financieros además de otros muchos facto-



Panacea
45 intervenciones, medidas variables, 2007

res, por lo que diariamente nos encontramos rodeados de baches, hoyos, edificios abandonados, automóviles oxidados, etc.

Con esto en mente me dispuse a encontrar una solución cercana a mis posibilidades, y basándome en el pensamiento primitivo-mágico que discutimos brevemente en el primer capítulo (primitivo por su temporalidad mas no por su complejidad), me encontré diseñando una pequeña estampa que tenía como finalidad ejercer algún tipo de poder divino o celestial curativo sobre los objetos en los que era colocado. Este poder era dado en una primera instancia por los símbolos religiosos de las cuatro religiones con más seguidores del mundo, y en un segundo momento por la palabra que se muestra al centro: “Sana”.

La tipografía de la palabra *sana* tiene dos funciones: por un lado busca ser fácilmente legible y contrastar con las formas curvas y orgánicas que acompañan a los símbolos, esto a partir de los trazos rectos y geométricos de las letras y el interlineado, provocando una separación o distancia inmediata con la imagen, al mismo tiempo que produce un efecto como de bloque en el centro de la imagen.

Por otro lado la tipografía provoca que la estampa solo tenga una posición lógica, esto quiere decir que obliga a la flor a estar en una horizontal para que se pueda leer claramente.

Ahora bien, esta pieza tiene su origen en el entendimiento del poder de las imágenes sobre la realidad tangente, a esto me refiero cuando hablo del pensamiento primitivo-mágico, también conocido con una finalidad mágico propiciatoria.

Al principio los objetos que eran intervenidos por esta estampa iban desde el concreto del piso roto, pasando por los automóviles, las paredes rayadas, hasta los árboles mutilados. Después de un tiempo apliqué la estampa sobre un señor que tiene diabetes y sobre una chica con cáncer terminal, lamentablemente tendré que decir que la estampa no sirve ya que la chica murió a los pocos meses de la aplicación de la misma.



El carácter lingüístico de esta pieza recae en el entendimiento de las palabras y los conceptos que éstas contienen como

hechos ontológicos (al menos en el pensamiento primitivo y analógico), lo cual en el pensamiento contemporáneo es visto como una mentira ya que si esto fuera cierto uno debería tener cuidado con los minotauros y los unicornios en la calle.

Al juntar los símbolos religiosos la reacción en el espectador fue muy diversa pero siempre negativa, algunos dijeron que era imposible que estas creencias existieran en el mismo espacio, y otros comentaron que veían en el símbolo una especie de maleficio satánico.

La realidad es que la estampa estuvo basada en la abstracción de una flor como la que dibujan los niños de edad temprana, así que además de buscar generar alguna acción propositiva en el espacio urbano, de una manera secundaria buscaba llenar de flores y colores el concreto que nos rodea en esta ciudad.

Sólo puedo justificar estas reacciones negativas hacia la estampa en el hecho de que la creación del diseño requirió un sistema de código simbólico alterado, donde los símbolos por sí mismos en el espacio cultural adecuado connotan ciertas creencias específicas, pero el simple hecho de juntar estos elementos en el mismo lugar modifica las connotaciones, denotaciones y otras significaciones muy subjetivas y viscerales.

Nuevamente el texto aparece en esta imagen como una afirmación o como una acción, pero aunque la tipografía ocupaba

la mayor parte del espacio de la estampa, los espectadores percibían a los símbolos en primer lugar y pocos notaron que existía una palabra al centro.

Como una acción postproceso decidí generar una composición de tipo *collage* con todos los registros en forma de cuadro para poder presentarlo como pieza artística en los espacios que le corresponde a este tipo de manifestaciones, donde la fotografía funciona solamente como el registro del proceso de la pieza.

3.3.3 Las ilustraciones

Cuando uno piensa en la retórica de la imagen es muy fácil hacer hincapié en las ideas de la semiótica aplicada en la publicidad para los discursos visuales; yo entiendo a ésta como la interacción de los símbolos en el plano de la imagen, esto quiere decir que el ordenamiento de los símbolos lingüísticos o gráficos en busca de la persuasión o la construcción del discurso plástico es la retórica visual.

Las piezas visuales artísticas clásicas se configuraban con una especie de retórica visual donde los símbolos eran organizados para acentuar el tema del cual la pieza hablaba; uno tenía que ser un profesional en estos símbolos, ya fueran dados por la iglesia, la tradición o por el medio en sí.

Estas obras tratan de la modificación interna del discurso visual original a par-



Fantasia Pop

Ilustración y fotografía digital, 40 x 50 cm, 2008

tir del reconocimiento de los símbolos y el contexto histórico. El discurso conceptual de estas piezas es muy parecido al de otras que ya mencionamos, como son *Los hijos del maíz* y *Santa madrina*, esto se debe a que estas piezas de fotografía nacieron como una forma de evolución de las obras que presento en esta sección. Se pasó de las ilustraciones a la fotografía ya que ésta daba un sentido más realista a las imágenes, al mismo tiempo que permitía hacer referencia a documentos y revistas amarillistas como el *TV notas*, el *Alarma* o el periódico *El Gráfico*.

La primera pieza que presento, *Fantasia Pop*, es la que dio origen a las demás; y fue consecuencia de la necesidad de construir una obra para una exposición colectiva que tenía como temas el arte pop, el kitsch y el erotismo. Por ello que me pareció muy fácil trabajar con el elemento de la tradicional imagen de la Virgen de Guadalupe y alterarla con la metodología ya mencionada (modificación de la simbología).

Mi pieza muestra una virgen caricaturizada y semi desnuda, que es acompañada por elementos de la cultura popular como son los microbuses, el taxi, el fondo que representa una colonia popular, etc. Esto es resultado de pensar en la deidad de la Virgen de Guadalupe no como un ideal de amor divino y paz, sino como un factor activo de la conducta agresiva de nuestra comunidad. Esta virgen no se encuentra en el

plano astral de lo divino, sino que camina con su gente y actúa de una forma propositiva o negativa en el ámbito urbano.

Es una virgen que soporta la vida igual que la gente que cree en ella, que vive y sufre con los suyos, y al mismo tiempo se le puede ver como un héroe urbano muy al estilo de las imágenes industrializadas de las revistas de comic americanas.

Esta imagen dio como consecuencia que repitiera el ejercicio algunas veces más, pero ahora siendo consciente de las implicaciones metodológicas que se requerían, así que con una motivación más lúdica que artística me propuse a crear *La visión de Mateo y Hada*.

La visión de Mateo hace referencia directa a la obra de Caravaggio llamada *San Mateo y el ángel* de 1603, donde el apóstol aparece escuchando a un ángel que le dicta la Biblia. Esta es la segunda versión de la obra ya que en la primera el autor representó a San Mateo como un campesino que no sabía escribir y por razones políticas el apóstol no podía ser representado en harapos y sucio, y el ángel a su vez se mostraba guiando su mano ya que el apóstol era analfabeta.

Mi propuesta tiene que ver más con la segunda versión, donde el santo es representado como un chofer de microbús que se muestra asustado por la visión divina de la santa muerte (o la catrina) que aparece para dictarle la Biblia, en este caso el libro



La vision de Mateo
Ilustración y fotografía digital,
40x50 cm, 2008

semanal para que éste lo apunte y disemine la palabra del creador vía mensaje de texto de celular.

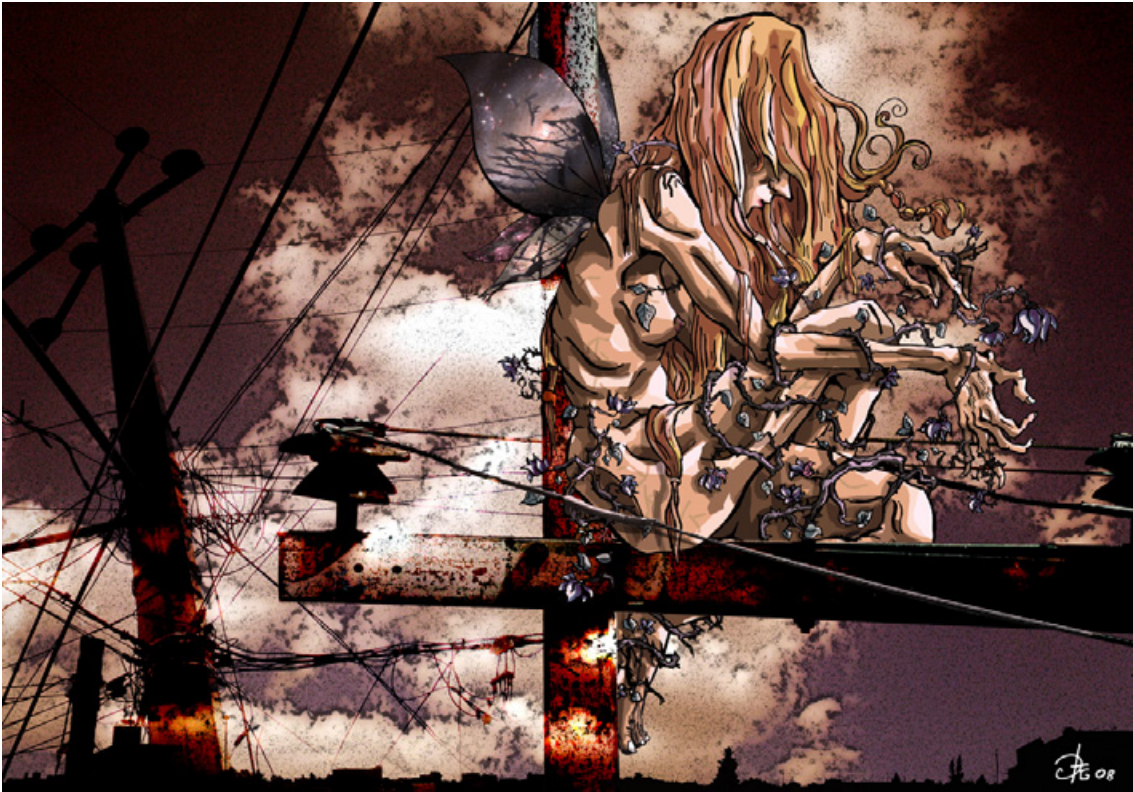
Hada por otro lado es una pieza menos compleja en su sentido simbólico, se trata nada más de la utilización de un personaje de fantasía en el espacio urbano.

Igual que pasó con las piezas anteriores, la obra *Elevación en Juárez* es la reconstrucción o apropiación de otra pieza conocida como la lápida de Pakal. Y antes de entrar en materia de definición de esta pieza me

parece importante dar una pequeña explicación sobre la obra original.

Esta pieza trata sobre el momento en que el rey maya Pakal muere y su espíritu se encuentra indeterminado entre el inframundo y el reino celestial, por lo que la obra original puede ser entendida en tres niveles: el mundo celestial, el terrenal y el inframundo.

Esta misma obra contiene un gran número de referentes simbólicos sobre las tradiciones de la cosmovisión de la cultura a



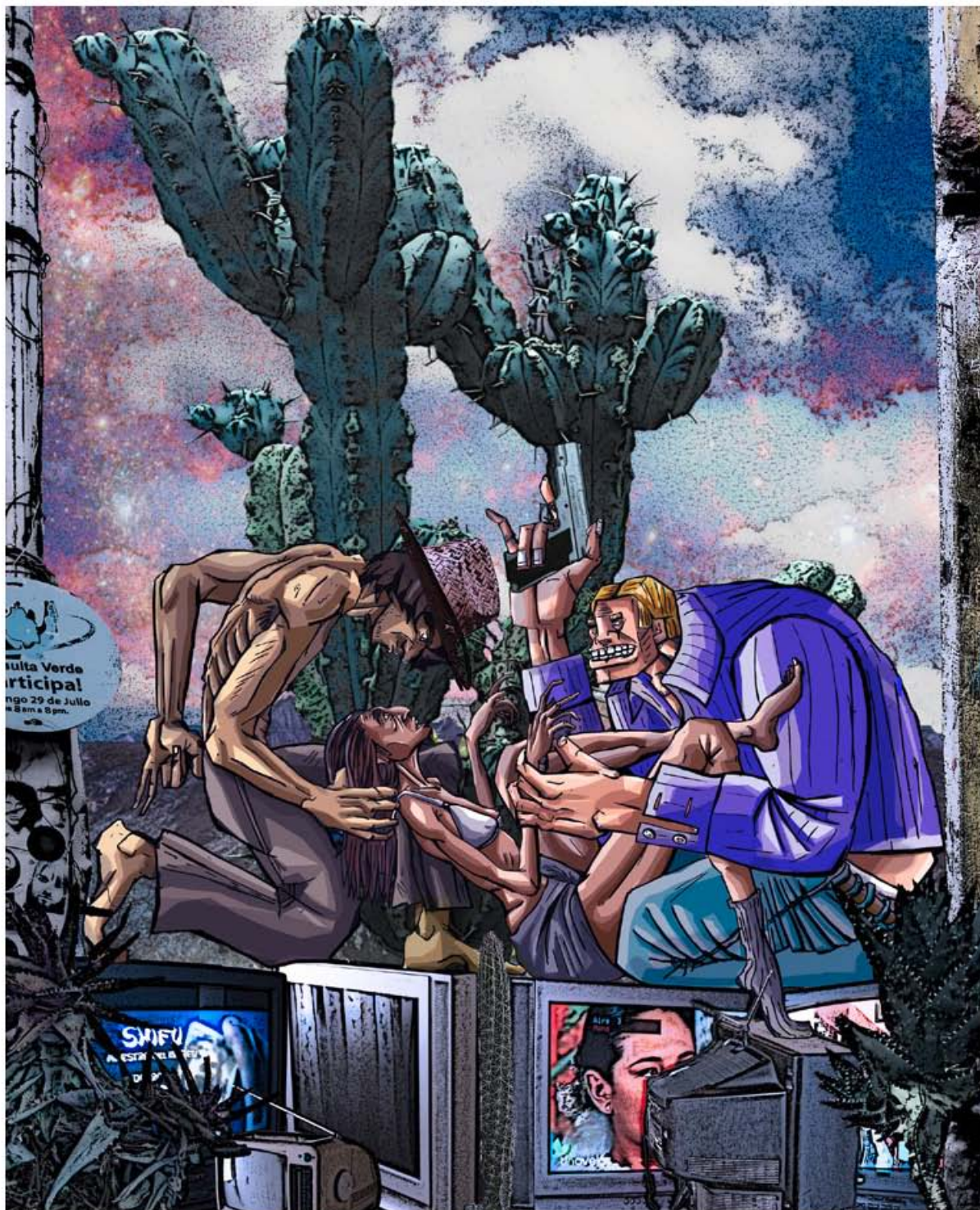
Hada

Ilustración y fotografía digital, 60 x 40 cm, 2008

la que pertenece. No me parece necesario para este trabajo hacer una definición puntual de cada elemento por lo que pasaré a explicar la pieza resultante.

Mi versión de la obra trata del momento en que una mujer en el norte del país es violada por sus semejantes mientras se encuentra encima de un sinnúmero de objetos de entretenimiento popular que funcionan como una forma de enajenación o indife-

rencia social. La obra, igual que las demás piezas, modifica los símbolos de la original para después darle una lectura en el espacio contemporáneo. Lo que hace a esta obra importante en relación a las demás, es que ésta tiene como finalidad y parte del discurso generar una crítica social hacia las actitudes del público que ve como entretenimiento ciertos hechos que le son ajenos ya sea por distancia o por indiferencia.



Elevación en Juárez
Ilustración y fotografía digital, 65 x 80 cm, 2008

3.3.4 Retratos

Las siguientes 2 piezas, igual que las anteriores, nacieron como un ejercicio de intervención a un objeto y a su significación, lo único diferente en estas obras fue el proceso de aproximación al objeto que sería modificado; incluso se podría decir que estas piezas más que objetuales son procesuales en su sentido de propuesta artística.

El proceso técnico para ambas piezas fue el mismo: primero tomé una fotografía del objeto para después dividirla en pequeños segmentos en un programa de diseño gráfico (Fireworks), para posteriormente exportar al archivo como otros dos elementos; por un lado un archivo fuente que tenía la información de la organización de los segmentos, mientras que el otro archivo contenía los segmentos de la imagen original en sí.

En una segunda etapa utilicé otro programa de diseño de páginas Web (Dreamweaver) para poder ver los 2 elementos de

manera independiente; con esto tuve la posibilidad de tomar solamente el código HTML para pasarlo a un programa de texto (Word), y así tener al mismo objeto pero de una manera digitalizada y desmaterializada.

Popularmente se dice que un retrato es bueno porque representa u observa la esencia de lo retratado, con esta idea tengo que decir que estas piezas han de ser de lo mejor que el mundo ha visto ya que no se puede llegar a una esencia más íntima que el código de construcción de un objeto visible. El código HTML funciona en la realidad digital como un análogo del ADN o de la organización molecular de los objetos tangibles. Estas mismas obras requieren de un elemento tercero para reconfigurarlas como formas visibles, pero la finalidad de la pieza era desmaterializar un objeto de uso común y altamente reconocible por casi todos los seres humanos.

```
<td rowspan="2" colspan="11"></td>
<td rowspan="2" colspan="95"></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td rowspan="2" colspan="91"></td>
<td rowspan="2" colspan="13"></td>
```

Retrato de una botella de Coca
Cola (detalle)

Lenguaje HTML, 110 páginas,
2008



Retrato de una botella de Coca Cola y retrato del Che

Igual que en el subcapítulo dedicado a las artes electrónicas, en esta pieza el factor más importante de cultura o de construcción del trabajo termina siendo la base de datos textual que al mismo tiempo es lo único que queda del objeto original.

Al presentar estas obras en los espacios dedicados al arte se genera una nueva gama

de códigos denotativos y connotativos acerca del objeto artístico y de la aplicación de la tipografía en el objeto estético.

Estas piezas están altamente relacionadas con el arte conceptual analizado anteriormente, ya que el uso de una estrategia metodológica clara elimina a todos los elementos subjetivos de la representación del

objeto, además de configurar a la forma plástica dentro de una mecánica antiretinal y hasta antiestética.

Lo único estético en las piezas es el título de las mismas, se seleccionaron estos temas en relación con el factor del conocimiento popular que existe hacia ellas; si la universalidad en nuestros tiempos está relacionada con las instituciones que distribuyen y controlan las ideas y el conocimiento, no podría haber algo más universal que una botella de Coca Cola, además de que al utilizar el lenguaje HTML la lectura de la misma se vuelve universal.

Por otro lado, el usar una fotografía tan conocida en el mundo como es el retrato del Che, también lleva consigo una desmitificación de las connotaciones históricas y políticas de la misma, por lo que pasa de ser un elemento significativo a uno de consumo popular en el mercado del arte.

Como un proceso posterior decidí que podía volver a materializar a los objetos antes mencionados, la estrategia fue muy simple, sólo tuve que imprimir el código y mandarlo a encuadernar para que me quedara una especie de libro de artista. Pero considero que el aspecto mecanicista del proceso podía ser acentuado en estos libros por lo que los empasté en un tono rojizo para que hicieran referencia por un lado a la Coca Cola y por otro al comunismo, esto provocando una homogenización de los temas al darles la misma importancia.

La tipografía utilizada en estas piezas es la que da el programa de procesamiento de texto llamado Microsoft Word por default (Times New Roman), esto buscado acentuar el carácter electrónico y mecánico de la pieza

3.3.5 Proyecto Baby Monkey Army

La *Baby Monkey Army* nació como un proyecto de manifestación política y social acerca de la institucionalización del arte, en un primer momento buscaba algún tipo de estilo artístico que no dependiera de elementos teóricos estéticos ni de ningún tipo de crítico, y que al mismo tiempo diera la posibilidad de la experimentación plástica en el espacio urbano, así que con mis conocimientos en street art diseñé a un pequeño personaje que tuviera una postura revolucionaria de invasión y proclamación política. Se buscaba que este pequeño personaje tuviera algún tipo de conducta sádica y destructiva al mismo tiempo que fuera dulce y tierno.

También hay que tener en cuenta que cuando se hace un proyecto de arte urbano, el público que va a tener contacto con él es el que pasa todos los días por esas calles, por lo que no tiene ninguna responsabilidad de saber sobre arte desde la postura histórica o teórica; por ello este proyecto busca ser lo más directo en cuanto a referentes simbólicos basados en las caricaturas.



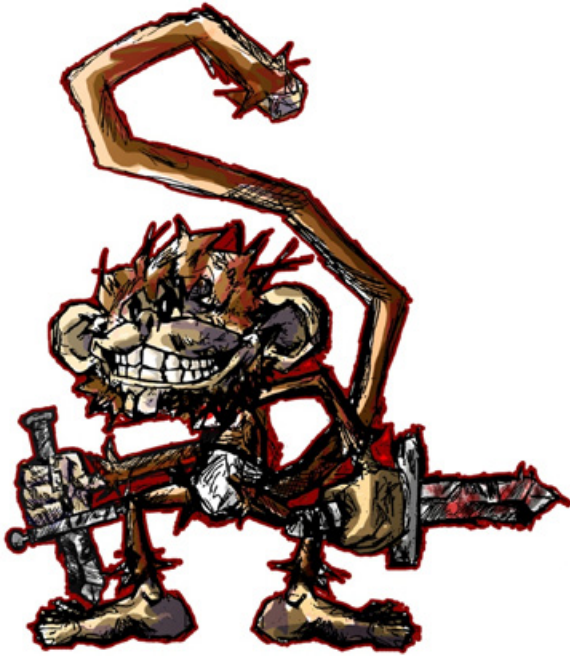
Como mencionamos anteriormente en el segundo capítulo de esta tesis, las intervenciones urbanas nacen como una forma de invasión en el espacio público, la finalidad de las mismas es principalmente ha-

cerse ver con una política de ilegalidad y destrucción dejando una marca personal o *tag*. En este sentido el personaje funciona como ese *tag* constante, al mismo tiempo que yo no busco un reconocimiento tradicional por mi trabajo en esta área, por lo que trato de que no exista ningún factor de identidad propia provocando que la organización de este personaje se muestre autónoma.

Hay pequeñas estampas que contienen un logo de la organización y una dirección electrónica, esto con el fin de lanzar al mundo manifiestos políticos de la *Baby Monkey Army*. Es evidente que parte de su estética en un principio estaba basada en la iconografía nazi pero como se ha ido de-



Barco Pirata
Ilustración digital sobre papel batería y papel
hecho a mano, 43x27.9, 2009



sarrollando el proyecto, su estética se ha vuelto independiente.

Se escogió a un pequeño mono bebé como el personaje, ya que éstos son vistos como una subespecie que puede ser utilizada, ya sea como diversión o para prácticas científicas en las cuales muchas veces no sobreviven; por ello se puede decir que se trata de una representación simbólica de un pequeño grupo social desprotegido y abusado, este grupo toma la iniciativa de tomar venganza del ser humano, por lo que busca los medios más violentos y sanguinarios para retomar el poder y el respeto.

Las intervenciones de estos stickers van desde las imágenes tamaño carta hasta estampas de dos metros, la constante es la violencia intrínseca que éstos muestran, ya

sea por la invasión del espacio público o por las acciones que realizan en el mismo.

La principal referencia artística de este proyecto no está en el arte urbano, se puede decir que son unos personajes postdadaístas, ya que buscan remarcar la violencia natural en el ser humano al mismo tiempo que funcionan como una resistencia de las ideas políticamente correctas, el único fin que tienen es la destrucción masiva de todo lo que el hombre haya construido y sacralizado. La destrucción sin ningún fin es el motivo último de este personaje.

A diferencia de algunos dadaístas, este personaje no busca la reestructuración de la sociedad, sino que se muestra desesperanzado y lleno de odio por lo que lo único que le queda es el sabor del sadismo y la búsqueda de su propia destrucción, ésta llevada a cabo por la lluvia o cualquier otro elemento que destruya a la pieza.

El solo hecho de su existencia conlleva una pequeña revolución respecto al sistema económico, ya que nada de lo que se ve en la estampa tiene un fin de venta, comercio o capitalización. Se trata de un proyecto de arte gratuito y anónimo, lo cual lleva consigo una postura política de anti instituciones y anti histórica.

En un principio las obras iban dirigidas a cualquier espacio urbano, pero como fue evolucionando el proyecto me di cuenta que éstas tenían una mayor carga política y un mayor impacto si eran puestas sobre



Déjame ver tus ideas

Ilustración digital sobre papel y cartel publicitario de shampoo, 40x81cm, 2009

otras imágenes o interactuaban con ellas; esto se debe principalmente a que ambas funcionan en el mismo espacio cognitivo (imagen-imagen), además de que al atacar a la publicidad adquieren un sentido destructivo mayor de antisistema y contra las ideas de lo bello, lo perfecto, así como de la enajenación provocada por los medios masivos industriales.

Las intervenciones no son solamente llevadas a cabo en el espacio urbano, sino que con las mismas ideas alteran los espacios de los documentos escritos como son las revistas y los periódicos; sólo se necesita cambiar una fotografía para que toda la noticia adquiriera una significación alterna.

El texto en estas obras es aplicado en forma de falso documento buscando jus-



Voyerista
Ilustración digital en baño público de mujeres,
20x22 cm, 2009

tificar o relatar una historia alterna a la realidad. En estos mismos documentos se justifica la aparición de estos personajes como una venganza de una especie desprotegida con un manifiesto político que no es más que el manifiesto dadaísta modificado.

Estos mismos textos contienen toda una estrategia retórica y ortográfica, al fin y al cabo los monos no saben escribir muy bien. La mayoría de sus textos son artículos o escritos intervenidos a los cuales se les cambian algunos elementos como son los adjetivos y algunos determinativos, con el fin de construir una identidad propia en los personajes.

La reacción de los espectadores ha sido diversa, por un lado algunos se enamoran fácilmente de ellos por sus características

infantiles e ilustrativas, otros tantos los consideran una forma de vandalismo urbano y los ven con desprecio al punto de destruirlos o alterarlos. La alteración de las piezas me parece interesante ya que se le puede considerar una intervención a la intervención que tiene la capacidad de modificar el sentido de la pieza.

La propuesta artística está principalmente en la idea de utilizar a los medios electrónicos y escritos (Internet), como la manera en que se justifiquen las piezas, además de darles un aspecto narrativo y realista; por lo que la mayoría de las acciones suceden en un momento secundario cuando toda la fantasía de los personajes es narrada de forma escrita, creando una pequeña mitología de la destrucción del ambiente urbano.

3.3.6 El rey y gobernador de todo el universo

Esta obra fue un pequeño *performance* que se realizó en el coloquio de estudiantes de posgrado de artes visuales en el 2009 en la ENAP (Escuela Nacional de Artes Plásticas). Se nos pidió a los becarios que expusiéramos nuestro proyecto de investigación en el coloquio teniendo en cuenta que cada conferencia tendría una duración máxima de 20 minutos, así que pensé que era un buen momento de tomar una actitud activa sobre ciertos hechos a los que la población está acostumbrada como la corrupción por parte de los gobernantes.

Acababa de pasar un hecho nefasto cuando en un estado del norte de la República se incendió una guardería dejando a más de un niño muerto como víctima de la corrupción de los funcionarios y administrativos responsables de la seguridad de la misma así como del espacio donde esta fue colocada.

Esto me llevó a pensar en la actitud de agachados y demás de la cual el mexicano es tan orgullosamente dueño, por lo que me cansé de quejarme y tomé la decisión de hacer una acción drástica.

Como ya se mencionó la conferencia fue pensada para que durara 20 minutos exactos, estuvo enfocada a mostrar las piezas que había generado durante el transcurso de los estudios de postgrado, pero la descripción de éstas tenía un sentido retórico;

empecé por describir las piezas que eran más formales e irrelevantes, al mismo tiempo que tendrían como lugar de exposición lógico las galerías y los centros de arte institucionalizados. En un segundo momento mostré piezas que tenían elementos lingüísticos más complejos, esto con el fin de demostrar que las piezas fueron resultado de cuestionamientos teóricos sustentados en argumentaciones plásticas y filosóficas.

Posteriormente expuse piezas que eran relevantes por su carácter regionalista y de resistencia hacia las corrientes extranjeras del *Main stream*, esto con la finalidad de mostrar que en las últimas piezas existe una responsabilidad moral con la sociedad que me circunscribe, y que las ideas del estructuralismo hacen eco en mi teoría plástica.

Entonces por último llegó el momento de tomar una actitud activa, describí los hechos antes mencionados para llegar a la conclusión de que el gran problema de este mundo y el país era que no lo gobernaba yo, en ese momento y aprovechando que existía un público cautivo, me auto coroné como el rey de todo el universo buscando hacer visible o acentuar que tales hechos son responsabilidad de cada sujeto que los permite o se queda callado ante ellos. Nombrarse como una autoridad tiene la consecuencia de que uno se hace responsable por su propia actitud y el espacio social que ocupa.



La Universidad Nacional Autónoma
de México



otorga a
David Téllez Girón Godínez

el título de
Rey y Gobernador del universo

en atención a que demostró tener hechos los estudios conforme a los planes autorizados por el Consejo Universitario y haber sido aprobado en el examen profesional que sustentó el día 16 de mayo de 2007, según constancias archivadas en la misma Universidad.

*Por mi Raza hablará el Espíritu
Dado en la ciudad de México Distrito Federal,
el día 30 de agosto de 2007.*

El Secretario General

Enrique Del Val

El Rector

Dr. Juan Ramón de la Fuente

Con esto mismo buscaba la responsabilidad total con mis piezas artísticas que debían estar fundadas en la sociedad que me rodea, al mismo tiempo que negaba la esclavitud que los países como México mantienen en el sentido de ser una frontera del arte y del conocimiento en general, ya que principalmente toma las corrientes norteamericanas y europeas y las copia con algunas modificaciones mínimas formales, pero nunca teóricas. Es una manera de exigir arte de mexicanos sobre mexicanos y para mexicanos.

Por esta postura política se me ha criticado mucho, ya que ni busco la fama internacional ni el poder institucional, sólo pienso que una manifestación artística debe estar basada en el mundo que nos rodea y no en la búsqueda del bienestar personal. El artista debe trabajar como el ingeniero o el médico para hacer de este mundo un lugar mejor y su recompensa final es el trabajo en sí; el arte, igual que la ciencia y la filosofía, sirve para explicar el mundo sólo que utiliza otras herramientas.

Al final de esto sólo puedo decir que es un sentimiento sintomático del momento histórico en el que vivo. Igual que muchos otros estoy harto de muchas cosas pero sobre todo de callarme la boca.

3.3.7 Juanito Ready Made

En el 2007 una amiga doctora me hizo un pequeño regalo extravagante, se trataba de

un pequeño feto que había sido abortado en una clínica de salubridad. A este feto lo coloqué en un frasco de formol para que se conservara y a un lado del escritorio donde regularmente trabajo. Durante ese tiempo se me hizo tan familiar su presencia que no tuve otra opción que adoptarlo como mi hijo no nato, además de ponerle un nombre para reconocerlo: “Juanito el feto”.

Con el paso del tiempo se me ocurrió que podía utilizar al feto para construir un discurso artístico, así que retomando las ideas de Duchamp sobre el *ready made* mandé encerrar al feto en un cubo de acrílico que tuviera escritas sus especificaciones biológicas. Encontrar quién hiciera este trabajo fue muy sencillo ya que este tipo de piezas se realizan constantemente para exposiciones en escuelas de medicina con fines de estudio.

La propuesta es simple: Duchamp utilizaba al *ready made* para generar una actitud antiestética en el público, buscaba que sus objetos industrializados fueran lo más inertes posibles, que no generaran ningún tipo de relación connotativa en el espectador. Yo por otro lado utilizo un objeto que es resultado de una acción ilegal y hasta inmoral para muchos, además de que lo expongo en un espacio de alta cultura.

Igual que Duchamp, con esta pieza la postura es más cercana a un diseñador que genera una idea y la ejecuta, pero sin ser él quien controle la producción del objeto;



Juanito Ready made

Feto humano de 100 gramos, con 11 semanas de gestación. Aborto realizado el 11 de junio del 2007. Encapsulado en resina plástica. 6.5 x 7.5 x 3 cm, 2009.

esto quiere decir que lo único que yo realicé fue la idea además de la acción de llevar al objeto con las personas que podían realizar el trabajo. Así, el artista es más un proyector de ideas que un artesano fino.

El mismo objeto tiene una presentación industrial, esto quiere decir que el acabado del objeto es lo más impersonal posible, como una forma de mecanización industrializada aplicada en el objeto-feto.

Entre los datos que se pueden observar en la ficha, está una fecha, que es el referente directo del momento en que se reali-

zó el aborto, tomando a éste como la acción productora del objeto presentado.

Aunque es un objeto orgánico sigue siendo prefabricado, y si lo vemos con la postura del pop en cuanto al pensamiento de McLuhan, también lo podemos ver como un objeto hecho en serie con fines de consumo masivo.

No pienso construir un discurso crítico sobre la pieza, el aborto, o la masividad de la supuesta individualidad, esta obra es más bien un elemento altamente connotativo que busca generar reacciones emociona-

les viscerales, la única diferencia con otros órganos o sujetos expuestos como objeto, es el espacio en el que este es incrustado. Por lo tanto la obra se vuelve un catalizador de emociones moralistas, religiosas o políticas.



3.4 SOLUCIONES GRÁFICAS

A continuación presento algunas piezas de diseño que he ido generando a partir de algunas ideas de tipo formal. Lo único que diferencia al diseño del arte desde mi postura empírica de producción, es la finalidad para la cual se construye la imagen.

Estas obras son sólo un grupo seleccionado de lo que se realizó durante la maestría, tal vez no son las mejores pero sí son las más significativas de mi producción en esta área.

3.4.1 Memoria en color

Durante los estudios de posgrado, en los talleres de diseño y comunicación visual se nos pedía que generáramos una especie de memoria sobre nuestras reflexiones a lo largo del curso. En uno de los últimos semestres donde habíamos experimentado con el color, me di cuenta de que la experiencia resultante estaba más enfocada a una especie de nueva sensación hacia el color mismo.

Este pequeño libro buscaba manifestar estas emociones perceptuales a partir de no utilizar ningún concepto teórico, se podría decir que estaba orientado a ser un catalizador de emociones no racionales.

Esta pieza es muy cercana a las manifestaciones del arte abstracto, donde las sensaciones valen por sí mismas sin ningún concepto o forma preconcebida; el mismo Kant en la *Crítica del juicio* se refiere a este tipo de fenómeno diciendo que “la belleza es lo que sin concepto place”.

Tal vez lo más complicado de llevar este pequeño libro a cabo fue generar una traducción de las sensaciones de los colores en una narrativa escrita, ya que con lo dicho anteriormente todo se vuelve muy abstrac-



Portada

Gráfica digital, 14 x 11 cm, 2007

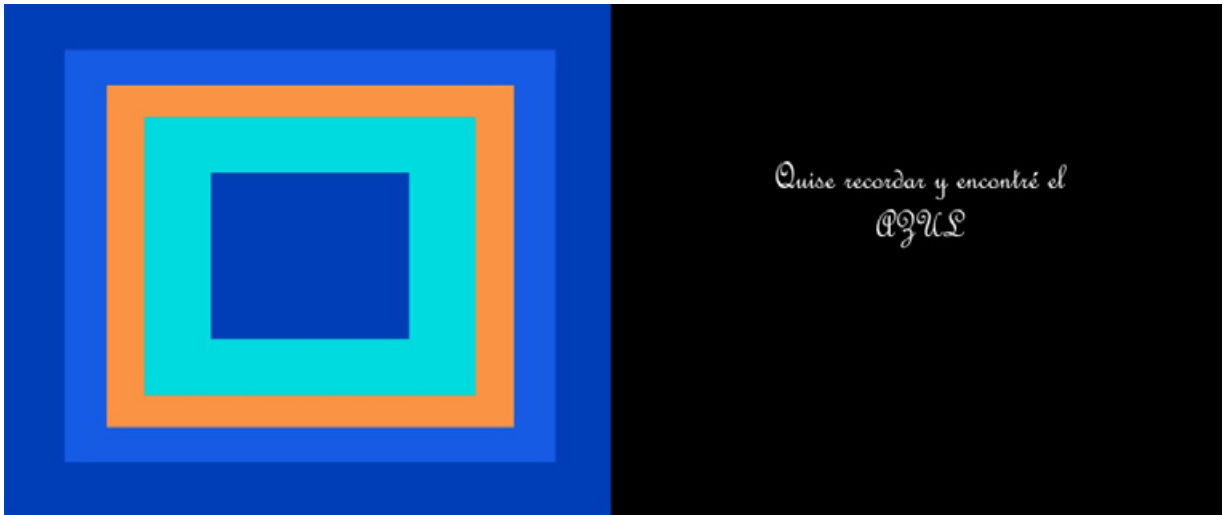
to y subjetivo, pero la memoria funciona así, de una forma personal, íntima e individual.

Finalmente el discurso escrito funcionó como una forma de potencializar las emociones descritas o provocadas en cada página, pero también tuvo como una reacción secundaria al llevar al lector por una lectura preconcebida, limitando su libertad de sentir individualmente, lo cual nos demuestra algo que ya habíamos mencionado; la escritura da por ella misma un camino lineal de lectura, al menos en las manifestaciones escritas tradicionales.

La estrategia que se utilizó para provocar el efecto mencionado fue la de yuxtaponer los elementos textuales y los emocionales basados en el color, por lo que podemos observar que una página lleva la emoción descrita con una tipografía sumamente

curva y altamente decorada, buscando generar una sensación de suavidad y elegancia, mientras que en la hoja opuesta se ve una figura geométrica principalmente de un color con variaciones del mismo, esta figura se encuentra enmarcado por otra en un color que hace un contraste complementario (rojo-verde) o primario (rojo-azul-amarillo), buscando dar la sensación de inestabilidad o estabilidad según sea el caso de las relaciones cromáticas.

La mayoría de los lectores encontraron a esta memoria como un ejercicio interesante de diseño editorial, más por su contenido que por su forma, y por ser una solución subjetiva y alterna a la necesidad de describir la experiencia personal. Yo por otro lado lo vi como una manera reduccionista de mostrar lo que muchas veces no se puede decir en palabras, por lo que esta pieza



Detalle

termina siendo una pieza cuasi minimalista de diseño editorial.

3.4.2 Un portafolio en internet

Como una estrategia de promoción personal en medio de la era digital, las páginas de internet funcionan muchas veces como las tarjetas de presentación, tanto para los que nos dedicamos a la creación de las imágenes como para las empresas y los corporativos. Por lo que, con esta misma finalidad, me dispuse a abordar una mecánica teórica y técnica con la que nunca había experimentado, el sitio web interactivo.

La estética general está basada en dos colores: azules y sepías. Los azules por su connotación natural se encuentran en los cielos y los paisajes (espacios abiertos), mientras que los sepías van acompañados de imágenes que funcionan como acercamientos a objetos o partes del cuerpo del

autor (espacios cerrados). Esta misma estética busca ser lo más urbana posible por lo que en la sección de bienvenida se observa uno de los tantos postes saturados de conexiones buscando hacer una analogía con las direcciones hacia los demás espacios del sitio.

Como todo sistema, esta página de internet está basada en partes para dividir a la información de manera lógica y estructurada, estos minisitios son:

- a) Inicio – Este espacio está creado para ser visualmente atractivo y funcionar como un mapa de sitio en general.
- b) Soy – Identificador del autor con un pequeño currículum y datos generales.
- c) Galerías – Espacio que funciona para mostrar los trabajos en dos áreas, arte e ilustraciones.



Menú principal
Página de internet, 2008

d) Contacto – Evidentemente el lugar donde dejo mi dirección de e-mail, así como mi teléfono para recibir información o propuestas de trabajo.

En cuanto al uso del texto fui muy cuidadoso ya que aunque quería que aparecieran elementos tipográficos, al mismo tiempo busqué que se leyera lo menos posible, así que la escritura es principalmente caligráfica para generar una mayor expre-

sión personal y no pasa de ser un verbo o un adjetivo sin llegar a las oraciones; los iconos que aparecen en las secciones de las galerías son ideogramas de las piezas que se muestran en ella, y en el espacio de contacto lo que se muestran son números y direcciones de e-mail.

Desde el inicio, este proyecto fue pensado para que tuviera el mayor impacto visual posible, esto generó que las imágenes que funcionan en los minisitios tuvie-



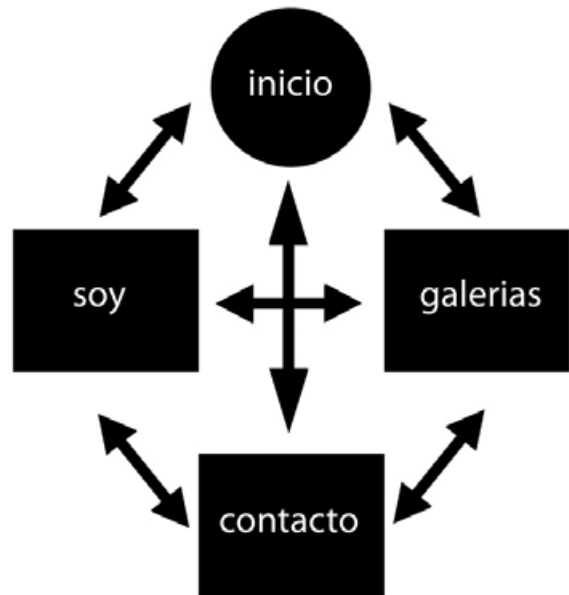
Identidad y Galería 2
Página de internet, 2008

ran un acabado muy saturado. Al mismo tiempo que se buscó simplificarlas en el aspecto del color para generar un contraste natural con las imágenes de las galerías, se utilizaron palabras aisladas, ya que un párrafo necesita mayor atención y tiempo para su legibilidad óptima; en cambio, los elementos textuales aislados permiten una mayor libertad en su manejo dentro de la composición visual.

Otra de las razones por las que se decidió simplificar la información escrita a palabras aisladas, fue la idea de mostrar hechos visuales antes que discusiones teóricas o argumentaciones retóricas del trabajo. Dicho de otra manera, las imágenes que se presentan en este sitio funcionan como un muestrario de las capacidades en cuanto a la construcción de imágenes (son hechos), mientras que los discursos escritos o las “filosofías” de las empresas que tienden a presentar se en estos sitios electrónicos son argumentaciones altamente planeadas para la persuasión del cliente, mostrando que en la práctica muchas veces estos elementos no son congruentes.

Lo interesante de trabajar en los medios digitales interactivos es la aplicación de los conocimientos en interfases y estructuras de hipertextos. Esta página está pensada con una diagramación principalmente rizomática, en otras palabras se propuso

como un sistema de interconexiones entre las diferentes secciones dando la posibilidad de llegar a un espacio del sitio desde cualquier otro punto del mismo.



El banner principal que se encuentra en la parte más alta de la composición es el que funciona como el navegador del sitio y desde ahí se llega a todas las secciones.

Se trata de un experimento de hipertexto que hasta el momento ha funcionado bien, la única queja que he recibido es que gracias a su nivel de complejidad visual a veces toma algo de tiempo cargarse y esto a la larga termina siendo un problema de funcionalidad.

3.4.3 Interactivo SIGE (síndromes genéticos)

Como parte de mi desarrollo profesional tiendo a realizar trabajos de diseño en el área de ilustración y multimedia; este proyecto me fue encargado para un simposio de genética en nivel preparatoria, y aunque no tuve ningún tipo de intervención en los contenidos, se me dio una gran libertad en lo que respecta a la interfase del proyecto y de su diseño visual.

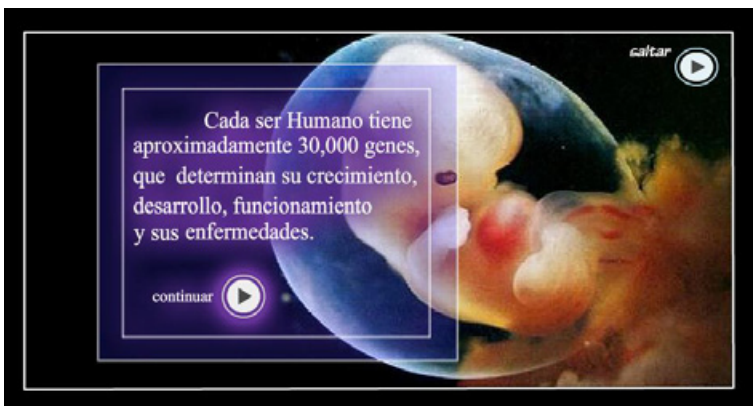
La importancia de este interactivo para dicho trabajo radica en su relación de contraste con la pieza anterior del sitio Web, ya

que éste propone una lectura sistematizada y tradicional en los medios digitales, esto quiere decir que los elementos gráficos y la interfase tienen una lectura en forma de secuencia, pensada para tener una narrativa didáctica y clara.

En la estructura lineal del interactivo, aunque existen botones que permiten que el usuario se salte las secciones o regrese a las anteriores, esto no se recomienda ya que la lectura requiere una lógica sistemática para la total comprensión del mismo. Desde mi punto de vista la información tiene demasiados puntos a discutir, ya que



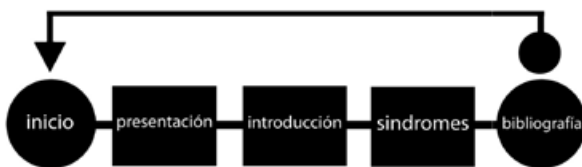
Presentación e Introducción Interactivo. 2008



se manejó un lenguaje demasiado técnico para jóvenes de nivel preparatoria, y al mismo tiempo la información era demasiado reducida, por lo que los usuarios que lo utilizaron se encontraron más interesados en los elementos gráficos que en la información en sí.

Su organización está dividida en:

- a) Punto de inicio: una sección que sólo presenta un botón que activa a todo el interactivo.
- b) Presentación: nombre de la doctora responsable del proyecto, con el nombre del mismo.
- c) Introducción: introducción textual al tema e instrucciones de interactividad.
- d) Síndromes: cinco síndromes genéticos explicados en subsecciones con fotografías específicas e información adicional.
- e) Bibliografía y datos sobre las fotografías.



Al terminar la última sección se encuentra un botón que regresa al usuario a la pri-

mera unidad, donde el interactivo se queda en espera de un nuevo sujeto, en total la lectura del mismo toma aproximadamente de cinco a diez minutos

No tiendo a utilizar imágenes prediseñadas que se pueden encontrar en Internet para un proyecto de diseño, pero dadas las circunstancias del interactivo, me vi obligado a utilizar imágenes que no eran mías y que me fueron otorgadas por el cliente, lo cual me forzó a enfocarme en la organización de las mismas y en el adecuado funcionamiento de este proyecto.

Para alguien que está acostumbrado a la imagen fija (como es el caso del autor), diseñar un elemento interactivo conlleva un alto grado de reto técnico, ya que la página de internet y el interactivo tienen su importancia en el sistema de lectura que presuponen. En este sentido, cuando se diseña para estos medios, mas allá de generar una imagen con un sentido didáctico, funcional o contemplativo, se diseña una estructura de pensamiento ordenada que provoque de forma directa acciones en el usuario.

La propuesta de esta pieza recae en la importancia del diseño de la interface como elemento hipertextual y como factor generador de acciones en el usuario, esto sobre los elementos visuales y formales.



Síndrome de Marfan
Interactivo, 2008

3.4.4 Infografías anatómicas

Como parte del proyecto pasado se me pidió que generara una serie de pequeñas infografías sobre algunos aspectos anatómicos, estas imágenes tendrían como fin último acompañar a algunos consultorios médicos específicos en los hospitales, así mismo se me dio como referencia inmediata los libros tradicionales de medicina anatómica y fisiológica, donde los datos y las formas tienen un formato muy estructurado y poco experimental.

Mi estrategia para acercarme a la solución de este proyecto fue diferente a la tradicional pero contiene referencias de la misma; por un lado tomé la estructura básica de estos diagramas al mostrar al órgano anatómico y el nombre de sus partes, pero al mismo tiempo busqué generar algún tipo de experiencia estética, lo cual me hizo reflexionar en el color, la composición y hasta el tipo de modelo que aparecería en la imagen.

La composición está dada principalmente por la estructura formal del órgano en cuestión, esto quiere decir que el sujeto que aparece en la imagen debía reproducir con su cuerpo la estructura básica del objeto-forma-órgano, teniendo esto como consecuencia que en el momento en que se sumaran estos elementos en la composición crearan un equilibrio natural de las formas.

Por otro lado en los esquemas tradicionales los modelos se muestran inertes, pasivos y sin ningún tipo de movimiento, expresión u organización espacial, así que para contradecir este hecho pensé en mostrar al cuerpo mismo como una estructura dinámica y hermosa, por lo que en consecuencia de esto pensé que las bailarinas podrían ser la respuesta lógica a estas necesidades. Como mencioné anteriormente, éstas reproducen en su movimiento corporal la estructura formal del órgano en cues-



Infografía sobre las arterias del abdomen y pelvis
Fotografía digital, 28x21.5 cm, 2008

ción, pero al mismo tiempo estructuran la composición en sí y organizan la atmósfera emocional de cada lámina, que está estructurada en dos elementos: por un lado la pose de la bailarina, y en un segundo término el color y la luz de la fotografía que se relaciona con la composición total de la imagen.

Por último la tipografía se manejó buscando que en los nombres de las partes de

los órganos anatómicos, ésta fuera lo más legible posible, y por otro lado, el nombre de cada lámina y el nombre del doctor dueño del consultorio donde la imagen se iba a encontrar, lleva una tipografía más elegante y fina, que tiene como efecto secundario resaltar el aspecto estético de la imagen en sí.

Antes de terminar esta imagen me encontré teniendo problemas con el cliente,



Infografía sobre las ramas de la arteria mesentérica inferior
Fotografía digital, 28x21.5 cm, 2008

ya que éste esperaba unas infografías que fueran casi iguales a las originales o a las más tradicionales, pero como el proyecto se fue desarrollando, empezó a adquirir un gusto especial por la propuesta que terminó haciendo suya. Por parte de otros usuarios de las mismas las opiniones son diversas, algunos no entienden el porqué de los modelos, o por qué se eligió una fotografía sobre un dibujo tradicional ilustrativo; otros espectadores ven estas imágenes más como un cuadro artístico que como un diagrama anatómico, y otros más las

ven más como un diagrama que como una pequeña propuesta artística.

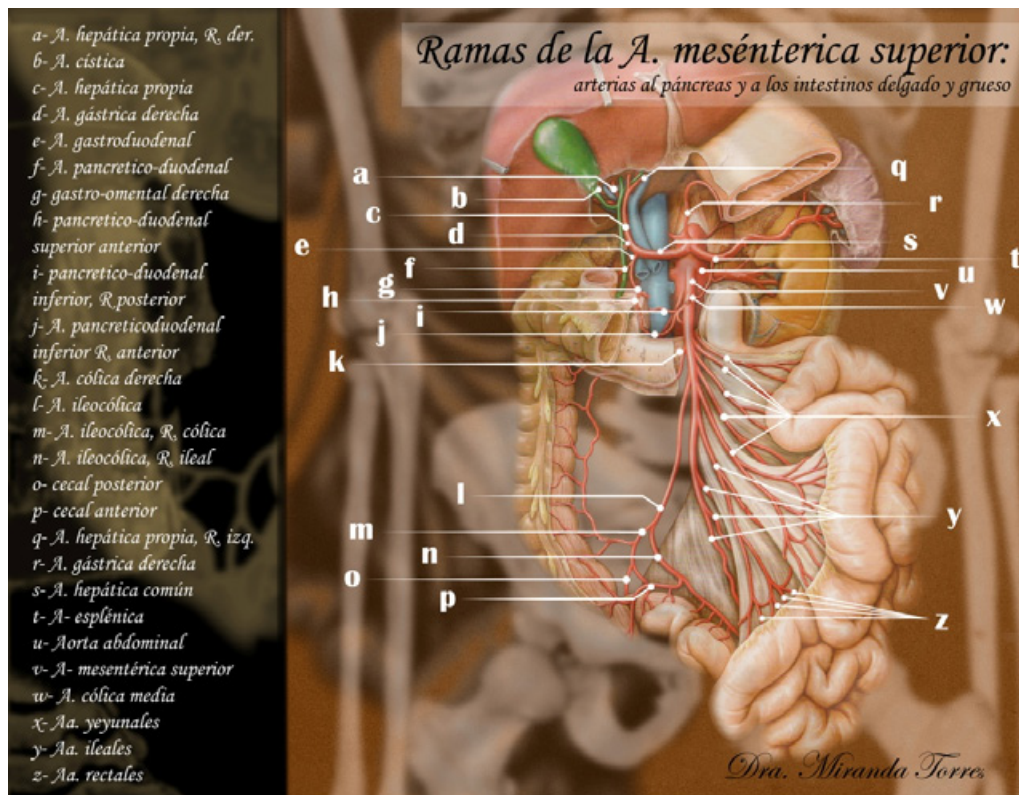
Es evidente que la información adquirida culturalmente de los espectadores o los usuarios limita la capacidad denotativa y connotativa del diagrama, pero también hay que tener en cuenta que los usuarios de éstas no son estudiantes de anatomía, sino médicos que buscan darle un aspecto estético y referencial a un consultorio para que éste se vea más profesional, por lo que éstos cumplen una doble función. Trabajan con diagramas

anatómicos al mismo tiempo que son pequeñas obras de arte.

Con la última pieza pensé que podía hacer algo más tradicional, pero respetando algunos aspectos de los demás diagramas como es el uso de una tipografía específica y una composición dividida en dos (el texto y la imagen), la única variante de ésta es la aplicación del color que genera una atmósfera un poco agresiva al estar estos tonos cercanos al rojo.

Aunque al final estas imágenes cumplieron con su propósito, me sirvieron para darme cuenta de que en el mundo

del diseño es muy difícil romper con patrones aprendidos por parte de los usuarios y que una agresión a estos elementos formales se entiende como un error o una falta de profesionalismo. Lo anterior tiene como consecuencia que en muchos trabajos no se pueda experimentar de una manera importante y se terminen cumpliendo con las necesidades básicas del proyecto a partir de arquetipos o soluciones ya probadas. Esto a su vez provoca una educación visual muy limitada en el usuario que termina pidiendo una y otra vez lo mismo, construyendo un



Infografía sobre las ramas de la arteria mesentérica superior
Fotografía digital, 28x21.5 cm, 2008

círculo vicioso que solamente es corrompido por algunas propuestas extranjeras que luego todos copian para volver a cerrar el círculo.

Al final sólo puedo decir que esta es la perspectiva de un sujeto que se formó como artista visual, donde la experimentación era más importante que el fin, pero en el diseño no tiene que ver con lo que gusta más, sino con lo que funciona mejor

3.5 LOS VIDEOS

El video en sí contiene una problemática especial que en ninguna de las propuestas anteriores se presenta; ésta es el movimiento. Si hay algo que identifica a este medio como un elemento aparte de las técnicas tradicionales de las artes visuales es su capacidad de existir en un momento determinado como una narrativa en el tiempo, de cierta manera maneja la misma mecánica temporal que la música, la danza, el teatro y por supuesto el cine.

Estos últimos existen como un acontecimiento específico, y la información o el esquema que permite su reproducción se encuentra en otro formato lingüístico o tecnológico como son los guiones, las coreografías o la memoria electrónica de una computadora.

Si bien en otras manifestaciones artísticas ya habían manejado al movimiento

como un concepto (el futurismo, el arte cinético, el luminismo, etc). No es hasta la llegada del video donde se cuenta con elementos narrativos que permiten una nueva exploración de la imagen, además de que ésta se encuentra dentro de un plano onírico de irrealidad donde con ayuda de los efectos especiales se pueden generar realidades y progresiones alternas.

El video cercano a las artes visuales, por su nacimiento en los laboratorios de alta tecnología y las aplicaciones de Nam Yune Paik, no busca en su mayoría decir algo en cuestiones temáticas; en otras palabras, no busca narrar una historia a la manera del cine o el teatro, sino que sus argumentos han estado mas enfocados a la autorreflexión y a cuestionamientos de índole existencialista y formales en cuanto a la proyección de imágenes en espacios específicos.

Otro elemento que el video agrega a su narrativa particular es el uso del sonido como compañero íntimo de la imagen y la progresión de la misma; este tema será un recurrente natural en la explicación de las siguientes piezas.

3.5.1 El nacimiento de la luna

El video del nacimiento de la luna nació con la idea de generar un ejercicio lingüístico a partir del uso de un cuento egipcio; esta narración describe en un pequeño párrafo cómo según la visión cosmogónica



El nacimiento de la luna
(fragmento)
Video, 2 minutos, 2007

de los egipcios la luna se formó a partir de los diseños de sus dioses. No considero importante profundizar en este cuento o hacer la narración completa del mismo ya que esta pieza es más bien un ejercicio de construcción de elementos signícos.

La obra en sí consta de dos procesos alternos. Primero se tomaron todos los elementos escritos, principalmente los adjetivos y los adverbios, y a éstos se les construyó un ideograma preciso para cada palabra a partir de elementos denotativos visuales contemporáneos; ésto buscando que las imágenes fueran altamente reconocibles desde este tiempo y este medio urbano.

Hay muchas palabras que requirieron algún tipo de especificación, por ejemplo si vamos hablar de un dios tenemos que utilizar el signo “dios”, pero si quiero hablar de

un dios específico no basta con el nombre del mismo sino que se tiene que emplear un sistema de determinativos que definan lo que el nombre es; en forma de diagrama se puede decir que el sistema estaba construido de la siguiente manera:

Signo dios + Signo de nombre propio = a dios con nombre propio o el nombre propio del dios es.

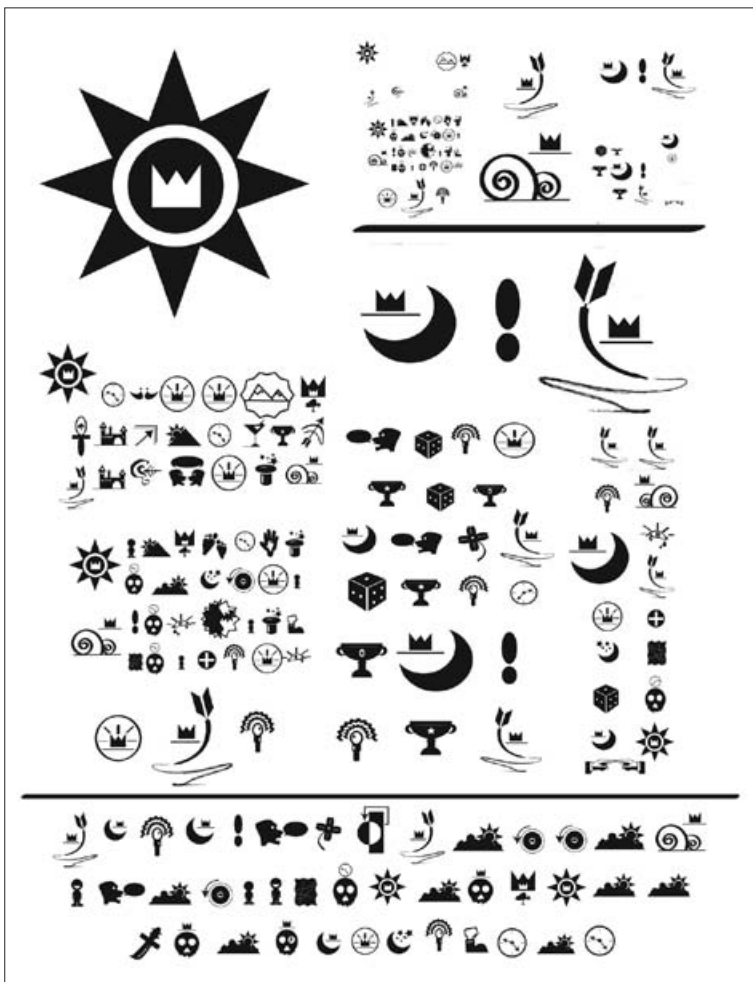
En este caso se trata de un sistema de escritura determinativa, donde los signos que se encuentran unidos a los ideogramas funcionan como elementos que indican la identidad, profesión y hasta algunas acciones.

Los signos están basados y construidos a partir de formas geométricas simples, la mecánica de los mismos es muy cercana a la conceptualización de los logos para marcas empresariales.

El segundo proceso de este video es el que está relacionado con la existencia de la imagen en un plano temporal. Mientras se va desarrollando la pieza se nota que existe una narrativa lineal del cuento en cuestión, mientras los signos pasan en una forma consecutiva, en el fondo se muestra la imagen de unos labios que simulan un sonido consonántico, y a su vez se puede leer el significado de cada ideograma en nuestro lenguaje escrito fonográfico.

El video es mudo, porque se buscaba más la atención y la lectura del mismo.

Con esto se buscaba generar una relación de sonido simulado con la imagen ideográfica, y con el significado objetivo de cada elemento; como ya se dijo antes el tiempo funciona en este caso como la manera en la que se narra la historia. Igual que en un relato oral, la historia existe mientras se cuenta, y se registra en la memoria del espectador o en la computadora.



Escritura ideográfica del nacimiento de la luna, 2007



Caminante (fragmento)
Video, 3 minutos con 30 segundos, 2007

Al final esta pieza se puede entender como un ejercicio de reconstrucción lingüística en el plano de los ideogramas, para posteriormente pasar a la narración oral simulada a través del tiempo y el video. Se buscó rescatar el significado y el sentido de la historia original, sólo que se utilizaron otros medios tecnológicos para su construcción sistemática.

3.5.2 Caminante

La pieza *Caminante* es principalmente un ejercicio de interpretación musical y un intento de generar una saturación semiótica.

Este video trata de un sujeto que camina en un espacio indeterminado, la persona que se mueve al centro la imagen y que funciona como una constante en el video,



Caminante (fragmento)

Video, 3 minutos con 30 segundos, 2007

fue hecha a partir de *loops*¹⁰² registrados digitalmente y después manipulados para que su duración fuera extensa y si se requería hasta infinita.

La idea de mostrar a un sujeto que no tiene ningún tipo de elemento que lo identifique como un individuo, es su capacidad para ser redefinido en cuanto a símbolos y signos, por lo que el caminante en esta

pieza se muestra como un plano de color en movimiento. Las variaciones del mismo se encuentran en el plano de la escala, haciendo que éste en algunas ocasiones utilice toda la composición para después convertirse casi en un punto insignificante en cuanto a los demás elementos que lo rodean.

El fondo de la imagen se muestra principalmente neutral, como otros planos de color que son alterados en una secuencia, sólo que en algunas ocasiones se buscó que se generara otro tipo de composiciones a

¹⁰²Se le llama *loop* a una secuencia de video o musical que se repite constantemente, esta secuencia tiende a durar muy poco tiempo, y acaba en el mismo cuadro visual que en el que empezó, dando con esto la opción de la repetición.

partir de la sobreposición de todos los elementos visuales. En un segundo momento el fondo se convierte en espacios referenciales a partir del uso de fotografías que se van intercalando rápidamente, esto con el fin de establecer algún tipo de referente espacial urbano.

La tipografía va asimismo refiriendo acciones y adjetivos sobre la imagen, con esto se entiende que éstos están enfocados a determinar al sujeto que camina, dándole características individuales; pero como estos referentes lingüísticos se van desarrollando, se empiezan a volver contradictorios y hasta se satura la información sobre el sujeto.

El desarrollo del video en el tiempo (la narrativa), está basado en una canción, por lo que los cambios de ritmo sistemáticos del fondo, el sujeto, los colores y la tipografía, están basados en los acordes, percusiones y demás elementos musicales; en este sentido al video se le puede entender en sus elementos formales como una traducción del lenguaje musical al visual.

Al principio se buscó generar con el sonido otra fuente de elementos determinativos, pero esto provocó que el video se volviera demasiado musical y ordenado, por lo que después se modificó el sonido de éste para que fuera un *loop* de 3 segundos de musical neutral, teniendo éste como fin marcar un ritmo.

La idea de hacer este video es que los diferentes elementos circundantes del sujeto

fueran los que determinaran su identidad, y que ésta, por la saturación de los referentes semióticos, provocara inconsistencias en el código determinativo, teniendo como última consecuencia un vacío referencial. Al sujeto se le atacó por diferentes medios: el escrito que contiene la información de las acciones que realiza y de su aspecto visual, y por otro lado el fondo funcionó como referente espacial; la constante de estos medios fue la saturación excesiva y la contradicción en los conceptos para dejar indeterminado al personaje.

3.5.3 Meditaciones

Meditaciones es una pieza que funciona como un ejercicio de movimiento y de narración sonora. Basado en un escrito, el ejercicio consta de hacer una interpretación personal del texto para después construirla en video.

La pieza comienza cuando unas fotografías estáticas narran un suicidio simulado, éste provoca que toda la pantalla se llene de manchas rojizas donde aparece de forma sistemática el texto que le dio origen a la pieza. Esta tipografía se mueve de izquierda a derecha provocando que no sea legible pero sí constante, dando al espectador la posibilidad de leer sólo algunos conceptos independientes.

En una parte intermedia del video, sucede que una mano empieza a hacer contracciones y signos al mismo tiempo que



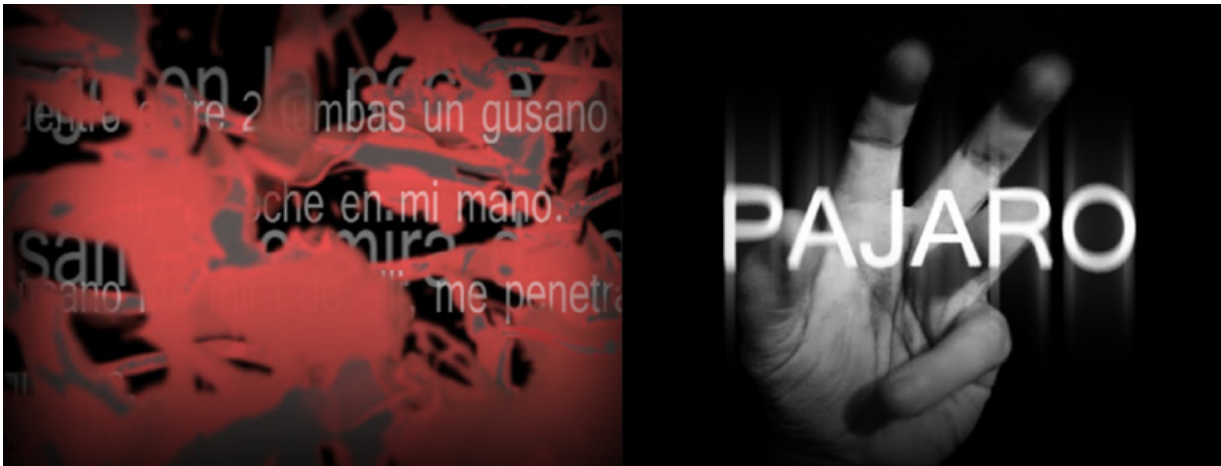
Meditaciones (fragmentos)
Video, 2 minutos, 2008



palabras aisladas aparecen de forma constante, provocando la ilusión de que se trata de un lenguaje de señas que intentan decir algo, lo que dicen son los adjetivos del texto original, pero las señas de la imagen no contienen ninguna forma sistematizada de código lingüístico.

El mismo video termina cuando las manchas rojizas y el texto se concentran en la cabeza del sujeto que simuló el suicidio, haciendo de la pieza un *loop* interminable.

El suicidio es evidentemente una especie de metáfora analógica donde se forzan los pensamientos a salir de la reflexión y volverse tangibles; por otro lado el texto sólo funcionó en esta obra como un motivo de trabajo pero no como un tema de desarrollo conceptual. Lo propositivo de esta pieza es el manejo del sonido, ya que por primera vez se le dio una mayor importancia al buscar que generara algún tipo de atmósfera *zen* de meditaciones oriental, además



Meditaciones (fragmento)
Video, 2 minutos, 2008

de funcionar como un acento emocional en los cambios de ritmo en el movimiento de la imagen.

Al final, *Meditaciones* es un ejercicio que provoca contemplación pasiva, ya que el video consta de varias imágenes tranquilas con un movimiento lento y pasivo, dándole al texto la posibilidad de existir como un referente de acciones fuera de un medio o entorno que provocara su determinación narrativa, se vuelven sólo palabras vacías, con sonidos aislados e imágenes puramente sensoriales.

3.5.4 Indicios vanos

Esta obra tomó como pretexto de trabajo un poema de Sor Juana Inés de la Cruz del mismo nombre, igual que la pieza anterior es un ejercicio de interpretación de un escrito, y la interpretación se hizo desde una

postura completamente subjetiva y emotiva. Todo el video está construido con el fin de resaltar las características emocionales del texto.

Se trata de un personaje que repite constantemente de forma obsesiva el poema, y que carece de un rostro individual por lo que su cara se transforma un sinnúmero de veces de manera sistemática; lo único que manifiesta el sujeto es una especie de distorsión de su cuerpo y de su rostro.

Las múltiples pronunciaciones del poema provocan que éste deje de tener un sentido narrativo; el texto nunca termina, solamente se repiten ciertas partes de manera independiente como un *loop* emocional constante que se va acelerando poco a poco al mismo tiempo que se superpone con el mismo. Aunque estas declamaciones tienen un ritmo natural dado por el poema



Indicios vanos (fragmentos)
Video, 2 minutos, 2008

en sí, éste se torna confuso hasta el punto de ser descriptivamente ilógico.

Está claro que esta obra busca manifestar las ideas individualistas y subjetivas de ciertas manifestaciones artísticas modernistas como el arte abstracto, al fin y al cabo todo se vuelve tan emocional y subjetivo que llega a carecer de un sentido racionalista y descriptivo.

La repetición del poema va acompañada de sonido y música que funcionan como un acento a los cambios de ritmo y las entonaciones emocionales del poema.

La obra solamente tiene dos variaciones; primero se trata de un viaje introspectivo del personaje entre llamas y silencios, y después, al finalizar la pieza, hay una escena que hace referencia a las obras de Magritte, donde el personaje se cubre la cabeza con un paraguas roto mientras que en

su rostro aparecen nubes y se escucha la lluvia, para que después toda la imagen de disuelva en negro y se escuche solamente el poema completo.

En un subcapítulo anterior mencionamos que al video artístico se le entendía de dos maneras; al objeto televisión, dador de imágenes, se le ve más bien como un objeto escultórico e industrial de la cultura de consumo, mientras que a las imágenes de ésta se les entiende como una forma irreal y onírica de objetualización.

Esta pieza busca por todos los medios ser un elemento puramente irreal, volviéndose una interpretación emocional subjetiva tanto del creador como del espectador, resaltando las características oníricas propias del video y la poesía.

Conclusiones

A través de la elaboración de este trabajo de tesis se han ido desarrollando de manera paralela la investigación bibliográfica y la producción de piezas artísticas, esto con el fin de mantener una producción constante y una reflexión teórica que dé como resultado algún elemento tangible más allá de los cuestionamientos filosóficos y lingüistas.

Parecería en ciertas partes que este trabajo de tesis no contiene una progresión lógica del tema, por lo que ahora me permito sustentar cada sección de la misma de esa manera.

El primer capítulo de esta tesis tuvo como fin hacer una revisión de los elementos que conforman a la letra escrita, sin dejar de lado algunas cuestiones de tipo lingüístico que explican el funcionamiento del texto como parte del lenguaje. Esta sección del trabajo estuvo enfocada a delimitar a la letra como un sistema interno de códigos, interpretaciones y formas sensoriales. Al final del mismo se buscó dar una pequeña introducción al marco histórico, político y social que circundaba al arte conceptual para posteriormente desarrollar al mismo como una consecuencia contextual.

La revisión histórica del nacimiento de nuestro abecedario no fue solamente una forma de introducir al tema, sino que buscaba sustentar experimentos plásticos posteriores basados en la construcción de sistemas escritos e ideográficos.

Posteriormente se revisaron los elementos tipográficos que sustentan a la letra como forma visual sensible, buscando comprender de manera compositiva cómo la letra escrita está estructurada, ya sea en su estructura interna, como en relación con el plano en el que ésta se desarrolla (la página, la pared, etc.), también esto proporcionó la posibilidad de generar tipografía propia a partir de estos elementos y aunque en las piezas posteriores no se haya propuesto una tipografía específica nueva, sí se utilizaron estos conocimientos en la aplicación del texto y la caligrafía dentro de las composiciones de las imágenes artísticas.

El estudio de la semiótica y la retórica tuvo como consecuencia el entendimiento del texto en relación con su entorno y su lectura, en otras palabras se buscó con esto estructurar la manera en que el signo lingüístico es construido y entendido en un sistema de código perteneciente a una estructura social; desde este punto de vista se entendió a la retórica y a sus formas como la manera en que se acomodan los signos en el plano compositivo para crear un discurso.

La revisión sistemática del lenguaje y la lengua, y posteriormente del lenguaje escrito y el lenguaje hablado, se tomó para sustentar el hecho de que el texto en la imagen se utiliza principalmente como una relación análoga de referentes, aunque éstos tengan por sí mismos planos de existencia alternos; esto se debe a que tradicionalmente la imagen era utilizada para mostrar (ver) lo que no se podía decir (hablar), o viceversa; asimismo con esta sección se buscaba reivindicar o sustentar el posible distanciamiento de ambos elementos en un mismo plano compositivo.

En el segundo capítulo de este trabajo se buscó desarrollar de manera histórica y análoga los diferentes movimientos artísticos que utilizaron al texto como elemento conceptual y formal. Estas mismas propuestas plásticas fueron seleccionadas con el fin de lograr una narración lógica y cronológica de las influencias y contra influencias que provocaron el nacimiento del arte conceptual, considerado éste capaz de utilizar al texto como elemento único de la construcción del objeto artístico.

Empezando por Duchamp, se compendió a la filosofía del arte antirretinal, teniendo en cuenta que este artista nunca redujo a la obra de arte a su puro aspecto conceptual, sino que todavía consideraba importante la construcción de un objeto artístico, ya sea por pura presencia en los espacios del arte (*ready made*), o ya sea por

la intervención del artista en la construcción de la idea y del proceso.

La aplicación del texto en Duchamp tiene una doble función: primero busca ser una especie de juego en relación con los títulos de sus piezas, los cuales le conferirían a los objetos un valor plástico que sólo era posible observar a partir de la metáfora o analogía formal. Como un segundo experimento artístico, Duchamp escribía en sus piezas el momento en que éstas eran concebidas como forma de arte, dándole mayor importancia a este espacio temporal sobre la construcción del objeto visual.

Para los dadaístas el texto refería al medio de ataque y sustentación de sus actitudes anarquistas, aplicando sus creaciones de diversas maneras, que van desde el panfleto político hasta la poesía libre, llegando a la invasión de los escritos con su tipografía que únicamente decía DADÁ. Esto último tenía como efecto neutralizar el sentido original del escrito intervenido. A diferencia del arte urbano, éstos no buscaban dejar su marca en los objetos, sólo buscaban dejarlos sin valor de uso utilizando esa palabra que refería destrucción y revolución cultural.

Para Tapies la aplicación del texto estaba claramente ligada a sus reflexiones espirituales y altamente subjetivas; como se mencionó anteriormente, a este autor no le importaba en absoluto que sus obras fueran entendidas, se encontraban en el espa-

cio de la reflexión íntima y personal; por esto el texto ha sido víctima de diversas interpretaciones, muchas de ellas incongruentes o con justificaciones basadas en la subjetividad del crítico y no del autor. Por esto podemos decir que si no se encuentra el texto en un lugar común es presa de falsas interpretaciones.

Para los artistas pop el texto era visto desde varios puntos de vista, por un lado lo veían como una parte substancial del comic que conformaba sus *ready mades* (ya sean éstos pinturas o esculturas de los objetos de consumo popular), pero como un aspecto más importante, la tipografía fue utilizada como una marca o logo, ya sea que fuera construida por el autor, o que hiciera referencia a una corporación o industria como sería la *Coca Cola*, esto llevándolo hasta el extremo de convertir a la propia palabra arte en un referente de producto de consumo.

El arte conceptual funciona en gran medida como la manifestación plástica que une a estos elementos para conformar una revolución histórica cultural. Como se mencionó en la tesis, el arte conceptual entendía al texto como la manifestación plástica que dejaba a un lado cualquier tipo de objeto que pudiera ser utilizado como elemento de culto; la idea pura en la que se convirtió el texto tenía la capacidad de limitar al arte a la reflexión y la conceptualización más extremas.

El texto no se limitaba solamente a las reflexiones filosóficas acerca del arte, también funcionó en gran medida como la construcción de esquemas matemáticos en el caso de los minimalistas, como instrucciones para la seriación de las acciones artísticas y hasta como pura documentación que argumentara la existencia de la pieza.

Se tomó al arte conceptual como pretexto ya que este es el punto más extremo del arte textual. Posteriormente, con los neo conceptuales en los ochentas, muchas de las ideas de éstos fueron retomadas pero ya no con la visión radical de los primeros artistas de esta tendencia.

Son muchas las consecuencias que el arte objetual tuvo en la historia de la cultura, pero aquí se tomaron dos propuestas posteriores al mismo para ejemplificar que todavía se utiliza al texto en el arte visual con nuevas propuestas que muchas veces no están institucionalizadas por los grandes críticos o la alta cultura.

En el caso de las nuevas tecnologías se revisó el pensamiento no lineal que éstas están ocasionando, la idea era hacer una especie de investigación sobre el hipertexto y sus aplicaciones en la cultura mediática y las sociedades virtuales. Las nuevas formas de registro y almacenamiento de conocimiento, como las bases de datos, están empezando a construir una estructura de pensamiento rizomático; se empieza a pensar de una manera divergente u opcio-

nal en lo que se refiere a la solución de problemas de cualquier índole, además de que se empieza a distorsionar en las sociedades urbanas globalizadas la noción de distancia y realidad.

El documento en la democracia de la información de los medios electrónicos está provocando una falta de sustentabilidad del conocimiento en la verdad, pero esto no significa que la reinterpretación de la información no sea válida como una realidad subjetiva o personal; al fin y al cabo el saber es una constante de referencias hacia otros autores que ya fueron aceptados por la alta cultura como grandes pensadores. En los medios digitales se aplican las mismas relaciones de referentes externos, sólo que en esta ocasión los sujetos no son parte de la institución de la cultura y el saber.

Por último, se abordó al arte urbano para mostrar una tendencia artística que se encuentra en la frontera del arte (incluso para muchos no es arte). El texto en esta ocasión funciona como una marca personal que el sujeto deja; estas manifestaciones tienen mucho de ilegal e irreverente por lo que sus tipografías no buscan ser legibles, sólo quieren ser llamativas para marcar un territorio o una identidad.

En el último capítulo de esta tesis se mostraron varias de las piezas que se realizaron a lo largo del periodo de estudio del posgrado; estas piezas tienen como fin mostrarse como conclusiones o hechos

objetuales de los principios teóricos revisados. En general se puede hablar de que la tipografía y el texto se utilizaron en las piezas de la siguiente manera:

- Como elemento formal constructivo.
- Como una manera de construir un abecedario y un sistema de código de escritura.
- Como referente de identidad o marca corporativa.
- Como estructuración de un pensamiento lineal y no lineal.
- Como parte de una campaña revolucionaria y panfletaria.
- Como una forma de construcción de un falso documento y de acciones inexistentes.
- Como experimento caligráfico compositivo.
- Como estructuración de un código denotativo que posteriormente sería modificado.
- Como una forma de abstracción de un objeto hasta su síntesis más pura.
- Como una forma de ocasionar una acción mágica en el medio.
- Como un registro de un momento de producción de un objeto industrial y orgánico.
- Como registro de la existencia misma.
- Como una forma de tomar una postura política.
- Como un elemento decorativo.

- Como una musa.
- Como la exaltación de elementos puramente emocionales.
- Como una obra de arte.

En conclusión, este trabajo de tesis puede servir como un muestrario de posibilidades plásticas y teóricas del uso del texto en

la imagen, además de ser uno de los pocos documentos que buscan enfocarse en este tema. No quiere decir esto que no exista la información, sólo que no existía una recopilación enfocada y especializada en este tema, por lo que se espera que tenga repercusiones en futuros estudiosos de las mismas problemáticas.

Bibliografía

- A.C. Moorhouse (1974). *La historia del alfabeto*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Alloway, Lawrence (1983). *Roy Lichtenstein*. Estados Unidos: Abbeville Press.
- Agusti, Anna (1989). *Tapies, the complete Works*, volume 1, 1943 – 1960. Estados Unidos: Rizzoli.
- Baines, Phil (2002). *Tipografía, función forma y diseño*. México: Editorial Gustavo Gili.
- Banksy (2006). *Wall and piece*. Inglaterra: Century.
- Battcock, Gregory (1997). *La idea como arte*. España: Gustavo Gili.
- Béhar, Henri (1990). *Dadá, historia de una subversión*. Barcelona: Editorial Península.
- Baudrillard, Jean (1994). *Crítica de la economía política del signo*. México: Editorial Siglo veintiuno editores.
- Blackwell, Lewis (2004). *Tipografía del siglo XX*. México: Gustavo Gili.
- Bou, Louis (2006). *Street art, the spray files*. Estados Unidos: Collins Design.
- Caicedo, Bruno (1997). *Muerte del arte*. España: Ensayo.
- Capdevila Gomez, Arantxa (2004). *El discurso persuasivo*. España: Aldea global.
- Cirici, Alexandre (1985). *Tapies, testimonio del silencio*. España: Ediciones Polígrafa.
- Christiane Fricke (1999). *Arte del siglo XX*. España: Editorial Taschen.
- Cooper, Martha (1984). *Subway art*. London: Ed. Thames and Hudson.
- Corredor, Matheos (1992). *Antoni Tapies, materia signo y espíritu*. España: Ediciones Polígrafa.
- C100 (2003). *The art of rebellion 1, world of street art*. Alemania: Editorial Publikaat.
- C100 (2006). *The art of rebellion 2, world of urban art activism*. Alemania: Editorial Publikaat.
- Eco, Umberto (1968). *La estructura ausente*. México: De bolsillo.
- Eco, Umberto (1976). *Tratado de semiótica general*. México: De bolsillo.
- Centro de Estudios Históricos (2008). *Historia general de México*. México: El Colegio de México.
- Duchamp, Marcel. *Marcel Duchamp*. España: Editorial Gustavo Gili.
- Foucault, Michel (2004). *Esto no es una pipa*. España: Anagrama.
- Frutiger, Adrian (2002). *En torno a la tipografía*. España: Gustavo Gili.
- Garroni, Emilio (1973). *Proyecto de semiótica*. España: Editorial Gustavo Gili.
- Gamonal Arroyo, Roberto. “Tipo-retórica, una aproximación a la retórica tipográfica”. Revista *Icono* 14, número 5, España, 2005.
- Giannetti, Claudia (1997). *Estética digital Sintopia del arte, la ciencia y la tecnología*. España: Editorial Angellot.
- Hall, Sean (2007). *Esto significa aquello, Semiótica: guía de los signos y sus significados*. Londres: L. King.
- Hebdrickson, Janis (2001). *Lichtenstein*. Inglaterra: Taschen.
- Hobsbawn, Eric (2000). *Historia del siglo XX*. España: Crítica.
- James, Jaime (1996). *Pop Art*. Estados Unidos: Phaidon.
- Jury, David (2007). *Qué es la tipografía*. España: Editorial Gustavo Gili.
- Kane, John (2005). *Manual de tipografía*. España: Editorial Gustavo Gili.

- Lovejoy, Margot (2004). *Digital currents: art in the electronic age*. Inglaterra Routledge.
- Martinet, Andre (1982a). *Elementos de lingüística general*. Argentina: Biblioteca románica.
- Martinet, Andre (1982b). *Tratado del lenguaje*. Argentina: Nueva visión.
- Martínez Meave, Gabriel (2004). *Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje*. México: Designio-encuadre.
- Meyer, Shapiro (1998). *Palabras, escritos e imágenes*. España: Ediciones Encuentro.
- Minguest, Joseph Maria (2007). *Street Art Stikers*. España: Instituto Monsa.
- Morgan, Robert (1996). *Del arte a la idea, ensayos sobre arte conceptual*. España: Akal.
- Moure, Gloria (1988). *Marcel Duchamp*. España: Ediciones Polígrafa.
- Osborne, Meter (2006). *Arte conceptual*. Inglaterra: Phaidon.
- Osterwold, Tilman (1999). *Pop art*. Inglaterra: Taschen.
- Procacci, Giuliano (2005). *Historia general del siglo XX*. España: Crítica.
- Richter, Hans (1997). *Dada, art and anti-art*. Alemania Thames and Hudson.
- Ruiz Collantes, Xavier (2000). *Retórica creativa*. España: Aldea global.
- Schwarz, Arturo (1973). *Marcel Duchamp*. Italia: Editorial Fratelli Fabbri.
- Serrano, Jorge (1978). *Pensamiento y concepto*. México: Editorial Trillas.
- Tello, Olivia, Durán, Catalina, Ballesteros, Constanza (1989). *Tipografía*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Tomkins, Calvin (1999). *Duchamp*. España: Editorial Anagrama.
- Twemlow, Akice. (2003) *Que es el diseño gráfico 2*. España: Editorial Gustavo Gili.
- Ulrich, Andreas (2006.). *Sticker, First international sticker award*. Alemania: Preses Nams.
- Wilson, Simon (1974). *El arte pop*. España: Editorial Labor.
- Wye, Deborah (1992). *Antoni Tapies, Obra Gráfica*. España: Ediciones Polígrafa.

Otras fuentes electrónicas

- http://es.wikipedia.org/wiki/Gerald_Ford
- http://es.wikipedia.org/wiki/Caso_Watergate
- http://es.wikipedia.org/wiki/SALT_
- http://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_de_Vietnam
- http://es.wikipedia.org/wiki/James_Carter
- http://es.wikipedia.org/wiki/Alfabeto_griego
- <http://www.monografias.com/trabajos21/figuras-retoricas/figuras-retoricas.shtml>
- <http://www.infovis.net/printMag.php?num=121&lang=1>
- <http://einesigns.co.uk/gallery.php>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Hipertexto>
- <http://www.elmundo.es/elmundo/2007/10/31/cultura/1193855471.html>
- <http://www.banksy.co.uk/>