



UNIVERSIDAD NACIONAL
AVENIDA DE
MEXICO

Estudio de la imagen

(A través de la historia, hacia los nuevos
medios de representación plástica)

TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN ARTES VISUALES

PRESENTA:

LAILA ANAID TORRES MENDIETA

DIRECTOR DE TESIS:

PROFESOR FRANCISCO CASTRO LEÑERO

MÉXICO D.F., 2012



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES
PLÁSTICAS

TESIS QUE PARA OBTENER EL
TÍTULO DE:
LICENCIADA EN ARTES VISUALES

PRESENTA:
LAILA ANAID TORRES MENDIETA

DIRECTOR DE TESIS:
PROFESOR FRANCISCO CASTRO LEÑERO

MÉXICO, D.F., 2012

A mi madre. Marina Mendieta Saavedra.

A mi padre. Rafael Torres Torres.

Por su dedicación, tiempo, comprensión, paciencia y cariño.
Por el infinito amor que les profeso. Por el lugar al que llamo hogar. Por que no habría deseado que fuesen alguien más.

A Sebastián González de Gortari

Mi mejor amigo, confidente, apoyo. Por el tiempo que es nuestro. Por las memorias que permanecen indebles.

A mi hermano. Omar.

Por las charlas de las 3:00 am. Por tu amor honesto y tu espíritu libre

A la familia González de Gortari

Rebeca, Francisco y Mateo. Por su apoyo, las pláticas de todo tipo, el barullo de la sobremesa, las tardes de paz, el genuino apoyo y los detalles adorables. Por ser también mi familia.

A Sergio y Allan. Por T.A.C.O. Por su amistad
Por los recuerdos que llevo conmigo. Por ustedes.

A Francisco Castro Leñero. Amigo y Maestro.

Por tus palabras, tus enseñanzas. Por que creíste en mí.
Por haberme salvado.

*I can't understand why people are frightened of new ideas. I'm
frightened of the old ones.*

John Cage

CAPÍTULO PRIMERO. IMAGEN.

La imagen es un puente de conocimiento del mundo, representación visual del plano físico, una suerte de lenguaje que confirma en su totalidad el entorno en tanto presencia. Las imágenes gobiernan el sentido de las cosas, modelando y ratificando su existencia, dictando distintos arquetipos de identidad para las sociedades.

Desde la época de las cavernas hasta tiempos modernos, las imágenes han servido a las personas como efigies o ejemplos no sólo de las cosas, sino también de sí mismas. A través de ellas el hombre ha aprendido a dar forma a sus ideas, a reconocer las cosas y conciliarlas con lo abstracto de sus sentidos, a nombrarlas; en ellas la humanidad encontró una forma de trascender más allá de la memoria y lo perecedero de la vida. Si bien es cierto que, en sus orígenes la producción de imágenes fue una manera de aprendizaje rudimentario que reproducía el entorno a través de la mimesis, al traducir físicamente nociones como contorno, color y forma; también lo es que no pasaría demasiado tiempo para que la producción de imágenes sirviera como una forma de comunicación mucho más compleja, enteramente relacionada con la documentación de fenómenos importantes y la necesidad de compartirlos con otros. Las imágenes producidas serían representaciones enteramente conscientes de la cosmogonía, las tradiciones y relaciones sociales humanas, así como la constante interacción entre el hombre y la naturaleza. Más allá de reflejar conocimientos empíricos sobre el entorno a manera de repetición, las imágenes supusieron una forma sofisticada de materializar mitos.

La relación existente entre las personas y las imágenes como ya se mencionó, tiene mucho de social y de conceptual; no obstante no es raro pensar que toda la carga simbólica en los códigos visuales de las épocas recae más en la relación mística, casi conflictiva entre el cuerpo humano y su desdoblamiento pictórico. El poder incidir en el mundo a través de las imágenes producidas tenía mucho de mágico o plástico y no enteramente de lógico. Las imágenes, tanto pinturas, como grabados y esculturas encarnan el fetiche de lo corpóreo en la búsqueda de la realidad, a veces incluso de su perfeccionamiento, arrancándola de la inspiración y devolviéndola a ella totalmente nueva, transmutada. Un ejemplo ya conocido es la escultura de Pigmalión, que debido a la perfección de su hechura generó en su hacedor un tipo de sentimiento amoroso de ánimo incontenible; la escultura había superado su referente y se había vuelto en sí misma real. Así mismo, se creía que cualquier acción que incidiera sobre las pinturas podría ser traducida en el mundo real, lo cual explica por qué algunos pintores renacentistas optaban por agregar moscas a sus cuadros de bodegón, creyendo así que ninguna mosca verdadera se posaría sobre la pintura. En estos actos de exorcismo temprano en la imagen, radica el poder que éstas tienen sobre las personas. Las figuras estaban ahí para personificar el sentido religioso de presencias inmatrimales.

A pesar de los cambios en las épocas, las expectativas que se tiene sobre las imágenes siguen siendo similares. Las personas buscan en los íconos un tipo de lenguaje universal que les represente, que ilustre así las distintas formas de ver al mundo; no obstante, a medida que las civilizaciones se diversifican, también lo hacen las imágenes y por lo tanto la aproximación de las personas con los íconos producidos.

Al respecto, el campo del arte es un paradigma en cuanto a las imágenes, es decir; es a través del arte que podemos encontrar un ejemplo perfecto de las distintas formas que se tiene de ver al mundo usando imágenes como herramientas de representación. Las imágenes alimentan los cuestionamientos racionales e irracionales de las civilizaciones, estimulan el imaginario humano y proveen a las culturas de señas particulares relacionadas con el tiempo y el contexto regional; requieren así mismo de significados y relaciones conceptuales colectivas. Ahora bien, las imágenes producidas por el arte son de alguna manera documentos sociales y vestigios de la historia. El arte produce y transforma sus imágenes a la par del andar social, no puede evitar responder a fenómenos que ocurren en su entorno. Podría decirse entonces, que no existe artista que para fundamentar su discurso no se valga de referentes visuales de su época.

Ya sea el arte figurativo, que ilustra sus escenas dotándolas de un carácter absolutamente humano, religioso, muchas veces político y profundamente repleto de señales propias de cada cultura y que toma de las imágenes lo que desea ver y regresa al mundo lo que ha comprendido a partir de ellas. Como en contrapunto la abstracción, que recurre a sensaciones, colores, texturas y collages; pero que irremediamente configura en sí misma una imagen referencial, resultante de dichos elementos aparentemente carentes de forma. Como Tapiés, cuya pintura se hallaba impregnada de nociones como la muerte y la guerra, materializados en collages o pinturas dicromáticas, colisionando y divergiendo pero ahí, en cuerpo y forma; como imágenes de un momento histórico específico. Como recordatorio del periodo Franquista que tanto marcó la historia de España. Así el arte ha establecido íconos generacionales, formas de retratar el mundo, modelos que han supuesto el estandarte de naciones enteras, aun de manera contestataria sobre diferentes problemáticas, no todas necesariamente de índole plástica.

Las imágenes reproducen los fenómenos sociales, los satirizan, los critican o elogian; los llevan a un plano suprahumano donde se establecen como parte primordial del acervo histórico. Las imágenes sirven como documento y también son utilizadas por medios como el arte como un acto de reiteración o reinterpretación de significados. Sin embargo, a diferencia de otros medios de producción de imágenes, el arte genera sus propios códigos visuales a partir de elementos existentes y aun así logra crear algo nuevo en esencia.

El poder que las imágenes tienen sobre las personas es extraordinario, los seres humanos son extremadamente dependientes de las figuraciones. Aunque a manera de crítica, ya bien retrataba Sartre la sujeción conceptual del individuo a la imagen, en su libro *El imaginario**. En los dos primeros capítulos, Sartre se refiere a las imágenes como meros puentes de entendimiento, pura información óptica que al mismo tiempo vuelve absoluto el mundo tangible. Según esta postura las imágenes no poseen cualidades descriptivas, es en lo absoluto de su presentación que el hombre aprehende lo inaprensible y es sólo hasta que hace uso de su sensibilidad física que se propicia un conocimiento particular del mundo general.

Las imágenes poseen también una ubicuidad notable en cuanto a lo dependientes que son las personas de su veredicto, por decirlo de alguna manera, aun así Sartre mantiene una postura de incredulidad en cuanto a la importancia que tienen las imágenes para el desarrollo cultural, al afirmar que las imágenes no son tal cosa hasta que la imaginación incide en ellas, atribuyéndoles un sentido completamente personal. Este caso del muy acudido “Ver para creer” que sirve en principio como experiencia sensorial tras la estructuración imaginativa, labrando formas reconocibles que permitan constatar que lo que nos rodea es cierto y no sólo receptáculos truculentos de la visión. Lo que finalmente da a la imagen un contenido antropológico a formas de otra manera obtusas. Por otra parte, quizás como sugería Sartre, las imágenes podrán no ser lo verdadero (en tanto lo verdadero pueda ser definido); pero no puede negarse que es la visión la que apuntala en nuestro cerebro el compendio de elementos y personajes que promueven la creación de íconos. Por otra parte, aunque no puede negarse su importancia, también debe entenderse que el valor total de las imágenes radica en el contexto en el que son acuñadas. Son las personas, las receptoras y subsecuentes productoras de imágenes, por lo tanto son ellas mismas las responsables del poder que las múltiples lecturas generan. Cabe considerar que ambas cosas, tanto la figuración como la totalidad inherente a las cosas y la imaginación que incide sobre ellas significándolas, son cuestiones que no pueden ser entendidas por separado.

Al respecto el entorno religioso cristiano y posteriormente católico occidental, probablemente sea uno de los terrenos en los que las imágenes poseen un valor fundamental como modo de aprendizaje; la iconografía religiosa de occidente es una muestra que ejemplifica adecuadamente el poder del imaginario cultural y la relación que las personas tienen con sus símbolos. Son bien conocidas las escenas que retratan el rostro de sus protagonistas históricos y en algunas ocasiones del dios mismo que se venera, reflejando axiomas del pensamiento inescrutables que de alguna manera se han mantenido considerablemente sólidos a través de la historia de la imagen. A partir de estos axiomas los feligreses fundamentan gran parte de su filosofía de vida en forma de creencias y tradiciones.

* *Jean-Paul Sartre. Lo imaginario. 1964. Pág. 15*

Las imágenes religiosas sirven en gran medida como ilustraciones de eventos trascendentales en la vida y obra de sus santos e íconos eclesiásticos, mismos que a su vez personifican la ideología de la propia religión. Al mismo tiempo sus íconos sirven no sólo para traducir la devoción de las personas, sino también para proyectar en estas figuras sus más fervientes deseos y penas. En el acto religioso de adoración se encuentra mucho del misticismo de tribus arcaicas; el fetichismo, la idolatría, la concreción de los deseos, la mistificación de formas inertes, encantamientos de sanación o protección y especialmente el conocimiento de esencias superiores inalcanzables y omnipresentes que controlan el destino.

Los primeros elementos que promovieron la comunión entre individuos se mantiene fehaciente y se reivindica a través de efigies iconográficas. No obstante, este cosmos religioso de occidente ha mantenido también una relación intensa y conflictiva con la sintaxis de las imágenes. Las imágenes no son, en esencia, constitutivas de la fe del hombre; para ello basta la palabra escrita, es decir, bastarían los libros que refieren a dios y su filosofía. Si embargo, a pesar de las palabras los creyentes tienden a necesitar de modelos que exhiban de manera tangible aquello que veneran, lo que de alguna forma enfatiza los choques religiosos en torno a la imagen. Ejemplo de ello fueron los conflictos iconoclastas del occidente medieval.

En el año 726 de nuestra era, León I Isáurico, monarca bizantino, publicó su primer edicto contra la veneración de las imágenes. Juan Damasceno luchó contra él no obstante en 730 León el Isáurico publicó un segundo edito que prohibía su veneración e impedía su exhibición en lugares públicos, acusando a Juan Damasceno de traicionero adorador de imágenes. En su defensa Damasceno decía “Lo que es libro para los que saben leer, es una imagen para los que no leen. Lo que se enseña con la palabra al oído, lo enseña la imagen a los ojos. Son el catecismo de los que no leen”

Las imágenes religiosas son modelos, referentes que fueron acuñados en un fervor de polémica en cuanto a sus orígenes; muchas imágenes occidentales religiosas ahora mundialmente reconocidas tienen raíces muy lejanas de los valores actualmente atribuidos a ellas. Por ejemplo; los ángeles de la religión católica española y francesa no son símbolos exclusivos de dicha religión, sino hibridaciones antropomórficas que recogieron uno o varios elementos de culturas antiguas como la árabe, la china y la celta; de ahí que su condición distintiva de ser seres alados de apariencia andrógina tenga relación directa con el Pegaso griego, la Inana Celta o los dragones orientales. Jesús Cristo quién es también una efigie mundial, versa indiscutiblemente sobre la relación simbólica entre culturas, es por una parte el equivalente hebreo del Hermes griego que cargaba en sus hombros un cordero (de lo cual se recoge la noción del cordero de dios) y también se le ha relacionado en distintos casos a escenas que retratan a Eros el dios del amor romano, en tanto su condición infantil de pureza y la relación tan compleja que tiene con su madre.

Lo cual explica también que la relación simbólica entre arquetipos no radica exclusivamente en su contexto visual, sino en la interacción más íntima que ocurre en un plano teológico e ideológico, que logra adherirse a la memoria colectiva debido a la contundencia de sus figuraciones. Por desgracia lo que vuelve a estas imágenes religiosas tan dogmáticas es la parcialidad de los creyentes con respecto a los orígenes de sus íconos. Motivo de la polémica original entre las imágenes y la teología occidental; se supone que la fe es el acto de fidelidad y compromiso más importante en la religión, por lo cual sería ignominia recurrir a referentes visuales para avalar la existencia de Dios. No obstante, si es en las viejas escrituras que la palabra de dios está impresa, son los monumentos el objeto figurativo que les representa como los objetos contenidos de ilustraciones emblemáticas. Es sólo en la imagen que la religión ha encontrado su absoluto.

Sin embargo, el hecho de que en la actualidad las imágenes tienden a poseer demasiada importancia para los humanos como objeto de consumo, aun estando ellas alejadas de parámetros religiosos. En todas las esferas de pensamiento humano la imagen implica un grado de certeza que ayuda a sustentar ideas; aún en el abstracto hacer matemático son empleadas tradiciones visuales como gráficas o diagramas representativos de ecuaciones, o en lo pragmático de los lenguajes, las imágenes tienden a estar ahí representando lo dicho; ilustrando las palabras y volviéndolas formas. Ahora bien, las imágenes más consumidas hoy en día en el plano cultural tienden a ser imágenes de uso y desuso, tan es así que a pesar de lo usualmente frívolo en su contenido logran generar reacciones profundas en poblaciones enteras. En ambos casos, tanto el religioso como el cultural, las imágenes suponen una superproducción reproductiva de arquetipos que establecen dogmas. Más que un problema antropológico, el interés que se tiene en los tipos de representación radica en la forma como las personas asimilan dichos arquetipos para concretar la visualidad de sus mundos personales, lo cual finalmente no puede no tener implicaciones culturales, sociales y por lo tanto políticas.

Es la apariencia la que encarna al ser humano en el plano social, confiriéndole al cuerpo una herramienta básica para reconocerse, influyendo ésta de manera considerable en la actitud social de las personas, en general determina la forma en que éstas interactúan entre sí. Así pues la imagen es quizás, la sensación de pertenencia más fuerte y duradera en la consciencia del individuo. Todo aquello que pueda ser usado para significar la singularidad del carácter humano, es al mismo tiempo accesorio de la identidad que busca definirse. Finalmente, las imágenes arquetípicas como detonadores de identidades encastradas y estatutos de supuestos sociales, son el punto de partida de esta investigación que aborda el arte como un lenguaje cuya virtualidad establece en gran medida los parámetros de conocimiento de las personas y su entorno. Y que a partir de la reinterpretación, apropiación e incluso transfiguración de los símbolos de las épocas, logra salir bien librado del entumecimiento general que se vive hoy en día con la sobreproducción iconográfica.

El uso de nuevas tecnologías como medios de producción de imagen y el peso que tienen como facilitadores del lenguaje visual, al tiempo que la necesidad estética de las sociedades muta en una suerte de hibridación atemporal, recogiendo elementos no sólo de la esfera comunicativa, sino también de medios como el cine, los tatuajes, la fotografía y la literatura. Con inspiración en autores como Roman Gubern, Walter Benjamin, Jean-Paul Sartre, Griselda Pollock, Adrian Piper, Phillip Dubois, Dominique Baqué, y Paul Virilio, entre otros; se presenta un discurso que aborda la problemática de la visualidad múltiple con nulo valor estético y conceptual, en lo que respecta no sólo a la diversificación de la productividad de imágenes, sino también a la paulatina transformación de la imaginería social y sus subsecuentes fenómenos político-culturales. Tales como la revolución postindustrial, el surgimiento del movimiento feminista y el boom de la contra cultura pop, enfocada principalmente en la predominancia de las novelas gráficas como medios alternativos de difusión de información, así como promotores de los nuevos íconos del presente siglo.

Presentando como contrapartida una postura que refiere al carácter muchas veces nihilista del arte, otras veces respetuoso y siempre contestatario, en el plano de la pintura y la gráfica; de manera que se hará una breve revisión de la importancia de las imágenes a través de la historia y sus constantes transformaciones, así como los distintos medios que las producen hasta retornar al plano artístico como un recuento de los cambios que se han suscitado en las culturas a partir de las imágenes. La importancia que han tenido en hacer prevalecer el arte a pesar del dominio de los medios y de su creciente desarrollo virtual y técnico.

Así mismo se plantea también el carácter femenino como el muro contenedor de estos elementos, no a manera de protagonista pero si como agente unificador, promotor de reflexiones trascendentales en torno a la imaginación y la superación de barreras del conocimiento. Se plantea de alguna forma superar las convenciones que giran en torno al concepto de femineidad, proveídas tanto por la ya existente mentalidad falocentrista, como por la recalcitrante oposición del feminismo radical de los 60's; para así llegar a un punto de convenio entre ambas formas de pensar. Con la sola intención de volver a la figura de la mujer con una perspectiva de empoderamiento que no reste ni susceptibilidad ni fortaleza a la imagen femenina, y que no hable sólo en torno al cuerpo o a ideologías inamovibles, sino se refiera también a la noción de lo femenino como parte importante de la historia cultural de la humanidad y al mismo tiempo como pulsión de revoluciones de género importantes.

No se plantea hacer una investigación que exalte verdades absolutas o engrandezca autores con reconocimiento propio, lo que se plantea es una disertación sobre la imagen como catalizadora del arte en un plano social contemporáneo, siempre plástico.

LOS CANONES. De los Canones a los Estereotipos.

Los preceptos identitarios instaurados por la imagen surgieron en culturas más desarrolladas, como una suerte de ordenanza cognitiva de las cualidades tanto estéticas como éticas del carácter humano. Ya se ha establecido la imagen como un lenguaje de conocimiento y representación tanto del mundo como de las personas que lo habitan; no obstante, el proceso de producción de imágenes no había sido en las grandes civilizaciones una determinante en el acto de construcción de identidades sino hasta después de haber logrado estas un desarrollo socioeconómico y tecnológico considerable. Con ello se pretende evidenciar la importancia que tienen los medios en la propagación de imágenes en las civilizaciones, mismas que más tarde inevitablemente promoverían de alguna manera tanto el enriquecimiento cultural como acervo visual, como también en el proceso de instaurar preceptos figurativos que jugarán un papel rotundo para la identificación social.

Se habla aquí de la imagen ya no como lenguaje, sino como un sistema visual sofisticado de conocimiento pensado como representaciones pero también como ideales. Los ideales son formas de constituir estructuras de pensamiento en cuanto a lo que se quiere o espera del carácter humano y las vías para obtener dichas virtudes, formulados comúnmente a partir de metáforas o fábulas vivenciales. Los griegos, por ejemplo; solían crear arquetipos de personajes que encarnaban las mejores cualidades de los individuos y al mismo tiempo sus contrapartes negativas que ejemplificaban lo peor del carácter humano; a través de su iconografía trazaban los límites y las posibilidades del espíritu humano. Era razón común que aquello a lo que debía aspirarse contuviera elementos positivos puesto que lo bueno siempre implicaba recompensa; el karma en algunas culturas de oriente y medio oriente, y el paraíso para la mayoría de las culturas occidentales. Los arquetipos son formas de escolaridad generalmente visual en la que es plasmado un juicio comúnmente gremial, es decir que pertenezca a la identidad regional colectiva. Para ello el arte, por ejemplo la pintura o la escultura, fungían como perfectos estandartes de la visualidad de la época, ya que en sus bases los ideales se materializaban a través de formas o imágenes tangibles sobre cómo deben verse las cosas; y con lo contundente de sus representaciones, las personas se familiarizarían de inmediato con su carga conceptual. Aquí interviene el canon, los cánones son nociones consensuales creadas en torno a cuestiones muy específicas; por ejemplo, el universal canon de belleza (que es precisamente el canon más conocido y uno de los más representados por el arte).

Los cánones son también, formas de ver las cosas que se establecen como parámetros de normalidad. Pero es en ellos donde los ideales se encuentran ya materializados, son por así decirlo, el parámetro de todas las virtudes de la sensibilidad humana que aspira al mayor de los ideales humanos, el perfeccionamiento del yo.

Como se entienden, los cánones son arquetipos de perfección creados para las grandes civilizaciones como muestras de todo el contenido icónico que han ido recogiendo con el paso del tiempo, lo interesante en ello recae en lo fácil que resulta que las imágenes incidan en los principios ideológicos de los individuos, y como finalmente terminan siendo adaptados a las necesidades estéticas de las épocas. Este rasgo de vida cíclica, hace de los arquetipos señalamientos de receptividad sensorial que más tarde se tornan beneplácitos visuales con una marcada tendencia al consumo, especialmente con las nuevas tecnologías y los medios de reproducción masiva. Si bien es cierto que la enseñanza de los códigos visuales se transmite de generación en generación a manera de representativos iconográficos, también lo es que dichos íconos tanto en su forma figurativa como en su forma doctrinal y a pesar de su supervivencia atemporal, no se mantienen inamovibles o intocables; la experimentación visual en el arte es señal de ello. Es a través de ellos, los arquetipos, que han surgido de alguna manera géneros estilísticos como diversas estructuras del lenguaje pictórico; la producción artística ha encontrado en ellos una fuente inagotable de referentes en la que pueden al mismo tiempo seguir replanteando visualidades.

Se sabe que los cánones fueron establecidos para partir de ellos hacia una búsqueda de ideales: deidades, héroes, titanes, semidioses, ángeles e incluso demonios; todos y cada uno de estos arquetipos fueron hechos para responder a cuestionamientos esenciales que tenían que ver con aspectos específicos de la vida y las facetas del ser humano, eran epítomes de lo que representaba ser entidades con cualidades únicas de desarrollo; es decir, en ellos se buscaba aquel perfeccionamiento de la condición humana, ya fuera para imitar o evitar los rasgos más esenciales de sus construcciones caracterológicas. Estéticamente los cánones han sido esenciales no sólo para la esfera social, sino también para el plano artístico, de cada arquetipo instaurado se han extraído muchos más preceptos que han servido al arte como numen imaginativo. En el territorio iconoclasta circundan los arquetipos como representaciones del lenguaje visual de las épocas, de alguna manera, los arquetipos sirven al arte para contextualizar su temporalidad.

En el arte clásico por ejemplo, abundaban las representaciones de estos arquetipos con escenas grandilocuentes enmarcadas en atmósferas etéreas, era evidente que trataba de representarse una idea de superioridad intangible. Al respecto Poussin, fundador de la pintura clásica francesa, retrataba en “el secuestro de las sabinas” una Roma dominada por Rómulo, amamantado por una loba, maleante y después según los mitos, primer rey de Roma. Las historias retratan a un Rómulo traicionero marcado por asesinar a su hermano gemelo Remo, por ser un salvaje cruento y por ser en esencia un forajido sin un pasado noble; no obstante Poussin retrata a Rómulo como el equivalente del arquetípico héroe, un dirigente inteligente, digno, bello y fundador de Roma.



El secuestro de las Sabinas. (entre 1633-1634). Nicolas Poussin.

He aquí un ejemplo de la consagración visual de un arquetipo, más allá de la veracidad de las leyendas romanas Poussin en su estudio de la pintura clásica Italiana respondía precisamente a sus preceptos estilísticos, que en esos momentos debían en todas sus representaciones artísticas mostrar a Roma como el centro del mundo. Lo cual recuerda en gran medida a la Francia Napoleónica que exaltaba sus logros militares y conquistas.

Las inmensas composiciones del arte clásico, abrazadas por su soberbia maestría técnica, tenían que ser el equivalente visual que diera cuerpo a ideales igualmente complejos y grandilocuentes. En una típica escena clásica eran frecuentes figuras como Afrodita, Athena o como el ejemplo de Poussin lo muestra, figuras como los emperadores que en la mitología tenían el estatus de semidioses. No había en esas escenas reflejo de la cotidianidad de la época o de personajes normales y corrientes, en la pintura clásica no existían los personajes típicos de la cotidianidad. Si acaso considerada como arte por un pequeño circuito generalmente noble o religioso, la pintura de ese entonces tenía que responder a nociones elevadas de existencia y aún así ser retratada como la humanidad las concebía; antropomorfas, hermosas e inalcanzables.

Sin embargo estos ejemplos, a pesar de seguir vigentes, responden únicamente a una parte de occidente. Para el continente Asiático medieval, el arte tenía que poder retratar la belleza de la naturaleza y la relación de equivalencia que existía entre el ser humano y las criaturas que habitaban en ella. La pintura medieval China, lujosa en los materiales usados, era curiosamente sencilla en el uso de elementos para sus composiciones pictóricas y al mismo tiempo tenía una manera muy diferente de retratar a sus deidades. Para los artistas de ese tiempo las deidades eran representación de las virtudes humanas, por lo tanto no era necesario obviar su carácter elevado. Los personajes de oriente excepto Buda son personajes que forman parte del cotidiano de la cultura, no son objetos de devoción que necesitan ser venerados. Por lo tanto, y reforzando la idea de las imágenes como contextualizadas del arte; el terreno artístico está considerablemente marcado por la tradición y los preceptos canónicos de cada cultura.



Han Gan. 206 A.C

Por otra parte, la belleza como tema principal no siempre fue el objetivo final del arte occidental, en los distintos estilos se halla una marcada referencia a los cambios en los ideales humanos; en oposición al arte clásico, con el romanticismo por ejemplo se trató de exaltar la belleza de la naturaleza, de obviar el cuerpo humano pero mantenerlo presente en una perspectiva de sublimación del espíritu. Kant lo expresaba como el encuentro del espíritu humano con lo sublime. Caspar David Friedrich romántico alemán del temprano siglo XVIII retrataba la naturaleza en todo su esplendor, en sus escenas el humano aun presente ya no era protagonista de la pintura; era audiencia que yacía de espaldas o en las lejanías, resguardada por el anonimato y que era necesaria en la medida en que revelaba el paisaje que observaba.

Sobre lo cual el filósofo Wilhelm Schelling escribiría: “No se presenta más que el envoltorio, el verdadero tema, la idea, queda sin forma y es el espectador que debe descubrirlo en los seres etéreos amorfos” *(1)...

Quizás era la pintura de Caspar (como la de muchos otros románticos) respuesta a la situación política que se vivía por entonces en plena Revolución francesa y con una Alemania ocupada por Napoleón. Novalis, poeta de la época explica claramente la esencia del arte romántico, el cual considera un arte complejo y nada fácil de abordar:

“Abandonarse a la naturaleza es un difícil arte...” “... Pero el arte de la contemplación, de la visión creativa del mundo, es difícil, llevarla a cabo exige una reflexión constante y seria, así como una lucidez rigurosa. La recompensa no será más... que el placer de conocer y crecer, un contacto más íntimo con el universo” . * (2)

En referencia a los fenómenos políticos que intervinieron en sus representaciones plásticas, Francia ha sufrido cambios dramáticos. Sucedió que después de los largos años que el país francés estuvo sumergido en la guerra y por lo tanto en la miseria, con su sucesor Luis XV la nación empieza una época de paz y prosperidad. Al tiempo que el país era liberado de sus deudas de estado y fomentaba la industria y el comercio, el arte tuvo un realce, las escenas no representaban más a los reyes conquistadores sino los momentos de gozo de la aristocracia. La religión y el estoicismo que con ella venía dejaron de tener importancia para traer consigo una filosofía volcada a los placeres de la vida terrenal. Con el realismo del siglo XIX y la pintura de Gustave Courbet, el uso de las imágenes dio otro giro de gran importancia. Courbet fue uno de los primeros artistas en hacer del arte un campo de opinión pública y crítica política, para él la humanidad era lo esencial pero no en un sentido de representaciones fidedignas de gran maestría técnica o de escenas que engrandecieran a las altas esferas de la sociedad; sino en el uso de personajes específicos en escenas que contenían un alto contenido simbolista de connotación social, que claramente no correspondían a los preceptos clasistas del siglo XVIII. Como lo señala Gubern al hablar de Courbet en el libro patologías de la imagen; más allá de la pintura, Courbet fue un pionero en el uso de las imágenes como representantes de posturas políticas y denuncia social; el arte abordaba un terreno que era hasta entonces exclusivo de la imprenta. Lo relevante en su hacer era que su técnica de representación no demeritaba en absoluto el carácter plástico de la pintura.

Respecto a la pintura, pareciera ser que el siglo XIX es una época de gran importancia para descubrimientos en su hacer y al mismo tiempo ocurre que es en Europa, específicamente en Francia, donde la pintura goza de un prolongado apogeo. Es gracias a este fenómeno que las imágenes continúan consolidándose hoy en día como puentes de conocimiento y experimentación plástica.

(1) Rose-Marie & Rainer Hagen. *Los secretos de las obras de arte. Alemania, año 2000.*

(2) Rose-Marie & Rainer Hagen. *Los secretos de las obras de arte. Alemania, año 2000.*

No ha sido sino hasta la modernidad cuando las imágenes hablaron directamente de la sociedad y de los cambios sutiles que en ella se vivían. Edouard Manet componía en 1862 la pieza “Música en las Tullerías” que significó tanto una forma diferente de concebir la pintura como un arrebató para la escuela academicista por el tema que trataba. Siguiendo un poco la línea de Courbet, Manet abordó en su pintura escenas de la cotidianeidad que eran para la academia vulgares y poco dignas. Tomaba de los lugares típicos de recreación el folklore de la Francia del siglo XIX y en ella reflejaba la transformación interna que vivía a raíz de la revolución industrial. Su pintura era intangible en tanto su osco trazo no dejaba reconocer ninguna facción, pero al mismo tiempo era innovador por que captaba en la composición el gesto primigenio de la pintura, la primera intención dibujística y los colores vivos que trataban de plasmar más que la escena, la temporalidad y la atmósfera de la que habían sido sustraídos.



Edoard Manet. Musica en las Tullerías 1862

Al respecto, aspectos tan básicos en la pintura como las perspectivas o los temas y el tipo de personajes retratados, significaron vanguardias en cuanto a la transformación de la iconografía plástica de finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX. En este periodo, los artistas consiguieron volverse indispensables en el andar humano en cuanto a su necesidad de prevalecer en el tiempo, de transmitir y compartir sus experiencias y con ellas los cánones que fueron representativos de sus diversos periodos. Por otra parte, la naturaleza inquieta del arte como experiencia creativa no deja intactos estos modelos de conocimiento visual, en su transcurso por la historia plástica, la infinidad de arquetipos creados no han quedado inamovibles. Si bien es cierto que las disciplinas han retratado todas las imágenes arquetípicas hasta el hartazgo, también lo es que al hacerlo las han replanteado infinitamente sin dejar de cuestionarlas. Y es que en las figuraciones del arte no sólo se busca concretar todos los modelos de identidad a los que los arquetipos responden, ni a abstractos universales como el amor, la vida o la muerte; el arte va más allá de los arquetipos y en ellos halla respuestas de índole universal que siempre responden a inquietudes absolutamente personales.

El arte toma a las imágenes como eventos necesarios para generar formas de conocimiento universal, pero al incidir en ellas las transforma enteramente y al devolverlas a la colectividad lo hace desde una perspectiva siempre diferente. El arte en definitiva tiene que incidir directamente sobre los cánones aprendidos ya que en ellos encuentra pautas para su simbología, pero su potencial creativo no gira completamente en torno a ellas.

Manet y sus sucedáneos dan pie a la llegada de la modernidad y a una visualidad diferente y espontánea, en ese punto la pintura y el arte en general alcanzan otro peldaño en lo que refiere al imaginario de las épocas. Más tarde, con la modernidad y las vanguardias la imaginería humana se descubrió tan basta e inextinguible que sus imágenes repercutieron enteramente en las sociedades y en la forma que tenían de representarse a sí mismos, de producirse a partir de íconos.

Las vanguardias trajeron consigo innovación a la imaginería de las sociedades, cada una experimentó con rasgos específicos de la imagen y al mismo tiempo añadieron nuevas tecnologías como herramientas del hacer creativo. En el expresionismo por ejemplo, la plasticidad de las imágenes era de hecho violenta y burda en comparación a las escenas del arte academicista pulcro y exacto. Por ese entonces los rumores de una guerra mundial se hicieron tangibles; las masacres, la sobreproducción de maquinaria bélica, la documentación visual del horror de las batallas y la desilusión por la condición humana se llevaron consigo la noción de un arte bello.

Con el expresionismo terminó una era de imágenes y temas preciosistas. Otto Dix (Alemania 1891-1969) artista sobreviviente de la primera guerra mundial, refleja en sus personajes aquel desazón por la vida a través de extraños personajes con rostros amorfos y cuerpos tullidos; en sus escenas sombrías si bien existe presente la pulsión de las clases altas y su modo de vida desenfrenado, dicho desenfreno se presenta crítico algunas veces y repulsivo muchas otras. Su pintura representa un tiempo de ruptura cultural. La mayoría de sus obras ilustraban una carnalidad ausente de la estética sobrecargada del barroco o de la naturaleza sublime del romanticismo. Al hablar de los temas típicos de la vida lo hacía con crudeza y sus escenas bucólicas plantearon una imagen de hediondez llena de mujerzuelas, lisiados y perversos; muy lejanas quedan ya de aquellas bailarinas etéreas de Degas. Sin embargo, en la pintura de Otto Dix originada en el fervor de dos guerras mundiales consecutivas se halla una suerte de contundencia que no puede provenir de tiempos de paz. El expresionismo es una vanguardia que se mantiene a la expectativa de los grandes cambios culturales originados por los conflictos bélicos, por las transformaciones en el arte mismo y por el surgimiento de nuevas tecnologías. Para ese entonces la fotografía, el radio y la imprenta dominan considerablemente el territorio de la comunicación, así pues el arte existe y sigue vigente, pero de manera diferente.



Verwundeter - Herbst 1916, Bapaume (soldado herido)

El clima bélico que afecta la economía mundial no contempla en sus terrenos la solventación de artistas, más que con fines propagandísticos (dígase Goebbels y su imaginería nazi). Desde hacía un tiempo los aristócratas dejaron de ser los principales consumidores de arte, habiendo reservas en cuanto al gasto excesivo de capital con la revolución industrial, el dominio del campo del arte quedó en manos de las pequeñas burguesías, es decir, la clase media. Muchos artistas fueron atacados, perseguidos o asesinados en las guerras, no obstante con el surgimiento de la clase media intelectual también surgieron pequeñas galerías o salones donde no sólo artistas plásticos podían congregarse, sino también músicos, escritores, bailarines y grandes pensadores.

En este punto la iconicidad del arte tiene que mutar definitivamente, el arte de la época cuestiona a su predecesor y por un momento se distancia de la disciplina pictórica. El dadaísmo específicamente coquetea con el collage, la fotografía, la escritura y la música. Hanna Höch, artista que sufrió el acoso y la prohibición nazi en su natal Alemania encuentra en el movimiento dadá la oportunidad de producir un tipo de arte que batalla con temas de género. Al mismo tiempo, Höch aborda tecnologías como la fotografía y el periodismo como medios de representación en los que se puede problematizar la imagen a través de su reproductibilidad. Con sus collages y fotomontajes de revistas femeninas, aborda también directamente un tema nada común hasta el momento, el feminismo que más tarde será de hecho uno de los grandes temas del arte contemporáneo. Hacia finales del siglo XIX y principios del siglo XX después de la posguerra, llega un momento de conflicto para el arte pero al mismo tiempo, el nacimiento de artistas cuya obra sigue influyendo el hacer del arte contemporáneo.

El arte de hecho comienza una época de interacción abierta con diversas disciplinas artísticas. La fotografía y el cine son especialmente fértiles en este caso, muchos artistas plásticos experimentan con la imagen móvil, por ejemplo Gerhard Richter con su atlas de la imagen (muy a la manera de Andy Warburg, antropólogo que produjo uno de los primeros atlas mundiales, reconocidos oficialmente por museos de historia natural), en el atlas de Richter se anuncia la lectura múltiple de las imágenes y su relación icónica, ahora muy común en los sitios de búsqueda virtual como Google o yahoo! En el cine, lo primordial era la creación de guiones que generaran una narrativa visual determinada, artistas como Maya Deren⁽¹⁾ quién fue parte de la corriente surrealista, explotó de manera magistral el lenguaje cinematográfico al servirse del tiempo intangible de la imagen en movimiento y la construcción de escenarios que sólo de ella podían surgir.

La música también ha cobrado mayor importancia a medida que los tiempos cambian. Los sonidos reinantes de los 20's provinieron del blues y la música jazz, la música de los esclavos, los cantos libertarios que más tarde inspiraron temas pictóricos y que después han servido como acompañamientos de películas también mutaron generando nuevos géneros musicales, el rock, el pop, el punk, ska, electrónico. Todos estos géneros aún en sus sonidos y en sus letras prevalecen a través de la imagen, como las óperas que narraban tragicomedias anunciadas a través de dibujos Art Nouveau, se tiene que aún la música recurre a las imágenes para poder ser transmitida. En relación con las imágenes sin embargo, ocurre algo interesante tanto en el plano musical como en el cinematográfico, sea cual sea el tema que traten, ambas prácticas generan un fenómeno cultural extraordinario que es la producción de íconos vivientes que son el equivalente de los arquetipos mitológicos del pasado.

Hoy en día existe un nuevo tipo de visualidad identitaria, los arquetipos y los cánones estéticos del pasado han sido intervenidos de tal manera que su estructura principal se ha modificado. Los medios de comunicación masiva, la sobreexplotación de la imagen y la fácil accesibilidad a la información que existe hoy en día, aunados a la súper producción de los llamados gadgets tecnológicos, producen una saturación de referentes visuales en la imaginería cultural. Los mitos y leyendas han quedado rezagados en los libros de consulta que sólo son abiertos para temas educacionales (y a veces ni siquiera eso). La imaginería contemporánea se vale de figuras que representen no sólo ideales específicos de belleza humana, sino también ideales de consumo. El extinto siglo XX y el recién nacido siglo XXI son eras de estructura social donde la economía cobra absoluta relevancia. Las tecnologías son creadas no como herramientas de subsistencia, ahora que los caminos están hechos, los edificios labrados y la medicina bien establecida, lo siguiente tiene todo que ver con la calidad de vida que se lleve.

(1) Kiev 1912. Videoasta, feminista. Su obra confrontaba el monopolio americano del cine dorado del Hollywood de los 40's. Sus piezas eran reflexiones poéticas en torno a construcciones de escenarios totalmente ficticios. Muy a-doc con el arte dadaísta.

La imaginería actual responde a estos requerimientos, la era de la globalización mundial y la masificación de los objetos interfieren con la producción de imágenes, haciéndola parte del ciclo de consumo. Hoy en día no se habla de un solo arquetipo identitario, sino de tipos múltiples de representación que parten en sus inicios del conocimiento proveído por los cánones (nuevamente y en especial del canon de belleza), que si bien han heredado de los cánones sus propiedades totalizadoras en cuanto a la imagen, a diferencia suya no terminan de establecerse como referentes de ideologías o conceptos profundos. Los personajes actuales son, por decirlo de alguna manera, la perfecta caracterización de una identidad a medio construir; en su iconografía prevalecen tan ideales como los arquetipos antiguos, pero en lo llamativo de sus representaciones no se encuentran contenidas las virtudes ideológicas ni la carga simbólica de las imágenes culturales de las viejas civilizaciones.

Estos tipos de representación visual o estereotipos, son más bien productos de los medios de comunicación que sirven como señalamientos de necesidades orientadas al consumo, en este caso se habla particularmente del terreno de la apariencia; a través de su configuración, los medios han abordado modalidades de vida de forma estandarizada que no equivalen más a un ideal humano preciso, sino más bien a censos anónimos que representan la voz comunitaria por lo tanto los deseos de las civilizaciones modernas.

En la era digital los arquetipos adquieren un carácter mediático, por lo regular estereotípico. Los medios televisivos son básicamente los mayores productores y emisores de esta nueva iconografía; la capacidad que tienen los medios de propagar información de manera inmediata permite que las imágenes utilizadas sean reconocibles con mayor facilidad por segmentos poblacionales mucho más heterogéneos. Por lo tanto, generan un imaginario más unificado pero también mucho más vacío. En referencia a la corta vida de todas estas imágenes.

Son tantas las reproducciones de modelos visuales que ninguno ejemplifica realmente los ideales de la época; más bien son fragmentos de ideas vagas sobre modelos de identidades variopintas e ilusorias. Los personajes son creados para el goce y disfrute de las personas, especialmente aquellos ejemplares que son interpretados por entidades cuyas características físicas se acoplan por completo a los requerimientos de un rol, son avatares de vidas insatisfechas que ven en ellos la realización de una vida cuyo único sentido es el trabajo arduo y la recompensa del hogar; los personajes llenan las expectativas de aquellos que no se encuentran en condiciones de lograr sus ideales y en el mismo nivel eyectan imágenes insulsas sin ningún valor simbólico; sobre todo como productos con fines lucrativos.

Por lo irreal de su condición, un personaje tiene la cualidad de despertar interés en la apatía de lo habitual, e incluso encender con su rareza toda esa regularidad y desplomar quizás, el hastío en el que se ha convertido para muchos la vida. Los personajes son incluso una suerte de creación mágica en la que las creencias oscilan libremente por la imaginería de la propia humanidad, batallan con los supuestos de la realidad y pueden ser manipulados para moldearlos a la manera de los estereotipos que una y otra vez son establecidos para su uso y desuso. No obstante el ser humano sigue necesitando de ritos y creencias que le haga pensar en mundos diferentes al suyo, que le permita fracturar las fronteras que el mismo se ha impuesto y consiga mirarse desde un plano menos concreto que puede ser tal vez mucho más palpable, mucho más honesto, menos cobarde y especialmente menos juicioso.

La imaginería de las empresas dedicadas al entretenimiento se encarga de fabricar precisamente estos modelos de vida perfecta; aunque siempre son producidos como íconos de uso y desuso cuyo único logro es ser llamativos comercialmente, el mercado ha sabido posicionarlos como estándares, lo cual implica que las personas los conciben como reales sin cuestionar su procedencia u objetividad. Aún los modelos educativos actuales no han podido desvincular a los educandos de el bombardeo iconográfico que experimentan en la cotidianidad. Son muchos los muchachos que viven en función de programas televisivos y aun más los que obtienen de ellos (y de las redes) información que conciben como esencial. La mayor cantidad de imágenes consumidas hoy en día son generadas por empresas publicitarias que conocen el promedio cultural de las sociedades y el tipo de imágenes que esperan recibir; éstas, las cuales también incurren en el plano artístico. A pesar de que desde tiempos inmemoriales el arte ha servido a las culturas como proveedor icónico, ya en el arte moderno, con la venida de las nuevas tecnologías, el crecimiento socioeconómico de muchas culturas de occidente y el nombramiento de la gran potencia mundial Norteamericana y su “american way of life”, el hacer plástico y sus íconos se trasladaron al territorio comunicativo. Desde finales de los 50's las imágenes producidas por el arte son en su mayoría referentes de estos modelos de vida consumista. Ya bien lo demostraba Richard Hamilton en sus collages y pinturas, el arte tomaba de los medios gestos que eran propios de los 60's y 70's, con los cuales las personas se sentían cada vez más familiarizadas. El arte pop ha venido a significar un salto en lo que respecta a la visualidad universal. Warhol declaraba que pintaba de una manera consecutiva y a la manera de imprenta de estampillas y posters por que lo hacía con la mentalidad de una máquina; por que la cultura popular en la modernidad provenía del culto a lo mecanizado. Con ello no implicaba que su discurso fuese menos plástico, simplemente respondía al lenguaje reinante de la época. Para muchos artistas de la década de los 60's era necesario generar cuestionamientos que no se enfocaran exclusivamente en el arte, pero que indiscutiblemente continuaran problematizándole a partir de sus disciplinas, especialmente la gráfica y la pintura, medios que vivieron grandes transformaciones en el momento.

El cine, los cómics, los reportajes periodísticos, el mundo de la moda textil y los programas de televisión eran una certeza en cuanto a la información que se distribuía por todo el mundo; el arte por lo tanto también era fruto de esos cambios, de la pulsión transformadora y contestataria que se vivía en diferentes puntos del mundo, de todas esas máquinas producidas para facilitar las tareas, y especialmente de todos esos ídolos publicitarios que engrandecían el progreso y el perfeccionamiento del ser humano el arte tomó nuevas herramientas, nuevos modelos, pero el arte no dejó de ser arte, simplemente implementó las nuevas herramientas que tenía a la mano. Así pues recordando las palabras de Hamilton sobre la sociedad actual podrá entenderse el porqué de la trans migración iconográfica en nuestros tiempos.

*‘Just What is it that Makes Today’s Homes So Different, So Appealing?’... *(1)*

Para artistas como Jasper Johns, John Cage o Rauschenberg el arte era una manera de tomar todos estos referentes y apropiarlos, una vez frente a ellos, desprovistos ya de su carácter absoluto podían tornarse una forma más de representación plástica. Una consigna de la ruptura absoluta con el arte academicista. Todo el trabajo de estos artistas del arte popular provenía del movimiento dadá y del expresionismo, pero tomaron de la era tecnócrata lo que necesitaron y al ofrecerlo de nuevo a la sociedad consumista de la que hablaban, aquellos guiños absolutos no se revelaban por ninguna parte; se armaron de los códigos visuales de la época y revirtieron su efecto masivo, los artistas generaron piezas que quizás tomarían su parte como íconos del momento, pero su carácter único era indiscutible. Este periodo ubicado en la era de los 60’s, la cuna de grandes movimientos sociopolíticos como el apartheid, el situacionismo, el movimiento feminista (iniciado en 1964), pero especialmente el reinado del celuloide y sus estrellas, así como de movimientos contraculturales como el punk, el Glam y el brotherhood love (o el movimiento hippie), sirvió al arte para tomar los convencionalismos reinantes en los medios para unas veces banalizarlos y otras tantas confrontarlos a través de la plasticidad.

(1) Richard Hamilton en el artículo “Arte y cultura popular” del apartado cultural del New York Times. 1957

LA VISUALIDAD CONTEMPORÁNEA

Culturalmente las imágenes y el arte han estado siempre íntimamente ligadas. Al referirse a la iconografía cultural, Gombrich*(1) hablaba de una ecología de las imágenes a través del arte, con esto se refería a un proceso de adaptabilidad del arte a la historia y su influencia en las transformaciones culturales; es decir, en oposición a un concepto esencialmente atribuible a la condición natural de los ecosistemas y las especies, se habla del arte como un proceso de entendimiento del mundo y al mismo tiempo, el arte como ecología era una forma de entender el contexto de cada civilización. Por lo tanto, se entiende que el arte es contexto en cuanto su interés está directamente relacionado con aspectos absolutamente humanos y es historia en cuanto se mantiene ligado a la propia historia sociocultural de los humanos. Así pues, el arte tampoco puede quedar exento del surgimiento de nuevas tecnologías y de la actualización de los materiales o de formas alternativas de lenguaje (como es el caso del arte conceptual y el arte relacional o arte público). En la ecología del arte también está implícita la forma como las civilizaciones promueven nuevas formas de verse a sí mismas; los íconos, los referentes visuales emulan siempre el transcurso del humano por su historia. El arte no es atemporal, para muchas personas el arte es una suerte de documento que sirve como parámetro histórico; el arte de alguna forma es siempre consecuencia de su pasado.

Los códigos visuales del arte pop respondían a cuestiones mucho menos mitológicas, aún los artistas abordaban temas políticos pero lo hacían desde una postura mucho más innovadora para su tiempo (por decirlo de alguna manera); también retomaron en su práctica disciplinas como la gráfica y las herramientas digitales, lo cual hizo de disciplinas como la escultura o la pintura, lenguajes abiertos en su estructura. No se quiere inferir con ello estas disciplinas dejaron su condición plástica, o en el caso de la pintura su condición esencialmente pictórica; sino que la visualidad a la que respondían contenía componentes iconográficos diversos que se abrían a otros procesos creativos.

El arte popular es un ejemplo de parteaguas para las alternativas de representación; fue el arte popular muy importante en la traslación visual de las disciplinas y en el surgimiento del hacer interdisciplinario de los artistas. También fue un momento de transmisión de los grandes temas y una suerte de bifurcación en cuanto a lo que se consideraba realmente artístico. Casi siempre al hablar de arte concebimos exclusivamente la producción de imágenes a partir de disciplinas usuales. Pero hoy en día el arte también ha mudado su hacer, acercándose cada vez más a otros terrenos como el teatro, la danza y últimamente la música; lo que irremediablemente ha provocado que muchos artistas centren su producción en sucesos enteramente sociales y políticos.

*(1) E.H Gombrich. Los Usos de las Imágenes. Estudios sobre la función del arte y la comunicación visual. 1999. Pág 80.

Un ejemplo de ambos polos puede ubicarse en artistas como Santiago Sierra y Kara Walker ambos artistas contemporáneos. Por un lado Sierra cuyo trabajo se centra en una dura crítica al capitalismo y a las formas de control mediático de las masas, a la vez que del arte toma el cuerpo como medio de representación en oposición al arte institucionalizado en el que prevalece lo objetual, a lo que considera como producto de lujo y por lo tanto obra del capitalismo. Sierra en su postura enteramente política lleva a cabo acciones que a pesar de su fuerte carga simbólica para muchos podrían ser consideradas obscenas y para muchos otros, dichas acciones no serían siquiera consideradas como arte.



Izq. Santiago Sierra (The trap 2007)



Der. Testimony Still 2007

En contrapunto se halla Walker cuyo trabajo también aborda temas sociales como el racismo y lo femenino, el abuso de género y el capitalismo; su trabajo como el de Sierra está cargado de fuertes consignas políticas, no obstante en su trabajo no impera el acto escandaloso de un cuerpo como arma de confrontación. Walker se sirve del dibujo como una herramienta reveladora igualmente impactante pero enteramente plástica. La diferencia entre ambos artistas evidentemente no recae en los temas que abordan, queda claro que ambos son consecuencia del tejido social que habitan y ambos han transcurrido en un lapso histórico relativamente equidistante (o paralelo). Comparar ambos procesos sirve no para decidir cual de los dos está más próximo al arte, aunque es evidente que Sierra es un artista controversial, su condición de “artista” no queda en tela de juicio. Sierra y Walker son ambos herederos de un arte en constante descubrimiento, usan a su manera todo lo ofrecido por la historia del arte y lo reinterpretan de manera absolutamente personal. La importancia de cada uno radica precisamente en la forma que tienen tan personal de aproximarse a temas universales. Las imágenes que ambos producen (ya que Sierra utiliza la documentación fotográfica como vestigio de sus acciones), son una suerte de desprendimiento de la visualidad de las épocas, son anotaciones de literatura y pornografía, pero son a final de cuentas resultantes de diferentes maneras de ver el mundo. Walker muy cercana a los libros de ilustración y los pasquines de los 20's y Sierra de lo documental, lo periodístico quizás.

Mark Dery en el libro “velocidad de escape”* (1) explica la vida en la actualidad como una vida teledirigida que está condenada a la no presencia, a narraciones interminables que evocan lo bello, lo sensual y lo completamente carnal como una parábola del pasado. En contraste con la idea Sartreana respecto a las imágenes como meros puentes de vinculación a la realidad; Dery explora el impacto que las imágenes tienen como los sustitutos de la experiencia. En el compendio de velocidad de escape la experiencia y las sensaciones son plasmadas como rasgos que fueron propios de humanos ancestrales atados al peso de su corporeidad. Para él, las civilizaciones modernas no dan importancia al cuerpo contextualizado, sino a la virtualidad de un campo expandido por imágenes infinitas, a la conciencia que va más allá de la carne y se torna información.

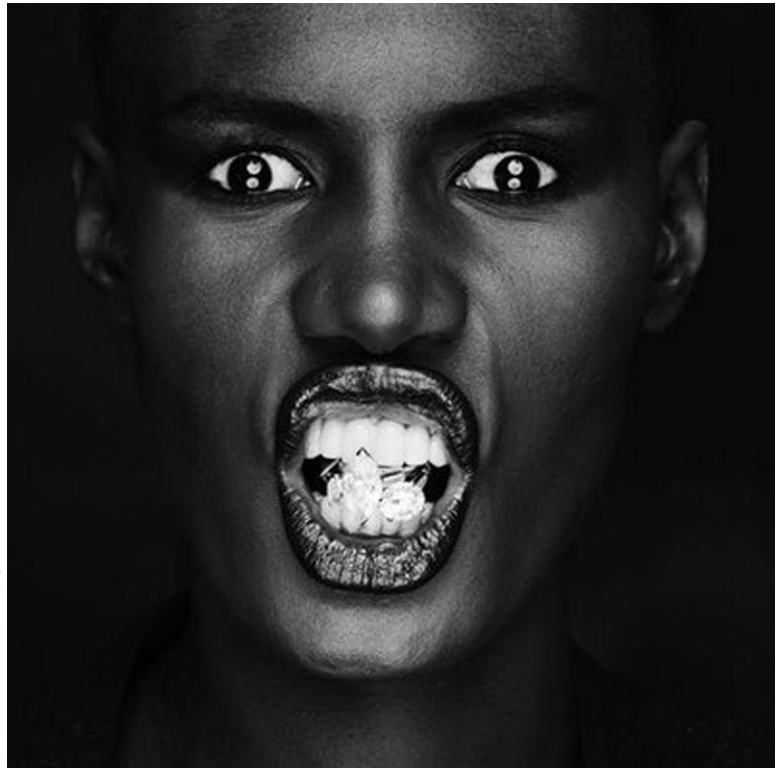
Toda esta incesante reproductibilidad de imágenes para el arte sólo puede significar una veta mucho más extensa de la cual sustraer referentes, los artistas siempre encuentran nuevas formas de batallar con los cambiantes íconos de las metrópolis, y así continúan generando su propia forma de lidiar con los engendros mediáticos. Así como en los 60's artistas como Duchamp y John Cage marcaron la historia del arte en su momento, cada uno con su esencia personal, así lo hacen hoy día Kara Walker y Santiago Sierra. Ahora bien, cuando se habla de artistas y movimientos plásticos de la historia no se habla en términos de evolución. Aun cuando se retomara el término ecología de Gombrich, la condición histórica del arte no radica en una creciente evolución, sino en la expansión del arte por diferentes terrenos.

La cinematografía por ejemplo, es un dominio ampliamente promotor de referencias visuales de las épocas, de íconos establecidos y continuamente reinterpretados. Sólo basta recordar las películas de cineastas de culto como Sergei Eisenstein, Federico Fellini, David Cronenberg, Andrzej Zulawski o Jim Jarmush, quienes a su manera crearon símbolos que representaban no sólo un siglo, sino posturas ante la vida que se adaptaban a la transmutación social y que de alguna manera se mantenían muy cercanos al arte. Aunque cabe resaltar que la cinematografía antes de ser concebida como un potencial artístico, en sí mismo fue el primer acercamiento a una interpretación fidedigna de la realidad; con las primeras pruebas de exposición de placas fotográficas y su consiguiente efecto de continuidad proveído por la imagen en movimiento. Son los temas que han tratado los cineastas los que han hecho del cine un conducto más del arte. Hoy día la relación que tienen las personas con la imagen cinematográfica va más allá de una mera representación. El cine no sólo da vida y color a las imágenes, sino que basándose en el carácter poético de la literatura y el arte, crea sus propias historias y protagonistas, reconstruye la realidad propiciando la posibilidad de un paralelismo interpretativo con el arte escénico; provisto sin embargo con el carácter espectacular de la actualidad.

El arte y la vida actual están profundamente inspirados por la fantasía acarreada del pasado, los artistas e intérpretes aún recuerdan sus conflictos, sus temores y sus expectativas. Sobre la historia cultural de nuestra educación visual, habrá que retomar las palabras de Carl Schnaase*(1) :

“También el arte pertenece a las expresiones necesarias de la humanidad; de hecho cabría afirmar que el genio de la humanidad se expresa de un modo más completo y más característico que en la religión (...) en el que la esencia secreta de una nación se declara por su cuenta, condensada, es cierto, oscura a primera vista, pero totalmente y sin ambigüedades ante aquellos capaces de leer estos signos (...) así, una historia continua del arte aporta el espectáculo de la evolución progresiva del espíritu humano”.

A su vez, los personajes como íconos visuales también juegan su papel en la relación entre los medios y el arte, no sólo como referentes sino como vínculos con las personas. Los personajes que en sí mismos pueden ser una forma de conocer aquella sustancia tan distante e incomprensible de nuestra propia identidad, dependen directamente de la intención con la cual son creados y así, del tipo de imagen que se emplee para representarlos. Los personajes mediáticos surgen como ejemplos de apariencia, referentes regionales y modelos de consumo; en ellos no hay más contenido que la presentación de un producto.



Grace Jones.
Mucho antes que Cindy Luper, Madonna o Lady gaga. La mujer espectáculo, actriz, cantante, artista, performer, modelo. Ícono de los 80's.

(1) Carl Schnaase. Geschichte der bildenden Kunste. 1842. Pág. -

Por otra parte, los personajes creados en torno al arte son personajes que surgen de la cotidianeidad y que son incluso arrebatados de los medios para servir como medios de confrontación con las sociedades. Un ejemplo de ello son los personajes de Paul McCarthy, entidades vulgares y extremadamente corrientes muy típicas de la escena consumista norteamericana; McCarthy toma de su nación todos estos símbolos que sirven a su país para reconocerse y al mismo tiempo los evidencia como estereotipos de una sociedad masificada en donde las marcas y el american way of life son el máximo exponente cultural. Los personajes de McCarthy son claramente consecuencia del acervo visual de un país gobernado por los medios, pero al mismo tiempo estos personajes revierten su sentido mediático original. Sus personajes son una dura crítica no sólo a las sociedades modernas capitalistas, sino al arte contemporáneo en general y el valerse de un lenguaje enteramente escatológico sólo puede ser natural; es un equivalente de lo que vivimos y lo que consumimos.



“The salloon” 1995-1996 Medios múltiples (instalación, escultura, video)

Gran parte de la iconografía actual está precisamente centrada en la creación de personajes como formas de representación identitaria, tanto en los medios como en el arte. No obstante un personaje no es realmente representación de una cultura, sino hasta que se torna imagen universal. Ocurre que los personajes han venido a ser una suerte de replanteamiento del carácter educativo de los arquetipos.

Estos personajes mediatizados que después son replanteados a través del arte, son desde el principio hibridaciones de culturas que aunque aderezados con aspectos muy propios de lo mundano del espectáculo, tienen sus orígenes en ideales propios de cada civilización. Y a pesar de que estas imágenes son sustentadas por nociones estereotípicas de identidad y la mayoría de las personas las conciben como estructuras de pensamiento absolutas, los medios no pueden negar la influencia que ha tenido en ellos el arte.

Como los cánones han existido desde épocas antiguas y han formado parte de todos los grupos humanos, los medios han encontrado la manera de tomar de las artes las imágenes necesarias que representen estos ideales para poder llevarlos a un terreno principalmente económico. Los medios en toda su producción iconográfica deben tomar en cuenta el lenguaje visual que responde también al lenguaje plástico, una ordenanza visual atractiva, estéticamente fiable. Siendo nuevamente la idiosincrasia de lo bello lo que impera en el imaginario de las sociedades de consumo.

Todo mundo reconoce la figura de Hércules como el titán hijo de Zeus que se ganó su lugar en el olimpo y, aunque muchos lo relacionen visualmente con los productos de la industria de Disney, se entiende esta imagen esencialmente caricaturesca ha sido sustraída de grabados o pinturas. A pesar de que no muchos sabrán el origen de estas imágenes, casi todas las personas que reciben estas imágenes mediatizadas entienden que las artes son parte importante de la historia humana y a pesar de ser educados bajo una visualidad enteramente publicitaria, la mayoría de las personas aceptan el arte y especialmente la pintura como manifestaciones elevadas de belleza, en donde se han tratado todos estos temas ideales desde tiempos inmemoriales.

Si bien es cierto que no existe algo como una iconografía universal, cabe destacar que la tecnología de la época hace más sencillo que existan equivalencias en cuanto a las imágenes que se consumen alrededor del mundo, y al mismo tiempo esto promueve que el arte tome con más facilidad los íconos que producen los medios. Gran parte del mundo conectado, es decir; todas aquellas personas con acceso a internet, tienen la posibilidad de descargar infinidad de imágenes que no provienen necesariamente del país de procedencia, lo mismo ocurre con el arte contemporáneo, la tecnología produce herramientas que no son indiferentes a los artistas de las nuevas generaciones. Pero ello no indica que por lo tanto los artistas sólo reproduzcan imágenes proveídas por los medios, los artistas tienen la capacidad de deconstruir estas imágenes y transformarlas. Los medios pueden cambiar y probablemente los temas tratados en el arte se tornen cada vez más hacia el terreno de la acción; pero está claro que para muchos artistas la producción de imágenes tienen más que ver con una pulsión casi visceral de ver materializadas distintas realidades, que de sólo tomar pizcas de íconos mediáticos y regurgitarlos sin sentido.

Finalmente y en referencia a la relación productiva entre los medios y el arte, pareciera que con el paso del tiempo dicha interacción se intensificara, muchas veces casi hasta la simbiosis. Tanto los medios como la esfera artística circulan en un circuito absolutamente económico, producen y emplean valores monetarios para seguir produciendo y visualmente intercambian íconos, muchas veces tomándose como referencia. No obstante es en el contenido de cada “producto” que aun prevalecen claras diferencias entre lo que se entiende como una imagen comunicativa y una absolutamente plástica. Así pues, el objetivo final del arte no puede ser exclusivamente el término y consiguiente venta de una pieza, el valor redituable de una pieza de arte radica en el proceso creativo que se ha impreso a cada una de ellas. En el proceso en que una imagen que proviene de los medios puede ser reinterpretada y dotada de un valor simbólico y plástico.

Lo que ocurre especialmente en ramas como el diseño, la ilustración y la industria textil (o industria de la moda). Todos estos terrenos que tienden a reproducir incesantemente elementos de la cultura popular contemporánea, los más con tintes de estética gráfica pero todos con un sello indisoluble de estilos (muy relacionados con el arte digital).

Pero hay que anotar que todo aquello que muchas veces es considerado arte hoy en día y que está directamente relacionado con las imágenes que se consumen, no son necesariamente bellas artes. La creación de personajes, las nuevas tecnologías y con ellas diversas herramientas llegan a las manos de personas que intentan representar el contexto en el que se sitúan, casi siempre muy a la manera de alguien más. Lo que ocurre con este tipo de productos visuales es que son tan divulgados que terminan por perder autenticidad. Probablemente sea erróneo considerar que lo auténtico es exclusivo de las bellas artes, pero tomando en cuenta los procesos que el arte ha transitado a través del tiempo, aún ubicado desde la interdisciplina y las nuevas herramientas, el arte siempre tiene algo que contar. El arte va más allá de sus imágenes y se torna experiencia.

Los publicistas, diseñadores, ilustradores y productores mediáticos toman de la cultura popular contemporánea todos y cada uno de los códigos visuales que pueden ser transferidos como objetos de culto, por lo tanto como objetos de deseo. Pero es sólo eso, ahí no hay experiencia ni proceso, sino ocurrencia, citas rebuscadas y una vida condenada al archivo infinito de la red. Actualmente las imágenes que antes giraban constantemente en círculos concéntricos en torno a la plástica, ahora se expanden al diseño gráfico, a la fotografía, la documentación periodística, la cinematografía, la literatura, a la alta y baja cultura por igual; sirviéndose de herramientas múltiples, generalmente asociadas a la tecnología. Los referentes de las nuevas generaciones tienen más que ver con aspectos íntegramente populares, excesivamente coloridos, en realidad quimeras de elementos de todos los tiempos y civilizaciones.

sivamente.

Es evidente que hoy en día pocas personas podrían aspirar a la remota belleza de afrodita, cuando se tienen íconos como Grace Jones o en un caso más burdo, Madonna; mujeres-personaje con apariencia cambiante y muy cercana a la fantasmagoría inaprensible de los medios y sus historias. Pero a fin de cuentas, para las sociedades modernas los íconos difícilmente permanecen intactos o absolutos; puede ser que las personas dependan de manera crónica de las imágenes para conocer al mundo, pero para los cambios vertiginosos y los saltos espectaculares que da la comunicación, habrá que crear los propios héroes, los propios villanos, las musas, los dioses y así sucesivamente.

Como dice Alessandro Baricco en los Bárbaros:

*“hay una revolución tecnológica que rompe de repente con los privilegios de la casta que ostenta la primacía del arte”.**(1)

No obstante, el arte no es un medio más que provee imágenes para el olvido, a pesar de la circulación de información y el cambio en los juicios de gusto de las personas, el arte permanece y con él, sus imágenes.



Fotograma de John Cage.
1989

*(1) parafraseo del capítulo “La nostalgia” del libro Los Salvajes: Ensayo sobre la Mutación de Alessandro Baricco. Pág 162.

CAPÍTULO II. Los nuevos medios de representación visual. De novelas gráficas y caricaturas.

Mickey Mouse demuestra que una caricatura todavía puede sobrevivir aunque esté privada del aspecto humano. Destruye la jerarquía completa de las criaturas que, se supone, culmina en la humanidad.

Walter Benjamin.

Llegan a las culturas momentos de cambio realmente profundos que se dan en varios puntos estratégicos de la sociedad, es decir, en varias esferas de pensamiento y hacer humanos; y que inevitablemente están destinados a producir más cambios a su vez. Al respecto la tecnología. La tecnología ha sido una constante en cuanto a producción de herramientas pero también en cuanto a los cambios en la cotidianidad de la vida de las personas. Es hoy en día tremendamente difícil imaginarse una casa sin tostador o microondas, o peor aún sin televisión con pantalla de alta definición. Actualmente todo lo que gira en torno al concepto de “tecnología” concierne a todo tipo de personas, y así también a artistas.

Hace mucho tiempo ya que las primeras manifestaciones plásticas ocurrieron y que fueron documentadas para compartirlas con el mundo entero, tanto que muchas de las nuevas generaciones ignoran siquiera de donde proviene el arte; siendo el medio más cercano a ellos las redes virtuales. El reino de la inmediatez y lo infinito. Para muchas personas en tiempos actuales lo más cercano a arte que existe proviene de blogs (o diarios virtuales) una suerte de compendio de “artistas” autodidactas y novatos que se dedican a hacer cosas vistosas, todas con herramientas de última; lápices y tabletas electrónicas, photoshop, pantallas touch screen, etc. Artistas cuyos temas oscilan entre la industria de la moda (artistas que se dedican a retratar modelos y pasarelas, y después a dibujar lo que retrataron), la industria del espectáculo (artistas que se dedican a producir programas “libres y alternativos”, que no pertenecen a grandes casas productoras), a la industria musical (artistas que usan cualquier software libre para hacer composiciones musicales), y artistas que se dedican al terreno de los comics. Estos últimos son el motivo de este capítulo; este creciente gremio forma parte de un fenómeno contracultural que ha ido cobrando mayor fuerza desde la década de los 80's, cuando también tuvieron su auge muchos movimientos contraculturales como el vampirismo, el postpunk, el ciberpunk, el otaku love (personas devotas al manga y animé japonés), entre otros.

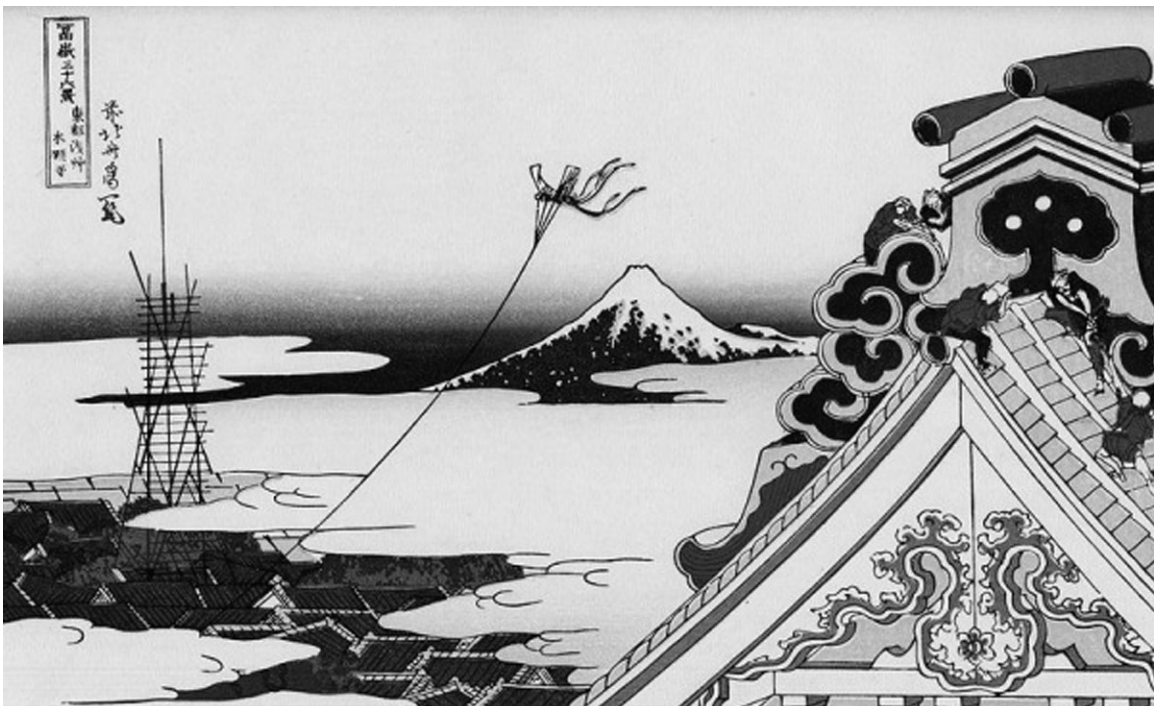
Son precisamente los cómics y las novelas gráficas los que han logrado colarse de manera más profunda en un terreno que sólo pertenecía a las bellas artes. Zak Smith por ejemplo, es uno de los artistas que ha basado su trabajo en la estética de las novelas noir, que tuvieron su primer acercamiento gráfico con los fanzines monocromáticos; hechos en tirajes de pocos números y promovidos muchas veces en puestos de periódicos, casi siempre como obsequios en la compra de un artículo de distribución seriada. Como los propios periódicos o revistas.



Zak Smith. "Accurate". Acrílico 2009

Pero cuando se habla de estas imágenes no sólo se hace en función del material (el cual es considerablemente barato y no muy sofisticado). Al hablar de las imágenes de las novelas gráficas se habla en función de su relación con la tecnología y específicamente con los medios audiovisuales. Se habla de una simultaneidad técnica que abarca cuestiones como la imprenta y sus tirajes, hasta la mega distribución mercantil por vías virtuales. Así como la multidisciplina que abarcan estos objetos. Así pues, estas imágenes noir de los fanzines que en realidad tienen sus orígenes en la música, a su vez han sido influenciadas por la época dorada del Hollywood mudo en blanco y negro de los 20's. Sobresaliente por sus dramáticos claroscuros monocromáticos y sus personajes casi caricaturescos. Lo cual evidencia que de hecho la historia de la imagen es una historia autorreferencial; podemos partir del cine hacia el arte y de ahí saltar hacia el periodismo, para volcarnos en los medios y terminar regresando al arte de nuevo. Pero Zak Smith, (y en general el mundo de occidente) no es el único lugar común de las novelas gráficas, existe en países asiáticos como Japón, uno de los máximos productores de novelas gráficas en el mundo, toda una cultura de estos objetos y de manga (otro tipo de novela gráfica). Que allá son entendidas muchas de ellas como arte.

En oriente este fenómeno puede explicarse a través de los orígenes del Manga. Los Mangas provienen directamente de grabados y dibujos hechos en pergamino, dibujos sintéticos compuestos por planos y colores tenues, comúnmente elaborados a base de aguadas o tinta china. Este tipo de dibujos que pueden hallarse en la obra completa de Katsushika Hokusai artista perteneciente al grupo de los Ukiyo-e (de las pinturas del mundo flotante, o de la estampa japonesa), del periodo Edo del Japón Feudal (siglo XIX y principios del siglo XX. Con la llegada de la era Meiji o la era de la restauración, el término de la era feudal). A pesar de que el continente asiático ya había ofrecido excepcionales muestras de arte y de hecho el arte medieval asiático estaba plagado por soberbias pinturas chinas; la mayoría de ellas retrataban escenas de guerra o conmemoraban enseñanzas del confucionismo ilustradas con materiales preciosos como las hojas e hilos de oro y seda. Hokusai dio al arte oriental una forma diferente de composición, en su serie Hokusai Manga, el artista retrata la vida simple de las aldeas a manera de novela, pero lo hace con una mezcla de caligrafía y dibujo, no contiene el preciosismo usual de la pintura oriental. Narra acciones que son ilustradas por sus dibujos, unas veces a manera de haikus y otras veces a manera de cantos, pero estos no son fábulas tan complejas como las pinturas del medioevo chino. Hokusai provee de narrativa y secuencia a sus dibujos, inspirado en los personajes de la vida cotidiana, de la simpleza y contundencia de gestos dibujísticos de primera intención proveyendo sus composiciones de un manto místico que proviene de su propia visión del mundo. Probablemente la diferencia más marcada entre Hokusai y sus congéneres es que Hokusai, a pesar de tomar como referentes arquetipos regionales, siempre lo hace desde una perspectiva fantástica, le da a la vida algo de lo sobrenatural de su imaginación.



Ejemplo de imagen Ukiyo-e. de Hokusai.

Ya hacia los años 60's, la marca de Hokusai ha recorrido varios terrenos como el periodismo y más tarde el cine. Osamu Tezuka caricaturista japonés que dio al término manga otra aproximación, esta vez tecnológica. Influenciado por las caricaturas occidentales de Disney, Tezuka produjo algo denominado tankobon manga (o volúmenes compilatorios de cómics secuenciados), con estética manga similar a los grabados orientales pero ahora mezclados con rasgos físicos y colores occidentales. Tezuka hizo algo similar a la industria de Disney, provocó un culto a los volúmenes de dibujo impresos creando una imaginería que sobrepasó barreras culturales y se traslado hacia herramientas mediáticas como el cine y la televisión, que más tarde terminó por implantar en la memoria de personas de todo el mundo personajes como astroboy, mazinger z o la princesa caballero. Pero al hacer esto tenía como objetivo generar una forma alternativa de visualidad. Fue algo así como el surgimiento del pop art japonés.



Astroboy de Ozamu Tezuka.
Mangaka (caricaturista) japonés
Imágen de 1963 de la primer serie
animada con el mismo nombre.

Por su parte, es en occidente donde se encuentran las primeras imágenes concebidas exclusivamente como caricaturas; especialmente por su tendencia a la sátira y la ilustración de eventualidades sociales. Por otra parte, muchas de estas imágenes fueron usadas en principio, como referencias descriptivas en campos pedagógicos y de difusión científica. Por lo tanto, dichas ilustraciones en general no eran consideradas arte, ni siquiera cuando plasmaban mundos como los de John Tenniel, quién además de dar estructura visual a los cuentos matemáticos de Charles Dogson (Lewis Carroll) fue un reconocido caricaturista político en la revista inglesa de denuncia social llamada *punch*. Era en esta revista que Tenniel utilizaba el dibujo como herramienta crítica y generadora de debates políticos, en oposición a los detallados dibujos que usaba para la literatura de Carroll y que estaban inspiradas en los grabados de Durero. En este sentido podría equipararse Tenniel a un artista contemporáneo que recorre varios campos de pensamiento con fines muy distintos. Como Smith. Sin embargo, en ninguno de los casos sus dibujos fueron reconocidos como piezas de arte. Mientras que para oriente el manga ha sido una forma de arte desde hace más de un siglo, la relación de occidente con este tipo de dibujos ha tardado un poco más; no obstante, cuando se ha topado de frente con ellos, ha dado saltos abruptos generando estos objetos, sobre los que se ha cuestionado recientemente el terreno de lo plástico.

Uno no podría equiparar algún grabado de Durero a un dibujo de Sak Smith. Mientras Durero reflejaba la naturaleza, o representaba algunas escenas sacras que hablaran de la espiritualidad humana como una gran verdad universal, el otro retoma una novela de Thomas Pynchon*(1) y la reproduce página por página a partir de dibujos. Uno podría pensar que Smith no es más que un ocioso por ilustrar 760 páginas a detalle de una novela tan compleja. Que es un joven que proviene de un mundo donde hay demasiadas cosas que ver y muy pocas que entender, y que por eso es lógico que quiera representar algo que de otro modo no necesitaría del dibujo para obtener enteramente su plenitud. Sin embargo, queda también el cuestionamiento de la obra de un artista heredero de la escuela alemana del siglo XV; permeada por la estética gótica y la pintura flamenca.

Durero interpretaba al mundo a través del dibujo como un acto de conocimiento en el que aprehender con la mano un carboncillo, ya significaba una suerte de saber sagrado. ¿Pero que hay en los temas de Durero que los haga más relevantes que la intensidad obsesiva de Smith? Nada. Los dibujos de Smith reflejan la forma en que ve el mundo y como lo comunica, muy en armonía con la simultaneidad de los medios. Hablamos de un dibujo propio de lo que hoy se concibe como contemporáneo. Pero, ¿contemporáneo de qué?

*(1) Gravity's Rainbow. 1973 novela que Smith retoma en gráfica

El dibujo de Smith es comunicación, también es lenguaje, pero es especialmente imagen. Con esto no se debe interpretar que por lo tanto los dibujos de Smith son inferiores o vulgares. En realidad todo este recuento intenta reflejar las nuevas formas de representación visual que se han colado en el mundo del arte. Es una suerte de entendimiento de esos cambios profundos que se han anunciado desde las vanguardias, y que socialmente ha ido experimentando la humanidad desde principios del siglo pasado. Muchos filósofos y sociólogos hablan de lo mismo, sobre el nuevo milenio, las innovaciones mediáticas, los trasplantes, los clones; el parte aguas de un sinfín de transformaciones. Pero esto no representa algo exclusivo del mundo contemporáneo, en realidad esto es sólo producto de muchos otros cambios pasados. Es una suerte de tautología en la que versa la condición mutable del ser humano. La búsqueda de innovación. El futuro al fin.

Sobre el futuro, dice Baricco en su libro los Bárbaros: *“hay algo de desconcierto en este cambio tan reciente que vivimos; algo incluso siniestro, no necesariamente negativo. El arte es también parte de esto, y de ello lo que interesa evidenciar es la gráfica y su expansión al cine, a la televisión y especialmente a la literatura”*.*(1)

Empecemos por el principio. ¿Que son las novelas gráficas hoy en día y hacia quién están dirigidas? Cuando hablamos de novelas gráficas nos remontamos a las ilustraciones periodísticas que surgieron con las post guerras, fenómenos que siempre están ligados a la producción de máquinas, el trabajo y el avance económico, pulsiones que generan agitación política y cultural. Las sociedades tratan de entender lo que ocurre en sus entrañas con eventos como candidaturas políticas, movimientos sociales, investigaciones científicas; pero necesitan intérpretes para ello. Necesitan imágenes. Hablamos siempre de una cultura popular, dirigida a las masas, que pueda traducir el conocimiento en palabras más accesibles. He aquí lo siniestro del cambio.

Los bárbaros utilizan una nueva lengua. Naturalmente más simple. Llamémosla moderna. *(2)

El dibujo, pero no como se le conoce comúnmente, es decir; no un dibujo esencialmente plástico sino esencialmente popular. Caricaturesco primero y después novelesco. Es de alguna forma un descongestionante, o un antiácido para las masas. A diferencia de la pintura, el dibujo no proviene de un compilado de códigos que retornan y se refieren a sí mismos constantemente, tampoco exige a las personas ser versadas en lo que refiere a su disciplina. Es en realidad muy próximo a la mayoría de cualquiera que se propusiera garabatear en una superficie.

*(1) Parafraseo del Capítulo “El Alma” del libro Los Barbaros de Alessandro Bárico. Pág. 12

*(2) IDEM

Porque finalmente no hay nadie que pueda negar conocer de primera mano el dibujo, aun cuando hablemos de un dibujo desinteresado, burdo y amorfo. Aun cuando fuese esbozado sólo en las primeras etapas de vida. Hay entre las personas y el dibujo una relación casi simbiótica. Los dibujos son la primera imagen representada por la mano del humano que piensa sobre su entorno. Recordando las palabras de León el Isáurico respecto a la prohibición religiosa de las imágenes:

Las imágenes son a los analfabetas lo que las sagradas escrituras a los devotos estudiados.

El dibujo es certeza. Por otra parte y a pesar de esta sencillez, el dibujo es tan cercano a las bellas artes como lo son la pintura o la escultura. Porque al tiempo que un dibujo puede representar ideas muy básicas de entendimiento, no puede negarse la cualidad estética de un dibujo constituido como un cuestionamiento plástico en sí mismo. Por ejemplo, difícilmente podrá decirse que los grabados de Goya son menos contundentes que sus pinturas; son diferentes, pero no por ello menos valiosos. El dibujo es un arte más sencillo o austero quizás, pero no así simple. Hoy en día puede valerse incluso del espectáculo de los medios (como en las caricaturas) pero no por ello ser mediatizado. En el arte, el dibujo puede ser tanto herramienta como planteamiento de un proceso creativo mucho más complejo.

La sencillez práctica del dibujo no demerita el potencial de su valor estético, lo siniestro radica en que las audiencias son cada vez menos estudiadas, no poseen altas expectativas culturales; no esperan nada del arte. En ese sentido las expectativas que se tienen sobre el dibujo se reducen a la vistosidad de su apariencia. Hablamos de una noción de estética colectiva directamente relacionada con las caricaturas; damos un giro de 180° y volvemos a las caricaturas. Pero a las caricaturas animadas, hijas del cine e hijastras de la televisión. No obstante, el dibujo puede mantenerse como dibujo aun sirviéndose del lenguaje contemporáneo y de las señas de esta época tan volátil. El dibujo transmuta y se adapta, llegando a aquellos que no esperan nada del arte, pero que se mantienen pendientes de los motores de búsqueda de imágenes (como google). He aquí la novela gráfica. Sobre las novelas gráficas cabe destacar que en principio son objetos, libros, volúmenes o como se les quiera llamar, pero objetos al fin. Cabe también mencionar que no son pasquines ni compilados equivalentes a los cómics. Por lo que se tendrá que abrir un paréntesis para explicar su esencial diferencia. La noción de cómic es una idea americana relacionada directamente con la palabra inglesa “cartoon” (cartón); y que surge con los espacios publicitarios otorgados por los periódicos, y que finalmente son impresiones en papel. Los cómics adquieren su vena fantasiosa con personajes como Superman (el primero de los cómics de serie abierta. Es decir, que tienen una línea temporal indefinida) hecho en 1938 y que a diferencia de los fanzines tenía como colaboración a un escritor y a un dibujante profesional. Jerry Siegel y Joe Shuster respectivamente.

Mientras que la era de las novelas gráficas per se, inicia con la ópera prima del escritor americano de origen sueco Art Spiegelman, llamada Maus y publicada entre la década de los 80's y principios de los 90's, cuya historia también estaba ubicada en esas épocas y que a pesar de ser protagonizada por personajes zoomorfos, abordaban el conflicto de la Segunda Guerra Mundial y el holocausto judío. Sin embargo, el motivo por el cual Maus se disocia enteramente de Superman y se levanta como una de las primeras novelas gráficas de occidente, radica en la forma en que Maus fue escrita. Maus es la historia autobiográfica de Spiegelman y su relación con la identidad judía que sobrevivió al holocausto del tercer Reich. Pero en Maus no se contempla una historia absolutamente personal e intimista; lo que hace Spiegelman en su ópera prima es abordar un problema que antes difícilmente se había abordado en terrenos como los cómics. La relación entre el pasado y el presente. La contemporaneidad.

Spiegelman habla del holocausto a partir de la ruptura generacional que existe entre él y su padre (sobreviviente directo del conflicto) y no entiende cómo las nuevas generaciones judías heredan el mismo sufrimiento y la misma recalcitrante postura en cuanto a su religión. En los constantes desencuentros que experimenta con su padre nota una ruptura de temporalidades y realidades. Él vive una época de prosperidad, muy a la americana. Pero su padre proviene de una pérdida de la propia identidad. ¿Cómo es que hoy en día constituimos lo que somos? ¿Qué es para nosotros aquello que conocemos como identidad?

En los 70's para Spiegelman era Cream, los Beatles, los Rolling Stones, Hugo Boss, los burritos, una casa con un patio y un perro, sexo en el asiento trasero del coche de su padre. Fiebre disco. Pero en los 80's y principios de los 90's se trató de un redescubrimiento de sus orígenes judíos, desde una postura totalmente ignorante, totalmente ajena y descubrió que lo que pasa con las nuevas generaciones es que nunca miran atrás. Pero lo que pasa con las viejas generaciones es que viven en función de su pasado, caminando de espaldas. Para Spiegelman no se trata de pesar posturas, oponerlas y decidir cual es la adecuada, sino de comprender el flujo natural de las cosas. Lo siniestro a lo que se refiere Baricco en el libro de los Bárbaros tiene que ver con esto: Los cambios eternos de las culturas, unas veces bien abrazados y otras tantas accidentados. Pérdida y búsqueda como constantes (condicionantes quizás) de la vida humana.

Antes de profundizar en la esencia de las novelas gráficas, es preciso hacer un paréntesis en lo que respecta a las novelas; para más adelante entender cual puede ser su vínculo con las imágenes y como estas terminaron regresando al campo del arte. Ocurre que de hecho las novelas como las conocemos hoy en día, eran es sus tiempos una aberración de la alta literatura; la cual generalmente se atribuía a la filosofía o la teología. A caso a ensayos de crítica social o política. Las novelas fueron creadas con un fin esencialmente mercantil.

Hacía falta crear libros que no fuesen exclusivos de élites. El mercado de libros (impulsado por supuesto por la burguesía) se trasladó hacia los relatos; hacia el tránsito del mundo. Las novelas como género literario significaron una pequeña revolución intelectual que exigía escritores que hablaran de cosas que concernían a sociedades modernas. Así surgieron escritores como Hemingway, Melville, o incluso Goethe. Cada uno poseía un estilo diferente y cada uno abordaba temas distintos, pero al parecer todos radicaban en el mismo principio. El éxito de la humanidad ante la adversidad, o mejor dicho. La búsqueda del alma humana.

Hablamos de una revolución intelectual incitada por la creciente clase media. A diferencia de la aristocracia esta nueva ordenanza social no poseía nobleza por decreto divino. Todo lo que tenían lo debían obtener a base de trabajo. Todo les costaba. En este concepto “el costo de las cosas” radica el sentido de la literatura y en general de la cultura de las masas; o la cultura popular. Toda virtud del espíritu humano realmente valiosa tenía que conseguirse tras años y años de lucha y perseverancia, ahí nada tenía que ver Dios. Dios estaba perdido en los delirios del pasado. Lo de ahora era la espiritualidad, la magnificencia de la naturaleza. El hombre ante el mundo; el romanticismo.

Por lo tanto, todos estos escritores generalmente hablaban de búsquedas y al final si los personajes lo lograban o no (conquistar lo adverso) tenía total relación con el ambiente que se respiraba por aquel entonces. Para Melville, un americano poco afortunado, todo tenía que ver con la lucha del hombre contra la fuerza de la naturaleza. Moby Dick. Y el resultado era catastrófico; el hombre no podía revertir su destino, podía sin embargo tratar de conquistarlo, pero al final tenía que entregarse a él y aceptar su derrota. Y Melville americano como era, provenía de ese mundo tan joven y tumultuoso, sin historia y con muy poca cultura. Su historia era de eterno azar. Pero eso no ha cambiado demasiado; América fue y sigue siendo el sueño de muchos. Lo que queda de ese sueño es aceptar el capricho de la absoluta fortuna, la pérdida o ganancia total. Ahora, de vuelta a la cultura popular contemporánea. Hay que aclarar que la literatura no es un santo grial que no había que tocarse y que ha perdido demasiado con la intervención de imágenes en sus relatos. Siendo las propias novelas producto mismo de cambios sociopolíticos que polarizaron sociedades enteras. Hoy en día, ¿cuál podría ser entonces el papel de las novelas gráficas? No se habla de una revolución de los libros ya, pero si se habla de una necesidad incesante del ser humano de retornar sobre sus pasos y reencontrarse con objetos del pasado, desde la visión actual. Nuevamente, la visión de las imágenes.

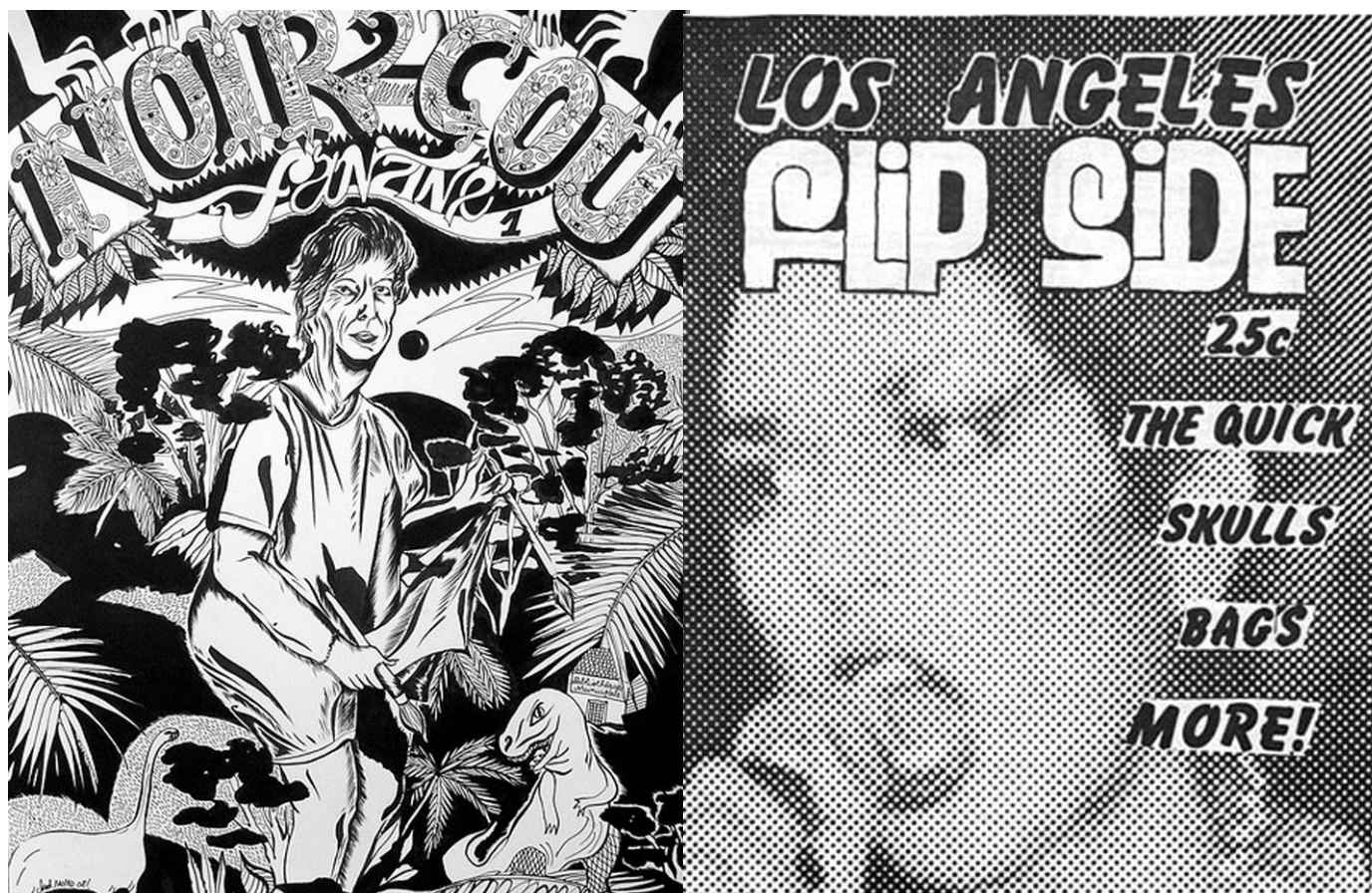
Citando nuevamente a Baricco, puede entenderse esta forma moderna de ver al mundo de la siguiente manera: (...) *la esencia de las cosas no es un punto, sino una trayectoria que no reside en las cosas, sino que se disuelve por fuera de ellas (...)* Cuando pueden, los bárbaros construyen a su imagen los sistemas con los cuales viajar: la red, por ejemplo.

Y al hablar de bárbaros no se hace con la intención de categorizar lo alto de lo bajo. Baricco habla de la barbarie como Spiegelman hablaba de la brecha generacional. Los bárbaros encarnan lo nuevo que ha venido no ha suplantar aquello que antes se consideraba sagrado, sino a crear su propia noción de lo sacro. Y puede que a muchos les choque la idea de comparar el atlas de Aby Warburg a la Encarta de Windows o actualmente a Google (o ubuntu para los más especializados), pero resulta inevitable. Son las herramientas de las nuevas generaciones. Es su realidad. La barbarie se invierte; los viejos y sus herramientas arcaicas no logran lo que los jóvenes con sus ipads.

La tecnología resulta esencial para definir muchos elementos del presente. Las novelas gráficas no son una excepción. Se habló de los mangas como representantes de una nación entera, pero en realidad se habla de una manera de representación estética muy específica. Para oriente, el concepto de arte que proviene de los mangas, no radica enteramente en las historias. Para ellos, el dibujo es esencial para representar de manera fehaciente la intención del autor. Los Mangas son casi tan importantes como la cinematografía. Los Mangas representan la iconografía de una cultura en constante movimiento, son la representación de los pioneros tecnócratas. Ahora bien, es obvio que no todos los Mangas son considerados piezas de arte. Hagamos un parámetro para poder obtener referentes mucho más concisos.

En los 80's y los 90's el mundo dio un giro enorme con los programas televisivos que hablaban de la realidad. Estaba MTV y la noción de inmediatez que daban los vj's (video jockeys un equivalente visual del disc jockey o dj). Los reality shows y las series que le enseñaban a las nuevas generaciones como vivir el mundo y sobrevivir a la adolescencia; pero paralelamente emergían de las profundidades de las tribus urbanas nuevas formas de representación iconográfica. Surgieron los fanzines. Los fanzines llevan años gestándose en las profundidades de las tribus urbanas. Los 60's ya tenían su dosis de fanzines, cuando artistas como Raymond Pettibon tomaban de la cultura de masas sus imágenes y se las apropiaban de manera muy ingeniosa. Casi siempre a manera de sátira. En el arte esto ya había pasado con pintores como Liechtenstein, y aunque existieron artistas como Sigmar Polke que cuestionaron tanto a los medios como a los materiales pictóricos, la distancia casi religiosa entre las pinturas (como objeto) y la gráfica popular supuso el surgimiento de estos volúmenes hechos en formato de revista; más al alcance de las masas. Ocurre otra minirevolución muy parecida a la revolución literaria de las novelas. Los fanzines fueron hechos para llegar a un público mucho más heterogéneo, pero su contenido trataba temas de interés social. Hablamos de una suerte de artículos que buscaban en su contenido una cantidad de información suficiente que no tuviese que ver con los periódicos. Después de todo las primeras camadas de fanzines provinieron de bodegas repletas de jóvenes efervescentes y anarquistas antisistema; de los cuales, los más conocidos son los seguidores del movimiento punk.

Los fanzines en este sentido son hermanos mellizos de los panfletos de denuncia social, por ahí del 68 lograron un éxito abrazador entre las hordas estudiantiles de varios países. Y de alguna manera también lograron promover luchas colectivas en defensa de causas genuinas, como la prevalencia de la educación pública. Las imágenes que se producían para los fanzines eran en realidad imágenes que no respetaban ningún tipo de canon estético. Estos panfletos no podían ser atribuibles a alguna corriente artística y en general enunciaban consignas filosóficas más que anécdotas o historias inventadas, por que en esencia estaban hechos para comunicar. Después de los grandes movimientos como las revueltas estudiantiles, el surgimiento del movimiento feminista y el movimiento contra el apartheid los panfletos tomaron forma de fanzine. Después de los grandes movimientos ya nadie sabe con exactitud que es tan importante para los fanzines tiene que seguir siendo distribuido por todo el mundo, pero en su hechura, los fanzines ocultan un secreto mucho más importante. La distribución gratuita. Estos pequeños objetos tienen un formato de revista y algunos otros mantienen el de panfleto, pero siempre son impresos en papel. Con materiales más bien escasos. Algunos siguen recitando consignas marxistas o hippies, pero todos tienen en sus hojas imágenes caóticas; todos critican algo de la sociedad. Todos hablan a través de las imágenes.



Ejemplos de portadas de fanzines. El primero de los 90's y el segundo de los 80's

Retomando a Pettibon en relación con la estética parca de los fanzines, se tiene que este artista en su proceso plástico hace un recuento de los temas que por ese entonces le concernían. ¿De donde venía toda esa insatisfacción juvenil? Y ¿hacia donde podía ser dirigida? La televisión y los cómics. Damos otro giro de 180° y volvemos a los medios. Retorna al imaginario de las personas a través de los arquetipos ya conocidos, pero ahora enfundados en cuerpos más vistosos y contemplando la perfección más allá de la perfección. Las preguntas de Pettibon se orientaban más a la condición del humano que consume para lograr la perfección ¿Cómo poder superar el desazón de un imperio capitalista inmerso en guerras mediáticas y bélicas, como lo es Norteamérica? Los situacioncitas, la sociedad del espectáculo y, el espectáculo mismo. Los personajes televisivos que ya eran una burla en sí mismos. Pettibon los toma y los evidencia. Rompe con arquetipos, porque dichos arquetipos ya no son ideas, sino objetos; nuevamente, la perfección más allá de la perfección. El humano es apariencia y por lo tanto, imagen (ya se vislumbraba Facebook en las lejanías).



Imagen tipo flyer sobre la banda post-punk Sonic Youth muy famosa en los 90's. Pettibon solía ilustrar no sólo imágenes de bandas, sino también sus letras. Lo cual recuerda bastante a las anotaciones de los libros de adolescencia.

Ahora y como ejemplo de estos arquetipos, regresemos a las novelas gráficas y tal vez un poco atrás a los cómics. Hagámoslo en grande, con Disney. La empresa de Disney y todos sus personajes fueron de alguna manera bases arquetípicas para la contemporaneidad. La diferencia esencial entre el imaginario de la industria Disney y todos los demás cómics es que Disney se dedicaba a crear grandes fantasías, representaciones de los ideales humanos más antiguos. Los héroes, las doncellas, las deidades, la vida y muy rara vez la muerte.

En fin, lo bueno y lo malo del espíritu humano; muy a la manera de las viejas enseñanzas de los cánones. Que son al final, los ideales de siempre. Las imágenes arquetípicas de Disney, a su vez cultivaban una clase de preciosismo visual muy parecido a la cinematografía, pero evidentemente dirigido a audiencias infantiles. Tenían muy claro que las nuevas generaciones debían ser educadas desde el principio. Muchas personas recordamos nuestro primer acercamiento a la noción de lo bueno y malo a través del horroroso trance que vivió Blanca Nieves a manos de su malvada madrastra. Quienes pueden ser sustituidas por los términos pureza y bondad vs maldad y envidia. Por su parte, estos arquetipos fueron decreciendo en importancia con la efervescencia adolescente de los cómics. Hay que recordar que el primer cómic fue dirigido a una audiencia adulta (aunque en toda su historia ha sido consumido especialmente por adolescentes). Y puede ser que en este aspecto caricaturesco que busca representar aspectos de la naturaleza humana, se halle de hecho el mismo impulso infantil de Disney por el apego a la fantasía y la perpetuación de los arquetipos de la historia. Pero en general los cómics buscaban algo más. Giramos 180° y volvemos a la novela gráfica.

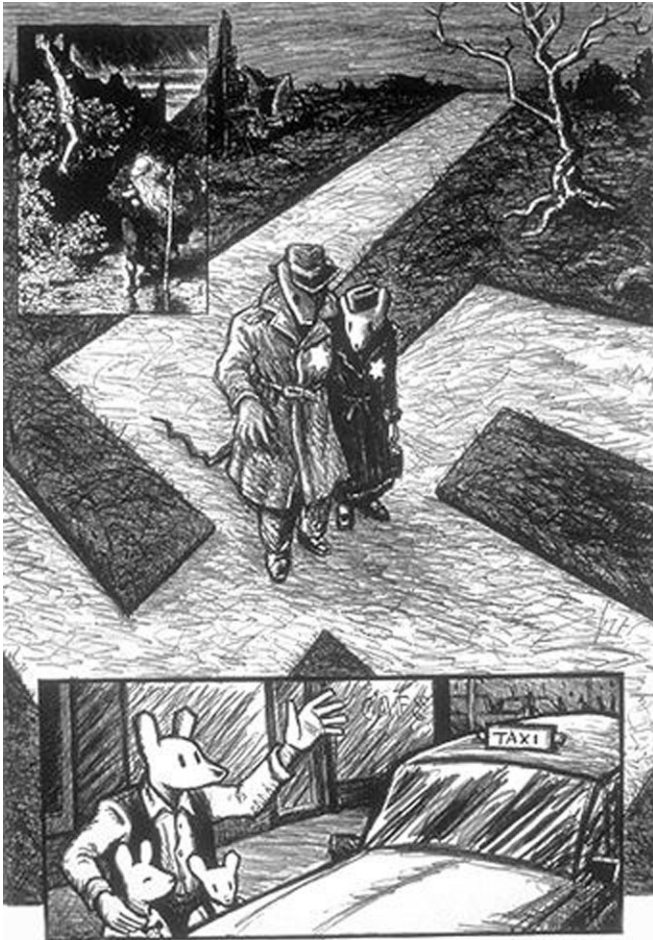
Siguen los 80's, pero ya estamos muy alejados de MTV. Estamos ubicados en las alcantarillas de la sociedad, por decirlo de alguna manera. Ahora que esta década ya se encuentra algo avanzada y que todas estas representaciones iconográficas se multiplicaron con los medios, surgen más cambios en los cómics y en los fanzines. Las novelas gráficas obtienen primacía y se tornan una fuerte competencia para los cómics, se corta cualquier lazo filial existente entre los cómics y las novelas y aun así, el parentesco persiste en la apariencia. El estilo de dibujos que comparten y que fingen ignorar. La novela pretende algo más; mientras el cómic se ha quedado muy bien anclado en esta subcultura de los lectores de historias sobrenaturales, de héroes y antihéroes eternos. Las novelas rasgan el terreno de la plasticidad cuando sus historias se complican, seguidas muy de cerca por los dibujos que presentan. Al tiempo que surgen otros cambios en la sociedad como la televisión por cable, los animes, la subcultura ciberpunk, los tatuajes como un modo de expresión (hay que recordar que en el pasado, una persona tatuada era relacionada con eventos delictivos). Llega la red y con ello la idea de las inteligencias múltiples en pedagogía, así como del pensamiento rizomático filosófico que habla directamente de las civilizaciones actuales, y de su tendencia a la multiplicidad. La simultaneidad visual y la pérdida de la corporeidad. La velocidad de escape y la era ciberpunk. Las novelas gráficas pueden entenderse como libros ilustrados.

Sus bases esencialmente literarias no pretenden otra cosa que ofrecer relatos de temas diversos. El uso de ilustraciones tiene que ver más con un acto de apropiación de dichas historias; quizás una contextualización de la palabra escrita. Al respecto, como los libros, las novelas gráficas son puertas estimulantes de la imaginación, mundos alternos que contienen incontables historias sobre personajes diversos e inexistentes, o documentales surgidos de la inspiración en modelos reales, la obsesión de fantasías carnales; son autobiografías o metáforas de la vida de alguien.

Son las palabras las que dotan a los libros de su contundencia, si un libro no está bien escrito no se comprende, así de sencillo. No obstante aún seguimos circulando en torno a la misma pregunta. ¿Por qué las novelas gráficas? Por las imágenes. Aun hoy en día son las imágenes las que gobiernan nuestro imaginario, es el acervo de información más vasto que poseemos; una suerte de memoria a largo plazo. Pueden muchas personas olvidar el nombre de grandes autores, pero la mayoría no puede olvidar las imágenes de sus portadas y si el libro contenía imágenes, peor aún. Muchas personas basan sus lecturas en la cantidad de imágenes que tiene un libro, determinando así lo que van a obtener del mismo. Las novelas gráficas a partir de la década de los 80's (época en la que se volvieron un verdadero fenómeno social), han venido a significar una nueva era no sólo para los libros, sino también para el dibujo. Se habla de un tipo de dibujo que no toma de los comics su inspiración, por el contrario basando su producción en torno a este submundo cultural. Los temas son la esencia principal de las novelas gráficas. El arte superior (por llamarlo de alguna forma) tiende a ser rebuscado y pulcro, depende también de un proceso creativo que usualmente responde tanto a problemáticas prácticas como teóricas. Pero las novelas gráficas, muy de la baja cultura, están ahí al alcance de la mano de cualquiera. No hay de por medio un museo o una galería. No existe aquella distancia sacra entre el objeto y la audiencia y especialmente; es un objeto de cualidades estéticas, aprehensibles que puede ser adquirido casi por cualquier persona.

Por otra parte, a pesar de esta disponibilidad del objeto hacia las masas; la novela gráfica no puede negar sus orígenes plásticos. La gráfica sigue presente en estos objetos como un remanente del estudio de la imagen misma; aun cuando su finalidad primaria sea la ilustración de una historia, sus imágenes prevalecen en principio como una búsqueda dibujística que está siempre consciente de la historia del arte. Lo que ha significado también una confrontación con el arte elevado que se mantiene en eterno conflicto con el pasado. La novela gráfica no tiene las mismas pretensiones que el arte contemporáneo y al no surgir del arte de la pintura sino del dibujo que recorre constantemente distintos terrenos, se mantiene abierto a materiales diversos y fluye en la temporalidad de las civilizaciones con mérito propio. Así pues, puedo afirmar con total convicción que las novelas gráficas son sucesoras de la gráfica más que de la literatura. Ya que, en la literatura descansa la narrativa de las épocas, pero en la gráfica lo hace el entendimiento del entorno, la visualidad y así los íconos identitarios de cada cultura.

Finalmente toda manifestación plástica que no tenga que ver con lo usual tiende a ser tomada como trasgresora (La gráfica lo fue en su momento cuando quiso meterse con la pintura; relación que de hecho resultó bastante exitosa) El porque la novela gráfica siendo un objeto de consumo masivo se ha colado en terrenos antes exclusivos de la alta cultura (del arte pictórico, casi siempre) es un fenómeno que aún queda por esclarecer.



MAUS. Art Spiegelman



From Hell. Allan Moore

SOBRE LA NOVELA GRÁFICA COMO OBJETO PLÁSTICO.

Cuando contemplamos la novela gráfica como un objeto plástico nos referimos a una pieza que no parte del mismo principio que las piezas usuales de arte. El cuestionamiento de la novela gráfica como objeto plástico va más allá de los formatos que usa el arte para consolidar sus piezas; hablamos de un objeto que en principio tiene miras mercantiles mucho más próximas a los libros, pero al mismo tiempo hablamos de un objeto que ha superado su condición de libro y se ha trasladado casi por completo al terreno de la gráfica. Ahora bien, en arte, ¿cómo puede definirse la plasticidad de un objeto? ¿Qué es eso que llamamos plástico en realidad? La frase en sí misma aborda un sentido gramatical preciso, la plasticidad puede ser interpretada por nociones científicas como el potencial mutable de algún material, o las propiedades de un material para tomar una forma específica. Estéticamente hablando, las artes plásticas pueden referir a la capacidad que tiene una persona de transformar materiales y crear algo nuevo con ello. Pero a medida que transcurre el tiempo, la plasticidad de un objeto deja de concernir sólo a los materiales que sirven como artilugio para hacer algo. Al hablar sobre los objetos del arte contemporáneo (por decirlo de alguna manera), generalmente hablamos sobre piezas que parten de un planteamiento discursivo que no está determinado por sus materiales, sino que dichos materiales se tornan herramientas objetuales que el arte utiliza como móviles de búsquedas.

Socialmente existe una predisposición casi histórica respecto a lo que se entiende como una pieza de arte. Por ejemplo la pintura; aquella disciplina que ha basado su búsqueda en temas tan complejos como el entendimiento del espacio, el color, las relaciones perceptuales y que también ha hablado a partir de cuestiones sociopolíticas se ve materializada sólo a través del objeto de sí misma. El bastidor. Es probablemente la razón por la cual la pintura ha significado una imposición cultural al espectador. La pintura genera una distancia corpórea entre el espectador y su contenido, la construcción del concepto pictórico surge a partir de un proceso intelectual; el objeto permanece ahí en toda su plenitud, presente en cuerpo, pero distante. La visión tiene que surcar la barrera de la corporeidad e introducirse de lleno en la imagen. La escultura por otra parte es enteramente objetual y al mismo tiempo es mucho más inmediata, su traducción radica en la búsqueda de sus formas, la textura, lo sensorial al fin. Pero aún comparte con la pintura esa distancia inevitable con el espectador, generada por su cuerpo. Por su presencia. Aun son piezas que tienden a someterse a un acto de exposición en un sitio determinado. Entonces nos dirigimos al cuerpo como material plástico. El cuerpo que es material y móvil de planteamientos discursivos que giran en torno al arte. Las acciones, el cuerpo como objeto y aun así permanecemos sometidos a la distancia, a la relación ejecutante-espectador; y a pesar de que algunos artistas que trabajan con el cuerpo buscan la relación directa con sus espectadores, estos no pueden evitar generar una lejanía casi temerosa que no los hace diferentes de bastidores y esculturas.

Changyao He artista china que trabaja en torno a la femineidad y que usa su cuerpo como móvil de su discurso es un ejemplo de esta separación entre el artista con el espectador. En cada una de sus presentaciones lleva a cabo acciones que están totalmente enfocadas en el uso de su cuerpo como herramienta de confrontación, de las cuales algunas se basan en la interacción con el público, como su pieza “kiss” en la que tomaba un rollo de mochi*(1) y lo compartía con su público en un acto que parecía sacado de la dama y el vagabundo.

En sus acciones habla del género femenino como un rasgo biológico y lo contrapone con el convencionalismo social que lo vuelve una desventaja. Sus acciones generalmente son, aunque reflexivas, considerablemente fuertes para la audiencia, lo que en sí mismo genera una suerte de distanciamiento entre ella y su público. Y es precisamente esta determinación, su público. Lo que hace que de hecho sea el público el objeto del arte y no al revés. La audiencia se somete a Changyao, muda y expectante; atenta al hacer de ella. Indiferente o no, permiten que ella lleve a cabo sus acciones, con una atención casi religiosa. Le miran a la distancia como mirarían una pintura.

Changyao He, la pintura y la escultura, incluso el mingitorio de Marcel Duchamp. Aunque usados de forma distinta, aunque descontextualizados y confrontadores; son todos objetos del arte. Pero lo son en la medida en que su público también se vuelve objeto; es decir, adquieren su condición de objetos plásticos en la medida en la que son ofrecidos a una audiencia determinada por los espacios del arte, y en la medida en la que dichas personas son el foco de dichas obras. Por ejemplo Duchamp, quién criticaba de manera mordaz la academia y todo lo que tenía que ver con el acto elitista del consumo del arte, finalmente terminó por ofrecer al medio un ícono que desataría más tarde la noción del arte contemporáneo.

Puede ser que Duchamp aborreciera tal idea (la de convertirse en ícono), sin embargo el público que fue objeto de su acto contestatario es precisamente el mismo público que más tarde institucionalizaría dicho objeto. Es aquí donde nos referimos al objeto plástico que parte de la pieza misma y se traslada al público, para finalmente consolidarse como objeto del arte. Sobre lo cual habrá muchos ejemplos de arte relacional que contradigan esta propiedad del arte en relación con museos o galerías, y al mismo tiempo muchas otras que desmitifiquen el carácter anárquico de estos procesos que finalmente resultan también en una suerte de espectáculos. Pero ya que este no es el tema principal de esta investigación, concentrémonos en la relación que tienen las personas con las obras de arte.

*(1) Mochi. Dulce oriental usualmente japonés hecho a base de harina de arroz, relleno de frijol dulce.

¿En qué momento podemos decir que algo puede ser considerado una obra de arte? Cuando se habla de una distancia tangible entre los objetos plásticos y los espectadores, se hace referencia a la forma como estas personas se aproximan al arte. Se entiende el arte como parte de una cultura de lo elevado, lo comúnmente relacionado con lo bello, lo intelectualmente superior; y a pesar de que los temas del arte se han alejado considerablemente de este término de belleza (como único motivo del hacer creativo) no lo han hecho así de su estatus de piezas de arte.

Podemos retornar nuestros pasos hasta establecernos en el terreno de lo sacro, pero es necesario retroceder un poco más y hablar del fetichismo, de lo ritual. Hablar del amor del ser humano por los objetos y de su tendencia a elevarlos por encima de su condición material. Hablamos de los objetos como representantes de la propia corporeidad humana, como ancestros de la imagen.

El universo objetual de los primeros individuos radicaba no sólo en herramientas para la caza y la recolección, sino también en artefactos que representaban el imaginario y la cosmogonía tribal. Eran parte esencial de la organización social, de forma que la mayoría de estos objetos eran representantes espirituales de comunidades enteras. Antes de que la biblia y otros libros existieran como documentos religiosos, existieron altares y muñecos antropomorfos que encarnaban deidades en el plano físico. Las grandes esculturas de la Isla Rapa Nui V D. C. (comúnmente conocida como la isla Polinesia de Pascua) son testimonio de un culto por el objeto anterior a la imagen. Son objetos a los que se les atribuía gran poder, y aún siglos después su existencia significó para otras culturas la prueba de la presencia de Dios en la tierra. Lo mismo ocurre con las pirámides (4800 D.C), más allá de su finalidad utilitaria, la estructura arquitectónica que poseían y su posicionamiento geográfico han provocado que aún hoy en día personas de todo el mundo acudan a ellas a realizar rituales de purificación, creyendo que al hacerlo algo bueno obtendrán. Los seres humanos suelen comprender el mundo a partir de costumbres que van creando a través de las generaciones, muchas de las cuales dependen totalmente de actos rituales como la adoración y la superchería, que finalmente se traducen en objetos.

En Tahití existe el vudú, una religión basada en la magia y el equilibrio entre el mundo espiritual y el nuestro. Se dice de la religión vudú ser una de las más antiguas, misteriosas y complejas. Pero el poder de la religión vudú radica realmente en los objetos que actúan en posesión de las formas espirituales. Hablamos de vestidos, chozas y muñecos. El papa Guedde (espíritu representante del inframundo) requiere de un cuerpo que le represente para poder ser canalizado al mundo de los vivos. Los seres humanos toman los objetos como registro tangible de nociones tan abstractas como la vida y la muerte, los usan para transmitir una suerte de conocimiento de grupo. Son otra forma más de vinculación social.

Pero no hablamos solamente de actos rituales relacionados con lo sacro, también son relevantes los objetos de la cotidianidad a los que dotamos de carácter propio. He aquí, el rasgo más importante de los objetos contemporáneos que más tarde también serán trasladados al arte. La cualidad esencial de los objetos, o mejor dicho, de la relación entre las personas y sus objetos es precisamente la personalización, y así la apropiación. Se entiende que en su mayoría los objetos obtienen su valor a partir de aspectos absolutamente materiales, pero la importancia de su existencia se encuentra en el efecto que provocan en la vida de las personas y como estas personas tienden a trasladar una parte significativa de su personalidad a ellos.

En el terreno del arte ocurre algo similar. Nos referimos a un acto de constante apropiación de símbolos culturales, especialmente visuales; los objetos plásticos requieren de elementos de la cotidianidad para obtener bases referenciales compartidas. En tanto un artista no puede desvincularse por completo de su entorno. Toma entonces esos elementos y los reproduce fehacientemente o enteramente transformados, pero los vuelve objetos. La importancia de la plasticidad en el arte no solo tiene que ver con la relación del artista y los materiales, sino en la traducción y presentación tanto del objeto como del planteamiento que originó dicho objeto.

Ahora bien, no puede interpretarse como un objeto plástico cualquier armatoste de la vida diaria por que dicha cosa no tiene finalidad alguna, salvo algún tipo de utilidad. Puedo atreverme a decir que el arte en principio no tiene fines utilitarios. Los objetos del arte giran en torno a la vida y a partir de ella generan sus búsquedas, pero la traducción material de dichas búsquedas son más bien un acto de egoísmo. Son una forma de lenguaje en sí mismos. En lo único de su proceso reside su potencial plástico (mutable, transformable).

Por lo tanto y retornando a la novela gráfica. ¿Cómo es que finalmente la novela gráfica empieza a ser tomada como objeto plástico y no como algo comercial? Las novelas gráficas fueron creadas con fines muy específicos que probablemente nada tenían que ver con el arte, pero gradualmente han ido surcando varios territorios y se han enfocado en el arte. Las novelas gráficas no planean más una forma de narrar historias, no son tampoco una alternativa divertida a la literatura contemporánea. Son objetos que plantean una visualidad alternativa que si parte del elemento objetual de las novelas como libros, pero que expanden su hacer hacia la gráfica. Concretamente a las imágenes de la cultura popular. Finalmente las novelas gráficas paulatinamente han ido desplazando la narrativa de sus historias hasta el punto de volver a la escritura una herramienta del dibujo, de la que muchas veces pueden prescindir.

Recuerdan a los libros de Hanna Höch y al respecto uno podría cuestionarse ¿Cuándo los libros de artista se desvincularon de los libros normales? ¿Quién les nombró libros de artista? Y es que es su composición se origina la respuesta. Los libros de artista presentaban el proceso creativo de un artista a manera compilatoria, y quizás lo compilatorio y el formato eran los últimos resquicios que quedaban de los libros. Ahora desmitificado el libro como cuerpo de la literatura se tiene que de hecho los libros son objetos con fines versátiles. Los libros, la pasta; en realidad su coraza puede ser un elemento más del que el arte se puede valer para presentar su proceso. He ahí, la razón por la cual las novelas gráficas permitieron inmiscuirse en terrenos del arte. Estéticamente no se trata simplemente de la belleza del dibujo. Está Sak Smith, que tenía que representar los escenarios inquietantes de Pinchon, y sólo podía hacerlo con formas noir, pero también está Trenton Doyle-Hancock quién basado en la teología cristiana produce composiciones que están mucho más próximas al dibujo cómic que a las pinturas medievales. Y todo por el bagaje cultural del que proviene y la relación intelectual que surge entre ambas cosas.



Imagen de Trenton Doyle-Hancock. Tomada del libro de la vida de Enoch. Los Corintios.

Hancock fue un chico americano cristiano de los 80's y 90's, negro y de clase media. Su vida estaba plagada de elementos de la cultura popular americana de la época, muy a lo Disney y a lo Hollywood, pero también muy a lo D.C comics y Marvel. Regresa Superman. Pero no se mantiene estático en el formato del cómic, se desprende de la carcasa de los libros y realiza instalaciones en dibujo enormes, y plasma dibujos extremadamente intrincados y difíciles para la mirada. En esas composiciones imposibles se encuentra un dejo del espíritu medieval, muy épico. Pero le regresa la sensualidad a esas figuras asexuadas trágicas, revierte su sentido catastrófico y lo caricaturiza. Como la mayoría de los de su especie (artistas) pero con la curiosidad de un niño toma estos íconos con los que creció y que tanto respecta y los vuelve historietas.

Entonces entre la reinterpretación de Hancock y las escenas religiosas de la iglesia cristiana, lo único diferente es la estética que se maneja en cada caso. Los objetos de la iglesia, la cruz y las pinturas, la biblia; todo ese contenido es extraído por Hancock y reconvertido, algo sintetizado y bastante cambiado. Pero permanece en esencia, plasmado en sus pinturas, sólo que ahora mucho más universal. Menos encriptado.

Es curioso que se hable de un carácter universal en el arte cuando en muchas ocasiones se ha criticado su tendencia al elitismo. Sucede que las imágenes también son una forma de arte relacional. Las novelas hoy en día promueven precisamente esto, sirven como vínculos entre imágenes con fundamentos plásticos como la gráfica, el dibujo y la pintura y al mismo tiempo se mantienen en la tierra de los mortales cuando tocan temas como el ciberpunk o las fábulas. Hay que dejar claro sin embargo, que aun este proceso no ha sido enteramente resuelto. Muchas novelas gráficas se mantienen en el terreno de la ilustración, el cual al mismo tiempo se mantiene sujeto a las herramientas mediáticas que le tornan más bien objeto sin fin alguno.

Pero hay casos como los de Blame de Tsutomu Nihei, que se aproximan considerablemente a estos libros de artista. Siendo Blame producto del nuevo milenio, significa una pieza propositiva no sólo en cuanto al dibujo (hecho con grabado en su totalidad) sino que también posee una calidad sensible profunda que no pierde nada con la narrativa de su prosa. Es como el Maus de Art Spiegelman de su tiempo, un cuestionamiento en cuanto al paso del tiempo y a la pérdida de lo corpóreo a partir del surgimiento de las nuevas tecnologías. Y mantiene su carácter original underground muy gótico, pero no se somete a él. Lo rebaza. O también novelas como From Hell de Allan Moore que a pesar de estar basada en una leyenda urbana del Londres del siglo XIX relacionada con Jack el destripador, resulta un deleite visual por el esmero en sus dibujos (muy similares a los grabados de Doré). Las novelas gráficas siguen un curso inevitable hacia el encuentro con el arte. Muchos artistas han partido exclusivamente de la forma de crear imágenes estéticamente similares a los de estos objetos. Pero cada vez más artistas utilizan las novelas gráficas como nuevos medios. Como base de investigaciones en torno a la visualidad contemporánea.

LOS TEMAS DEL PASADO EN VOZ DE LOS NUEVOS MEDIOS.

(Sobre el carácter femenino)

El proceso creativo de los artistas pareciera oscilar entre los medios de representación y los materiales que utilizan para sus fines. Medios que paulatinamente expanden su interés hacia otras esferas de pensamiento, hacia otras disciplinas. Pero no ocurre lo mismo con los temas. Uno podría pensar que existe una piscina de temas de los cuales sólo basta tomar uno y desarrollarlo, pero el punto en ello es dotar al tema de una nueva perspectiva. Renovar, por así decirlo.

¿Por qué hacer una separación tan delicada como esa? Usualmente los dominios del arte se ven plagados de herramientas, tanto de reliquias para realizar alquimia (o técnica de los materiales) como gadgets de última que sustituyen la rusticidad de las reliquias. En realidad el público tiende a interesarse más por las apariencias que por el tema que se maneja en los procesos, los artistas generalmente sólo deben preocuparse por tener un eje que dirija su búsqueda y fundamentarse a partir de ello, o no. Muchas veces ni siquiera esto es necesario; las imágenes bastan para entender por completo la intención de un artista.

Sin embargo, ¿por qué seguimos buscando que decir? A pesar de sonar contradictoria, para algunos artistas el tema de su producción es esencial, resulta que en situaciones así el tema es el catalizador de las búsquedas. Para algunos el tema es tan importante que sin él no encuentran forma de concretar algún principio práctico. Es esta relación teórico-práctica lo que ha venido representando a las generaciones de artistas contemporáneos. Podría ser cuestionada esta relación intrínseca entre ambos factores, porque para artistas como Monet los cuestionamientos en torno a la pintura radicaban en cuestiones relacionadas con la mirada, el color y la composición. Temas que a pesar de su aparente sencillez pueden tomar la vida de un artista que se proponga entenderlos. Por otra parte, hablamos de un entendimiento que se mantiene sujeto a la práctica artística. Entonces, ¿Por qué para artistas como Monet no era necesario involucrarse en un sinfín de cuestiones que no concernieran al arte? Al hacer esta sentencia no se trata de implicar que la pintura de Monet no tuviera relación alguna con factores socio-políticos o que no estuviera influenciada por un contexto histórico específico, pero sí debe remarcar el desplazamiento del hacer plástico a las afueras del arte. En el arte contemporáneo pareciera que todo tiene que ver con la cultura y la sociedad. Como si nunca antes hubiese sido así. Por ejemplo; resultaría curioso pensar que las imágenes no fueron utilizadas a manera comunicativa hasta la llegada de los medios. ¿Que hay entonces de los ideogramas de lenguajes como el mandarín? Cuyas bases dibujísticas más tarde se tradujeron en fonemas y alfabetos, o ¿que hay de las imágenes religiosas? ¿Y las propias imágenes del arte que suscitaban fuertes polémicas? Puede que las imágenes cobraran mayor importancia con los medios, pero debe quedar claro que las imágenes siempre han tenido una profunda relación con las culturas aún antes de su mediatización.

Volvamos a los temas del arte. La historia del arte no ha permanecido aislada de las civilizaciones de donde emerge, el arte siempre ha sido irremediamente una postura ante la vida. Ya sea con tintes políticos o no, el arte permanece vinculado a la vida. Y al establecer esto no se pretende decir que la vida es arte, siendo así no habría necesidad de actos de representación de la misma. Lo que puede decirse no obstante, es que el arte no ha empezado su relación con la sociedad gracias al arte contemporáneo, que al mismo tiempo se ha empeñado en dejar de lado a las disciplinas. Volvemos con el arte relacional. No hace falta un grupo de personas que se propongan alfabetizar sectores pobres de la sociedad en nombre del arte, cuando existen centenares de organizaciones sin fines de lucro que se dedican a lo mismo. Con mejores resultados.

Es preciso entender que a pesar que los temas del arte puedan parecer repetitivos y finitos, también lo son enteramente desconocidos, es pretencioso pensar que basta la visión de un sólo artista para abarcar por completo cuestiones como el cuerpo, el espacio, el tiempo, por nombrar los más comunes. La teología nos enseña que nacemos como entidades con ánimas únicas y biológicamente está comprobado que a pesar de compartir el 99% de nuestro código genético con el total de la población mundial, ese 1% desconocido posee huellas irrepetibles que nos determinan fisiológicamente diferentes unos de otros. Por lo tanto, no existe manera alguna en que un tema universal como los anteriores pueda ser abordado de la misma manera por artistas diferentes. Los artistas no necesitan salir a jugar juegos de poder mesiánicos para fundamentar su existencia.

Ya artistas como Picasso usaban su proceso como un acto político por sí sólo. Cuando el arte contemporáneo reniega de las disciplinas tachándolas de obsoletas, enfocándose de lleno a cuestiones como tejidos como forma de dibujo en el campo expandido y sin más finalidad que la de hacer dibujo con crochet; queda la pregunta ¿En donde han quedado los tiempos del Guernica? A Picasso le fue suficiente con crear al Guernica para mover consciencias no sólo en su país sino también en el mundo entero. Y aún el mingitorio de Duchamp, un objeto descontextualizado simple y llano, que sin embargo provocó un furor tal que siguió resonando en los anales de la historia del arte hasta nuestros tiempos.

Verdaderamente qué tanto se ha ganado con la llegada del arte contemporáneo, ¿hasta qué punto hemos avanzado realmente?, cuando todo lo que hacemos lo hacemos en función de algo ¿En dónde se sitúan todos los post? No queda más que volver a Baricco y retomar su noción de la barbarie, la eterna repetición inconsciente y a la vez insolente pretensión de la innovación. Es preciso comprender que aún la historia del arte es cíclica; no hay evolución en los procesos históricos del arte, sino una continua adaptación a los contextos. Establecida la postura en cuanto al arte contemporáneo, dirijámonos a uno de los grandes temas del arte. Lo femenino.

El carácter femenino es un rasgo exclusivamente humano, y siendo así, ha sido desde siempre uno de los temas favoritos del arte. La femineidad se atribuye absolutamente a la imagen femenina y ésta, la imagen de la mujer, es a su vez objeto de representación del arte. Teniendo esto en cuenta, nos situamos en el arte antiguo y descubrimos que todas las representaciones femeninas tenían que ver con deidades que representaban virtudes humanas, pero que al ser encarnadas por mujeres adquirían una certeza mucho más contundente. Retrocedemos nuevamente hacia los cánones, por lo tanto hacia los ideales, directamente a lo bello.

No existe en la naturaleza del hombre, efecto más cercano a la belleza indómita de la naturaleza silvestre, que el carácter femenino. Y por supuesto su potencial reproductivo. Las mujeres simbolizan la vida después de la vida; son las mujeres las únicas capaces de crear vida, después del divino poder de Dios. Pero para que una mujer pueda ser considerada en tan alta estima, tiene que poseer aptitudes que correspondan a los ideales de perfección establecidos colectivamente. Y que corresponden también a una idea general de lo divino (lo superior a la condición humana). Sin embargo, cuando se habla de una colectividad que establece la imagen de lo femenino suena extraño, considerando que las mujeres mismas forman parte de dicha pluralidad. No podemos entonces atribuir estas ideas canónicas a un parámetro esencialmente masculino. Hablamos de una identidad asexual (lo colectivo) que se encarga de marcar las pautas de los roles de género. Lo que podemos observar es el proceso por el cual estos arquetipos se transformaron en imágenes particulares y como se han ido modificando con el paso de los siglos; al tiempo que podemos observar como estas imágenes han llegado a manos del arte y se han vuelto bases de búsquedas plásticas.

Recordando las figuras femeninas de religiones paganas y de las culturas prehistóricas, encontramos figuras completamente dedicadas a las deidades. En ese sentido hablamos de un arquetipo de lo femenino como una potencia vital que provee al mismo tiempo de nueva vida, los estándares de belleza de esas figuras se enfocaban en la visión de un cuerpo robusto, de matriz y caderas prominentes. La apariencia era más bien una herramienta al servicio de ideas más prácticas, nuevamente los objetos servían como ejemplos de creencias; lo femenino tenía total relación con la naturaleza. Existían las venus paleolíticas que carecían de identidad alguna, pero que significaban una idea comunal de lo femenino, así como la Coatlicue de los aztecas de apariencia más bien zoomorfa, pero que también representaba una idea de lo femenino (aunque no necesariamente ubicado en la imagen de la mujer. Sino como la madre tierra). En ese entonces el concepto de femineidad no estaba directamente ligado a una imagen específica de la mujer, eran más bien las mujeres las que compartían ciertos rasgos con estos preceptos. El aspecto visual de la imagen femenina relacionada con un rol de género vino con el establecimiento de las grandes ciudades.

La imagen femenina como representante de un rol de género particular data desde la Grecia antigua (al menos en occidente). El arte clásico, que por entonces respondía a preceptos de clase muy evidentes, representaba la femineidad directamente de las formas de la mujer. Pero no hablamos de cualquier imagen, lo femenino tenía que representar en apariencia lo bello. Todos los dones del espíritu humano que poseyera habrían de ser resaltados por una imagen agradable. Porque al ser las sociedades extremadamente dependientes de la apariencia de las cosas, la belleza era definitivamente una cualidad muy apreciada. La mujer surge como ícono.

A medida que transcurre el tiempo, la imagen de lo femenino en torno a la mujer se vuelve uno de los temas favoritos de la cultura, y del arte mismo. La mujer como bailarina, como prostituta, como reina, como diosa, como madre, como bruja. Todos rasgos de un carácter exclusivamente femenino. Todos papeles interpretados por mujeres. Pero todos arquetipos creados a partir de una visión unilateral. Sin importar la época en la que nos ubicásemos, la historia sería similar. La mujer es uno de los más grandes fetiches de la historia. Para hombres especialmente, pero no deja de ser por ello un fetiche global. Sería casi imposible concebir esos arquetipos alejados de la imagen de la mujer, por que en la mujer se han materializado; las mujeres como objeto de dichos arquetipos han solidificado estos roles.

En torno a la idea de lo femenino han desfilado infinidad de imágenes de mujeres, tratando de representar de la manera más cercana este aspecto canónico, que forma parte del carácter humano en general. Biológicamente nuestra denominación genómica puede expresar sus caracteres sexuales a través de las gónadas, de las cuales unas sirven para fecundar y otras para ser fecundadas. El término femenino o masculino no es una expresión biológica determinada. En principio todo ser humano se gesta como mujer. La cuestión binaria hombre/mujer respecto a los roles identitarios, representados en carteles, películas, revistas etc. Dependen más bien de convenciones absolutamente sociales. Nuevamente, de roles identitarios elegidos por colectividades. Por qué ciertos arquetipos sólo pueden ser aceptados a partir de la imagen de las mujeres es algo que todavía queda por esclarecer, si bien es cierto que biológicamente hay un condicionamiento visual a la excitación por parte de los hombres, también lo es que no es una regla biológica. Para el caso puede ser que la imagen femenina expresada a través de la mujer, resulta más agradable a la vista que cualquier imagen masculina.

Psicológicamente estamos algo predispuestos a tener debilidad por formas suaves y curvas, algo que probablemente tiene que ver con el hecho de que es la mujer, la primera entidad con la que el ser humano tiene contacto directo. Ese tipo de apego físico puede resultar más tarde en una suerte de devoción a la estética del cuerpo de una mujer. Lo cual nos lleva a contemplar la historia del arte y los cambios de estética que sufren “esas mujeres”.

Ahora podemos desplazarnos hacia lo que nos concierne y observar como los medios determinan estas nuevas formas de ver a la mujer. Tenemos en principio la pintura. La pintura que se ha encargado de crear ninfas y ondinas, vírgenes y mujerzuelas. La pintura que sigue manteniendo un tórrido romance con lo femenino y sigue creando efigies para el deleite del público.

La pintura ha ofrecido a algunos de los grandes amantes de las mujeres, como Degas, Matisse, Toulouse-Lautrec, Schiele, Otto Dix, entre muchos otros. Y cada uno profesó su amor a la imagen femenina de manera diferente. Algunas veces les veían como ninfas etéreas llenas de ingenuidad y pureza infantiles, otras eran meretrices encantadoras embargadas por una tristeza infinita y otras tantas eran simplemente mujeres que en cuerpo y alma personificaban la condición humana más agreste, en su desnudez, sin arreglos preciosistas. Eran las mujeres del día a día. Las verdaderas mujeres y no las de la mítica fantasía griega. La pintura cambia su aproximación a la figura de la mujer, pero sigue manteniendo sus figuras ancestrales de diosas para no olvidarlas.

En escultura ocurre lo mismo, las imágenes creadas en torno a lo femenino siempre retratan cuerpos de mujeres en posiciones que fluctúan entre el martirio y la sugestión sensual. Aunque cabe resaltar piezas que más bien tratan de confrontar este tipo de ideas tan usuales. Pero por el momento habrá que concentrarnos en este aspecto de la postura del arte respecto a la mujer, ya habrá tiempo de contrarrestarlo con otras posturas radicales, surgidas de la propia mano de las mujeres. Por lo pronto, el cine.

La caja de ilusiones que se ha encargado durante los pasados 70 años de proveer mitos en forma de humanos, de los cuales muchas mujeres parecen trascender con más potencia que sus contrapartes masculinas. Por mencionar algunas, Louise Brooks o Nadia Sibirskaia; Brooks fue una de las grandes leyendas del cine mudo norteamericano, su apariencia algo masculina para la época y su propensión a los desnudos le posicionaron como una de las primeras *feme fatales* del cine, mientras que la rusa Sibirskaia tendía a encarnar papeles que reflejasen el lado abnegado de las mujeres.

En un tiempo en que el cine era absolutamente imagen, ambas turbaron al público de entonces ofreciendo personajes disonantes que sin embargo no podían desvincularse de una idea universal de lo femenino; Con la llegada del sonido al cine vinieron grandes actrices como Mae West una actriz sureña, encantadoramente prosaica y muy libertina para su época. O Ingrid Bergman y Rita Hayworth, mujeres bellísimas con aptitudes histriónicas que ofrecían grandes retos actorales o que muchas veces lograban eclipsar actuaciones de nombres consolidados como Humphrey Bogart u Orson Welles. Estas mujeres que se abrían paso en un mundo dominado por los hombres, en donde usualmente las féminas eran usadas como objetos de apreciación estética, como objetos de deseo o personajes de soporte; sus nombres significaron una apertura hacia la imagen femenina.



Louis Brooks. La inmortal actriz de cine mudo.

Las mujeres podían trabajar en terrenos en que los hombres triunfaban, y cuando el ambiente era propicio, lograban sobrepasarlos. Trascendían a sus personajes y se ganaban su nombre. Crearon por lo tanto íconos femeninos basados en su verdadera personalidad. Lo que pasa con la mayoría de los íconos femeninos es que tienden a estar posicionados en paralelos totalmente opuestos. Por una parte están figuras de mujeres que sirven para el goce visual de los hombres, pero por otra parte existen mujeres que han logrado desprenderse de estas obligaciones. Entremos a la época de las American Revolutions. Los 60's.

Angela Davies, quizás es un nombre que resonará por mucho tiempo en los anales de la historia de luchas por la igualdad de género y la raza. Era una mujer sin embargo considerablemente radical, perteneció al grupo de las panteras negras, por entonces relacionado con actos de terrorismo atroz. Pero era más que nada una mujer negra que luchaba por los derechos de su comunidad y especialmente por los derechos de las mujeres negras. También en su momento y muy a la manera del Che Guevara, el rostro de Davies se convirtió en un ícono entre mujeres activistas (al menos de toda América). Porque fue una mujer de carácter que no temía levantar su voz y aun cuando unas décadas después su inolvidable look afro ha servido para crear personajes como Sugar (personaje de una serie televisiva americana de los 70's, tenía un formato similar al de series de espías, pero la protagonista era negra y usualmente terminaba en situaciones de connotación sexual). La imagen de Davies se estableció como un referente histórico de la lucha social de las mujeres.



Angela Davis. Como Pantera negra

Ahora bien, ¿a cual lucha nos referimos? Sucede que un gran número de mujeres necesitaban levantar su voz para formar parte activa de la sociedad. Pasó largo tiempo antes de que las féminas pudiésemos votar, o trabajar. Hacia los sesentas las consignas se orientaron en la imagen que se manejaba de las mujeres. Surgió el movimiento feminista radical del 64. Esas mujeres hablaban en nombre de todas las mujeres sometidas por el yugo machista, necesitaban emanciparse y en actos de total subversión (como la quema de brassieres) se negaron a permanecer recluidas en sus hogares, al servicio de sus hombres y sus niños. Mujeres como Griselda Pollock o Adrian Piper han fungido como historiadoras de este movimiento (siendo la segunda parte activa del mismo). Adrian Piper artista visual y activista explica en sus obras la razón por la cual las mujeres necesitaban crear una pequeña revolución social. No se trataba solamente de ponerse minifaldas y usar anticonceptivos, se trataba de volver a tener control de sus cuerpos y especialmente de su imagen.

Lo femenino para las mujeres no es un concepto universal que verse esencialmente en cualidades como la maternidad, la virtud virginal o la posibilidad de engendrar. En realidad para muchas mujeres era necesario hacer ver que no todas habían nacido para ser madres, que muchas ejercían su sexualidad sin comprometerse, y que no por ello perdían la misma categoría de quienes esperaban hasta ser desposadas, y que la noción de virginidad por mucho tiempo condenó a quienes trataron de experimentar en su propio cuerpo.

Porque era cierto que el espíritu de lo femenino recaía esencialmente en la figura de la mujer, ¿pero qué pasaba con aquellas mujeres a las que les gustaban otras mujeres? O ¿aquellas mujeres que mentalmente se contemplaban como hombres? y ¿a los hombres que por el contrario se conocían como mujeres? ¿Hacia donde debía inclinarse la imagen de lo femenino? Es considerablemente más fácil servirse de arquetipos inamovibles. En esas épocas era imperdonable concebir una pluralidad en torno a lo femenino, las mujeres debían en principio ser mujeres.

Hoy en día no es tan difícil imaginarse a un hombre en el cuerpo de una mujer, existen incluso hombres dedicados exclusivamente al arte del travestismo. La imagen femenina ha dado cambios dramáticos, mutando tanto en su entendimiento como en su representación. Volvemos a las novelas gráficas. Durante la pasada década de los 90's, surgió un movimiento similar al del feminismo radical en los 60's, ésta vez en el terreno de las novelas gráficas. Los temas de las novelas se trasladaron hacia terrenos inusitados, creando personajes femeninos que representaban todas las virtudes de los viejos personajes heroicos masculinos, pero que además parecían tener cierto encanto intelectual, muy similar al de la literatura romántica del siglo XIX. Surgieron novelas como *Ghost World*, *Prometea*, *Lost Girls* o *Maggie the Mechanic* de *love & rockets*. Las cuales fueron novelas ingeniosas que retrataban la cotidianeidad de sus personajes principales, todos femeninos, dotados de un descaro picaresco nunca antes visto.

No eran la típica Mary Jane Watson de Spierman que todo el tiempo necesitaba ser rescatada, ni Loise Lane de Superman, que podía esperar otra era glaciarse a que su hombre regresara a casa. Tampoco eran como Gatúbela, personaje que se dedicaba a robar y utilizaba sus encantos para salirse con la suya (aunque hay que considerar a gatúbela como uno de los pocos intentos de los cómics de reinventar a sus personajes femeninos). Irónicamente las novelas citadas atrás fueron concebidas por hombres. Nombres míticos como Allan Moore, Daniel Clowes y los hermanos Gilbert y Jaime Hernández. Pero era curiosa su incursión al género femenino, por que no representaban mujeres usuales, había un toque de desinterés por la usual figura femenina retratada en los cómics. *Ghost World* hablaba de la cotidianeidad de dos adolescentes en pleno autodescubrimiento, socialmente incómodas y no muy agraciadas en realidad. Daniel Clowes su creador hablaba en realidad de los ritos adolescentes ante la llegada de la adultez, el porque se sirvió de personajes femeninos para consolidar dicho tema no es en realidad tan importante como la respuesta social que obtuvo. Muchas chiquillas pequeño burguesas de Norteamérica querían ser como sus personajes. Como la encantadora Enid que se ha convertido en un lugar común en los referentes visuales de la cultura popular de los dosmiles. No sólo por ser una adolescente, o por su carácter a su vez lleno de referentes de la cultura pop. Sino por personificar una anti heroína que escapa de las responsabilidades que el término héroe conlleva. Enid emprende búsquedas y existenciales para satisfacer necesidades absolutamente personales, por lo tanto, absolutamente egoístas.



Enid. Interpretada en la pantalla grande por Thora Birch.

En su cuerpo nunca hay un rastro de la sobresexualización que viven las chicas de la época (nuevamente con Madonna y otras mujeres del espectáculo). Enid, el personaje de Clowes genera un culto al mal vestir, a las propias novelas gráficas y a la música underground. Y con Enid se desencadenan muchas otras más figuras femeninas que hablan de todo, excepto de femineidad.

Llegan las nuevas olas de novelistas gráficos, pero ahora en el cuerpo de mujeres que se plantean abordar no sólo temas en torno a la femineidad, sino como es el caso de Jessica Abel en su ópera prima “La Perdida”, tocar temas universales que conciernen a todo mundo. “La Perdida”, trata de la relación identitaria de las personas con su entorno, cómo generan vínculos con el medio en el que son criados y como la historia de los antepasados influye en la manera como nos vemos a nosotros y como esto puede ser compaginado con la historia que nos precede. Es un relato autobiográfico en el que Abel presenta a su personaje Carla Olivares, una mexico-americana nacida en Chicago que viaja a la Ciudad de México para reencontrarse con sus raíces indígenas. Cual será la sorpresa de Carla al percatarse de la gran barrera cultural que existe entre ella y el lugar de procedencia de sus padres, cuando se ve imposibilitada por el lenguaje que nunca tuvo la oportunidad (o las ganas de aprender). Y en su condición de apertura hacia el mundo se aproxima constantemente a lugares peligrosos que no son propios de México, sino de la condición humana. Abel presenta a una heroína fuerte e inteligente y sin embargo ingenua que pretende condensar en un viaje el paso de una vida entera.

Entiende por lo tanto que las diferencias radicadas en ambas culturas tiene todo que ver con las costumbres y creencias de las personas, con su noción de pertenencia grupal y con el sentido de patriotismo (muy radicado en México). Abel examina cuestiones como el colonialismo, la relatividad cultural entre una potencia mundial sin mucha historia y un país con mucha historia en el que sin embargo reina el mestizaje; y al mismo tiempo hace un paralelo entre la relación de clases y la identidad personal (que no es equivalente a la noción de identidad colectiva). Y en todo el trayecto el personaje de Abel rara vez acentúa su condición femenina. Porque lo esencial en ella es el carácter curioso que le mueve a conocer el mundo, no la apariencia de mujer que tiene. Como dice la misma Abel.

Ahora bien, este planteamiento aunado a un muy cuidado dibujo, muy al estilo impresionista parece más un libro de artista que una novela en sí misma. Volviendo al terreno del arte, las búsquedas pictóricas que también giraban en torno a la mujer, se quedaban en meros retratos o escenas simples (como más tarde anotaría Griselda Pollock en su ensayo sobre los cánones femeninos) y nos habla de mujeres como Mary Cassat, Maria de Medici o Camille Claudel. Nos cuenta de su proceso y la ardua labor que significó hacerse lugar en un mundo dominado por barones. Donde la imagen de la mujer era curiosamente un tema recurrente. Hace un comparativo con la contemporaneidad, como las mujeres hoy en día siguen luchando por un espacio en el terreno del arte, pero como al mismo tiempo caminan hombro a hombro con sus congéneres.

La lucha por la equidad de géneros sigue existiendo, no obstante dicha lucha se ha trasladado a otras facetas del carácter femenino y una que otra vez incluso fuera de él. La variabilidad que existe entre tendencias sexuales, y roles de género ha empezado a ser uno de los temas que ocupa más a artistas contemporáneos. ¿En donde empieza el concepto de lo femenino realmente? Las personas que hemos nacidas mujeres por predisposición genética tenemos asignada ya una imagen identitaria de nosotras mismas, pero todo en función de nuestra apariencia. Te miras como mujer, tienes que ser mujer. Pero esta determinación natural no debería suponer una determinación social también.

El problema con la imagen de la mujer es que las arcas de la historia siempre tienden a limitarle en su representación. Como se había establecido ya, en torno al concepto de lo femenino giran un sinfín de imágenes arquetípicas, muy a la manera de los viejos cánones. Las mujeres deben ser tal o cual cosa y cuando han olvidado su posición en la sociedad pierden cualidades humanas. Hay que recordar las Convenciones Otoñales de Seneca de Norteamérica, cuando mujeres como Elizabeth Cady Stanton, Lucretia Mot o Susan Boyle generaron un movimiento en pro de los derechos civiles de la mujer, estableciendo que no debía ser la diferencia de géneros un tema para la desigualdad. Proponían al entonces senado Norteamericano reformas que contemplasen los derechos de una parte de la sociedad usualmente ignorada.

“Somos mujeres con voz”, “no queremos permanecer en la cocina”, “no queremos seguir criando solas a nuestros hijos” eran el tipo de consignas que ya se hacían escuchar por aquel entonces. Pero Estados Unidos no fue el país promotor de la equidad entre los géneros. Francia, Inglaterra, Alemania y Suiza también contaron con su propia dosis de levantamientos femeninos. Y en México también han vivido mujeres que se plantearon favorecer la condición social femenina. Mujeres como Antonieta Rivas Mercado, Teresa Villareal González y Dolores Jiménez Muro, todas intelectuales trataron el tema de lo femenino, si a partir de la mujer, pero con una mirada de apertura, de autonomía y rebeldías revolucionarias. Sin embargo, todos estos nombres usualmente quedan omitidos en los libros de historia que manejan el crecimiento de las sociedades, desde un punto de vista comúnmente falocentrista. En ese sentido, ¿Qué puede ofrecer el arte a la imagen de la mujer? Queda claro que respecto a la identidad del carácter femenino no todo gira en torno a la imagen, no obstante, es a partir de las imágenes que muchas mujeres han logrado superar su posición, trascendiendo a ella; ganándose su nombre. Es decir, las mujeres existimos como entidades en principio humanas, socialmente adquirimos uno o más roles que construyen nuestra identidad en función de un contexto específico. Pero en todo el tiempo que vivimos como mujeres, pocas veces reparamos en el hecho de ser mujeres. ¿Cuántas veces al día un hombre cuestiona su masculinidad? Somos creaturas capaces de alumbrar nuevas vidas, nuestro cuerpo está anatómicamente constituido para facilitar dicha tarea, y aún así, muchas mujeres alrededor del mundo preferirían nunca dar a luz.

El conflicto entre temas como lo femenino y su radicalización política, es que de alguna u otra manera se termina mancillando el objetivo principal de las búsquedas colectivas. El feminismo de los 60's por ejemplo, pudo haber tenido un rango de acción muy efectivo en el que actos como la quema de los brassieres significaron fenómenos de movilización social necesaria. Pero ahora mantener la misma postura anti masculinidad sólo provoca un efecto equivalente a su contraparte machista. Las mujeres que dedican gran parte de su vida a decir como debemos comportarnos otras mujeres y que anulan todo carácter femenino opuesto a sus convicciones, terminan ostentando una actitud chauvinista y farisea. ¿Quién decide realmente cómo debemos vernos o comportarnos? ¿Quién decide que somos sólo las mujeres las que ostentamos este carácter femenino? Podemos cuestionarnos en función de las imágenes que queremos utilizar para ser representadas, por supuesto podemos defender nuestra posición social, pelear por el trabajo que queremos desempeñar; pero nunca en función de prohibiciones ridículas. Habrá mujeres que gocen de andar con negligé y tacones por el mundo y eso no deberá rebajarlas a creaturas vacías o estúpidas. Somos artistas, científicas, intelectuales, médicos, tecnócratas, vagabundas, prostitutas, empresarias, comerciantes, estudiantes, amantes, transexuales, monjas, homosexuales, pansexuales. Somos amor, somos naturaleza, somos violencia, somos tempestad. Y sólo entonces también descubrimos que hemos nacido mujeres.

Por su parte podemos encontrar en el arte un potencial transformador, existen mujeres como Käthe Kollwitz que dignificaron la figura femenina. Kollwitz vivió en el fervor de la primera guerra, fue una mujer profundamente marcada por la especulación filosófica y el carácter religioso de una familia Lutherana, al mismo tiempo abierta a pensamientos revolucionarios antibélicos. Esta mujer fue una de las pocas artistas femeninas que no dedicó su proceso de producción a retratar otras mujeres, no se asentó en la imagen de lo femenino como el móvil único de su discurso político. La maestría técnica de Kollwitz le permitió abordar constructos surgidos de planteamientos esencialmente dibujísticos para llevarlos a un terreno de denuncia social. Las escenas de Kollwitz siempre cargadas de una terrible melancolía, (la inevitable desilusión de la guerra), elaboraba escenas que abordaron temas como el hambre, las rebeliones sindicalistas y el propio conflicto armamentista del que fue víctima. La guerra transformaba tanto a las personas que terminaba promoviendo que las mujeres salieran de sus casas, a tomar el lugar de sus maridos en el trabajo.

Pero Kollwitz dibujaba. Había en su trabajo una fascinante relación entre el frugal dibujo academicista, muy respetuoso del modelo natural, y el dibujo sintético muchas veces opíparo en sus líneas, subversivo y escandaloso; muy a la manera de las caricaturas políticas. Kollwitz quizá fue una de las primeras artistas en experimentar las posibilidades del dibujo gráfico, en la variabilidad de los materiales que utilizó logró tener hallazgos muy adelantados a su época y de manera impresionante, muy cercanos aún a la pintura. Pero Kollwitz nunca uso su condición femenina para hacer de su proceso creativo un trayecto rico en cuestionamientos de índole social. Kollwitz era mujer, sí, pero antes era una gran artista.

Los temas pueden seguir siendo los mismos, pero con la llegada de los nuevos medios los artistas adquieren herramientas que diversifican sus discursos, de la misma forma como las culturas se abren hacia temas como la sexualidad, la raza, los roles de familia y la política, el arte retorna a los temas del pasado y les mira con una nueva luz. A veces para volver a encastrarse en aquellas posturas decimonónicas; otras tantas para contradecirlas, pero en los pocos casos en que logra deslindarse de estos postulados eternos, el arte conquista su pasado y se expande hacia el mundo. No perfecto, pero sí más honesto. Más contundente.

CAPÍTULO III. CONCLUSIÓN.

Finalmente ¿qué es el arte contemporáneo? Hablamos de un tipo de arte perteneciente a nuestra época, como si al enunciar los tiempos en los que vivimos extermináramos cualquier posibilidad de avance en el tiempo. Llegará un día en que el término “arte contemporáneo” sea visto con el mismo desdén como ahora miramos el arte academicista.

Entiéndase por lo tanto que el arte está repleto de transiciones, no podemos hacer alusiones que impliquen un grado de evolución, sin sugerir que ésta denominada progresión temporal en el arte significa de hecho, progreso. ¿Qué hay en el arte del pasado que deba dejarse atrás por completo? ¿Qué hay de nuevo, en las nuevas representaciones plásticas? Estas cosas entre muchas otras más son cuestiones que hay que reflexionar. Cuando hablamos de arte, de artistas, tendemos a notar cierto patrón inquietante. Entre más contemporáneos los artistas, más lejanos lo son de las prácticas usuales del arte. Realmente mucha de la importancia del arte para las personas radica en la posibilidad de generar nuevas formas de ver el mundo. Las imágenes.

Muchos artistas somos aun creadores de imágenes, sin estandartes que nos comprometan con causas humanas que no comprendemos, o que jamás alcanzaremos a resolver en nosotros mismos. Y es que, son las imágenes tan poderosas como las consignas políticas emitidas por partidos, volvemos al Guernica. Y cómo es que una imagen abstracta, tan poco identificable para la gran mayoría pudo suponer reacciones tan dramáticas. Hablamos de símbolos.

Las imágenes no son simples representaciones, traslaciones visuales de información. Son las imágenes sistemas de conocimiento simbólico que inician en la mirada y terminan en las construcciones intelectivas que generamos en torno a ellas, y por lo tanto a lo que tratan de decirnos. Especialmente en el arte, tratar de comparar el arte en función de su historia sería volver irrelevantes a todos los grandes creadores que vivieron en un contexto específico. ¿En donde queda el cuestionamiento de la simultaneidad de Hockney si se considera que existen los motores de búsqueda en la Web? De forma similar, el cuestionamiento de los medios de Polke y la yuxtaposición de elementos que confrontan la pintura misma, como un planteamiento de una interdisciplina formal. No hablamos de “visualidades simultáneas”. La visualidad como lo interpretaría Brea en un sentido próximo y a través de su definición epistemológica, implica una construcción mental surgida por la vista y completada por la construcción ideática en torno a un elemento concreto. Una imagen. Cuando hablamos de visualidad realmente hablamos de virtualidad. Hoy en día, lo que realmente ha pasado con el arte tiene más que ver con la virtualidad, que por una parte sí implica simultaneidad venida de los medios, pero no infiere pluralidad específica. Para el caso mejor hacer un ejercicio de estética.

Estéticamente hablando los seres humanos buscamos constantemente referentes de nosotros mismos, en las relaciones ópticas que surgen de las imágenes queda de por medio nuestra necesidad de saber quienes somos. Volvemos a una noción Kantiana del yo y el otro. Toda la historia del arte, de poder ser resumida, podría hacerse en función de esta pulsión identitaria. Los cuestionamientos que parten del espacio, el cuerpo, el género. Aun aquellos cuestionamientos que se han inclinado hacia la acción política pueden encontrar la raíz de su interés en la necesidad de saber quiénes somos. Parten siempre del mismo sujeto, el yo que se abre a los demás.

Pero por escandaloso que suene, como ya se había mencionado, ese yo que se abre a los demás ha nacido con el primer hombre que pisó la tierra. Y en la plasticidad del arte sólo ha encontrado nuevos medios para representar dicha búsqueda. Ahora viramos hacia los nuevos medios. Los medios disciplinarios en el arte, tanto como agentes técnicos de representación visual, como promotores de cuestionamientos teóricos vienen a significar otra dimensión en el arte. Aunque cabe aclarar que con nueva dimensión no me refiero a una mejor dimensión. Vivimos en la época de la especialización, las nuevas generaciones somos hijas de la vida informática y la tecnología de punta (en comparación a las herramientas analógicas del siglo XX). Estamos acostumbrados a vivir en un eterno multitasking (tareas múltiples) proveído por la misma tecnología, entendemos así el mundo a partir de imágenes. Contrario a lo que se pudiera esperar, sugiero que de hecho los humanos de ahora son más susceptibles de las imágenes que consumen que en siglos pasados. Por que constantemente jugamos con los íconos identitarios difundidos globalmente como representantes de nuestra generación.

Las culturas aún conservan en esencia las raíces de su origen; sin embargo lo que denominaba Walter Benjamin como “aldeas globales” o las aldeas de la información, son ya un hecho. Vivimos expectantes de la vida de los otros, tratando de que esta virtualidad imite la vida de donde proviene, pero siempre en un plano de seguridad ofrecido por pantallas. Ofrecido por imágenes, que hoy en día significan la totalidad de la vida. Sin embargo, seguimos planteándonos el arte a partir de la idea de creación, a partir de la noción de lo único. Usamos las disciplinas del pasado para poder valernos de ellas y lograr visiones de nosotros que prevalezcan a través del tiempo.

Conceptualmente, el arte ha tomado de la iconografía popular elementos con los que aún mantiene una intensa relación, reinterpretándolos constantemente y dotándolos con nuevas cargas simbólicas. También ha expandido su hacer a las herramientas que ha dejado cada época, el arte también vive etapas de instrumentalización, pero no se mantiene estático. En este mundo contemporáneo, las nuevas generaciones tienen que mirar al pasado para entender de donde vienen, pero al mismo tiempo deben dejar atrás los complejos que acarrea la historia del arte dotar a sus procesos de un carácter propio y único.



“El Salto del Tigre”
de la serie Las Rabiosas
Laila Anaid Torres Mendieta
Acrílico sobre papel
125 x 85 cm
2012

INDICE

Capítulos	PÁG.
Capítulo I.	
Imagen	1
Subcapítulo. De los Cánones a los estereotipos	7
Subcapítulo. La visualidad contemporánea.....	19
Capítulo II.	
Los nuevos medios de representación visual. De la gráfica a la novela gráfica.....	27
Subcapítulo. Sobre la novela gráfica como objeto plástico	42
Subcapítulo. Los temas del pasado en voz de los nuevos medios. (Sobre el carácter femenino).....	48
Capítulo III.	
Conclusión.....	60
BIBLIOGRAFÍA.....	64

BIBLIOGRAFÍA.

- Alessandro Baricco.** Los Bárbaros. Ensayo sobre la mutación. (I Barbari Fandango Libri) Roma 2006.
- E.H Gombrich.** Los Usos de las Imágenes. Estudios sobre la función social del Arte y la comunicación visual. 1999
- Sartre.** Lo Imaginario. Traducción Buenos Aires. 1964
- Griselda Pollock.** Differencing the Canon. Feminist Desire and the Writing of Art's Histories. 2006
- Sally O'reilly.** Le Corps dans l'art contemporain (El cadáver del arte contemporáneo). Paris 2010
- David Freedberg.** El Poder de las imágenes. Chicago 1992.
- Carl Zigrosser.** Prints & Drawings of Käthe Kollwitz. New York 1969
- Maurizio Vitta.** EL Sistema de las imágenes. Estética de las representaciones Cotidianas. 2003
- Román Gubern.** Patologías de la Imágen. España 2004
- Paul Virilio.** E procedimiento silencio. España 2001
- Konstantin Stanislavski.** El arte esénico. España 1968
- Gilles Lipovetsky.** La era del vacío. 2002
- Martin Heidegger.** Estudios sobre la mística medieval. España 1997
- Jean Baudrillard.** Jean Baudrillard. 2007
- Gilbert & Jaime Hernández.** Love & Rockets. 1982-1996
- Tsutomu Nihei.** Blame!. 2003
- Alan Moore.** From Hell. 1991-1996