



UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA

**LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31**

**“LAS INFLUENCIAS MODERNAS Y POSTMODERNAS
QUE CONFORMAN LA CULTURA GEEK”**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

**P R E S E N T A
VERJÁN GUTIÉRREZ GABRIELA**

ASESOR: MTRO. ANTONIO CORTES MUÑOZ



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.

***UN AGRADECIMIENTO ESPECIAL A LOS QUE HICIERON POSIBLE
ESTA TESIS PUES SIN USTEDES NO ESTARÍA AQUÍ...
GRACIAS POR TRANSMITIRME SU SABIDURÍA Y CONFIAR EN MÍ.***

***DEDICO ESTA TESIS A MI MA' Y A MI PA' PUES ELLOS
ME INTRODUCIERON EN ESTE MUNDO QUE AHORA
ME APASIONA, ASÍ COMO A ROSY Y A SANDY POR SU
APOYO INCONDICIONAL.***

GRACIAS TOTALES.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6-8
CAPÍTULO I: MODERNIDAD	9
1. Concepto de modernidad	10-13
1.1 Contexto filosófico	13-16
1.2 Contexto histórico social	16-18
1.3 Concepto histórico tecnológico	18-26
1.4 Manifestaciones artísticas	27-31
1.5 El cine en la modernidad	32-34
1.6 Enamoramiento de la modernidad: el paraíso artificial	35-37
1.7. El fracaso de la modernidad	38-39
CAPÍTULO II: POSTMODERNIDAD	39-41
2.1 Estética de la repetición	42-43
2.2 Filosofía de la postmodernidad	44
2.3 La sociedad postmoderna	45-47
2.4 La cultura en la postmodernidad	48-60
2.5 La importancia de la imagen en la postmodernidad y su categorización estética.	60-67
2.6 Tendencias artísticas de la postmodernidad	68-78
2.7 El cine en la postmodernidad	79-82
CAPÍTULO III: LA CULTURA GEEK	83
3 Construcción del concepto geek	84-86
3.1 Influencias en la cultura geek y cómo se relacionan entre ellos	87

3.1.1 Ciencia ficción	88-90
3.1.2 Cine y Televisión	91-92
3.1.3 Juegos	93-95
3.1.4 Cómics	96-101
3.1.5 Tecnología digital	102-103
CAPÍTULO 4: PROYECTO FINAL	104-106
- Rubik' s Cube	107
- Mario Bros	108
- Pac-Man	109
- American Capitan.	110
- Superman	111
- Apple Inc.	112
- Microsoft	113
- R2D2	114
- Star Trek	115
-Posibles aplicaciones	116-119
CONCLUSIÓN	120
NOTAS	121
BIBLIOGRAFÍA	122-123

INTRODUCCIÓN

Siendo los diseñadores grandes consumidores visuales y estando en una época donde cada vez se va teniendo un conocimiento menor del origen de las imágenes a nuestro alrededor, se ha decidido tomar a la cultura Geek como un ejemplo de comunicación masiva que, siendo diseñadores, nos incumbe tanto práctico, estético y funcionalmente, pues es interesante conocer toda la estética visual que se maneja en esta cultura ya que la mayoría de las imágenes de la misma tienden a ser abstractas o muy a la orden de los avances tecnológicos de la época, y su origen es un gran tema de investigación ya que a final de cuentas nosotros dependemos de estos avances tecnológicos, se puede ver claramente en la actualización de los programas de diseño, simplemente ya no se diseña igual, se debe de pensar en aplicaciones web, publicaciones digitales, interactivos, animaciones; pero todo esto tiene un origen que data en parte en la modernidad que es el primer capítulo de este proyecto, se parte desde esta etapa porque es donde se rompe con la forma tradicional de realizar las actividades “tecnológicas” de la época y con tecnológicas se refiere a la sustitución del hombre por las máquinas y la consecuente producción en serie que deja la misma generando necesidades innecesarias que llevaron al llamado capitalismo en su primera etapa y a su vez a la primera Revolución Industrial, pues los avances tecnológicos eran cada vez mayores, beneficiando a unos y perjudicando a otros como por ejemplo a los obreros e inclusive a las mismas empresas porque entra en vigor la ley de la oferta y la demanda y la gran competencia directa que existía entre ellos dando pie a principios del Siglo XX, a la Primera Guerra Mundial, pues la gran necesidad de dominación tecnológica (consecuente de la Segunda Revolución Industrial) que tenían las grandes potencias mundiales como Alemania, Rusia o Francia, por mencionar solo algunos, era tan absorbente que llevó al inicio de esta guerra.

En cuanto a las corrientes artísticas, los artistas lograron una liberación en sus pinturas llevadas a la luz a base de experimentación donde representaban lo que veían y en ocasiones lo “distorsionaban” de tal forma que creaban estilos nuevos como el cubismo o el puntillismo, provenientes de un conocimiento de su entorno y de algunas otras ciencias que influyeron en la técnica, así como de ver un mundo totalmente nuevo.

Es importante mencionar que así como la creación de las máquinas fue importante en la modernidad, también creó un sentimiento de inconformidad que visto desde la perspectiva del diseño fue benéfico, pues se crearon como se había mencionado antes los tres principios básicos del diseño: todo debe de ser funcional, práctico y estético, los cuales debemos a William Morris y a su inconformidad

con la estética, si es que se le podía llamar así, que caracterizaba a la producción en serie y a la constante competencia que había en el mercado que provocaba un abaratamiento de los productos y por lo tanto una calidad menor de los mismos, estos principios fueron aplicados de manera constante en la Bauhaus pues a través del academicismo se pretendió recuperar y conservar la estética de la época.

El fin de esta época llamada Modernidad tiene su fin cuando gracias a la Segunda Guerra Mundial y al periodo de entreguerras, Europa pierde cierta estabilidad económica, razón por la cual le pide ayuda a Estados Unidos convirtiéndolo en la gran potencia mundial, como consecuencia de esto París deja de ser la gran “Ciudad Luz” y algunos artistas voltean la mirada hacia el otro lado del continente.

En cuanto a la Postmodernidad que es el segundo capítulo de esta tesis, es una etapa que se da a mediados del siglo XX, caracterizada por tener una sociedad consumista deboradora de imágenes y de productos de novedad. Se caracteriza por “crear” estilos “nuevos” pero no en su totalidad pues la mayoría ya existían con anterioridad pero le añaden un toque de perfección que no se da en la Modernidad, acción que recibe el nombre de Pastiche, esto tuvo muchas ventajas en cuestiones económicas pero a la vez tiene la gran desventaja de que así como llega algo nuevo, al momento se vuelve obsoleto pues alguien más está tratando de mejorarlo.

Las cuestiones estéticas llegan a ser de gran importancia en esta época, puede no apreciarse a simple vista pero el Super-Hombre es un concepto clave de la Postmodernidad pues todos quieren ser mejores que todos lo cual es muy bien explotado por los medios de comunicación quienes se llegan a convertir en creadores de un estilo consumista reenamorando a los consumidores de un pasado inmediato pero esta vez mejorado, causando una satisfacción casi total en las personas que siempre querían estar a la vanguardia.

A la par de esto se crean diferentes estilos que marcaron y siguen marcando generaciones lo cual se cataloga bajo diversos términos culturales, los llamados ghettos culturales donde cada uno tenía su propio estilo de vida así como su propia estética representada por los artistas de la época, un ejemplo de esto es Andy Warhol, quien representa el arte de las masas para las masas, Gracias a esto se forman categorías estéticas que van a diferenciar todos estos estilos creados en una etapa consumista donde actualmente sigue influenciando de manera directa.

El tercer capítulo habla sobre la cultura Geek, el tema central de esta tesis, este está conformado por cinco rubros que son: Ciencia Ficción, Cine y televisión, cómics, juegos y tecnología digital, ya que son las categorías que sigue principalmente un Geek mostrando la relación que existe entre ellos, sus principales representantes así como la cultura geek llevada a la vida cotidiana.

El interés de realizar una tesis sobre este tema es la carencia de información que se tiene sobre el mismo pues existen muy pocos libros especializados en el tema, el cual actualmente está en pleno auge comercial ya que cada vez es más el seguimiento que tienen personas que no conocían del tema debido a que figuras como Pac-Man, Mario Bros, los superhéroes, entre muchos otros “nombres” se han vuelto conceptos de uso cotidiano e inclusive comerciales pues en el mercado se pueden ver prendas de vestir con personajes que forman parte de la cultura Geek y no solo esto sino que la tecnología sigue avanzando de forma rápida influencia que se explicará más adelante. Una vez explicados los conceptos principales de la cultura Geek se ha procedido a realizar no sólo el proyecto de investigación de este tema sino que se realizó una serie de gráficos que pueden formar parte de esta cultura, cuidando tanto la parte estética como la parte informativa, esta serie de caligramas que se realizan no son comunes en este ámbito es por eso que se decidió hacerlo a parte que en el diseño editorial es importante tener un buen manejo de tipografía y color creando una armonía entre tipografía-imagen-color que es lo que se hace en este proyecto final.

CAPÍTULO I: MODERNIDAD



“Cada periodo sufre un momento “moderno”,
un momento de crisis o ajuste de cuentas
con el que como periodo se cohíbe”.

Paul de Man

1. CONCEPTO DE MODERNIDAD.

No hay mejor definición para la modernidad que la ruptura con la tradición y el progreso de un individuo o una sociedad.

Durante mucho tiempo el hombre se caracterizó por tener sus conductas sociales ya establecidas, su destino ya estaba marcado por la familia o por la sociedad, por ejemplo si un campesino tenía un hijo este tenía que trabajar de igual manera en el campo, no había posibilidad de innovación o exploración, todo era repetitivo pues era lo que la tradición marcaba, sin embargo, llegó un momento en el que el hombre se caracterizó por ser un individuo en constante cambio, se convirtió en un ser que siempre estaba buscando el progreso ya sea con el fin de obtener una comodidad, un bien o simplemente como se acaba de mencionar, romper con lo tradicional, que es lo que mejor define al concepto ideológico de la modernidad. Esta ruptura con la tradición bajo su significado de costumbrismo es sólo por un instante pues en ese momento surgen otro tipo de tradiciones momentáneas, ya que en la modernidad la antigua tradición era monótona y en la moderna siempre es diferente debido a la doble connotación que engloba la palabra tradición, pues por una parte representa la diversidad de ideologías de las sociedades y por el otro el resultado ideológico que ha dejado la modernidad, la realidad en la que se encuentra la sociedad.

Sin embargo, para poder hablar de modernidad y todo lo que genera, se debe de entender primero el origen de esta palabra.

La palabra moderno, viene de la palabra *modernus* que significa reciente, justo ahora, que existe desde hace poco, deriva de *modus*, modo cuyo sentido no sólo viene de únicamente, precisamente, ya, en seguida, sino que también pudo haber significado ahora. El término moderno, con un contenido diverso, expresa una y otra vez la conciencia de una época que se relaciona con el pasado y lo fija en la conciencia colectiva a fin de considerarse a sí misma como el resultado de un cambio “radical” (en sus acepción latina: radix, raíz) que produce el tránsito de lo antiguo a lo nuevo. (Pozas, 2006: 44)

Este término expresa la conciencia de una época que se relaciona con el pasado siendo el resultado de un cambio radical que genera el paso de lo antiguo a lo nuevo creando la

cultura del constante cambio.

Bajo su forma latina *modernus*, fue usada por primera vez a fines del siglo V para distinguir el presente, ya oficialmente cristiano, del pasado romano y pagano, (Baudrillard, 1985). Sin embargo, la primera de las formas de la conciencia moderna, creadora de la tradición de la ruptura y generadora de lo nuevo como sentido de la acción individual y colectiva se gestó en Europa, como proceso generalizado y simultáneo, entre finales del siglo XIV y el XV (Pozas, 2006: 53) pero a pesar de la diferencia de tiempo que existe entre una y otra, estas están marcadas por ser el resultado de la transición de lo antiguo a lo nuevo, que fue generado, en el caso de la última etapa, gracias a la ciencia moderna, pero en ambas épocas ocasionó una mejoría tanto moral como social.

Esta mejoría no hubiera sido posible sin una de las funciones principales de la modernidad: la crítica, pues al tener esta como objetivo principal la generación de una reflexión en la sociedad, fue que se dio pie a la creación de varios movimientos intelectuales que eran los que se encargaban de construir e investigar el mundo que los rodeaba para así poder tener la capacidad de crear los instrumentos necesarios que influirían en los aspectos políticos, técnicos y culturales, creando alternativas para la sociedad que se convirtieron en un patrón de procesos de evolución social neutralizados en cuanto al espacio y al tiempo.

Con la generación de esta nueva forma de pensar la sociedad fue rompiendo poco a poco con las limitaciones que lo rodeaban, pues la estructura socioeconómica fue cambiando para bien de la sociedad teniendo como consecuente la innovación.

La modernidad se define a sí misma como el reino de la razón y de la racionalidad que ha superado las religiones, los prejuicios y supersticiones, manifestaciones culturales de lo que la modernidad nombra y renombra como tradición: cosmovisión edificada en las creencias, valores y representaciones sociales que dan el contenido al pasado o a lo Otro, descalificado y erigido como el referente superado por las nuevas formas de la autoconciencia racional moderna (Pozas, 2006: 58 – 59), esta racionalidad aparece como la solución a los problemas de la época creando nuevas instituciones y por lo tanto nuevas normas, atendiendo estas a las necesidades de la sociedad como por ejemplo los aspectos económicos y políticos.

El primer filósofo que desarrolló un concepto claro de modernidad fue Hegel; él empieza utilizando el concepto de modernidad en contextos históricos como concepto de época: la “Nue Zeit” es la “época moderna”, el descubrimiento del nuevo mundo (Habermas, 1988: 16), en donde la sociedad ha dejado atrás todo lo que lo caracterizaba como la forma en

que realizaban el trabajo, al igual que el tipo de trabajo en el que se desempeñaba, la división de los grupos sociales, sus creencias, entre otras cuestiones, ahora sus criterios son totalmente nuevos.

Para Hegel la época parece caracterizarse por un positivismo de la eticidad, el valor del hombre ya no está regido por la moral lo cual nos habla de una subjetividad como principio unilateral, ya que la relación del sujeto es consigo mismo sin embrago, esta subjetividad se comporta sobre cuatro connotaciones:

(Habermas, 1988: 29)

- a) Individualismo: el mundo moderno la peculiaridad infinitamente particular puede hacer valer sus pretensiones.
- b) Derecho de crítica: el principio del mundo exige que aquello que cada cual ha de reconocer se le muestre como justificado.
- c) Autonomía de la acción: pertenece al mundo moderno el que queramos salir fiadores de aquello que hacemos.
- d) finalmente la propia filosofía idealista: Hegel considera como obra de la Edad Moderna el que la filosofía prehenda la idea que se sabe a sí misma.

Como se puede observar estos cuatro puntos son un claro ejemplo de la ideología de la modernidad ya que en todas ellas hay una indagación por parte del hombre acerca del mundo que le rodea, la crítica se ha vuelto un elemento básico de la modernidad con el fin de crear una estabilidad política y de lograr el progreso de la sociedad generando diversas alternativas que le permitan estar en constante cambio.

Otro filósofo que habla sobre el concepto de modernidad es Baudelaire quien dice que “La modernidad es lo transitorio, lo fugaz, lo contingente, es la mitad del arte cuya otra mitad es lo eterno y lo inmutable” aunque el término “eterno e inmutable” (Habermas, 1988: 19 – 20) pueden presentar un significado confuso ya que en el momento que aparece algo nuevo ya hay otra cosa que lo está sustituyendo, y aunque este no pierde su esencia, por esta necesidad de progreso se vuelve objeto imitable.

Walter Benjamín, en su tesis 17 ve a este proceso como “oportunidad revolucionaria en la lucha por el pasado oprimido” (Habermas, 1988: 23), con esto nos está mostrando que los avances de la modernidad siempre han surgido gracias a las limitantes que se tienen, ese

afán de buscar siempre algo nuevo, algo moderno, que nos de cierto prestigio o nos aumente algún bien.

1.1 CONTEXTO FILOSÓFICO

En todo sistema social la reflexividad cumple un papel central: es el ámbito en el que los sujetos intelectuales y actores colectivos constituyen las representaciones, las ideas y las teorías sobre la acción social, y elaboran parte del núcleo duro de la conciencia que la sociedad tiene de sí misma (Pozas, 2006: 49) y durante el periodo de la modernidad surgen varios grupos intelectuales que se caracterizaban por tratar de explicar el mundo moderno en el que estaban viviendo.

Uno de los grupos que surgieron con la modernidad fueron los Humanistas quienes se caracterizan por coincidir con las principales características del Renacimiento:

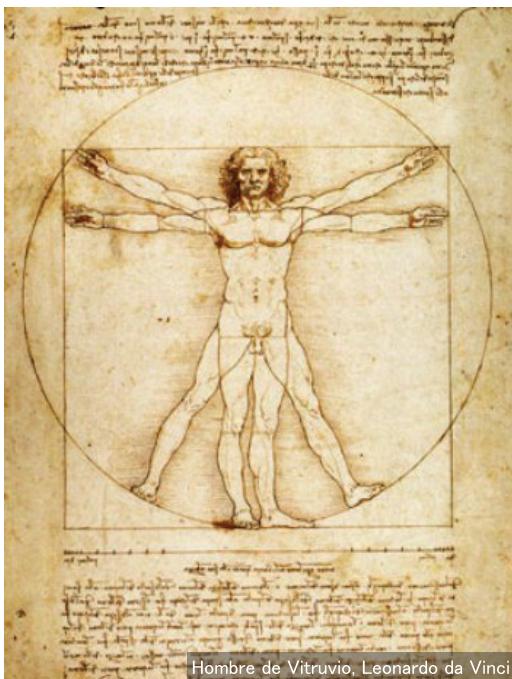
- 1.- La reforma educativa orientada a prestar una mayor atención a la erudición clásica.
- 2.- El rechazo del escolasticismo medieval, y
- 3.- Un énfasis optimista en los seres humanos y en sus capacidades racionales y emotivas. (Ruggiero, 281)

El Humanismo fue un proceso de transformación del pensamiento que permitió al ser humano cuestionarse los aspectos de la vida en todos los ámbitos: filosófico, artístico, religioso y científico, siendo el hombre su máximo punto de interés. De esa forma el Humanismo dio sustento ideológico, por un lado, al conflicto religioso de la reforma Protestante y su contraparte, y por otro lado al desarrollo del pensamiento científico. (Rico, 2008: 74) A pesar de que los humanistas buscaron la recuperación del pasado, en específico de ciertas tradiciones clásicas de finales del siglo IV, ellos fueron considerados un movimiento innovador que se opuso a muchas formulaciones de la sabiduría convencional de los “escolásticos”, es decir de los filósofos y teólogos que dominaron las Universidades de la Edad Media (Pozas, 2006: 53).

Debido a que este movimiento surgió en ciudades comerciales como Venecia, Pisa, Milán y Florencia, es que se considera al Humanismo como un movimiento totalmente urbano que trajo consigo diversas expresiones artísticas muy importantes y esto se ve reflejado en su creación más importante que fue “La academia”, inspirada en Platón, la cual representó una forma social, ideal para indagar los procesos de innovación e indagación sobre sucesos sociales que les generaban una perspectiva externa del entorno que los rodeaba y las posibles relaciones con otros países del mundo, esto debido al estudio de diversas lenguas como el griego, el árabe, el latín, entre otras, que les dio fácil acceso al entendimiento de documentos escritos en otro idioma diferente al que hablaban.

Cabe mencionar que el Humanismo se dio gracias al enriquecimiento industrial que se generó en aquella época, y aquí se puede observar una arqueología en cuanto a la imagen a favor del diseño gráfico, ya que en los impresos que se creaban se comenzaba a hablar de un bocetaje que incluía todo un acomodo tipográfico, esto debido a que con el surgimiento de la imprenta, la creación de los tipos de letras y el trabajo tipográfico que implicaba realizar por ejemplo un libro, se logró la introducción de obras literarias que dieron origen a las actividades intelectuales y artísticas de la época, ya que a través de los medios impresos como periódicos, carteles, o fanzines, se generó un conocimiento mayor de otras culturas como la grecorromana y a la vez hizo que los renacentistas tuvieran un análisis más crítico de su mundo. Sin embargo, fue en la Edad Moderna cuando se produjo el cambio de mentalidad y dejó de entenderse el universo como algo cerrado, según la perspectiva medieval, para abrirse a la concepción del universo como algo finito, como un espacio sin límites (Delgado, 1999: 58).

Como se puede observar a partir del Renacimiento comenzó un lento pero continuo proceso de transformación en la manera de pensar de los europeos. Se pasó poco a poco del pensamiento medieval, imbuido de ideas religiosas, uno moderno centrado en la importancia del hombre, de la razón y de la ciencia.



Hombre de Vitruvio, Leonardo da Vinci

Los descubrimientos y adelantos de la revolución científica del siglo XVII llevaron a la idea de que la ciencia tenía una finalidad práctica y se podía poner al servicio de la técnica.

En el siglo XVIII este pensamiento racionalista culminó en un movimiento cultural y filosófico conocido como Ilustración (Rico, 2008: 147).

La Ilustración es un sistema de pensamiento creado por filósofos ilustrados cuya finalidad era llevar el conocimiento al mundo basándose en el uso de la razón, esto con el fin de elevar el nivel cultural de la sociedad y que mediante el pensamiento racional y el avance de la ciencia y la técnica la humanidad alcanzara un estado de satisfacción.

Para los ilustrados las ciencias naturales tuvieron un papel muy importante pues decían que la razón constituye un instrumento que debe servir de guía para investigar el funcionamiento de las leyes de la naturaleza, por consiguiente, lo racional es bueno mientras que todo aquello que no se fundamente en la razón puede conducir al error. Si el hombre quiere alcanzar el progreso, el único camino es descubrir las leyes naturales y actuar de acuerdo con ellas, suprimiendo lo irracional (Ruggiero, 306), lo cual los llevó a generar la igualdad en la sociedad pues plantaban que al provenir todos de la misma naturaleza, debían tener los mismos derechos, aunque esta postura fue planteada con la finalidad de quitar la idea que tenía la gente de que el monarca tenía poderes divinos, y que si erraba en alguna de sus obligaciones políticas, ellos tenían todo el derecho de reclamarle. De ahí que otra de las características impuestas por los hombres ilustres haya sido la moral laica y la lucha por la libertad.

Así como la creación más importantes de los Humanistas fue “La Academia”, la creación de la Enciclopedia es la más importante de los filósofos Ilustrados pues en ella pretendían organizar y sintetizar todo el saber humano y así poder difundir el conocimiento y las investigaciones que realizaban para favorecer el desarrollo tecnológico.

Una consecuencia de la postura racional de los hombres ilustres es el idealismo en el cual destaca Immanuel Kant, él consideraba el conocimiento como producto de la aplicación de ciertos productos a priori de la razón sobre los datos de la experiencia y afirmó que no pueden por tanto averiguar lo que las cosas son en sí mismas, sino solamente se pueden conocer los fenómenos de la realidad como se presentan en el entendimiento humano. (Ruggiero, 409)



El pensador, Auguste Rodin

Este pensamiento cambió el paradigma de que los objetos existen sólo si se tiene una experiencia tangible porque lo que cuenta es el hecho de que existan en sí mismos, como por ejemplo la ciencia, el arte o la religión.

Como consecuente de toda la ola de producciones masivas y la creación de nuevas máquinas surge el romanticismo pues lo que buscaban era huir un poco del mundo que los rodeaba, se interesaron por las emociones, el sentimiento y la espontaneidad buscando regresar a su lado bondadoso y alejarse de la corrupción de la sociedad.

Hasta mediados del siglo XIX, la filosofía tendió de nuevo hacia el racionalismo materialista. En estrecha relación con el progreso técnico, la sociedad burguesa europea había generado nuevas ideas, en contacto con una realidad de cambios rápidos transmitidos por todo el mundo gracias a los nuevos medios de comunicación que habían acortado las distancias y habían dado como nunca antes, un sentido verdaderamente universal a las relaciones de los pueblos. Estas nuevas ideas estaban fundamentadas en una mentalidad amante de la ciencia y firme creyente de que el progreso constituía el único camino posible hacia la felicidad humana (Ruggiero, 306), bajo esta postura es que surge el positivismo de Auguste Comte, bajo la idea de que todo lo que vemos tiene que estar sujeto a comprobación experimental que es el tercer estadio que marca en su teoría de los tres estadios, incitando así a los jóvenes con la finalidad de alentar el espíritu innovador en los jóvenes de aquella época y así crear nuevos inventos.

1.2 CONTEXTO HISTÓRICO SOCIAL

La modernidad se identifica con el tiempo nuevo, orientado hacia formas de vida distintas, hacia la construcción de un nuevo futuro, alentado por los tres grandes acontecimientos: el descubrimiento del Nuevo Mundo, el Renacimiento y la Reforma protestante, que revolucionaron la conciencia europea en el siglo XVI y significaron un radical rompimiento con el pasado medieval.

Esto debido a que durante mucho tiempo la iglesia tenía el control casi total de las cosas, Dios debía ser lo más importante en la vida del hombre, todas las acciones eran “controladas”

por la iglesia, era ella quien decidía qué se podía hacer y qué no y todo aquel que contradijera a la iglesia era juzgado irracionalmente, lo cual llevó a que la sociedad empezara a buscarle un porqué a todo, entrando en una etapa que Max Weber llama racionalismo occidental, el cual se da gracias al desencantamiento de las imágenes religiosas producidas por las ciencias experimentales modernas, las artes convertidas en autónomas, y con las teorías de la moral y el derecho fundadas en principios, se desarrollaron esferas culturales de valor que posibilitaron procesos de aprendizaje de acuerdo en cada caso con la diferente legalidad interna de los problemas teóricos, estéticos y práctico-morales (Habermas, 1988: 11), ahora la sociedad se limitaría a ejecutar las leyes funcionales de la economía y del Estado, de la ciencia y de la técnica, estas construidas con la finalidad de ya no dejarse influir por el clero, lo que no significa que la sociedad haya caído en un total ateísmo, simplemente el hombre se preocupó más por el mundo terrenal que por el espiritual, provocando que se generaran varios cambios políticos, económicos y sociales.

En el aspecto político, el poder ya no era atributo exclusivo de la nobleza feudal por derecho de herencia, sino que podía adquirirse con el poder del dinero, esto es que cualquier burgués, comerciante o artesano con adquisiciones económicas altas, podía llegar al poder surgiendo la idea de igualdad y libertad.

En cuanto a lo económico, la nueva sociedad urbana comenzó a interpretar el ambiente que le rodeaba como una realidad concreta y en cuestión de transformación gracias al intenso tráfico comercial que se estaba generando, lo cual hizo que la sociedad interpretara su realidad como una realidad concreta y en constante transformación.

Y finalmente en el aspecto social, la sociedad europea se alejaba cada vez más de las ideas sostenidas y manipuladas por la jerarquía eclesiástica puesto que ocurrieron profundas transformaciones en la vida intelectual, artística y literaria de Europa, ya que el renacimiento a fin de cuentas se caracteriza por hacer énfasis del mundo terrenal, un mundo en el que predomina la exaltación del ser humano, tanto su naturaleza como sus acciones, y ya no en la vida eterna como se venía haciendo anteriormente; esto no quiere decir que el renacimiento haya sido una etapa en la que ya no se creía en seres divinos, simplemente la iglesia ya no era el que regía al estado, ya que comenzaba a existir libertad de cátedra.

En estos tres aspectos se comienza a nombrar lo nuevo como una necesidad social, aquí las formas de representación política y las prácticas culturales, inician el camino de su concreción, dando el contenido a los mecanismos institucionales que expresan racionalidad de su

desarrollo como la representación social del futuro que da sentido a aspiraciones políticas mediante un futuro idealizado.

1.3 CONCEPTO HISTÓRICO TECNOLÓGICO

Los productos sociales de la racionalidad moderna se vuelven el agente instrumental que impacta de manera sustancial, las formas de la organización productiva de las sociedades y crea en ellas la necesidad de introducir los cambios tecnológicos que renueven los productos existentes en el mercado (Pozas, 2006: 10).

Con esta introducción tecnológica la sociedad muestra una mayor participación en las actividades que anteriormente no eran de su interés, esto se dio por la necesidad de sentirse parte de lo actual, lo cual tuvo gran importancia en el sector económico pues la sociedad quería tener siempre lo más reciente lo que hizo que esta fuera organizada en diferentes estamentos, para así poder diferenciar los sectores que integraban a la sociedad.

El proceso de cambio en la estructura productiva tuvo su correspondiente en las clases dominantes de las sociedades nacionales, en donde los grupos dirigentes, asociados a las formas de desarrollo protegido, fueron desplazados por los que representaban el ascenso de la ideología emergente del mercado abierto y desregulado (Pozas, 2006: 12).

A principios de la Edad Moderna, la sociedad europea estaba dividida en estamentos, integrados por personas que pertenecían a un grupo determinado, ya fuera por nacimiento o por privilegios adquiridos. Los grupos estamentales eran cuatro: los campesinos, los burgueses, la nobleza y el clero; en los cuales vamos a encontrar que con la entrada de la edad media se van a dar cambios un tanto drásticos.

En el primer sector que es el campesino, el trabajador dejó de laborar sólo para subsistir, sino que se fueron generando nuevas exigencias por parte de los señores feudales y el campesino se convirtió en súbdito que tenía que trabajar para satisfacer las necesidades materiales de la sociedad.

En cuanto a la burguesía, estos estaban fuertemente relacionados con el sector industrial ya que participaban en la administración del estado moderno, y a diferencia de los campesinos

y la nobleza, estaban divididos por cuestiones de jerarquía social, puesto que se dividían en patriarcado, comerciantes y personas con diversas actividades como artesanos, letrados, funcionarios y tenderos.

La nobleza, que es la tercera categoría estaba formada por los gobernantes y la gente de alto prestigio social la cual se caracterizaba por ser quienes dominaban la estructura social de Europa.

Y la última categoría que es el clero, que en orden social eran los que estaban por encima inclusive de la nobleza, tenían a su cargo la formación del pueblo, es decir, se encargaban de difundir el conocimiento.

Como se puede observar, al menos tres de estas jerarquías giran en torno al sector industrial, sin embargo a principios de la Edad Moderna el papel más relevante lo tenía el sector agricultor por cuestiones económicas, ya que comparado con la industria artesanal, era todo un lujo su obtención pues la producción era muy costosa por la mano de obra, pero hacia 1600 el sector industrial comenzó a tener un gran avance, que se verá reflejado principalmente en el ámbito textil que se vio regido por la influencia de la moda la cual daba cierto estatus en la sociedad; el segundo ámbito en el que se vio el avance industrial fue la metalurgia ya que se comenzaron a explotar las minas de plata y cobre utilizadas en la elaboración de monedas, también se empezó a utilizar carbón mineral en vez de madera como combustible, y finalmente se produjo vidrio (Delgado, 1999, 267) generando objetos de lujo para la clase social alta; en todo esto se ve claramente que ciudades enteras pasan de ser predominantes mercantiles a esencialmente industriales. Lo anterior se refiere a que modos y estilos nuevos intervienen con fuerza para impulsar la actividad industrial reduciendo el tiempo de elaboración y aumentando la cantidad de producción.

Todo esto lo único que originó fue que aumentara la calidad y la demanda de los productos la cual se puso en manos de artesanos, esto no quiere decir que los negocios familiares se quedaran a un lado, puesto que ellos seguían creando sus productos básicos como por ejemplo el vestido o el calzado, pero los productos secundarios ya eran elaborados en talleres artesanales; con esto se comenzó a lograr poco a poco una producción en serie lo cual trajo consigo ventajas económicas ya que se abrió el panorama del comercio internacional, transformando la estructura socioeconómica ya que con la mercancía que era importada se cubrían las necesidades de una población y por lo tanto el nivel de vida aumentó, pero al igual que ésta, la demanda seguía creciendo y esto dio origen a que se buscaran instrumentos

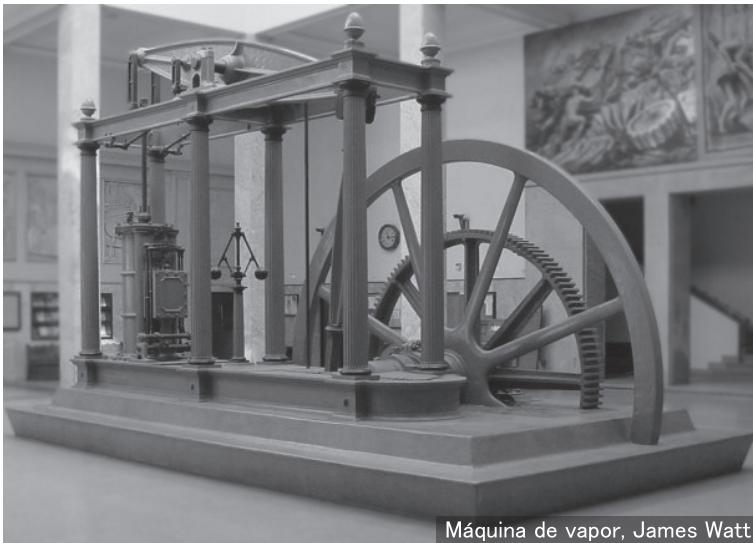
con los cuales la producción fuera más rápida y así aumentar las ganancias. Desde el principio de la modernidad la posesión del mayor desarrollo tecnológico ha sido la base de la dominación de las otras sociedades. Dominación ligada a la construcción del mercado mundial y a la ampliación del consumo de los ciudadanos metropolitanos como el eje reproductor de sus mercados particulares, que articulan la capacidad de demanda de los bienes en los que se funda la diferenciación en la calidad de vida. La capacidad de consumo y de desperdicio de las sociedades metropolitanas se ha constituido en la evidencia y el contraste de la aplicación tecnológica para la ampliación de la oferta de bienes en el mercado entre las distintas sociedades (Pozas, 2006: 15).

Principalmente esto se puede ver en el ámbito textil ya que se comenzaron a utilizar calderas de vapor para mover sus máquinas lo que incrementó la producción, al darse cuenta de que el vapor podía llegar a mover una rueda durante largo tiempo James Watt decidió perfeccionar la máquina de vapor cuya invención dio pie a la Revolución Industrial.

Esta Revolución Industrial se caracteriza por el aumento y diversificación de la tecnología, con profundas transformaciones en todos los ámbitos de la vida humana, dividiéndose en dos etapas, la primera caracterizada por la introducción de medios tecnológicos utilizados en la industria y la segunda etapa es la creación masiva y el mejoramiento de dichos modelos.

En su primera fase, este proceso trajo consigo cambios de gran magnitud en las sociedades

occidentales y significó el paso de la producción realizada por individuos solos o en grupos pequeños en el ámbito doméstico, que utilizaban herramientas manuales, a la producción realizada por grupos organizados en fábricas y mediante la utilización de maquinaria accionada por vapor. Aunque la Revolución Industrial tiene como fecha de inicio el año de 1780, no fue un movimiento súbito como el que suelen presentar las revoluciones políticas, sino un proceso gradual derivado de los avances



Máquina de vapor, James Watt

científicos de etapas anteriores. Implicó no sólo la transformación de las actividades industriales sino también cambios simultáneos en el resto de las ramas productivas y en el ámbito social. (Ruggiero, 290).

Principalmente esta transformación se centró en tres sectores: tejido, siderurgia, y transportes; en la industria textil los hiladores tenían muchas dificultades para atender las demandas de los tejedores, esto a consecuencia de la máquina creada por John Kay la lanzadera volante, que hizo crecer la demanda de hilo y a su vez provocó una alza en los precios (Ruggiero, 293) lo que generó la creación de otras máquinas de tejer como la Spinning Jenny de



Barco de vapor

James Hargreaves, la Walter Frame de Arkwright o la Mula de Samuel Crompton, las cuales formaron parte del progreso técnico que dio origen a la Revolución Industrial; en la industria siderúrgica el factor más importante fue la sustitución de la leña por el carbón mineral, ya que este era más barato, más abundante y con mayor potencial calorífico con lo que se logró la producción del Hierro en barras, y finalmente en el transporte la invención del ferrocarril y la mejora de los caminos carre-

teros, así como la utilización de barcos de vapor, fueron de gran importancia para impulsar el comercio, interno y externo, de la nueva producción en creciente demanda y para difundir a otros países los avances tecnológicos de Inglaterra (Ruggiero, 294). Aunque este último punto y la creación de las barras de hierro no hubieran sido posibles sin la invención de la Máquina de Vapor creada por James Watt en 1775, esta máquina fue aplicada principalmente en la industria textil sin embargo, se extendió a otras actividades y transformó radicalmente las actividades productivas (Ruggiero, 293), por ejemplo con la creación de los barcos de vapor y la locomotora creada por George Stephenson en 1823 se redujeron los tiempos de traslado y hubo un aumento en las vías de comunicación, factor importante en el sector

industrial ya que debido a la demanda que se generó en cuanto a la producción, todos los sectores tuvieron mayor actividad económica permitiendo la satisfacción de necesidades internas lo cual provocó una mejor calidad de vida y por consiguiente se creó una nueva estructura social que se clasificaba por clases sociales en vez de por estamentos regidos por el señor feudal ó por nacimiento, ahora la sociedad quedó integrada en el primer sector por empresarios quienes eran empleados y artesanos que constituían la “pequeña burguesía” y que fue enriqueciéndose gracias a la industrialización; el segundo sector estaba conformado por la burguesía rica, culta y emprendedora que había dado impulso a la revolución técnica y continuaba acumulando grandes fortunas, la tercera clase era la de artesanos y agricultores tradicionales que se resistían a utilizar las herramientas mecanizadas, y finalmente el último sector estaba integrado por los obreros asalariados que empezaban a constituirse en el proletariado industrial (Ruggiero, 295), en este sector ya era presente la existencia de las mujeres y los niños en el ámbito laboral debido a la resistencia que tenían en algunas actividades a diferencia de los adultos que en ocasiones se tardaban más y sólo ocasionaban problemas. A partir de este momento ya se empieza a hablar de una explotación obrera pues las fábricas en las que trabajaban no cumplían con los suficientes requerimientos para que el empleado trabajara armónicamente ya que tenían horarios muy pesados, había insalubridad en algunas fábricas y la paga no era la equivalente al lo trabajado.

Sin embargo, los empresarios lo único que veían era el aumento de capital mediante la generación de una necesidad y los demás empresarios del mismo rubro al darse cuenta de esto, comenzaron a generar nuevos productos que compartían cierta similitud con lo cual la sociedad podía elegir cuál consumir hasta llegar el punto en el que todas las necesidades eran cubiertas logrando la satisfacción de la sociedad.

Toda esta consecuencia de la industrialización de finales del siglo XVIII, no es más que el llamado Capitalismo el cual tiene como propósito esencial el afán de lucro y el constante incremento de capitales (Ruggiero, 297) mediante la reinversión de las utilidades que generaba la producción, su fundamento teórico fundamentado por Adam Smith, nos marca que la conducta humana es dirigida “en forma natural” por seis motivaciones que son: el egoísmo, la conmiseración, el deseo de ser libre, el sentido de la propiedad, el hábito del trabajo y la tendencia a cambiar un objeto por otro (Ruggiero, 299), todo esto con el fin de tener un equilibrio en la conducta humana y mantener el bien común, lo que llevó a Smith a plantear la relación valor-trabajo, esto al efectuarse la división del trabajo y la constante necesidad

de la sociedad de cambiar un producto por otro, distinguiendo dos tipos de valor: el valor de uso, que se refiere a la utilidad que posee un objeto en particular, y el valor de cambio, referente a la capacidad que un objeto tenga para comprar otros bienes.

Con esto se generaron las siguientes leyes naturales que regulan la economía capitalista:

a) El interés egoísta, se refiere a la búsqueda de artículos que puede requerir la sociedad con el fin de crear una necesidad y de esta forma poder obtener beneficios económicos de ello.

b) La competencia, al ver que hay un producto que tiene buen posicionamiento en el mercado, surgen productores que elaboran un producto similar pero de mejor calidad y a mejor precio para tratar de obtener las mismas ganancias que el productor original lo cual obliga a este a mejorar su producto y estarlo cambiando constantemente para que este obtenga una prioridad ante el mercado.

c) La ley de la oferta y la demanda, esta ley opera automáticamente para mantener el equilibrio de la economía capitalista, pues gracias a la creación de productos impuestos a la sociedad como una necesidad y a la competencia del mercado es que llega el momento en el que los productos creados se vuelven obsoletos, sin embargo cuando fue su momento de auge por lo general la empresa elabora su producto desmedidamente tal vez sin tomar en cuenta que en algún momento la sociedad ya no lo necesitará más y cuando eso sucede es que se genera esa ley, pues para que la empresa salga ganando y recupere mínimo el costo de producción se ve en la necesidad de poner su producto en oferta para así seguir subsistiendo.

d) Las leyes de la acumulación de la población, esta ley se da cuando la empresa quiere expandir su actividad económica, esto debido a la acumulación de dinero generado con las ventas obtenidas, lo cual hace que se necesite contratar a más personal para cumplir con los objetivos perseguidos generando una mejor calidad de vida.

Este fenómeno se dio principalmente en Francia y Holanda sin embargo, poco a poco fue expandiéndose a otros países como Estados Unidos, Alemania, Suiza, algunas regiones de Italia, Rusia, y Bélgica, dando origen a una nueva forma de competencia entre las naciones y

un nuevo motivo para luchar por la supremacía mundial (Ruggiero, 301).

A partir de 1850 se fueron dando cambios tecnológicos de una forma muy acelerada pues la Revolución Industrial entra en su segunda fase.

Los inventos más importantes se enfocaron en tres sectores, el metalúrgico, la industria química y la energía. Dentro del sector metalúrgico el descubrimiento esencial fue el del convertidor Bessemer, capaz de producir acero con bajo costo y alta rentabilidad; en la industria química se llegaron a elaborar colorantes artificiales, productos farmacéuticos, perfumes, materias plásticas sintéticas, sustancias para la conservación de alimentos, entre otros productos, y finalmente en el sector industrial la electricidad es el invento más importante tanto para la producción fabril como para los transportes.

La invención del teléfono y de la telegrafía sin hilos facilitaron la comunicación a larga distancia enlazando a las ciudades industriales con otros centros de la población. Esta comunicación también es posible gracias al ferrocarril que es considerado un símbolo de progreso por la capacidad de transportar mercancía y materia prima a otros lugares y por la velocidad en la que se trasladaban lo cual influyó en la elaboración del motor de gasolina y por consiguiente el automóvil.

En ámbito marítimo la construcción de canales para comunicar mares y océanos fue fundamental al igual que los progresos técnicos que permitían aumentar el tonelaje y la rapidez de los buques.

Todos estos inventos y un sin fin más que se fueron dando en el periodo comprendido entre 1850 y 1890 generaron una sociedad moderna en la cual las máquinas ya eran parte de la sociedad y así como en la primera fase de esta Revolución Industrial Smith plantea la relación valor-trabajo; en esta segunda fase destaca el taylorismo, el cual es un sistema creado por Frederick W. Tylor, ingeniero estadounidense, quien hacia 1878 realiza un estudio sobre la organización científica del trabajo, para racionalizar el proceso de fabricación industrial bajo el postulado de que el trabajo debería medirse de acuerdo a una relación proporcional entre las normas de producción de la empresa, el tiempo medido en horas-hombre y los salarios que habrían de pagarse a los obreros (Ruggiero, 403). Esto con la finalidad de aumentar la producción lo cual fue muy bien aceptado por los empresarios debido a la demanda que había y a las ganancias que generaban, aunque los obreros no aceptaban del todo esa nueva postura ya que por obiedad las máquinas superaban por mucho los estándares de producción y por lo tanto los trabajadores se tenían que esforzar de más.

Este tipo de producción creada por Tylor años después fue muy bien aceptada por Henry Ford en la industria automovilística, pues gracias a él y a la introducción del modelo Ford T el transporte y la industria revolucionaron completamente al ser este modelo adoptado por todas las industrias a nivel mundial debido al aumento productivo y la disminución de los costos de las mercancías generadas por la producción en serie.

En esta etapa se genera un monopolio capitalista pues las grandes empresas comenzaron a ganar terreno en el ámbito laboral debido a que las máquinas eran muy costosas y sólo ellos podían adquirirlas sacándoles el mayor provecho posible con la finalidad de aumentar las ganancias disminuyendo los costos de producción y al no haber competencia directa en el mercado la empresa podía decidir el costo y la calidad del producto lo cual los beneficiaba aún más.

Esta situación originó una desigualdad social con lo cual se fueron dando movimientos obreros que expresaban su insatisfacción ante tales condiciones pues su trabajo era de gran importancia para la economía del país, los primeros movimientos obreros constituyeron actos delictivos pues se dedicaban a robar y a destruir las máquinas en forma de protesta pero al ver que no les hacían caso formaron asociaciones libres respaldadas por la ley, con las cuales obtuvieron la reducción de las horas laborales de 12 a 8 horas y un aumento salarial aunque sólo duró un año pues se creó una ley que prohibía las huelgas pero aún así se siguieron formando sindicatos con la finalidad de mejorar las condiciones de los trabajadores. Una ideología representativa de esta consecuencia es el socialismo utópico pues ellos intentaban combatir la explotación del hombre, la creación de organizaciones económicas y sociales más humanizadas para la sociedad, sin embargo Marx y Heguel trataron de entender estas cuestiones científicamente creando el método dialéctico el cual les ayudaría a hacer un análisis económico y político de los sistemas sociales, con el propósito de descubrir las fuerzas que influyen y han influido siempre en los procesos de cambio social (Ruggiero, 413).



Modelo Ford T, Henry Ford

Debido a los grandes inventos tecnológicos que desencadenaron estas revoluciones industriales se decidió hacer una exposición en la cual participaran todas las naciones y mostraran el progreso industrial de su país, a esta muestra se le llamó la Gran Exposición (Great Exhibition of the Works of Industry of all Nations), fue inaugurada el 1° de mayo de 1851 en Londres Inglaterra en el Crystal Palace, cuya construcción fue exclusivamente para esta exhibición en la que se mostró el progreso del ser humano, la perspectiva que tenía del mundo moderno y qué países eran los más desarrollados y los que todavía estaban en vía de desarrollo.



Great Exhibition of the Works of Industry of all Nations

1.4 MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS

Durante este periodo llamado modernidad el arte se vio dividido en dos etapas la primera destacada por la búsqueda del equilibrio y la armonía lo cual se puede ver reflejado en la era neoclásica y en el romanticismo, ambas surgidas en la mitad del siglo XVIII, y la segunda etapa generada debido a los cambios tecnológicos, científicos y sociales que se generaron principalmente con las revoluciones industriales ya que estas influyeron mucho en los movimientos artísticos de la segunda mitad del siglo XIX pues surgen movimientos de vanguardia cuyo interés era reflejar el mundo tal como lo veían, teniendo como tema principal la realidad social.

Una de las primeras tendencias artísticas de finales del siglo XIX fue el realismo, siendo este una reacción contra el estilo de los academicistas que seguían a los maestros clásicos, ellos buscaban lo concreto y se interesaban por el análisis de la realidad, algunos de los principales percusores de esta tendencia son Jean Francoise Millet quien pintaba el trabajo de los campesinos, Gustave Curbet quien era considerado un pintor revolucionario al plasmar con gran crudeza los hechos reales, sociales y de la naturaleza, Honoré Daumier quien se enfocó en las protestas sociales, y Auguste Rodin quien fue considerado el escultor más importante de finales del siglo XIX en toda Europa debido a la representación fidedigna del estado psicológico que quería expresar en sus esculturas.

La corriente pictórica del arte moderno que rompe de manera radical con el academicismo es el impresionismo, movimiento artístico considerado como revolucionario, tanto por la técnica que emplea como por la manera de representar los efectos de luz y color. (Ruggiero, 507) Los impresionistas no buscaban representar los objetos tal como son, ellos los plasmaban como eran percibidos por el ojo humano, esto lo lograban mediante las luces que emitían los objetos, técnica que aprendieron mediante teorías fotográficas, y a la utilización de colores puros y sin mezcla.

Algunos pintores impresionistas fueron Claude Monet quien estableció las bases técnicas del impresionismo reflejadas en sus paisajes y objetos en los que se observan sus estudios de



la luz, Eduard Manet quien concibió la pintura como la creación de imágenes sobre un lienzo y no como la representación del mundo, Auguste Renoir quien era reconocido por plasmar muy bien la luz y la sombra en sus obras lo que les daba gran vitalidad.

Más tarde, algunos de los pintores impresionistas fueron representando la realidad de una forma diferente jugando más con la luz y la pureza de los colores lo cual llevó a la creación de una nueva técnica llamada puntillismo la cual consistía en aplicar pequeños puntos de diferentes colores los cuales a distancia formarían una imagen en el ojo del espectador; este nuevo estilo se consideró Neoimpresionismo teniendo como principal exponente a George Seurat pues fue él quien formuló la teoría de la intensidad de los colores puros sin ser mezclados en la paleta.

Otro movimiento que surge a raíz de los impresionistas son los Postimpresionistas los cuales siguiendo los mismos principios del impresionismo representaron una visión más subjetiva del mundo que los rodeaba, se vuelve un movimiento más consciente. Los principales exponentes son Paul Cézanne considerado el padre de la pintura moderna gracias a su redescubrimiento de la geometría en la composición, Paul Gauguin quien mostraba la sencillez de los pueblos más inocentes y aislados de las realidades de la civilización y Vincent Van Gogh quien es considerado uno de los más brillantes e innovadores pioneros del arte moderno universal quien a su llegada a París adopta el colorido brillante de los impresionistas y más tarde el estilo científico de los postimpresionistas.



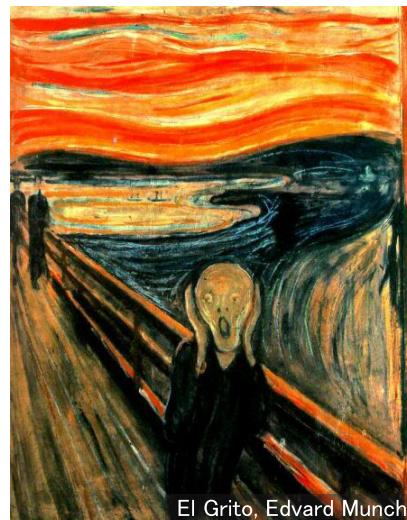
La noche estrellada, Vincent van Gogh

Tras esta interpretación científica que habían adoptado los artistas de estos últimos 3 movimientos artísticos surge el simbolismo, siendo este un conglomerado de encuentros pictóricos individuales, el cual se preocupa por rescatar el sentimentalismo y la idea importante que debe expresar una obra de arte, el artista concreta los sentimientos, los estados del

alma, los sueños. De esta manera reaccionaban a la situación de cambio de finales del siglo XIX que liberaba cada vez más al artista de las ataduras del pasado y le hace consciente de su individualidad y del papel de marginado que desempeña en la sociedad. Algunos de sus principales exponentes son Edvard Munch y James Ensor, ambos caracterizados por plasmar la alegoría del sentimiento de desfallecimiento que el hombre sentía en vistas de una realidad cada vez más compleja y confusa (Kraube, 83).

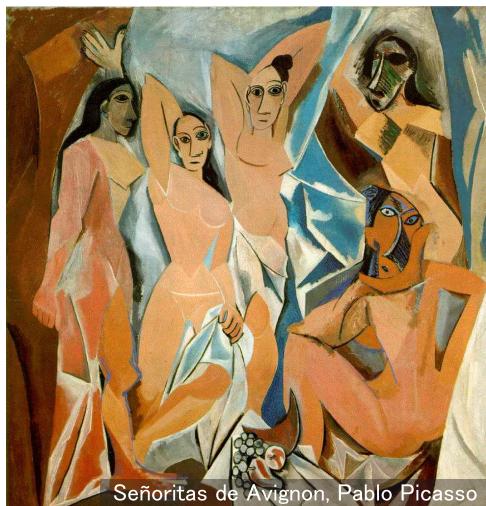
A principios del siglo XX surgió un movimiento caracterizado por su expresivo colorido y su salvaje e indomable libertad pictórica, este movimiento llamado fauvismo tiene como principal representante a Henri Matisse, quien se preocupaba por un arte de equilibrio, de la pureza y la calidad, pues los fauvistas tenían claro que el color y las formas tienen un valor de expresión propio.

Un movimiento que se alejó completamente de esta representación naturalista fue el cubismo cuyos expositores desarrollaron una nueva manera de representar una figura vista desde varios ángulos, esto lo lograban mediante la descomposición de los objetos plasmándolos a



El Grito, Edvard Munch

su vez mediante figuras geométricas, sus principales representantes son Pablo Picasso quien realizó la primera pintura cubista tomando del arte primitivo la espontaneidad, Georges Braques cuyo arte fue ciertamente revolucionario, pues introducía elementos de collage como papel, arena, madera y mármol en sus obras.



Señoritas de Avignon, Pablo Picasso

Paralelamente a este movimiento, surge en Italia el futurismo quien al igual que el cubismo lo caracteriza la descomposición de la superficie en diferentes fragmentos, sus cuadros fueron la expresión de una gran pasión por las innovaciones técnicas y, tal como expresa el nombre de futurismo, de una gran fe en el futuro (Kraube, 95),



lo cual se ve reflejado a través del manifiesto futurista publicado por Filippo Tommaso Marinetti, en donde se muestra una exaltación del movimiento grotesco de las máquinas, el sonido de los motores, las carreras, el salto mortal, en sí es un manifiesto que muestra la visión del futuro, un futuro regido por máquinas.

Un punto de este manifiesto que resume un poco lo que es este movimiento dice lo siguiente:

Nosotros cantaremos a las grandes muchedumbres agitadas por el trabajo, por el placer o la revuelta; cantaremos las marchas multicolores y polifónicas de las revoluciones en las capitales modernas; cantaremos el vibrante fervor nocturno de los arsenales y de los astilleros incendiados por violentas lunas eléctricas; las estaciones glotonas, devoradoras de serpientes humeantes; las fábricas colgadas de las nubes por los retorcidos hilos de sus humos; los puentes semejantes a gimnastas gigantes que saltan los ríos, relampagueantes al sol con un brillo de cuchillos; los vapores aventureros que olfatean el horizonte, las locomotoras de ancho pecho que piafan en los raíles como enormes caballos de acero embridados con tubos, y el vuelo deslizante del aeroplanos, cuya hélice ondea al viento como una bandera y parece aplaudir como una muchedumbre entusiasta.

Estas palabras describen claramente lo que pensaban los integrantes de este movimiento sobre el contexto que los rodeaba, de los cambios que estaban viviendo.

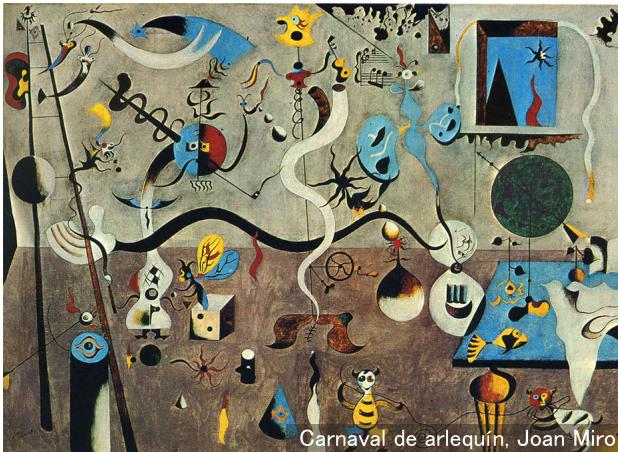
A finales de 1916 y principios de 1917, a consecuencia de la Guerra que se estaba viviendo en ese momento que sería la primera guerra mundial, surge un movimiento que mostraba un completo desinterés social, el dadaísmo, movimiento artístico cuya inclinación hacia lo dudoso, la muerte, lo fantasioso y a la negación, lo hacía irritable para algunas personas, en especial por aquellos con convicciones literarias y artísticas, y por los artistas burgueses de aquella época, pues solían cuestionar la existencia del arte, la literatura y la poesía.

El último movimiento que caracteriza a la modernidad como tal es el surrealismo, donde las cuestiones psicológicas eran el tema principal de este movimiento gracias a los escritos de Sigmund Freud acerca de los sueños, del inconsciente y a las fuerzas desconocidas.

Los pintores más destacados de este movimiento son:

Salvador Dalí quien utilizaba más la fijación de imágenes tomadas de los sueños, Joan Miró reflejó su interés en el subconsciente, en lo “infantil” y en su país, Max Ernst que buscaba los medios ideales para expresar, en dos o tres dimensiones, el mundo extradimensional de los sueños y la imaginación, René Magritte quien generó una carga conceptual basada en el juego de imágenes ambiguas y su significado a través de palabras, poniendo en cuestión la relación entre un objeto pintado y el real.

Finalmente todos estos movimientos surgen durante una época de cambios consecuentes de las guerras que se estaban viviendo en el siglo XIX y principios del XX, todos ellos tratando de mostrar a su manera el mundo que veían a su alrededor, algunos viéndolo como parte de la vida cotidiana y otros como una respuesta de estos cambios.



Carnaval de arlequín, Joan Miró



Ocell de foc, Max Ernst



La persistencia de la memoria, Salvador Dalí



Golconda, René Magritte

1.5 EL CINE EN LA MODERNIDAD

Se considera que el cine nació oficialmente el 28 de diciembre de 1895 cuando los hermanos Lumière mostraron, en sesión pública, sus films a los espectadores del Salon Indien de París. En uno de sus primeros films, “La llegada de un tren a la estación de Ciotat”, se muestra el efecto de una locomotora que parecía salir de la pantalla, el aparato con el que consiguieron este gran film lo llamaron cinematógrafo, es de ahí que nace la palabra cinematografía sin embargo, la gente comenzó a aburrirse pues lo que se mostraba eran sucesos de la vida cotidiana.

A principio de 1900 George Méliès, inventor de la ciencia ficción, lleva sus historias de magia e imaginación a la cinematografía causando una gran sensación entre las personas pues sus sueños eran reflejados en la pantalla grande, “Viaje a la Luna” (1902) y “Viaje a través de lo imposible” (1904) se encuentran entre las mejores de sus películas. Caracterizadas por desaparecer cosas o hacerlas aparecer de nuevo, así como la superposición de una imagen sobre otra, las dobles exposiciones o el uso de maquetas.

A principios del siglo XX, el cine ya es una industria. Ha pasado de ser un invento para divertir a ser una máquina de hacer dinero. El cine se extiende por el mundo. En Catalunya, Fruituós Gelabert se convierte en el padre de la cinematografía española (1897). Segundo de Chomón sigue los pasos de Méliès en su film “El hotel eléctrico” (1905), donde los trucajes son de los mejores de la época. Como las películas eran mudas, unos rótulos en medio de las escenas iban explicando la acción o los diálogos. Y, a veces, un pianista daba el toque musical al espectáculo. Las barracas de los inicios del cine se convirtieron en salas elegantes y espaciosas donde comenzaban a acudir las clases bien estantes y no sólo las populares. Con el fin de llenar de films estas salas estables, se comenzaron a realizar películas más cultas para este público burgués. En Francia el proyecto se conocía como Films d’Art, títulos basados en obras literarias donde actuaban actores famosos del teatro. Tal como Edison en los EEUU, Charles Pathé marca en Francia el inicio de la industrialización del cine. Los films producidos por él alcanzaron un buen nivel de calidad gracias a la dirección de Ferdinand de Zecca, a quien se debe “La Pasión” (1902) o “El asesinato del duque de Guisa” (1904). En la

En casa Pathé debutó uno de los primeros grandes cómicos, Max Linder, que inspiró a Chaplin. Siguiendo las huellas galas, en Inglaterra aparece la llamada Escuela de Brighton, formada por los fotógrafos Smith, Williamson y Collins, que se interesan por los temas de persecuciones y bélicos donde proporcionan nuevos recursos técnicos fundamentales para la gramática cinematográfica. Pero serán los EE.UU. quien saque más provecho del invento. En 1903, con la cinta “Asalto y robo de un tren”, Edwin Porter inaugura el cine del Oeste. Género continuado después por T.H.Ince- y utiliza el montaje simultáneo. Los espectadores comienzan a aprender un nuevo lenguaje, el cinematográfico: aprenden a relacionar las imágenes entendiendo que guardan una relación de continuidad. Y la base de este nuevo lenguaje es el montaje.

David Wark Griffith fue el gran fijador del lenguaje cinematográfico. Sus innovaciones en la manera de narrar una película revolucionaron el séptimo arte: En sus obras maestras “El nacimiento de una nación” (1914) e “Intolerancia” (1915), dividía el film en secuencias, mostraba acciones en paralelo, cambiaba el emplazamiento y el ángulo de la cámara, variaba los planos, usaba el flash-back o narración de un hecho ya pasado. Pero, sobre todo, Griffith asumió que el montaje era el instrumento expresivo más importante con que contaba el cine; que no servía sólo para ordenar secuencias y planos, sino también para emocionar al espectador.

En estas primeras décadas de cine aparecen más directores que se dan cuenta de que este nuevo medio de comunicación de masas también puede servir como medio de expresión de lo más íntimo del ser humano: sus anhelos, angustias o fantasías. Y además expresándolo con una estética innovadora, de “vanguardia”. Destacaron gente como Sjöström, Striller o Dreyer, Louis Delluc, L’Herbier, Dulac y Epstein, éste último dirigió “La caída de la casa Usher” (1927), Abel Gance, autor de “Napoleón” (1927), entre otros más, a la par surge el cine surrealista que busca expresar el subconsciente de manera poética. A este cine vanguardista contribuyeron dos españoles importantes: el cineasta Luis Buñuel y el pintor Salvador Dalí.

Durante la Guerra Europea y aprovechando el descenso de producción en Europa por el mismo motivo, Hollywood se dedicó a dominar los mercados mundiales. La década de los años 20 fue la época dorada del cine mudo americano: espectáculo, grandes actores, diversidad de géneros... Entre éstos destacó el slapstick o cine cómico: los pasteles de nata, las locas

persecuciones, los golpes, las bañistas...; invento de Mack Sennett que descubrió a Chaplin, Lloyd, Turpin, Langdon... Quizás una reacción a la época difícil marcada por la Guerra Europea. Pero serán dos cómicos concretos quienes harán universal el arte de hacer reír en la pantalla: Charlot y Keaton. Payasos geniales y, a la vez, críticos con su sociedad deshumanizada, sus gags han hecho reír a niños y a adultos de diversas generaciones, en todo el mundo. De Charlot es “La quimera del oro” (1925) y de Buster Keaton “El maquinista de la General” (1926). De los grandes estudios salen grandes producciones, algunas de ellas muy espectaculares como las que hacía el director Cecil B. de Mille, “Los diez mandamientos” (1923) o “Rey de Reyes” (1927). O bien obras maestras de cineastas extranjeras que se establecieron en Hollywood, como Erich Von Stroheim, autor de “Avaricia” (1924).

La implantación del sonoro el 6 de octubre de 1927, coincidió con el crack económico de 1929 que ocasionó una Gran Depresión en los EEUU. Miles de ciudadanos encontraban en el cine momentos para huir de los problemas cotidianos, Hollywood se dedicó a producir títulos basados en los géneros fantástico, la comedia, el musical o el cine negro, con el fin de exhibir productos escapistas.

Finalmente el cine en color llega en 1935 con la película “La feria de las vanidades”, de Rouben Mamoulian, aunque artísticamente su plenitud se consigue en el film de Victor Fleming, “Lo que el viento se llevó” (1939).

El cine de animación se fue implantando entre los gustos del público, especialmente entre los más pequeños. Walt Disney es el creador americano predilecto incluso más allá del propio país. Los trucajes es una de las especialidades más estimadas por el público. La ubicación de castillos en paisajes donde no han existido, a partir de cristales pintados, o la recreación de un gorila gigante a partir de un simio pequeño o de maquetas, son muestras de la magia del cine, a la cual acaban de dar el toque la decoración, el maquillaje o el vestuario.

Finalmente esta etapa del cine moderno se torna distinto con la llegada de la segunda guerra mundial pues se basa en la propaganda nacionalista, el documental de guerra o el producto escapista (Pérez, 2008).



1.6 ENAMORAMIENTO DE LA MODERNIDAD: EL PARAÍSO ARTIFICIAL

Como consecuencia de la Revolución Industrial, en el siglo XIX surgió en Inglaterra el Arts and Crafts, cuyo propósito era valorar el trabajo artesanal desde una perspectiva estética. A mediados del siglo XIX se había difundido entre los intelectuales y los artistas ingleses cierta preocupación respecto a las consecuencias de la industrialización sobre la calidad estética de los objetos de uso cotidiano (Ruggiero, 509).

Esta preocupación se generó cuando las personas asistían al Crystal Palace a ver las nuevas innovaciones tecnológicas pues se topaban con el mal gusto de los productos fabricados en masa, ante esto William Morris en 1861 fundó la empresa Morris, Marshall, Faulkner and Company, conocida generalmente como Morris and Company, donde se intentó recuperar el trabajo artesanal para que los objetos generados por las industrias fueran funcionales, prácticos y estéticos, reivindicando la primacía del ser humano sobre la máquina, con la filosofía de utilizar la tecnología industrial al servicio del hombre: potenciando la creatividad y el arte frente a la producción en serie.

Entre las ideas más características del Arts and Crafts se encuentran principios filosóficos, éticos y políticos, tanto como estéticos, los más importantes son:

(<http://todacultura.com/movimientosartisticos/artsandcrafts.htm>)

- 1.- Rechazo de la separación entre el arte y la artesanía. El diseño de los objetos útiles es considerado una necesidad funcional y moral.
- 2.- Rechazo de los métodos industriales de trabajo, que separan al trabajador de la obra que realiza, fragmentado sus tareas.
- 3.- Propuesta de un regreso al medievalismo, tanto en la arquitectura (con el neogótico) como en las artes aplicadas.
- 4.- Propuesta de la arquitectura como centro de todas las actividades de diseño. Una idea que sería recogida por el racionalismo de principios del siglo XX.
- 5.- Propuesta de agrupación de los artesanos en gildas y talleres, siguiendo el modelo medieval de trabajo colectivo.



6.- Propuesta del trabajo bien hecho, bien acabado y satisfactorio para el artista y para el cliente.

Este movimiento constituyó sobre todo un arte decorativo que se puede observar en los dos estilos que se dieron durante esta época: el Art Nouveau y el Art Decó.

En el primer estilo que es el Art Nouveau se encuentran formas sinuosas y alargadas, líneas onduladas en forma de enredaderas, arabescos asimétricos que rompen completamente con lo que se venía haciendo con anterioridad al crear figuras inspiradas en la naturaleza formadas con hierro y el cristal, superando la estética de la arquitectura del hierro de mediados del siglo XIX.

Este estilo tuvo mucha influencia tanto en las artes mayores como en las artes menores al igual que en las artes aplicadas, pues se podían ver las características de este

estilo en joyería, edificios, cristalería, pintura, esculturas, mobiliario, en medios impresos como carteles, estampas, portadas de libros, ilustraciones, en general en muchos productos de uso cotidiano, generando una renovación artística con la intención de crear un arte nuevo aprovechando los avances tecnológicos de la época.

A diferencia del Art Nouveau quienes generaron una ruptura con los estilos de la época, el Art Decó se inspira en las primeras vanguardias como el constructivismo, el cubismo y el futurismo, esto se puede observar en el uso de formas fraccionadas, cristalinas, con presencia de bloques cubistas o rectángulos y el uso de la simetría, al igual que el colorido que usaban. Este estilo también se caracterizó por los materiales que utilizaban, como el aluminio, el acero inoxidable, la laca, la madera embutida, la piel de tiburón y de cebra. En las artes gráficas predominaba el uso de tipografía en negrita, sans-serif, el facetado y la línea recta o quebrada.

Así como estos 2 últimos estilos y las Arts and Crafts se preocuparon por la estética de los objetos, en 1919 surge una escuela que estableció una nueva estética la cual abarcó todos los ámbitos de la vida cotidiana: la Bauhaus (Casa de la construcción), esta escuela fue fundada por Walter Gropius en Weimar Alemania y fue la escuela de diseño, arte y arquitectura de la época quien en plena guerra mundial se preocupó por la recuperación de los métodos artesanales en la actividad constructiva, elevar la potencia artesana al mismo nivel que las Bellas Artes e intentar comercializar los productos que, integrados en la producción industrial, se convertirían en objetos de consumo asequibles para el gran público ya que una de sus metas era la de independizarse y comenzar a vender los productos elaborados en la escuela, para dejar de depender del estado que hasta ese momento era quien los subsidiaba. Esta escuela fue la primera escuela de diseño del mundo se enseñaba a dibujar, modelar, fotografiar, diseñar, pues disponían de talleres de ebanistería, diseño, teatro, cerámica, tejido, encuadernación, metalurgia y vidriería, personajes como Paul Klee, Oskar Schlemmer y Wassily Kandinski eran parte de los maestros que daban clases aquí.

Como se puede observar la etapa comprendida entre mediados del siglo XIX con la creación de las Arts and Crafts, y principios del siglo XX tienen una gran importancia dentro de lo que ahora conocemos como diseño, pues ahí surgen los tres conceptos básicos para todo diseño: funcionalidad, practicidad y estética.

1.7 EL FRACASO DE LA MODERNIDAD

Al iniciar el siglo XX, las naciones imperialistas europeas buscaban mantener la influencia y el control que ejercían sobre sus colonias generando rivalidad entre las grandes potencias como Alemania, Italia, Francia, Rusia, etc., pues luchaban por la supremacía económica lo cual tuvo como resultado la Primera Guerra Mundial, esta estalló como consecuencia de la Segunda Revolución Industrial debido al desarrollo acelerado de las industrias y la gran producción de armas de alto alcance que se dieron durante esta época.

Después de esta guerra se perfeccionaron armas utilizadas en esta contienda como los submarinos, tanques y aeroplanos, y se construyeron otras con las nuevas tecnologías como

armas biológicas, y la más destructiva de ellas: la bomba atómica, esto debido a la amenaza de los intereses territoriales y económicos que sentían los países más desarrollados tras esta guerra.

Después de este periodo de guerra las sociedades europeas cayeron en una gran crisis económica, política y social, sin embargo Estados Unidos se convirtió en la principal potencia industrial y financiera más importante del mundo a partir de la década de 1920; como la guerra no se había librado en su territorio, no necesitaba reconstruirse, sus industrias funcionaban perfectamente y su población no padecía hambre ni desempleo. Así que los años veinte fueron de prosperidad económica para los estadounidenses. De hecho, llamaron a esos años los fabulosos años veintes, puesto que les prestaba dinero a los países de Europa que se vieron derrotados para que se recuperaran, pero esto no fue hasta 1929 cuando E.U. entra en la llamada “Gran Depresión” y deja de prestarles dinero debido al colapso económico que sufrió.

Ante los conflictos económicos que llevaron a miles de personas al desempleo, surgieron líderes que prometían restaurar el orden y la estabilidad económica e instituyeron regímenes autoritarios. En Europa surgieron sistemas fascistas en Italia y España, y el nazismo en Alemania. En la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), se instauró un régimen socialista dictatorial emanado de la revolución rusa. En Asia, Japón también estableció un régimen autoritario (Rico, 2008, 308). Todo esto lo único que ocasionó fue el estallido de la Segunda Guerra Mundial en el año de 1939, esto debido a que las diferencias entre los países en cuestión seguían latentes. Al terminar esta en 1945, deja tras de sí una Europa devastada moralmente y económicamente teniendo que sufrir una postguerra amarga para Europa, puesto que la vieja Europa deja de regir el mundo occidental recayendo este peso en un nuevo orden occidental marcado por los Estados Unidos, que son el modelo económico que se impone que es el capitalismo, Marx y Engels ya anunciaban la problemática que traería la Revolución Industrial como la sociedad de consumo, y los problemas obrero-patronales y sociales generados por el modelo consumista-expansionista que genera Estados Unidos. Con este modelo económico Europa queda relegada a ser un recuerdo romántico pues Nueva York se convierte en la capital cultural del mundo dejando atrás a la Ciudad Luz, París, marcando así el final de una etapa llamada Modernidad.

CAPÍTULO II: POSTMODERNIDAD



“Lo interesante es lo que la obra produce en el espectador, en el público que decidirá si la obra es suficientemente importante como para sobrevivir”

Andy Warhol

Hablar de los orígenes de la Postmodernidad lleva implícita a la misma modernidad, el debate Modernidad/Posmodernidad puede ser entendido como la controversia de una época que se siente en mutación de referencias, debilidad de certezas, y proyectada hacia una barbarización de la historia, ya sea por carencias y miserias sociohumanas, ya sea por su contracara: la aceleración de la “abundancia” para un futuro definitivamente deshumanizado. Pero ello también implica el fin de muchas cosas más: el fin, por ejemplo, del estilo, en el sentido de lo peculiar y lo personal; el fin de la pincelada individual distintiva (simbolizado en el surgimiento de la primacía de la reproducción mecánica). En lo que toca a la expresión y a sentimientos o emociones, la liberación en la sociedad contemporánea, de la antigua anomia del sujeto centrado puede también implicar no sólo la liberación de la ansiedad, sino la liberación de todo otro tipo de sentimiento, dado que ya no existe un ser para sentir. Esto no quiere decir que los productos culturales de la era posmoderna estén totalmente desprovistos de sentimientos, sino que los mismos — a los que quizás sería más adecuado denominar “intensidades” — son ahora impersonales y flotantes, y tienden a estar dominados por un tipo peculiar de euforia (Jameson, 1991, 32-33), como decía Lipovetsky: la sociedad es consumida por la fiebre de lo espectacular y por la inconstancia de las opiniones y las movilizaciones sociales.

Si bien el término postmoderno remite a un diferenciado plano de posturas que van desde filosofías hermenéuticas, experiencias estéticas, diseños arquitectónicos, hasta ciertas modas de la industria cultural, su argumento más categórico —reconociendo el riesgo de simplificarlo— apunta a señalar el agotamiento del proyecto de la modernidad en la dimensión de sus grandes relatos legitimadores. Asistiríamos a la pérdida de legitimidad de aquellas narraciones modernas que operaron en términos de filosofías de la historia: concepción de un devenir emancipador de los hombres y de las sociedades, protagonismo del sujeto moderno como el lugar de la enunciación racional de la verdad y de la transparencia de los sentidos de la realidad, visión del derrotero humano como un progreso indeclinable hacia la libertad, hacia la absoluta soberanía de los pueblos y la justa igualdad en la distribución de las riquezas. Dicho en otras palabras la modernidad fracasa porque el paraíso artificial sólo fue una utopía que queda trucada por dos guerras mundiales sin embargo, es gracias al capitalismo que deja como consecuente la Segunda Guerra Mundial que se puede hablar sobre la Postmodernidad, pues al tener este como principal factor la reproducción múltiple es que se fue generando una sociedad consumista enamorada de un pasado inmediato, del cual sólo quedaron textos

lo que provocó que los productores de la cultura, como son los artistas, voltearan su mirada al pasado cayendo en la imitación de estilos muertos generados por la globalización, que no es otra cosa mas que un pastiche siendo este la imitación de algo hecho con anterioridad e inclusive la desfragmentación de varios estilos, objetos, pinturas, o cualquier cosa “reutilizable” para crear un nuevo estilo y hacerlo propio.

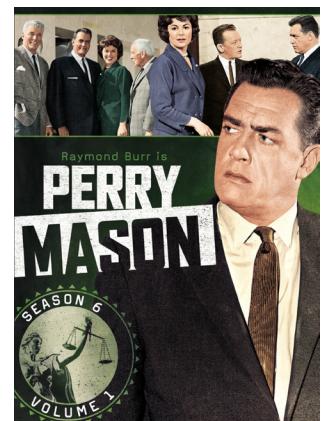
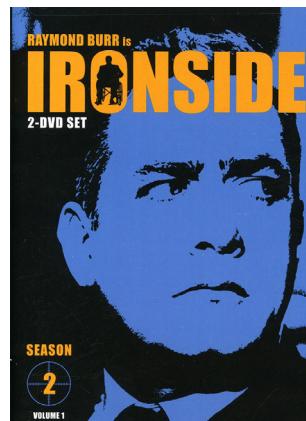
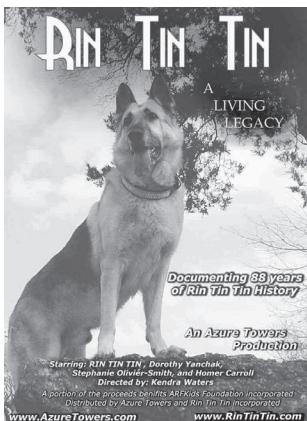
Ejemplos de pastiche los podemos observar en diferentes ámbitos, como son la literatura, la cinematografía y la filosofía. Omar Calabrese nos habla de estos ámbitos con la finalidad de mostrar el vínculo existente entre ellos, por ejemplo en cuanto a la literatura y a la cinematografía decía que había ciertos productos literarios que se caracterizaban por reelaborar algunos textos o guiones cinematográficos lo que equivale a un pastiche; en el ámbito de la filosofía cita a Lyotard pues en su obra “La Condición Postmoderna” muestra un informe sobre la sociedad de los años 60 como un concepto generado por las transformaciones sufridas por el cambio de modernidad a postmodernidad siendo este concepto reelaborado y mostrado filosóficamente como concepto original; La década de los sesentas es en muchos aspectos el periodo transnacional clave en el que se establece el nuevo orden internacional (neocolonialismo, revolución verde, computación e información electrónica) que al mismo tiempo es barrido y sacudido por sus propias contradicciones internas y la resistencia externa (Jameson, 17-18).

El fin que tiene Calabrese es mostrar que todo esto era algo que ya había existido con anterioridad, cualquier tipo de creación llevaba implícito un vínculo con algo ya existente pues el arte de citar ha existido desde siempre, esto no significa que la postmodernidad es un periodo que ya existía con anterioridad, lo que se quiere decir es que en esta era postmoderna los objetos, las obras de arte, los estilos, en su gran mayoría, ya habían existido sólo fueron descontextualizados dando pie a nuevas creaciones y nuevos estilos, prácticamente el arte postmodernista se refiere al arte mismo pero de un nuevo modo; contexto que Calabrese llama estética de la repetición.

2.1 ESTÉTICA DE LA REPETICIÓN

La repetición puede ser vista desde tres posturas diferentes, la primera es caracterizada por seguir un prototipo dado por la reproducción en serie así como lo hacían Taylor y Ford en sus ya mencionados prototipos (Taylorismo y Fordismo), en el segundo ámbito de la repetición la estructura del producto es el elemento fundamental, aquí el orden de la repetición es fundamental; haciendo un paréntesis en estas dos posturas se pueden citar varios ejemplos fundamentales en cuanto a la relación entre la estética de la repetición y la Postmodernidad por ejemplo en el primer caso pueden colocarse aquellas obras en las que el punto de partida es un prototipo (por ejemplo: es el caso de Rin Tin Tin, Lassie, el teniente Colombo) que se multiplica en situaciones diversas. En el segundo pondremos, en cambio, aquellos productos que nacen como diferentes de un original, pero que resultan, al contrario, idénticos (por ejemplo: Perry Mason, Ironside y Stawinsky; Baretta y Kojak, Star Trek y Galáctica, Dallas y Dinastía) (Calabrese, 2008, 47).

Finalmente el tercer prototipo se basa en un consumismo generado por todos los productos creados para las masas, creando así, una sociedad consumista donde los medios comienzan a tener un gran dominio por medio de la estética de la repetición.



La estética de la repetición se caracteriza por ser un remake con un toque de perfeccionamiento que es el que hace que caiga dentro de lo estético, este tipo de estética se puede encontrar en series de televisión, novelas, cómics, productos de consumo, canciones...el ejemplo tal vez más notorio lo podemos encontrar en el cine, un ejemplo clásico lo muestra la película Blade Runner, de Ridley Scott, donde se observan a los “replicantes”



que son robots que asemejan a los hombres pero con “mejoras técnicas” lo cual los hace sobresalientes, generando involuntariamente un ser más estético, otro ejemplo lo encontramos en la película Matrix donde a pesar de que es una película más reciente ya que es de 1999, se puede observar el mismo concepto: un ser con mejoras técnicas las cuales lo hacen ver mejor estéticamente, en la literatura podemos encontrar un ejemplo similar en el libro “1984” de George Orwell, aquí el estado logra tener el control total sobre los individuos, les dice qué hacer, cómo vivir, a quién adorar (El Gran Hermano) esto con la finalidad de que no hubiera en Londres otra cosa que no fuera la verdad, el amor, la paz y la abundancia, y de esta forma ser “perfectos”. Todo este tipo de parámetros creados por los medios de comunicación, generan un tipo de sociedad regida no por sus creencias, no por sus ideales, al contrario el control total lo tenían los mismos medios de comunicación, es un cambio en donde el medio modifica al mismo medio creando paradigmas y estilos completamente nuevos aunque realmente como se mencionó anteriormente se hace la gran mayoría de las ocasiones un remake, sin embargo, de estos remakes llegan a surgir corrientes y estilos completamente nuevos esta vez creados por la sociedad.

2.2 FILOSOFÍA DE LA POSTMODERNIDAD

Decir Postmoderno es mencionar un adjetivo vasto en interpretaciones, una palabra que puede designar todo un periodo histórico que abarca la segunda mitad del siglo XX, donde los recuerdos estéticos dados en la academia se quedaron sólo en el recuerdo, los autores fluyeron por todos lados mezclando estilos tradicionales con otros completamente vanguardistas, se entra en un estado del espíritu humano donde se propone la deconstrucción de la razón moderna dada por Hegel.

Mauricio Beuchot retoma una sistematización de las corrientes acerca de la postmodernidad propuesta con anterioridad por Habermas, clasificándolas según sus afirmaciones.

Así, por ejemplo, tenemos a los nuevos filósofos de la praxis que defienden una reforma en la modernidad, donde la razón sea sustituida por lo “práctico”. O los “neoconservadores” que aún ven esperanzas en la razón, ya no totalitaria, sino interpretativa; renacen posiciones anteriores con los “paleoconservadores” (neoaristotelismo).

Finalmente los más descabellados, herederos de Nietzsche, los antimodernos que no sólo critican la razón, sino que acaban anulándola para quedarse con un pensamiento de la rememoración, del recuerdo, la razón “débil” que no domina sino interpreta. (Sansores, 2000)

La postmodernidad es la época de un comienzo sin pretender renovar lo pasado presenciando el nacimiento de un hombre diferente: el Super-hombre, el ideal antropológico, este ser que se inunda de lo dionisiaco, del placer, porque “...no tiene necesidad de realizar aquel ideal de la conciliación que al hombre de la tradición metafísica le ha parecido siempre la única meta digna de ser buscada”. (Vattimo, 1991)

No necesita ocuparse de él; su meta es el compromiso con su propia existencia, ya no le debe nada al “Grund” (fundamento) porque éste fue desechado.

Sólo queda el Super-hombre frente a sí mismo. Es así como la sociedad postmoderna se oculta tras las representaciones adoptando falsas formas de existencia, conformándose con cosas pasajeras en lugar de centrarse en su ser.

La apariencia lo satisface de manera inmediata, el problema es que así como llega se va.

2.3 LA SOCIEDAD POSTMODERNA

La palabra postmodernidad nos anuncia la llegada de todo un nuevo tipo de sociedad, una sociedad consumista cuyo nombre más conocido es el de sociedad postindustrial, aunque también se le ha llamado, sociedad de la información, sociedad de los media y sociedad de la alta tecnología o electrónica. Esta sociedad se caracteriza por no obedecer a las leyes del capitalismo clásico, como son, la primacía de la producción industrial y la lucha de clases sociales, mas bien, ya lo decía Ernest Mandel, constituye una etapa del capitalismo más pura que cualquiera de los momentos precedentes, esto gracias a que la producción estética se integró en la producción de mercancías en general: la frenética urgencia económica de producir frescas oleadas de artículos con un aspecto cada vez más novedoso (desde ropa hasta aviones), con tasas crecientes de productividad, asignaron a la innovación y experimentación estética una función y una posición estructural cada vez más esencial. (Jameson, 7) Una descripción de esta sociedad la da Lipovetsky, quien caracterizaba a esta sociedad bajo los siguientes aspectos: elevación del nivel de vida, abundancia de artículos y servicios, culto a los objetos y diversiones, moral hedonista y materialista, etc..Pero, estructuralmente, lo que la define en propiedad es la generalización del proceso de la moda, (Lipovetsky, 2007, 179) la cual es caracterizada por un consumismo inacabado generado por el mismo capitalismo, al igual que en la modernidad lo nuevo se vuelve viejo en el instante que se crea otra cosa, generando y obligando a las empresas a crear cosas “nuevas” y en ocasiones puramente estéticas más que funcionales, pero es lo que persigue esta etapa consumista.

Se ha definido la sociedad postindustrial como una sociedad de servicios, pero de manera todavía más directa, es el auto-servicio lo que pulveriza radicalmente la antigua presión disciplinaria y no mediante las fuerzas de la Revolución sino por las olas radiantes de la seducción. Lejos de circunscribirse a las relaciones interpersonales, la seducción se ha convertido en el proceso general que tiende a regular el consumo, las organizaciones, la información, la educación, las costumbres. La vida de las sociedades contemporáneas está dirigida por una nueva estrategia que desbanca la primacía de las relaciones de producción en beneficio de una apoteosis de las relaciones de seducción las cuales se convertían en relaciones sociales dominantes, principio de organización global de las sociedades de la abundancia. Sin embargo,

la obra del espectáculo consistía en transformar lo real en representación falsa, en extender la esfera de la alineación y de la desposesión. Nuevo poder de engaño, ideología materializada, impostura de la satisfacción, el espectáculo, a pesar o por el hecho de su radicalidad no se libraba de las categorías de la era revolucionaria (la alineación y su otro, el hombre total, amo sin esclavo). La sociedad del espectáculo se identifica con la sobremultiplicación de elecciones que la abundancia hace posible con la latitud de los individuos sumergidos en un universo transparente, abierto, que ofrece cada vez más opciones y combinaciones a medida, y que permite una circulación y selección libres. (Lipovetsky, 1986, 17,18)

Esta cultura se convirtió en campo de una heterogeneidad estilística y discursiva carente de norma, aunque esto dio origen a una nueva cultura de la imagen, aunque esta imagen, como ya lo mencionaba Guy Debord, no es más que una mercancía ya que el valor de cambio se ha generalizado hasta el punto de que desaparece hasta el recuerdo del valor de uso.

La sociedad postmoderna es pragmática: busca satisfacer sus necesidades básicas, avanzar en el descubrimiento de nuevas formas de prolongar la vida, de darle rienda suelta al hedonismo, al estímulo de los sentidos. Pero se olvida del hombre, porque éste se halla tan inmerso en esta corriente pragmática, que el fenómeno del hombre postmoderno llega a ser totalmente apariencia. Se oculta tras las representaciones y adopta falsas formas de existencia, conformándose con cosas pasajeras en lugar de centrarse en su ser. (Picó, 1988, 32)

En el mensaje de la postmodernidad el lenguaje adquiere un lugar preponderante, convirtiéndose así en el elemento determinante del sujeto débil. Es a través de los mass media como obtiene la hegemonía del mundo humano, la televisión es el signo de la era postmoderna, según Lipovetsky, y ella determina la visión del mundo que quiere que percibamos y a su vez satisface las necesidades sensitivas del ser, pero esto se debe a que la sociedad se quiere sentir libre. Los medios de comunicación originalmente fueron pensados como auxiliares del desarrollo cultural, sin embargo se llegan a convertir en una cultura pues tiene un modelo en específico para todas las comunidades pero a la vez este modelo los “encierra” en una sola comunidad, una comunidad mundial donde el sujeto podrá ver lo que pasa en otras partes del mundo y así compararlo con su localidad.

Lyotard acepta los medios de comunicación como la negación del “ser” moderno: Ya no hay una identidad hacia el interior de un solo grupo social, sino el nacimiento de las diferencias ya que cada uno puede optar por su propia representación del mundo y crear su propia historia cotidiana generando una heterogeneidad.

El entorno de los mass media es el de la producción en serie de los productos de consumo, así se asegura que el sujeto entre en los parámetros de la postmodernidad porque se crean sus necesidades; se uniformiza al sujeto a partir de un consumo dirigido.



Escena de la película Blade Runner

2.4 LA CULTURA EN LA POSTMODERNIDAD

Debido al cambio tan radical que surgió en la transición de la modernidad a la postmodernidad y como se explicó anteriormente: la sociedad es regida por los medios de comunicación, se fue generando una sociedad con diversos ideales, conforme pasaba el tiempo la sociedad iba creando diferentes grupos que marcaban a un sector de la sociedad los llamados ghettos culturales que fueron creando la historia de la postmodernidad, estos ghettos se clasificaban de la siguiente manera:

- Cultura
- Subcultura
- Transculturación
- Contracultura
- Cultura underground
- Cibercultura

En primer lugar tenemos a la cultura para la cual hay varias definiciones, este término admite dos grandes familias de acepciones: las que se refieren a la acción o proceso de cultivar (donde caben significados tales como formación, educación, “paideia”, “cultura animi” entre otras); y las que se refieren al estado de lo que ha sido cultivado, que pueden ser, según los casos, estados subjetivos (tales como buen gusto, hábitos o maneras distinguidas, modelos de comportamientos, acervo de conocimientos, estilos de vida, “etho cultural” en el sentido de Bordieu; estados objetivos, cuando se habla de “patrimonio” artístico cultural, de herencia o de capital cultural, de instituciones culturales, de “cultura objetiva”, de cultura material.

La cultura en su origen se puede percibir como producto humano en un primer momento, que se construye en la vida social comunitaria, se produce o genera, se transmite o comunica y preserva históricamente las manifestaciones culturales como manera de mantener la cohesión social, apoyada en el sentimiento de pertenencia y ubicada en un espacio particular que es donde se asienta la comunidad, aunque la misma cambie de geografía, se mantendrán la

identidad y esto lo realiza cada generación a través del tiempo.

El concepto de cultura surgió en Europa, entre los siglos XVIII y XIX, se refería a un proceso de cultivación o mejora, como en la agricultura u horticultura. En el siglo XIX, pasó primero a referirse al mejoramiento o refinamiento de lo individual, especialmente a través de la educación, y luego al logro de las aspiraciones o ideales nacionales. A mediados del siglo XIX, algunos científicos utilizaron el término “cultura” para referirse a la capacidad humana universal. En el siglo XX, Edward Tylor habla sobre la cultura refiriéndose a ella como todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres, y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre. (Tylor, 1995, 29) Para él la cultura es ese complejo conjunto que incluye el conocimiento las ciencias, las artes, la moral, las leyes, las costumbres y cualesquiera otras aptitudes y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad, entendido desde este punto de vista no hay persona inculta lo cual es completamente cierto, lo que sí hay son diferentes culturas marcadas por la sociedad sin importar que el nivel cultural no sea el mismo al igual que la edad y la clase social, lo importante es que los rijan los mismos ideales, durante la postmodernidad se fueron dando diversos grupos que marcaban a la sociedad, la gran mayoría dados por los medios de comunicación que les dictaban lo que tenían que hacer, qué consumir, qué pensar, lo cual se veía reflejado en la forma de hablar, de vestir, de crear, de expresar o de relacionarse, pero así como los mass media tenían ese poder sobre la sociedad también había sectores que iban en contra de esto pero a final de cuenta formaban parte de un sector cultural aunque se les clasifique de otra manera y tengan valores opuestos estos seguían formando un tipo de cultura.

Lévi- Strauss ha vinculado a la comprensión de la cultura, el símbolo y ha considerado que éste es algo intrínseco, como elemento de la vida social y por lo mismo, es una dimensión que tiene la práctica humana, lo lleva a incursionar en una concepción semiótica de la cultura. Refiriéndose a la cultura señaló: todo lo que en el hombre es universal pertenece al orden de la naturaleza y se caracteriza por la espontaneidad; mientras que todo lo que se halla sujeto a una regla pertenece al orden de la cultura y presenta los atributos de lo relativo y particular, en todas las culturas se puede realizar un análisis semiótico de sus símbolos pues no hay sociedad a la que no la rijan ciertos símbolos sea cual sea su cultura, estos pueden provenir de la música, la moda o el lenguaje.

Jhon B. Thompson, en su libro ideología y cultura moderna, realiza un análisis simbólico de

las culturas con el fin de distinguir y equilibrar: a) rasgos estructurales internos de las formas simbólicas y, b) procesos de estructuración situados (contextos históricos) donde se insertan las formas simbólicas, en cuanto a los rasgos estructurales internos los describe por medio de cinco aspectos que intervienen en la construcción de las formas simbólicas: intencional, convencional, estructural, referencial y contextual.

Intencional: Las formas simbólicas como la comunicación son producidas por un sujeto, tienen una intención y tienen sentido solo en la medida en que sean interpretadas por un sujeto, sea el mismo que las produce u otro diferente.

Convencional: Cada forma simbólica depende de reglas de codificación en su producción y de decodificación en su interpretación, necesarias para que la forma simbólica sea significativa, hay que tener claro que las reglas no necesariamente han de ser las mismas para que las formas simbólicas sean interpretadas, sin embargo, el significado que se extrae de ellas si depende de las reglas en las cuales se encuentran insertas. Para fundamentar lo anterior Thompson recupera el concepto de juegos del lenguaje del segundo Wittgenstein, el cual establece que el significado de un signo, mensaje o forma simbólica depende del contexto en el que se encuentra, por ejemplo, el significado de una palabra depende del enunciado en el que se enuncia y esto a su vez de otros factores como el tono de voz, el lenguaje corporal, la ropa o la persona.

Estructural: Las formas simbólicas presentan estructuras internas articuladas que determinan (o ayudan a determinar) las relaciones que mantienen entre sí los elementos que las componen, y en esa medida, el sentido de una forma simbólica depende de las relaciones de los elementos que la componen.

Referencial: Las formas simbólicas en la mayoría de las veces representan algo, se refieren a algo, dicen algo acerca de algo, bajo la consideración de que el sentido relacionado con ese referente depende de las relaciones estructurales que mantiene con el resto de los elementos que constituyen la forma simbólica.

Contextual: “Las formas simbólicas se encuentran insertas en contextos y procesos socio-históricos específicos en los cuales y por los cuales se producen y reciben”, (Thompson 1998, 216) esto es, cada forma simbólica, desde la más elaborada hasta la más simple depende del lugar, situación, personas, relaciones de poder en la que es producida, recibida y significada.

Los elementos básicos para contextualizar una forma simbólica desde la concepción estructural de la cultura de Thompson (1998) son:

Un escenario espacio-temporal habitado por el sujeto o los sujetos que producen la forma simbólica.

Un escenario espacio-temporal habitado por el sujeto o los sujetos que reciben la forma simbólica.

Por el lado del contexto la sociedad, las sociedades o la vida social, son entendidas y nombradas desde distintas perspectivas, que pueden o no, estar relacionadas unas con otras. En este caso los conceptos de institución, campo y poder, son definidos y utilizados por John B. Thompson (1998) para fundamentar su concepción estructural de la cultura y su análisis contextual de las formas simbólicas.

El tratamiento que hace Thompson (1998) con los conceptos de institución, campo y poder se encuentran entrelazados y fundamentados sobre la teoría de los campos desarrollada por Pierre Bourdieu. Dicha teoría sirve para entender a la vida social (sociedad), como un conjunto de campos de distintos tipos y tamaños, en donde las personas, de forma individual o grupal, compiten por alcanzar objetivos determinados. En palabras de Thompson:

Los sujetos como individuos, actores o agentes desarrollan acciones sociales situadas en campos de interacción e instituciones donde los sujetos compiten por un capital determinado, estas interacciones y relaciones entre sujetos e instituciones; por ejemplo, en el campo del periodismo compiten una pluralidad de actores y sujetos que compiten por uno o varios tipos de capital en disputa (1998:25). Bajo estas consideraciones, la teoría de los campos surgió de la observación de ciertas formas de organización y de socialización que las personas mantienen entre si, en muchos de los casos, dentro de contextos institucionales, como el Estado, Iglesia, familia, empresas, universidades, entre muchas otras, que es donde se forman las diversas culturas gracias a las prácticas cotidianas que las caracterizan.

En cuanto a la subcultura se refiere a un grupo de personas con comportamientos y creencias diferentes a los de la cultura dominante, esta puede formarse a partir de la edad, religión, creencias, preferencias musicales, políticas, estéticas, e inclusive una mezcla de estas

las cuales se verán reflejadas por su vestimenta, los gustos musicales, las actitudes ante la sociedad o por ciertos símbolos creados por ellos mismos o de los cuales se hace una apropiación de objetos e íconos que representan su ideología.

Un ejemplo de esto es el movimiento hippie el cual surge en los años 60's en Estados



Peace & Love

Unidos, este movimiento se caracterizó por ser un grupo de personas cuyo lema era “Peace and Love”, la palabra hippie se deriva de el ingles hipster que solía usarse para describir a la subcultura previa de la Generación Beat heredando los valores contraculturales de esta generación, creando sus propias comunidades. Escuchaban rock psicodélico, abrazaron la revolución sexual, participaban en activismo radical, y muchos de ellos utilizaban drogas como la marihuana, el LSD y otros alucinógenos para expandir la conciencia. A finales de los años sesenta en Estados Unidos los hippies constituyeron una corriente

juvenil masificada, para después quedar pasada de moda, pero las siguientes generaciones llamados neo-hippies mantendrían vivo al movimiento como una subcultura establecida en muchas formas y con nuevas generaciones hasta hoy. Así pues han erguido fenómenos como la Rainbow Family, la escena psytrance y goa trance o los deadheads y phishheads. En tanto pequeños enclaves de hippies originales y neo-hippies continúan desarrollando en parte este estilo de vida. Así como ellos se han creado un sin fin de subculturas que caracterizan o dan vida a ciertos estilos aunque lleguen a ser pasajeros como las tribus urbanas que se caracterizan por ser un grupo de personas que sigue a alguna subcultura con el fin de sentirse parte de ella y seguir sus símbolos, pensamientos, modas y todo aquello con lo que se sienta identificado.

Cabe aclarar que la cultura hippie se utiliza en esta subcategoría únicamente como ejemplo de una subcultura, sin embargo, este movimiento es considerado más como una contracultura por todo su contenido ideológico.

Un segundo autor, base de los estudios culturales, es Dick Hedbige, con su libro denominado Subcultura: el significado del estilo. Este trabajo es un estudio sobre el término subcultura y su relación con el estilo de aquellas subculturas surgidas después de la posguerra, como fueron los teddy boys, mods, skinheads y punks. Hedbige define a la subcultura como las

objeciones y contradicciones el desafío de la hegemonía representado por las subculturas no emana directamente de ella: en realidad se expresa sesgadamente por el estilo. Para el autor, sus integrantes rechazan la cultura dominante, con gestos, movimientos, poses, vestidos y palabras, expresiones que manifiestan sus contradicciones y negaciones hacia la sociedad inglesa de la posguerra. Sin embargo esta no es una definición de subcultura tan válida para lo que el concepto atañe pues él solo consideraba dentro de este grupo a los jóvenes que estaban en desacuerdo con el sistema en aquella época. No conforme con esto en los 80's algunos autores crearon una corriente que decide basarse en la herencia de los estudios culturales, pero reactualizando el concepto en las nuevas manifestaciones y realidades culturales: los estudios posculturales (post cultural studies). Los estudios posculturales basan su crítica al concepto de subcultura de los estudios culturales, con la idea de que esta última escuela sólo permite entender a los jóvenes de la clase trabajadora y el estilo de esa época, por tanto está limitada a concebir sólo a las creatividades visuales y experimentaciones de aquellas identidades de otras épocas teniendo como objetivo era enfatizar en las prácticas culturales juveniles fuera de las concepciones de rupturas generacionales y resistencia proponiendo ver a los grupos como una subcultura que tiene por objetivo ser una subdivisión de la cultura dominante, (Arce, 2008) siendo este el concepto que define a una subcultura

Por otro lado existe la transculturación que no es más que una mezcla pues esta se caracteriza por tener un poco de todo, por ejemplo si llega un inmigrante a la ciudad y este adquiere las características y estilos de el nuevo lugar al que llega y a estos les adapta los íconos de su ciudad natal está haciendo una transculturación, aunque dentro de este término se van a encontrar dos tipos de transculturación: la inculturación y la aculturación, la primera caracterizada por ser la integración de un sistema o cultura y la integración a otra habiendo una continuidad pues no se toman al azar elementos del otro sistema, sino que se produce un diálogo que ocasiona un proceso de ruptura pero dentro de sus propias raíces pero sin rechazar sus tradiciones ni su historia; y en la aculturación se desarrolla un proceso de aprendizaje mutuo entre dos culturas.

El antropólogo cubano Fernando Ortiz Fernández (1881-1969) es señalado como el responsable de acuñar la noción en el marco de sus estudios sobre el contacto cultural entre distintos grupos.



El significado del término cambió a lo largo de los años, sobre todo respecto a su campo de acción.

En un principio, la transculturación era entendida como un proceso que se desarrollaba de forma gradual hasta producirse la aculturación

Aunque la transculturación puede desarrollarse sin conflicto, lo habitual es que el proceso genere enfrentamientos ya que la cultura receptora sufre la imposición de rasgos que, hasta entonces, le eran ajenos.

Poco a poco, la transculturación comenzó a utilizarse para describir los cambios culturales que se producen con el paso del tiempo. En este sentido, la transculturación no implica necesariamente un conflicto, sino que consiste en un fenómeno de enriquecimiento cultural.

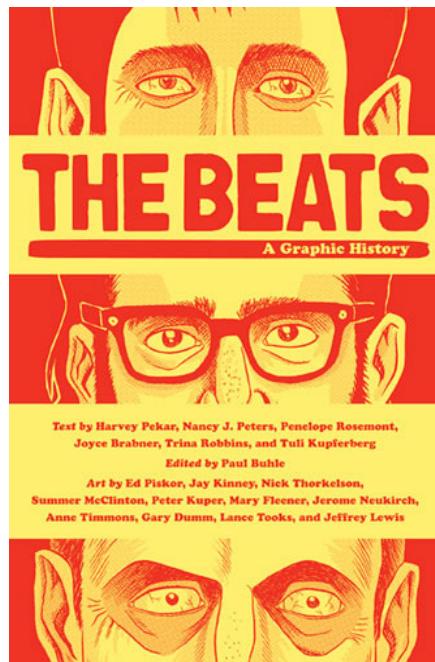
A nivel más general, puede decirse que la transculturación es la adaptación de los rasgos de una cultura ajena como propios. La transición se produce en diversas fases donde, inevitablemente, se pierden ciertos elementos de la cultura original. Es cierto que la transculturación implica una pérdida, una invasión. Pero al mismo tiempo implica una ganancia no sólo de nuevos elementos culturales sino también de nuevas perspectivas.

Paralelo a la contracultura, surge la cultura underground en el año de 1953 siendo este aplicable a artistas que no están auspiciados comercialmente por las empresas que explotan el arte, y generalmente no quieren estarlo. Este término fue utilizado para referirse a algunos movimientos de resistencia contra regímenes represivos, sin embargo esta cultura se caracteriza por ser alternativa, en palabras de Frank Zappa la cultura oficial sale a tu encuentro, pero al underground tienes que ir tú”. El underground se aparta de la tradición o de las corrientes contemporáneas habituales e ignora voluntariamente las estructuras establecidas, especialmente referido a las manifestaciones culturales, aunque actualmente con el uso de internet es muy difícil que algo pase desapercibido pues hay muchas páginas en las cuales se puede acceder a cualquier tipo de propuesta y esto ya no lo hace tan alternativo. (García, 2008, 189)

La cultura underground aparece asociada con una suerte de utopía a la cual dieron forma determinados procesos socioculturales (la entronización de la razón, el progreso y la tecnología), que negarían la posibilidad de una felicidad verdadera en donde el individuo pueda desplegar su instinto creativo, sus emociones puras y tenga lugar para vivir plenamente la experiencia de libertad. (García, 2008, 189)

Dentro de esta cultura se encuentra la Generación Beat a mediados de los 50's; y es que tras la Segunda Guerra Mundial, una generación se descubre en un mundo signado por el miedo, el vacío y una ausencia notable de seguridad ontológica, toda una experiencia vital que dará forma a un sentimiento de desafiación hacia aquella sociedad dirigida por una clase política ante la cual crece la desconfianza y la incredulidad. Paria Mario Maffi, este clima llevará a los jóvenes a cuestionar un orden social caracterizado por las tensiones sociales, raciales y generacionales, lo que traerá consigo la gestación de una nueva sensibilidad que irá adoptando la forma de una nueva cultura alternativa. Lo que Maffi ha denominado como cultura underground, es, ante todo, un producto histórico, síntesis de una serie de condiciones sociales, políticas y culturales específicas.

Un sucesor de la cultura underground es la contracultura que es toda una serie de movimientos y expresiones culturales, regularmente juveniles, colectivos, que rebasan, rechazan, se marginan, se enfrentan o trascienden la cultura institucional. Aunque hay tendencias contraculturales en todas las sociedades, el término contracultura se usa especialmente para referirse a un movimiento organizado y visible cuya acción afecta a muchas personas y persiste durante un período considerable. Así pues, una contracultura es la realización, más o menos plena, de las aspiraciones y sueños de un grupo social que está en contra de lo convencional. Algunos autores (Bennett, 2001; Clark, 1976, en Arce, 1997) han considerado que la contracultura es un concepto clave para entender a una generación de los años 60 con un descontento hacia la figura parental y de la sociedad.



El término contracultura, de acuerdo con Bennett (2001), es un término que ayuda a entender la desilusión de los jóvenes de esa época acerca del control de la cultura parental y de la falta de deseo de no querer formar parte de la máquina de la sociedad. Por su lado, para Clark (1976) indica que el término no sólo debe entenderse como el ir en contra de la cultura parental, tanto ideológica y culturalmente, sino también como una manera suave de atacar a las instituciones que representan el sistema dominante y reproductor como son la familia, la escuela, los medios y el matrimonio.

La contracultura puede entenderse como aquello que se opone a toda forma de convención social o de conservadurismo, a todo lo establecido que permanece inmutable o incambiable, (Villarreal, 2000, 23, en Arce) es más que la oposición hacia la hegemonía, Rozak la define como una tecnocracia, es decir, una forma social en que la sociedad industrial alcanza la integración de su organización, siendo así la contracultura una disgregación básica de la tecnología que evita las emociones humanas y creativas, por ello la contracultura utiliza la tecnocracia para descender de ese sistema hegemónico y crear así un estilo de vida. (Arce, 1997)

La palabra puede entenderse en dos sentidos: por una parte, constituye una ofensiva contra la cultura predominante; por otra parte, es una “cultura a la contra” que permanece (al menos en un primer momento) al margen del mercado y los medios de formación de masas, en el underground.

Stuart Hall, en su libro: “Resistance Through Rituals”, muestra que durante la posguerra en Inglaterra surgen diversas manifestaciones juveniles cuyos ejes se rigen acorde con una actitud marxista: hegemonía, ideología, clase y dominación, con lo cual llega a una primera conclusión: la subcultura es una oposición social de la clase trabajadora. Una conclusión derivada del



análisis de la postura marxista de la subcultura es verla como un grupo de jóvenes que se apropian de los objetos provenientes del mercado (teenage consumer), donde éste expropia e incorpora lo producido por ellos, lo cual los unifica como un producto de los mass media. A esto Hall lo denomina una relación dialéctica entre el joven y la industria del mercado.

Así, Hall propone que esta subcultura primero, nace por el surgimiento de la clase trabajadora en los 70' s.

Segundo, por una derivación de la cultura parental, por lo cual hay una forzosa relación y peculiaridad. Sin embargo, tercero, es un grupo distinto con estructuras identificables, las cuales les permite diferenciarse de la cultura parental sin dejar de articularse con ésta. (Arce, 1997)

Gracias a la aparición de las computadoras y principalmente del internet es que se puede hablar de una cibercultura, esto hace referencia a toda esta cultura que emerge del uso ya ilimitado del mundo tecnológico y virtual al que estamos expuestos.

En los albores de la disciplina antropológica, la tecnología era vista como un residuo de las culturas a partir del cual el investigador podía clasificar las sociedades de acuerdo con una línea evolutiva: de lo simple a lo complejo, a mayor desarrollo tecnológico, mayor nivel cultural. La cultura era un indicador de los estadios evolutivos y aparecía como el principal criterio clasificatorio de las diversas sociedades, ubicadas en la línea del progreso: desde las culturas “primitivas” o “salvajes”, pasando por las “bárbaras” hasta llegar a las “civilizadas” (Moya y Vázquez, 2010, 77)

El término cibercultura se refiere a una colección de culturas y productos culturales que existen y/o se hacen realizables a través de internet, junto con relatos sobre estas culturas y productos culturales. El rasgo característico, intrínseco y propio de la cibercultura sería la tecnología. Este atributo diferencial haría de la cibercultura un conjunto que la distingue de otros grupos culturales. (Moya y Vázquez, 2010, 77,78)

La cibercultura se puede apreciar desde tres puntos de vista:

- a) Interactividad, que es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos;
- b) Hipertextualidad: que es el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte. Es una nueva condición de almacenamiento y entrega de contenidos; y
- c) Conectividad: que es lo potenciado por la tecnología, por ejemplo internet .

Desde 1993, las redes informáticas han captado enormemente la atención del público.

Los principales medios informativos y de entretenimiento aparecen llenos de historias relacionadas con la superautopista de la información y con las fortunas económicas y políticas que se han hecho con ella. Las ventas de ordenadores siguen en aumento y cada vez hay más gente que se conecta a la red. Las redes informáticas, que fueron en su momento un conjunto oscuro y arcano de elementos tecnológicos utilizados por una pequeña élite, se usan ahora de forma generalizada y se han convertido en objeto de debate político, de interés público y en parte de la cultura popular. (A. Smith y Kollock, 2003, 19)



En ocasiones la cibercultura llega a convertirse en todo un estilo de vida alternativo y más en la actualidad pues gracias a las redes sociales que se han creado las cuales tienen mucha fuerza y fácil acceso, los usuarios pueden estar todo el día ahí e inclusive crear un mundo alternativo al que viven, donde se relacionan con personas con las cuales no interactuarían tan fácilmente fuera de las redes e inclusive están lejos de su lugar de residencia lo cual puede generar un enriquecimiento cultural, actualmente esto es más fácil pues el número de elementos o aparatos que existen que nos permiten acceder a este mundo de las redes es muy amplio pues se puede entrar desde el celular, el iPod, las tabletas digitales o las computadoras portátiles las cuales son de fácil transporte y claro está esto no sería posible sin el uso del internet portátil, libre o gracias a los lugares que cuentan con wi-fi libre. Esto lo único que ha generado es una dependencia donde los aparatos tecnológicos condensan redes de significación que entrañan lo que dicen y piensan las personas, y sus motivaciones para usar esos objetos.

Si bien es sabido que los mass media han tomado la función de mediadores entre las redes y los usuarios pues cada vez son más los anuncios que incitan al uso del internet pues llegan a mandar promociones, actualizaciones de programas, reseñas, concursos, y un sin fin más de opciones atractivas para los usuarios con el fin de estar actualizado y poder estar al corriente de sus intereses, sin embargo, esto se da gracias a la rapidez con la que se pueden subir los datos.

Lo que producen los medios es la intensificación de las posibilidades de encuentro, de contacto, de intercambio. Lo que los medios traen consigo es la mediación de la experiencia social, y consecuentemente, la reinención (y complejización) de la cotidianeidad. (Moya y Vázquez, 2010, 85)

Este tipo de características y comportamientos se pueden clasificar de la siguiente manera en base a las posturas de Pierre Lévy:

- Aislamiento y sobrecarga cognitiva (estrés de la comunicación y del trabajo en la pantalla)
- Dependencia (adicción a la navegación o al juego en mundos virtuales)
- Dominación (refuerzo de centros de decisión y de control, dominio casi monopolístico de potencias económicas sobre importantes funciones de la red, etc.)
- Explotación (en ciertos casos de teletrabajo vigilado o de deslocalización de actividades en el tercer mundo)
- De tontería colectiva (rumores, conformismo de red o de comunidades virtuales, amontonamiento de datos vacíos de información, “televisión interactiva”)

Cuando algunos procesos de inteligencia colectiva se desarrollan efectivamente gracias al ciberespacio, tienen notablemente por efecto acelerar de nuevo el ritmo del cambio tecnosocial, lo que hace tanto o más necesaria la participación activa en la cibercultura si uno no quiere quedarse atrás, y tiende a excluir de manera aún más radical a aquellos que no han entrado en el ciclo positivo del cambio, de su comprensión y de su apropiación. (Levy, 2007, 14,15)

En palabras de Lipovetsky la cultura postmoderna representa el polo superestructural de una sociedad que emerge de un tipo de organización uniforme, dirigista y que, para ello, mezcla los últimos valores modernos, realza el pasado y la tradición, revaloriza lo local y la vida simple, disuelve la preeminencia de la centralidad, disemina los criterios de lo verdadero y del arte, legitima la afirmación de la identidad personal conforme a los valores de una sociedad personalizada en la que lo importante es ser uno mismo, en la que por lo tanto cualquiera tiene derecho a la ciudadanía y al reconocimiento social, en la que ya nada debe imponerse de un modo imperativo y duradero, en la que todas las opciones, todos los niveles pueden cohabitar sin contradicción ni postergación.

La cultura postmoderna es descentrada y heteróclita, materialista y psi, porno y discreta, reveladora y retro, consumista y ecologista, sofisticada y espontánea, espectacular y creativa; es un vector de ampliación del individualismo; al diversificar las posibilidades de elección, al anular los puntos de referencia, al destruir los sentidos únicos y los valores superiores de la modernidad, pone en marcha una cultura personalizada o hecha a medida, que permite al átomo social emanciparse del balizaje disciplinario-revolucionario. (Lipovetsky, 1986, 11)

2.5 LA IMPORTANCIA DE LA IMAGEN EN LA POSTMODERNIDAD Y SU CATEGORIZACIÓN ESTÉTICA.

Una característica de la Postmodernidad es que los objetos llegan a perder el significado para el cual fueron creados convirtiéndose en una simple imagen, aunque parte de esto tiene sus inicios desde finales de la modernidad cuando Marcel Duchamp se sale del lienzo y lo que nos muestra son objetos de uso cotidiano convertidos en una obra de arte como es el caso de “Fountain” y “la rueda de bicicleta” haciéndoles perder su valor de uso.

Durante la postmodernidad se tiene el mismo principio: agarrar un objeto común y descontextualizarlo provocando todo un tipo de estética diferente a lo que se conocía, en esta etapa el consumismo que generaba el capitalismo provocaba todo este tipo de estética y los artistas de la época era lo que representaba así como lo hacía Andy Warhol, como es sabido, en la modernidad las imágenes van acorde a lo que decían los artistas de la época y en la postmodernidad la sociedad es la que marca o crea estas imágenes un tanto influenciadas por esta nueva euforia que hay sobre lo tecnológico, por ejemplo las naves espaciales (recordando que es durante esta etapa postmoderna que Neil Armstrong llega a la luna en julio de 1969), las computadoras (las cuales juegan un papel muy importante en la sociedad e inclusive en la industria tanto privada como gubernamental pues el primer ordenador que se creó llamado Enigma se hizo para descifrar mensajes militares durante la segunda guerra mundial), la televisión a color creada por Guillermo González Camarena en 1940, y el cual

tenía un fuerte posicionamiento pues este era un medio por el cual la gente se mantenía informada aparte de ser un medio de entretenimiento y aparte de los medios impresos la televisión era el medio donde se podían ver miles de imágenes las cuales mostraban cómo era la sociedad y qué caracterizaba a las culturas formadas en esta etapa pues cada una creaba sus propios íconos identitarios los cuales los distinguía de otros grupos o estilos, como es el caso de la “A” de Anarchy en el punk, la “happy face” o el “peace and love” de los hippies, inclusive la vestimenta era muy característica de acuerdo a la época que se vivía y en este caso las personas también llevaban implícita a la propia imagen aunque en ocasiones era algo muy contrastante y en otros casos se generaba todo un pastiche, debido a esto por lo general se recurre a clasificar a estas imágenes como bellas, grotescas, feas, sublimes, kitsch, camp, chic, cómico o trágico, pues no hay obra de arte sin cierta teoría estética, explícita o implícita siendo estas las categorías estéticas que son una impresión afectiva, de un ethos especializado, que una obra de arte hace experimentar inmediatamente debido a la manera en que en ella actúa un sistema de fuerzas estructuradas, permitiendo aportar al respecto juicios de valor estético, con posibilidades comunes para todas las artes Los rasgos a los que se hace referencia con la expresión “categoría estética” son los siguientes: (Ramos, 2002, 1)

- Carácter afectivo de las categorías estéticas
- Especialización del ethos afectivo
- Sistema de fuerzas estructurales
- Valor estético
- Posibilidades comunes de todas las artes

La primer categoría estética que se encuentra en los pueblos antiguos es “la belleza”. Los griegos han relacionado esta categoría con el concepto de “bueno”, y designa a lo “bien fabricado” o “bien hecho”. Recordando a los griegos y su concepto de belleza, esta habla del orden, proporción y armonía; algunos teóricos como Platón, asociaban esta categoría con un principio supremo como son la idea, Dios, Ser. Fundamentando su definición estética con una metafísica, contrario a esto, Plejánov o George Lukács, afirman que lo bello se encuentra en la unidad de contenido y forma que tiene el propio objeto bello, Bautista Alberti, teórico de la arquitectura renacentista, dice que la belleza es una concordancia de las partes de

un conjunto, de tal manera que nada se puede agregar, quitar o cambiar sin hacerlo menos agradable. Y complementa su definición con esta frase: la belleza es una especie de armonía y de acuerdo entre todas las partes que constituyen un todo construido según un número fijo, cierta relación, cierto orden, tales como lo exige el principio de simetría que es la ley más elevada y más perfecta de la naturaleza.

Como se puede observar dependiendo de la época en la que se vive el concepto de belleza va cambiando y en el caso de la postmodernidad la belleza entra como una atracción hacia algo desconocido y en ocasiones banal, sin embargo esta estética es regida por los medios pues hasta la fecha sólo muestran la parte “bonita”.

Contrario a esto se encuentra “lo feo”, la fealdad es una experiencia peculiar que vive el sujeto ante un objeto artístico, puede asociarse lo feo con lo negativo, esto gracias a los griegos pues para ellos la belleza era la categoría más significativa que había y lo feo decían que era malo; en la edad media la fealdad sólo era posible en la vida terrenal, lo feo se representaba artísticamente a través del pecado, la enfermedad y la muerte; contrario a esto el artista renacentista no le encuentra lugar a lo que carece de orden, proporción y armonía. La búsqueda de la belleza anula a la fealdad en el plano tanto creativo como racional.

En el siglo XVII la fealdad toma un sitio importante en los tres grandes pintores: Velásquez, Rembrandt y Ribera. Así entran cuadros de bufones, monstruos, mendigos, o los idiotas o borrachos de Velásquez, el buey degollado o la caza colgada de Rembrandt, los santos martirizados, o la monstruosa mujer barbada de Ribera. Lo feo se expone en estas pinturas y muestra cierta relación del hombre con el mundo, relación tensa, desgarrada que no se puede plasmar con la armonía que manifiesta lo bello.

Goya continúa plasmando la fealdad hasta influir en el arte contemporáneo. Y en la literatura también se abre paso a lo feo en el siglo XIX, con el jorobado de Nuestra Señora, de Víctor Hugo, entre otros.

A finales del siglo XIX surge como una revolución artística el arte contemporáneo, el cual se vuelve una rebelión contra la belleza clásica y el arte académico burgués, clasificándolo como fealdad, algunos de los que lo toman así son Picasso, Orozco, Dubuffet, José Luis Cuevas.

En el campo de la reflexión del arte se crean obras que intentan esclarecer esta categoría, como la de Rosenkranz, Estética de la fealdad, (1853). Max Schasler y su obra Aesthetik (1886) y luego Eduard Von Hartmann. En el siglo XX Nikolai Hartmann en su obra Estética

(1953) dedica parte de su reflexión a la fealdad.

Ante la fealdad de un objeto estético, el sujeto lejos de sentirse atraído como le sucede con la belleza; el sujeto se siente molesto o asqueado. El objeto contemplado desagrada, repugna, duele; es justamente lo opuesto al efecto placentero que vive el sujeto en la belleza.

Pero finalmente la fealdad es una categoría estética porque es un sentimiento que es experimentado cuando la obra al estar bien hecha, al estar perfectamente elaborada logra el efecto de fealdad en el espectador.

Una categoría que se ha utilizado para designar algo excelso, eminente o sumamente elevado es lo sublime que se deriva del latín “sublimis” que significa elevado, que se levanta o alza del suelo, es un concepto producto de una experiencia humana que sobrecoge al individuo, algunas obras de arte nos elevan sobre nuestros propios límites, nos arrebatan por su grandiosidad o infinitud, nos estremecen. Experiencias que van acompañadas no por el nublamiento de la conciencia, si no por la contemplación gozosa de la grandiosidad.

Los pensadores que han estudiado a la categoría de lo sublime en la historia de la estética son el pseudo Longino en el siglo I, Edmund Burke y Kant en el siglo XVIII y Hegel en el siglo XIX. Y Nikolai Hartmann en el siglo XX. El sentimiento de lo sublime se presenta en la relación entre la grandiosidad e infinitud de una obra de arte y las limitadas fuerzas humanas. El hombre se eleva en la contemplación de lo sublime.

Según Kant, el sentimiento de lo sublime brota de una especie de choque entre la elevación del objeto que atrae y la limitación de las facultades.

También se encuentra lo cómico dentro de las categorías, Hegel define a lo cómico en el arte como: satisfacción infinita, la seguridad que se experimenta de sentirse elevado por encima de la propia contradicción y de no estar en una situación cruel y desgraciada”

Gras la define como sentimiento de nuestra superioridad sobre algo anormal que nos ucita compasión ni temor, Volkelt dice que es un sentimiento de superioridad, entendida ésta como una superioridad juguetona, desinteresada, por encima de las cosas, es un elemento sustancial de lo cómico.

Hegel y Kant consideran que lo cómico tiene una naturaleza contradictoria, ya que en lo cómico se da la reducción repentina a la nada de una intensa expectativa. El efecto cómico surge de algo que se espera intensamente y se resuelve en una nimiedad. Hay una brusca

irrupción de lo inesperado, pero lo que brota es lo totalmente contradictorio que desde la lógica se produciría.

Existen tres variedades de lo cómico: el humor, la sátira y la ironía. Las tres mantienen una unidad y a veces se entrelazan mezclándose entre la risa. El humor como lo cómico en general, es crítica, pero una crítica comprensiva y compasiva. La sátira es un grado mucho más profundo de desvalorización del objeto a tal grado que se concluye que el objeto como tal no merece subsistir, es la aniquilación del objeto. Y finalmente la ironía revela la inconsistencia de un objeto pero no es generosa y compasiva como el humor ni tampoco aniquiladora como la sátira. Es una crítica disimulada, que se presenta de manera oculta, que hay que leer entre líneas.

La categoría de lo grotesco nunca figuró en la estética clásica griega. El sentido original de la palabra hace referencia a un estilo extravagante del arte decorativo romano que fue redescubierto e imitado en Roma en el siglo XV el cual se llegaba a caracterizar por tener elementos ridículos, vulgares o absurdos.

Aparece en la pintura ornamental romana descubierta a fines del siglo XV y a la que se denominó grotesca. Era un conjunto de formas vegetales, animales y humanas que se combinaban fantásticamente.

Bajo el esquema clásico esas figuras sólo se podían calificar de monstruosas. Sin embargo lo grotesco se plasma en el arte como lo prueban los ornamentos grotescos de Rafael en las galerías del Vaticano; la pintura del jardín de las delicias del Bosco, la pintura negra de Goya, los cuentos de Edgar Allan Poe, la Metamorfosis de Kafka, la pintura surrealista de Salvador Dalí.

Hasta el siglo XVIII, es considerado a lo grotesco como categoría estética, Justus Móser en su obra *Arlequín o la defensa de lo grotesco – cómico* (1761), hace una profunda reflexión de esta categoría y es representado por todo lo que fuera contorsionante, caricaturizado y alienado encajando muy bien en la era barroca y rococó.

Elementos de lo grotesco son lo fantástico, lo extraño, lo irreal; y se produce al combinarse lo más heterogéneo, aunque los elementos que se mezclan o combinan sean reales, encontrando cierta transformación de lo real, perdiendo su consistencia y volviéndose inconsistente y extraño, desvaloriza lo real desde un mundo irreal y fantástico, muestra lo absurdo, lo irracional, en la realidad que se presenta como coherente y racional.

Lo grotesco es deformación, exageración de lo que emana un efecto trágico-cómico gracias a su predilección por lo paradójico, lo chacarrero o incluso monstruoso. En el romanticismo se ve lo grotesco como la forma originaria de la fantasía, pues lo fantástico es aquella realidad irreal, lo grotesco es una realidad deforme y exagerada, también tiene algo de obsceno porque llega a mostrar algo que nos incomoda.

Existen obras producto de la creatividad humana que muestran lo trágico, la cual es otra categoría estética, justamente estas obras de arte están diseñadas para contemplarse y llevar al espectador al goce estético. Lo trágico se encuentra en la vida cotidiana por ejemplo los sismos, las catástrofes, algunos comportamientos de los seres humanos sobre otros, los cuales causan ira, horror o indignación.

Lo que caracteriza a las obras trágicas es la imposibilidad de salir de una situación funesta, es un conflicto sin solución. La situación en la que se encuentra es desdichada, cerrada y con un desenlace funesto.

El problema de la tragedia ha sido abordado tanto desde un punto de vista filosófico – especulativo y desde una perspectiva de base psicológica como análisis de las reacciones del individuo frente a lo trágico, como desde la concepción filosófica existencial.

Para Aristóteles, la tragedia viene cuando la felicidad se transforma en desgracia. El personaje trágico es un ser desdichado, ya que su vida desemboca en la desventura: por tanto, su destino es sufrir.

Se podría decir que el placer de la tragedia está motivado por la purificación psíquica, la simpatía que provoca y la conciencia del carácter no real sino imaginario del hecho trágico.

Una estética que es considerada por ser el gusto por el mal gusto es el Kitsch cuyos orígenes se dan en Munich, en el año de 1860, esta palabra proviene del verbo kitschen que significa barrer mugre de la calle, esto debido a que lo que se denominaba kitsch se caracterizaba por ser una copia mal hecha de algo ya existente que apelaba a un gusto vulgar de la nueva y adinerada burguesía de Munich que pensaba que podían alcanzar el estatus que envidiaban a la clase tradicional de las élites culturales, copiando las características más evidentes de sus hábitos culturales.

La definición de una pieza como kitsch involucra el deseo de aparentar ser, es el sentido de mala imitación de algo y el uso de materiales que pretenden ser otra cosa como plástico

que imite oro, cristal o madera, entre muchos otros materiales, para que el que consuma un objeto de este tipo pueda aparentar ser de una clase superior a la suya.

La palabra kitsch se popularizó en 1930 por los estéticos Clement Greenberg, Hermann Broch y Theodor Adorno, quienes intentaban definir las avant-garde y el kitsch como opuestos, pues clasificaban lo kitsch como una falsa consciencia, un término marxista que significa una actitud mental presente dentro de las estructuras del capitalismo, que está equivocada en cuanto a sus propios deseos y necesidades.

Similar a la estética Kitsch se encuentra el camp que es un tipo de sensibilidad del arte popular que basa su atractivo en el humor, la ironía y la exageración. Tanto el camp como el kitsch suelen identificarse bajo los parámetros de la banalidad, la vulgaridad, la artificialidad, el humorismo, la ostentación y el carácter afeminado.

La camp viene del francés camper que significa posar de una manera exagerada, que esto es lo que lo diferencia del kitsch.

El camp se define por la ridiculización de la dignificación social y la cultura masiva, instalándose como una contracultura a la cultura tradicional que pretendía hacer inaceptable a la cultura popular dignificada, se caracteriza por la ridiculización de algún tema, frase, estilo u objeto, normalmente temas socialmente dignificados que se hacen burlesque al incluir gran cantidad de elementos vulgares que exageran el mal gusto del objeto con una intención cómica. Existen dos corrientes derivadas del camp que se identifican según lo que se esté parodiando; el camp bajo y el camp alto, que se refieren a la ridiculización de temas, estilos u objetos socialmente dignificados de la clase social alta en el camp alto, y en el camp bajo a la clase social baja.

Contrario a estas dos tipos de estéticas se encuentra la estética chic la cual se caracteriza por el buen gusto, deriva de la filosofía postmoderna de finales del siglo XIX. Su característica principal es el desapego del patrón tradicional de belleza, y la suplantación de los valores forales impuestos por la industria cultural y de consumo de las sociedades del capitalismo tardío a las que se refiere Jürgen Habermas.

La estética chic es una reacción a lo kitsch con una marca influenciada en la moda y el cine.

Finalmente todas estas categorías estéticas se utilizan en la postmodernidad para poder

clasificar el arte que surge en esta etapa pues se sufre un cambio un tanto drástico en cuanto a la imagen y al pensamiento del hombre y por medio de estas es que se puede entender un poco más las consecuencias de este mundo consumista y devorador de imágenes.

www.lobato.mx/eea_mod/Categorías.pdf



Cómico



Sublime



Kitsch



Belleza



Grotesco



Feo



Trágico



Chic

2.6 TENDENCIAS ARTÍSTICAS DE LA POSTMODERNIDAD

El arte durante la postmodernidad se caracteriza por ser un arte dirigido por y para las masas, se da la imagen sin contenido ni significación, se vuelve un arte dirigido por la sociedad consumista.

Es un arte que asume lo fáctico como territorio de sus propuestas sin temor a reciclar formas y emociones codificadas; un arte cuyo vínculo con la cultura de masas explica que muchos de sus protagonistas provengan de las filas de la publicidad o el diseño, la ilustración periodística, el cartelismo monumental o el cómic, sin que falte el cine o incluso la televisión. (Juanes, 2009, 13)

Informalismo Europeo

La primer tendencia artística que se puede caracterizar como postmoderno es el Informalismo Europeo, en el cual se toman todos los movimientos de abstracción expresiva desde los años 40, terminando su apogeo a finales de los 50, es el arte que expresa un existencialismo nihilista, introspectivo y carente de causa propio de la postguerra, se caracteriza por huir de la figuración o del significado tradicional de las formas mediante el tratamiento de la materia desde sus características intrínsecas.

–Sus creaciones están basadas en el sentimiento y la intuición, prescindiendo de la estructura formal y el racionalismo, reuniendo varias tendencias: la pintura sígnica y gestual, el art brut, el espacialismo y la pintura matérica.

–Pintura sígnica y gestual:

También conocida por el término “tachismo” (trazo, mancha, borrón), son trazos, manchas y signos ejecutados de forma intuitiva y sin planificación reflexiva, se busca la expresión emocional.

Algunos artistas que realizaron este tipo de arte fueron Jean Fautier, Wols, Georges Mathieu,

Hans Hartung, Henri Michaux, Gurpo Cobra (Karel Appel, Adger Jorn, Pierre Corneille, Pierre Alechinsky).

–Art Brut:

Término acuñado por el pintor francés Jean Dubuffet (1901–1985) arte alejado de cualquier preocupación estética e intelectual (figuras elementales, pueriles o desquiciadas). Los personajes y figuras de este arte suelen ser imaginativas, absurdas o grotescas.

Se inspira en el arte fuera de los parámetros estéticos usuales

–Espacialismo:

Fundado por el artista italo–argentino Julio Fontana (1899–1968), es la pintura como síntesis de todas las dimensiones físicas en una unidad ideal y material utilizando lienzos monocromáticos con hendiduras, acuchillados, rasgados o incorporación de objetos (tridimensionalidad espacial).

–Pintura matérica:

Caracterizada por el informalismo, incide en el aspecto singular y característico de la materia constituyendo la máxima exaltación de la materia: no la interpreta, la incluye, utilizando materiales extrapictóricos en sus obras como clavos, arpillerías, trapos, maderas, vidrio, plásticos, aserrín, arena y todo lo que se pueda utilizar para su creación, Jean Fautrier, Jean Dubuffet, Lucio Fontana son algunos artistas que han recurrido a este tipo de arte.

Expresionismo abstracto de Estados Unidos.

Como es sabido E.U. es el gran centro mundial tras la guerra provocando el éxodo de autores europeos y surgimiento de grandes artistas locales, debido a esto se forma el Expresionismo abstracto donde se muestra el enfrentamiento emocional impulsivo entre artista y lienzo a través de los colores teniendo mayor vitalidad, expresión y cromatismo que en Europa, recurren a grandes formatos y nuevos materiales químicos: esmaltes sintéticos, barnices al

aluminio, etc., para crear nuevas texturas

Este tipo de arte tiene diferentes representaciones por ejemplo en Nueva York se da mediante el action painting, en la Costa del pacífico son los campos de color, y en Seattle la pintura mística.

Action Painting

Tiene como principal representante a Jackson Pollock (1912–1956), se caracteriza por la creación por impulso instintivo se da por medio de la pintura por chorreo (dripping) generada por los movimientos del propio artista rompiendo con el formato de caballete (all over) donde la atención puede centrarse en cualquier zona del lienzo.

La filosofía oriental (integración intuitiva del hombre con el todo) y los ritos de los indígenas americanos (realizados con chorros de arena) influyen mucho en este tipo de arte.

Este movimiento se configura como arte genuinamente americano, al que se adhieren varios artistas (Franz Kline, Willem de Kooning).

Campos del color

Cromatismo en amplios planos, se trata de crear una atmósfera de espiritualidad, busca el esfuerzo contemplativo del espectador, sus principales representantes son Mark Rothko y Clifford Still.

Pintura mística

Representado principalmente por Mark Tobey, son signos, líneas y grafismos que forman densos y rítmicos entramados, trazos y caligrafías de influencia oriental.

Nueva Abstracción

Tipo de abstracción que reacciona a finales de los 50, se basa en la reflexión sobre los elementos formales de la pintura como la geometría, el color, el soporte, el formato, etc., Sus principales representantes son Frank Stella, Ad Reinhardt, Kenneth Noland, Morris Louis,

Barnett Newman, Equipo 57 (Ángel Duarte, José Duarte, Agustín Ibarrola, Juan Serrano, Luis Aguilera, Jorge Oteiza), esta tendencia tuvo su fin en los años 60' s.

Op Art (Arte Óptico)

El Op Art recibe esta denominación en 1958 en E.U. alcanzando su apogeo durante la década de los 60, se caracteriza por la abstracción geométrica basada en fenómenos ópticos aquí no hay movimiento real a diferencia del arte cinético, se forma mediante el uso de formas-colores y algoritmos (operaciones ordenadas) que abren el camino del arte cibernético.

Las obras son cambiantes según la percepción del espectador, esto se da por medio de efectos de relieve, luz y movimiento basado en líneas, formas, colores o luces, en ocasiones el espectador llega a interactuar con las imágenes para dar la ilusión de movimiento, el efecto moiré (patrón que dificulta la identificación visual de los elementos) es un ejemplo de este tipo de arte.

Victor Vasarely fue el precursor y figura más destacada de este movimiento, desarrollándolo desde los años 40 hasta su muerte.

Arte cinético

El arte cinético continúa realizando obras con piezas móviles y máquinas, pero algunos autores introducen un nuevo elemento en el ámbito espacio-temporal: La luz, se encuentra un gran desarrollo de su estética en espacios comerciales, discotecas, espectáculos y eventos.. Sus principales representantes son : Jean Tinguely, Pol Bury, Geforio Vardanego.

Minimal Art

Surge a mediados de los 60 y tiene un gran desarrollo durante los 70, el minimal art es la reducción de las formas a un volumen geométrico básico mínimo, de presencia simple y rotunda, tiene mayor desarrollo de la escultura, su interés radica en la propia estructura más que en su contemplación.

Tiene una gran tendencia a la reproducción seriada:

-Idea de infinito (eternidad de la forma).

–Sentido industria y de consumo.

Algunos representantes de la época son; Donald Judd, Dan Flavin, Robert Morris, Carl Andre, Sol LeWitt, Richard Serra.

Pop Art

El Pop Art es sin duda el máximo representante de la postmodernidad, aunque el nombre y sus primeros atisbos brotan en Inglaterra por obra y gracia de Richard Hamilton, el pop alcanza su apogeo en Estados Unidos. (Juanes, 2009, 14)

Los representantes del Pop Art crean un arte que asume y combina símbolos y objetos del mundo circundante. Por ejemplo Jasper Johns desdramatiza la pintura; prescinde de los excesos –no exentos de angustia– y fija la vista en objetos prosaicos que reproduce por medios pictóricos: latas de cervezas, el blanco (para tiro), la bandera de Estados Unidos, números tipográficos, letras, palabras... todo en cuanto ofrece el mundo profano es digno del arte.

Ruschenberg a diferencia vindica todo aquello que a simple vista pudiera parecer repelente al arte. Sus Combine Paintings pueblan el collage de fragmentos de la realidad cotidiana –materiales en bruto, desechos, fotografías, imágenes publicitarias, etiquetas, reproducciones de reconocidas obras de arte, llantas, animales disecados– sin perder de vista los valores pictóricos informales autoexpresivos. (Juanes, 2009, 15)

Las formas, los temas y los estilos del Pop tienen mucho que ver, en su fase climática (1962–1968) con el American Way of life, tomó la estafeta de lo común y corriente, e ignoró el asco de los intelectuales de invernadero hasta un grado tal que en la entraña de un mundo tecnificado e infestado de nubes que escupen fango, rompió de una buena vez con el sueño del arte aurático, distanciado de los avatares de la cotidianidad dirigido a las élites griegas. El pop responde a una novedad histórica, como lo es el simultáneo encumbramiento y despliegue de la industria de la cultura, la sociedad del espectáculo y la configuración estética de la mercancía. Se hace referencia a una figura de lo social atravesada por intensos flujos de deseo que se forjan en el interior de un círculo vicioso, totalizado por la complicidad entre los creadores de necesidades artificiales y unas masas flotantes que se dejan querer y exigen más de lo mismo aunque con empaque diferente. (Juanes, 2009, 18) Pero el pop no sólo recrea las convenciones icónico-formales interiorizadas por el hombre sin atributos, sino

que incluye, asimismo, las técnicas mecánico-reproductivas al uso; buen ejemplo de ello lo tenemos en el trabajo serigráfico realizado por Warhol mediante la apropiación de fotografías de estrellas de cine y etiquetas de artículos de consumo; no digamos la atenta lectura formal del cómic- encuadres aislados, onomatopeyas, nubecitas que acogen el texto significativo- por parte de Linchestein, o la refinada poética cartelística de Wasellman, consagrada a recrear un erotismo a flor de piel. (Juanes, 2009, 26)

Finalmente el pop aísla los objetos estandarizados y los convierte en objetos comunes fuera de su contexto.

Neodadaísmo

A finales de los 50 se retoma la iniciativa dadaísta de incorporar objetos inservibles o “encontrados” (assemblage), el neodadaísmo se interpreta como una reflexión crítica sobre los deshechos de la sociedad consumista.

Aquí cada artista recurre a sus propios medios o estilos para expresar crítica por ejemplo Robert Rauschenberg (combine objects.- diversos materiales combinados con pintura), Jasper Jhons (traducción de objetos cotidianos al campo pictórico) y Pierre Manzoni (La propia persona o sus elementos de consumo como obras de arte.- precursor del body art y el performance)

Desde la segunda mitad de los 60, surgen movimientos de rechazo contra el concepto habitual del arte y su comercialización.- la creación es diversa e interactiva, no sujeta a la mera contemplación de un objeto:

- Reflexiones sobre los materiales exentos de valor.- arte póvera
- El concepto como esencia del hecho artístico .- arte conceptual
- El hombre y la naturaleza como soportes de expresión creativa.- arte de acción, land art, body art.

Neofiguración.

En los años 60 se inicia el camino de la tendencia que más tarde se definirá como “reforma a la pintura”, su mayor representante es Francois Bacon. La figuración presenta artistas

que se inspiran en creaciones y técnicas tradicionales y vanguardistas para crear obras que inciten a la reflexión.

Se caracteriza por tener personajes desfigurados y escenas aterradoras (influencias del expresionismo y surrealismo), viveza, color y mutabilidad por medio de elementos figurativos e informales y composiciones en las que el rigor cede a la expresividad.

Realismo Social.

El denominado realismo social ofrece una plasmación de la realidad con intención descriptiva e irónica.

Sus artistas principales son Renato Guttuso, Eduardo Arroyo, José García Ortega, Juan Genovés.

Arte Póvera.

Uso de materiales humildes (“arte pobre”), en bruto o de deshecho, (telas, vegetales, piedras, vidrio, metales, etc.). Busca la reflexión del espectador sobre los materiales, sus características, transformaciones y significación. Mario Merz, Giovanni Anselmo, Michelangelo Pistoletto, entre otros son sus principales representantes.

Arte conceptual

Surge a mediados de los 60. Sus autores consideran como esencia del hecho artístico los aspectos intelectuales (idea art). La obra es un mero instrumento para la reflexión. El artista, se vuelve un elaborador de propuestas al crear planteamientos filosóficos y lingüísticos sobre el arte.

Sus principales autores son Bruce Nauman y Joseph Kosuth.

Arte de acción

Actos (simultáneos, azarosos o calculados) realizados por una persona o grupo mediante un breve guión o de forma improvisada, que fluctúa entre la pura estética y el teatro, lo carac-

teriza la improvisación, provocación, asombro y participación del público.

La vivencia espacio-temporal es la base del hecho creativo (arte efímero). Herencia dadaísta y conceptual de gran apogeo en los 60.

Las primeras manifestaciones fueron llevadas a cabo a mediados de los 50 en E.U. (Allan Kaprow) y en Japón (Grupo Gutai), extendiéndose rápidamente por Europa (con importante foco en Alemania). El arte debe salir a la calle e implicar manifestaciones urbanas actuales.

Enviriments (ambientes)

Espacios con objetos y estéticas sorprendentes que necesitan la inmersión del espectador para completar la obra.

Assemblages (ensamblajes)

Escenas que contienen fragmentos y objetos de la vida cotidiana en un entorno distinto del habitual (similitud con el Dadá y sus objetos descontextualizados).

Happenings

El artista busca la respuesta del público (parte esencial de la obra) a través de un guión de actividades en las que intervienen mediante la simple contemplación del acto.

–Grupo Gutai (Japón 1954) Jiro Yoshihara.

Escenas contemplativas en recintos al aire libre (expresión corporal, sonido, color, fluidos, humo, etc.)

–Allan Kaprow (1959)

Primeros Happenings de carácter participativo (guiones).

–Grupo Catalán de París (Beni, Miralda y Xifra)

Arte comunicativo con estilo ceremonial, donde intervienen colores, máscaras y alimentos.

–Grupo Fluxus (Alemania 1962)

George Macuinas, Wolf Vostell, Joseph Beuys, George Brecht, La Monte Young, Robert Fillou, Nam June Paik, Jhon Cage, Yoko Ono, etc.

Décollage.- Arrancamiento de carteles y elementos de comunicación para crear un nuevo significado (el público puede intervenir en la obra).

Acciones Fluxus.- Actos o composiciones para contemplar durante un tiempo determinado, con involucración temporal de artistas de diferentes especialidades (literatura, teatro, música, video, etc.).

Performance

El artista plantea una escena basada en sí mismo con diferentes objetos o seres para generar una situación teatral.- importancia del gesto, la pose o la expresión corporal como elementos para reflexión.

Land Art

Arte del paisaje o arte terrestre, surgido a finales de los 60, ha mantenido su vitalidad hasta la década de los 90. Consistía en sacar el arte fuera de sus medios y técnicas habituales para generar emociones a través del paisaje (marco supremo), concienciar su deterioro y ampliar su significación. Creaba intervenciones sobre el paisaje real (incluyendo grandes construcciones humanas), sujetas a procesos físicos naturales o necesarias retiradas. Gracias a este tipo de arte inicia el arte efímero sobre materiales naturales (esculturas paisajistas sobre arena, hielo, etc).

Algunos artistas principales son Robert Smithson, Dennis Oppenheim, Walter de María, Christo y Jeanne-Claude.

Body Art

Arte corporal. Vertiente del performance que surge en los 60 adquiriendo un gran desarrollo hasta la actualidad. El artista funciona como soporte puro de la obra se vuelven esculturas vivas, cuerpos dibujados, gestos, erosiones, etc., buscando generar un impacto radical en el espectador.

Sus principales representantes son Gilbert & George, Günter Brus, Gina Pane, Bruce Nauman, Vito Acconci, Chris Burden, Marina Abramovic y Ulay.

Hiperrealismo

Surge en torno a 1970 y mantiene su apogeo durante los 80. Su pintura persigue autentificar la experiencia en el lienzo con fría precisión fotográfica (cool art), para su creación los artistas recurren al empleo de materiales reales en escultura (vestimentas, objetos de consumo, pelucas, etc.), Sus principales representantes son: Duane Hanson, Jhon De Andrea, Richard Estes, Jhon Kacere, Tom Blackwell, Antonio López, Eduardo Naranjo.

Neoexpresionismo

Surge en Alemania y se extiende a Estados Unidos, su fin es buscar la tradición pictórica germánica, espacialmente del expresionismo a través de la pintura de trazos primarios. Abarcan temas expuestos con mayor crudeza visual que en el pasado, George Baselitz, Anselm Kiefer, Marcus Luepertz son algunos de los artistas de este arte.

Arte frontera

Se inicia en Estados Unidos, trata de elevar el arte popular a la categoría del gran arte a través de obras tipo graffiti. Tienen diferentes inspiraciones: primitivismo, Dubuffet, Picasso, Pollock. Su autor más destacado es Jean-Michel Basquiat.

Neomexicanismo

Hacia mediados de la década de los ochenta, la escena plástica mexicana se caracterizará por una creciente producción enfocada en los imaginarios –estereotípicos o reciclados– históricamente relacionados con “lo mexicano” y “lo nacional”. A través de la figuración, las obras se apropian –mediante la cita, el collage, la parodia o la alegoría– de diversos acervos icónicos, provenientes de la cultura popular, los medios masivos, la religión, la herencia prehispánica y la historia nacional. Los artistas, mayoritariamente de una misma generación, se interesan por los valores tradicionales de “mexicanidad”, y revisitan sus fuentes, logrando a veces cuestionarlas y subvertirlas. Estos lenguajes serán reconocidos y algunas veces estigmatizados por la crítica de la época como Neomexicanismo. (<http://mam.org.mx>) El neo

mexicanismo es un estilo, una línea formal de pintura, una generación de pintores formados académicamente que compartieron percepciones en común, tanto técnicas como políticas, y que resultaron ser los principales cuestionadores de la modernidad nacional o, para usar una nomenclatura más precisa, de la posmodernidad mexicana.

Haciendo un acomodo cronológico, se puede corroborar que estos pintores fueron los primeros que en México intervinieron los lienzos con objetos encontrados, crearon otros ángulos para el arte objeto y presentaron sus denuncias sociales de una forma más accesible. Esto se debe a que, en su mayoría, son pintores figurativos. El neomexicanismo se encuentra sostenido en dos ejes: 1) imágenes nacionales, 2) discurso sexual. Se podría nombrar un tercero, pero ésta opción no funciona como un simple inciso, ya que es su principal atractivo y su principal error (además del de utilizar como influencia directa a Frida Kahlo): el sentimentalismo.

El sistema de imágenes neomexicanista se sitúa en la añoranza, en los amores olvidados, en las fotografías familiares. Una revisión menos somera permite ver que este lagrimeo es un poco más turbio de lo que aparenta. Cuando los neomexicanistas retoman lo nacional no se refieren al patriotismo sino a lo popular, pero a lo popular mutilado. Hay referencias constantes a los juguetes típicos, a las calaveras decoradas, a los charros y a la pintura novohispana como los ex votos y los altarcitos para la oración mestiza de los santos patronos. Estos signos tienen dos vertientes. La primera es obvia: la carga emocional de la artesanía. La segunda es sustancial: los neomexicanistas proponen estas imágenes como mutantes de la civilización: el imaginario popular se integra a la farsa que significa la modernidad priista creando un contraste: por un lado se tienen enormes edificios y el nacimiento de instituciones y por el otro las grandes crisis económicas por donde desfilan los ángeles, los castillos de cohetes y los toritos, los principales afectados de la traición política. (Mendoza, 2012)

2.7 EL CINE EN LA POSTMODERNIDAD

Tras la finalización de la Segunda Guerra Mundial el cine experimentó una considerable expansión. El dinero vuelve a afluir a los estudios de rodaje y se multiplican los proyectos. El cine que se filma varía mucho de unos países a otros. En una Italia destrozada por la reciente guerra, aparece el llamado cine “neorrealista”, un cine testimonial sobre la realidad del momento, hecho con pocos medios materiales pero con mucha humanidad, preocupado por los problemas del individuo de la calle. “Roma, ciudad abierta” (1944–46), de Rossellini, “Ladrón de bicicletas” (1946), de Vittorio De Sica, o “La terra trema” (1947), de Visconti, suponen una mirada sobre los problemas de subsistencia de los más humildes. Este genuino género italiano dio al cine una interminable lista de éxitos. El impacto producido en los espectadores de los diferentes países fue muy considerable y muchos de esos títulos sirvieron para numerosas sesiones de cine-forum. Los norteamericanos se aficionaron a filmar historias fuera de los estudios aprovechando los escenarios naturales; el “cine negro” –policiaco– fue uno de los géneros que más se rodó en las ciudades. Se hicieron películas inolvidables y la aceptación popular fue más que notable. En los EEUU, las películas oscilan entre un tono pesimista donde los personajes reflejan los padecimientos y angustias pasadas a lo largo de la guerra o como consecuencia de ella, o bien se inspiran en la comedia o el musical porque el público –a la vez– necesita “olvidar”.

Los años 50, superados ya los efectos de la guerra, suponen para los norteamericanos una nueva etapa que cambió su estilo de vida, especialmente en todo lo referido al ocio. La multiplicación de los televisores se convirtió en un grave peligro para el cine. El número de espectadores va disminuyendo paulatinamente y suenan las alarmas para la gran pantalla. Hay que reaccionar y se decide hacerlo dando al cine lo que la televisión no puede:





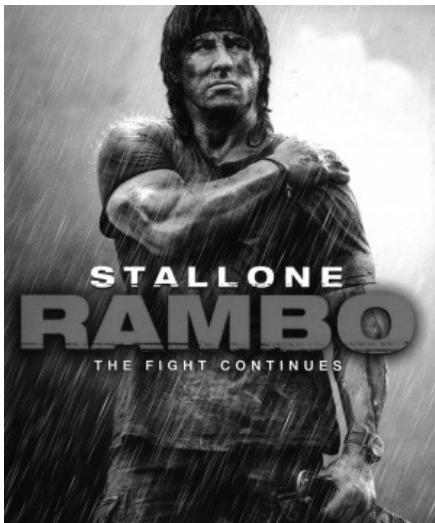
espectacularidad, grandes horizontes. Así es como la pantalla se agranda. Se trata de mostrar imágenes de gran tamaño. La técnica se esfuerza y van apareciendo el Cinerama, el Cinemascope, el relieve, la VistaVisión. Se imponen los musicales –como “Cantando bajo la lluvia” (1952), de S.Donen y G.Kelly–, y las superproducciones. Se busca la espectacularidad. Del mismo modo aparecen los nuevos mitos de la pantalla que rompen todos los moldes existentes hasta ese momento. Marlon Brando, James Dean o Marilyn Monroe encabezan una larga lista de auténticos monstruos de la interpretación. Los jóvenes se convierten en el sector más deseado por el séptimo arte: estamos en la época del rock. También es la década de los grandes melodramas y la de la consolidación de otros géneros como el thriller; el gran Hitchcock nos ofrece títulos de este género, como “Vértigo” o “La ventana indiscreta”.

A finales de los años 50, el cine francés se encontraba estancado por los productos clásicos que salían de sus estudios. Era un cine que no había evolucionado. Pero hizo su aparición una nueva generación de directores que aportaron una corriente de oxígeno al cine, bajo la denominación “nouvelle vague”, un cine hecho con pocos medios (al igual que el neorrealismo italiano) pero con importantes innovaciones estéticas, como demostró el film de Godard, “À bout de souffle” (1959), que supuso una ruptura con el lenguaje cinematográfico habitual hasta ese momento. Otros realizadores como Resnais, Truffaut, Chabrol, Malle o Rohmer siguieron los mismos pasos, aunque cada uno desde su estilo personal formando un importante grupo de cineastas que elevó el prestigio del cine francés a elevadas cotas. Paralelamente aparece el “cinéma vérité”, de tendencia documentalista, que busca captar la vida tal como es. A lo largo de los años 60 surgirán también nuevos cinemas: En Suecia, Ingmar Bergman, asume un cine introspeccionista donde la psicología de las personas, sus angustias y sus dudas existenciales, pasan a ser el referente principal. “El manantial de la doncella” fue su primer éxito entre nosotros, título avalado por el premio conseguido en el prestigioso festival de cine de Valladolid. Italia, aportó una nueva ola de directores como Antonioni, Pasolini, Bertolucci, Visconti y Fellini que, optando por un tipo de cine poético, dieron una memorable lista de títulos a la historia del cine. Mientras que Antonioni –autor de “La aventura”

(1960)– indaga en el comportamiento de los personajes, Fellini se distingue por su cine rico en propuestas fantasiosas y oníricas, siendo una muestra los films “Ocho y medio” (1963) o “Amarcord” (1974). Gran Bretaña, con el “free cinema” se encuadra dentro de una estética contestataria, crítica para con su sociedad puritana y clasista; plantea las inadaptaciones sociales que ocasiona la vida en las grandes ciudades industriales y la soledad del hombre contemporáneo en ellas. Los cineastas más representativos han sido Lindsay Anderson, Tony Richardson o Karel Reisz. En la Alemania federal, el “nuevo cine alemán” generó cineastas como Fleischmann, Kluge, Schlöndorff, Straub, Fassbinder, Herzog o Wenders. Los años 70, además de iniciar su andadura con el comienzo de la saga de “El Padrino” vieron nacer el llamado cine catastrofista. Era espectacular, se basaba siempre en catástrofes de todo tipo: aviones que sufren averías en pleno vuelo, barcos gigantes que se accidentan en plena travesía, edificios de dimensiones colosales que se incendian, monstruos de tamaño descomunal que ponen en peligro la vida de los seres humanos y las ciudades y una variedad de fenómenos atmosféricos como terremotos, inundaciones, tsunamis, etc. Y siempre figurando en el reparto varios actores veteranos y de reconocido prestigio, como gancho comercial. Después de unos años de ese cine espectacular se impone la recuperación de la superproducción desde el punto de vista de la calidad y de la rentabilidad, concretamente de la mano de Georges Lucas –autor de “Star Wars” (1977)– y de Steven Spielberg, realizador de “Encuentros cercanos del tercer tipo” (1977)–. Paralelamente, otros directores apuestan por un cine igualmente comercial pero tratado con un estilo de realización muy personal y creativo, como Ford Coppola, Scorsese, Brian de Palma, Burton, Lynch... Son unos años en los que o se cuestiona todo – como en el caso de los films sobre Indochina– o se retorna al pasado con nostalgia; abundan los “remakes” y el cine fantástico.

En los años 80, la aparición e introducción del vídeo, y el aumento de los canales televisivos por vías diferentes, hacen que el público vea más cine que nunca, pero sin salir de casa. Hay que ingeniarse de nuevo para





buscar la espectacularidad para atraer a los espectadores hacia la sala oscura. Actores musculosos se convierten en héroes de la pantalla en títulos violentos cuando no reaccionarios (Rambo). Frente a este cine consumista aparecen autores más preocupados por los temas políticos y, sobre todo, por la injerencia de los EEUU en otras zonas. También son tiempos de grandes melodramas y de recuperación de la comedia; en ésta última destaca Woody Allen. La llegada del fenómeno de la globalización de la economía empuja al cine norteamericano a una alianza con la industria electrónica oriental.

Comenzada la década de los 90, la crisis de ideas se apoderó del cine norteamericano; así que decidió inspirarse en los

héroes del cómic, aprovechándose de los nuevos procedimientos para la creación de efectos especiales. A partir de este momento los ordenadores se convierten en elementos imprescindibles para el rodaje de los títulos más destacados.

También algunas series históricas de televisión serán objeto de versiones para la gran pantalla. Géneros como la comedia clásica, los grandes dramas, los dibujos animados, el fantástico o el western han retornado con fuerza; géneros tradicionales a los cuales se les ha de sumar el sexo como ingrediente importante en diversos films y la aparición de un nuevo grupo de actores jóvenes conocidos como la “generación X”, además de actores infantiles intérpretes de películas familiares. Actualmente, el procedimiento basado en la fotoquímica se alía con las nuevas tecnologías electrónicas y de los estudios salen películas donde el ordenador ha tenido mucho que ver en el proceso de obtención o manipulación de las imágenes. Hombres de carne y hueso transformándose en hombres cibernéticos, los grandes saurios paseándose en pleno siglo XX, protagonistas dando la mano a personajes muertos hace décadas, cosas que eran inimaginables. (Pérez, 2008)

CAPÍTULO III: LA CULTURA GEEK



PRESS START

3. CONSTRUCCIÓN DEL CONCEPTO GEEK

Actualmente no se tiene un conocimiento en específico del origen de la palabra Geek como tal, debido a que algunos lo relacionan con las personas del circo que se caracterizaban por realizar actos extraños, otros le adjudican este término a los fieles seguidores de la ciencia y la tecnología, y otros lo definen como nerds, sin embargo, todas estas personas tienen algo en común y esto es que la sociedad los clasifica como “raros”, ya sea por la forma de hablar, de vestir o de actuar, la gran mayoría los clasifica como fenómenos de ahí que también se les llame frikis.

El Geek está catalogado como una cultura que tiene comportamientos y creencias diferentes a los de la cultura dominante, formada a partir de sus creencias, preferencias musicales, políticas, estéticas, e inclusive una mezcla de estas las cuales se verán reflejadas por su vestimenta, los gustos y su comportamiento ante la sociedad actual al igual que por ciertos símbolos creados por ellos mismos o de los cuales se hace una apropiación de objetos e íconos que representan su ideología, que es una característica de los Geeks: si no les gusta algo lo hacen ellos mismos, con esto me estoy refiriendo a las cuestiones de mercadotecnia pues si nos les convence lo que encuentran en el mercado como alguna playera, ellos mismos la hacen con su propio estilo.

En palabras de Jhon Katz, Geek es un miembro de la nueva élite cultural, amantes de la cultura pop, comunidad techno-centrada de descontentos sociales. La Mayor parte de los Geeks sobrepasaron los sistemas sofocantemente faltos de imaginación educativos, donde ellos fueron rodeados por valores sociales desagradables y hostiles, pero que han construido la cultura libre y más inventiva sobre el planeta: La Internet y el World Wide Web. Ahora controlan los sistemas que controlan el mundo. (Katz, 1999)

En la actualidad este término se le adjudica a los fieles seguidores de la tecnología, a los seres cuyo estilo de vida son los comics, las convenciones cinematográficas, los videojuegos, la música extraña, los libros de ficción, el manga, la fantasía, el anime, el conocimiento impecable de los diálogos de las películas o las series de su agrado.

Sin embargo, hoy en día debido a los avances tecnológicos y su fácil acceso a ellos, este

término ya no es solo adjudicado a una cierta parte de la sociedad, sino que ahora ser Geek es “in”, y con esto se ha generado una comercialización muy grande, ya que ahora nos topamos en todos lados con productos algunos como playeras, stickers, muñecos e imágenes en general que hacen referencias a películas o personajes que forman parte de los ídolos de los Geeks. Esto ha originado que se conozca muy poco sobre esta cultura y se llegue a confundir el uso de términos y referencias alusivas a este mundo “raro” como suelen llamarle, pero ¿de dónde viene la palabra Geek? ¿cuántos tipos de Geek hay? ¿qué los diferencia entre ellos?.

Para comenzar la palabra Geek tiene varios sinónimos como son friki, hacker, nerd, otaku, entre otros, pero esto depende del tipo de Geek que se sea pues no todos son lo mismo por ejemplo existe el Trekkie los cuales son fieles seguidores de Star Trek, o el Otaku que son los aficionados del manga y el anime, así de igual manera hay varias categorizaciones que hacen a una persona ser parte de esta cultura como por ejemplo la vestimenta aunque algunos suelen vestir de forma casual, otros se caracterizan por vestir con playeras con códigos que sólo entre ellos entienden o con personajes de algún videojuego, esto depende del tipo de Geek que sea, en cuestiones musicales suelen escuchar grupos poco comunes o más bien que no son los que sigue la mayoría de la sociedad por ejemplo Kraftwerk, Crystal Castels, Chemicals Brothers, Thom York, Daft Punk o suelen escuchar sound traks de las películas de su agrado e inclusive de los videojuegos que acostumbran jugar, de las series de televisión o caricaturas que ven.

En sí se podría decir que el Geek nació a la par de la tecnología y pues algo tiene de cierto pues fue gracias a los avances tecnológicos y el mundo de lo desconocido que se fue creando este gusto por todo lo que comenzaba a estar a su alcance y lo que quería llegar a tener por ejemplo las naves espaciales que marcaban un futuro idealizado de ahí que la ciencia ficción sea una de sus aficiones las cuales se ven reflejadas en películas como Blade Runner, Metrópolis, Star Trek, Star Wars, Encuentros cercanos del tercer tipo, Crónicas marcianas, Fahrenheit 451, entre muchas otras películas del género.

Este tipo de aspectos también llegó a influir en la forma de pensar de los seguidores de estos géneros pues llegaban a actuar como sus personajes favoritos o vestirse como ellos (a esta acción se le llama “cosplay” que es la representación de personajes de ficción mediante la utilización de disfraces que asemejan la indumentaria característica del personaje), inclusive de ahí la creación de las convenciones por ejemplo de cómics las cuales eran para compartir

3.1 INFLUENCIAS EN LA CULTURA GEEK Y CÓMO SE RELACIONAN ENTRE ELLOS

Los medios visuales son los principales recursos utilizados por los Geeks, pues su común estar horas frente al ordenador en alguna red social, jugando algún juego ya sea por este medio o por cualquier tipo de consola como Play Station, Xbox, PSP o Wii, o simplemente navegando por internet viendo cuál es el factor dominante del día dentro de su mundo como un nuevo juego, la reseña del mismo o descubriendo algún nuevo truco sobre el juego del momento, sin embargo, todo esto tiene un origen, desde un punto de vista meramente tecnológico, puede decirse que la década de los sesenta, una etapa de formación en la historia del ordenador moderno, constituye la época prehistórica de las formas y los géneros culturales del mismo, (Darley, 2002, 29) con el paso del tiempo los ordenadores han ido mejorando sus características haciéndolas más accesibles y con mejores características como la memoria RAM, la capacidad del disco duro, el procesamiento de imágenes, mismo que se volvió vital para medios como el cine y la televisión pues a través de este podían hacer más atractivos los programas, los espectaculares o las películas que llegaban a pasar ahí, donde la interacción se vuelve un punto importante aunque decir interacción no sólo abarca la relación medio – usuario sino que la interacción que había entre los diferentes medios existentes era muy común lo cual sigue vigente hasta la fecha pues es común que una serie de televisión sea llevada al cine o la trama de algún cómic salga en la televisión o directamente en el cine lo cual hace que sea tenga un flujo constante.

Las influencias directas que engloban al concepto Geek son las siguientes: Ciencia ficción donde se crean mundos inexistentes base de un futuro prometido que no ha llegado aún; Cine y Televisión por medio de la cual se representa todo un estilo característico de esta cultura a través de series de televisión, caricaturas, películas, inclusive en la vestimenta característica de los Geek como lentes de pasta, camisetas a cuadros o con estampados de sus personajes favoritos o frases preferidas; Juegos, en los cuales llegan a tomar su papel muy importante tratando de ser siempre el mejor; Cómic, que la mayoría de las veces están ligados con los otros medios como cine y televisión; y finalmente la tecnología digital la cual actualmente es más que influyente gracias a los avances de la época.

3.1.1 CIENCIA FICCIÓN

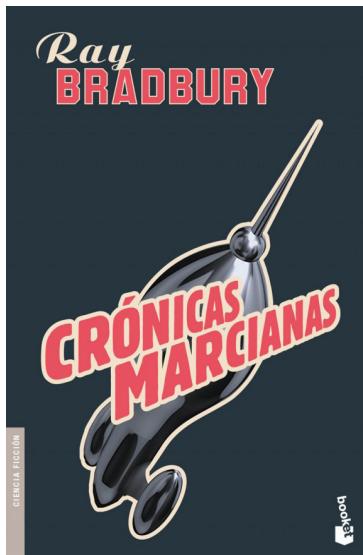
Un tema muy influyente en la cultura Geek es la ciencia ficción la cual surge en los años 20's y tuvo su auge durante la segunda mitad del siglo XX gracias a la idea que se fue



creando en las personas acerca del futuro, esto llamó la atención porque siempre se había hablado del presente y el futuro únicamente era un tiempo, sin embargo en la ciencia ficción el tema principal es el futuro y al ser incierto llamó mucho la atención de la sociedad de esa época aunque es cierto que en pleno siglo XXI se sigue pensando en esto aunque tal vez no con el mismo asombro que se tenía anteriormente pues pensar en viajes interestelares, realidad virtual, conquista del espacio, el fin del mundo, mutaciones, robots, existencia de civilizaciones alienígenas, entre muchas otras cosas inimaginables fueron características de la sociedad postmoderna. El término “ciencia ficción” fue acuñado en 1926 por Hugo Gernsback cuando lo incorporó a la portada de una de las revistas de narrativa especulativa más conocidas de los años 1920 en Estados Unidos: *Amazing Stories*). El uso más temprano del mismo parece datar de 1851 y es atribuido a William Wilson, pero se trata de un uso aislado y el término no se generalizó con su acepción actual, hasta que Gernsback lo utilizó de forma consistente (después de hacer un intento

previo con el término “scientifiction”). Hasta el año 1926 la ciencia ficción no existía como tal y recibían diversos nombres, tales como “viajes fantásticos”, “relatos de mundos perdidos”, “utopías”, “romances científicos” o “novelas científicas”.

Las primeras revistas que tocaron este tema fueron: *Weird Tales* y *Amazing Stories* que fue la primera de todas ellas en dedicarse de forma exclusiva a la ficción de corte científico y tuvo una larga trayectoria. Sus primeras historias eran principalmente reimpresiones de obras de Poe, Wells y Verne; pero también se publicaron relatos inéditos de gente como Burroughs y Merrit. *Amazing* se puede considerar como la revista más influyente



durante muchos años y un punto de referencia durante todo el curso de su existencia, así como esta surgieron muchas otras revistas que tocaban este tema al igual que varios libros considerados clásicos como son: Crónicas marcianas o Fahrenheit 451 de Ray Bradbury, Mercaderes del espacio de Frederik Pohl y Cyril M. Kornbluth, Dune (1965) de Frank Herbert.

Más que humano de Theodore Sturgeon; sin olvidar El fin de la eternidad de Isaac Asimov, y Lotería solar o El hombre en el castillo de Philip K. Dick. Algunas de ellas serían adaptadas al cine o la televisión como es el caso de Clock Orange de Anthony Burgess, entre muchas otras.

La ciencia ficción tuvo una gran influencia en medios como son la televisión, el cine, las historietas, los libros y las revistas siendo estos atractivos para los Geeks pues creaban mundos alternos difíciles de entender para algunos pero que estaban relacionados con sus intereses: la tecnología y lo desconocido.

El mundo de la ciencia ficción es muy amplio y se pueden encontrar objetos voladores como naves, autos, motocicletas, bicicletas y patinetas, robots, cyborgs, aliens, entre otros objetos mencionados anteriormente, los cuales son fáciles de encontrar aparte de los artículos de colección en objetos de la vida cotidiana como son memorias USB, lámparas, llaveros, playeras con imágenes de naves y un sin fin más de objetos considerados como de colección.

Dentro de este rubro podemos encontrar dos tipos de estética características de la ciencia ficción: el cyberpunk y el steampunk, la primera clasificada por estar compuestos por lo “mejor” de la alta tecnología un ejemplo serían los hackers pues por lo general tienen a tener ordenadores compuestos por discos duros y lectores o quemadores de dvd's externos, ejemplos en el cine serían películas como Wall-E, Blade Runner, Un mundo feliz de Aldous Huxley, Robo-cop y The Matrix, por mencionar solo algunos, son los que muestran personajes pertenecientes a este género.



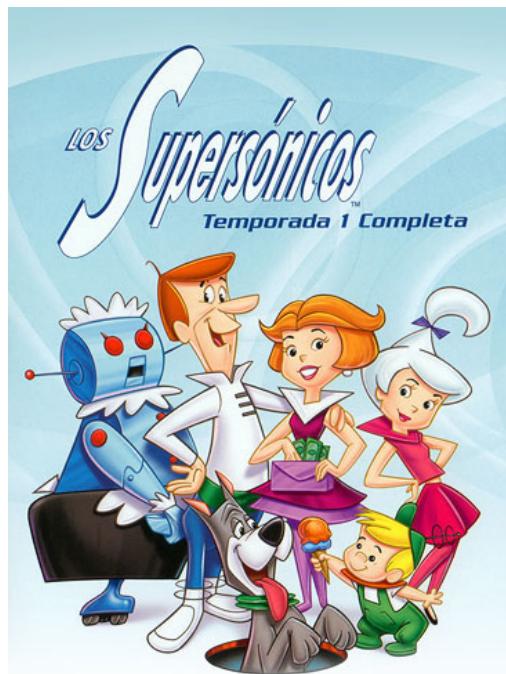
Contrario a esto se encuentra el Steampunk, donde los avances científicos son sustituidos por la tecnología a vapor.



3.1.2 CINE Y TELEVISIÓN

Siendo la cultura cinematográfica muy amplia no podía faltar esta dentro de las influencias de los Geeks pues es ahí donde se mostraban casi desde sus inicios historias fantásticas que las hacían suyas y prometían un futuro que no ha llegado, aún, el séptimo arte estaba conformado por robots, androides, ovnis, extraterrestres, naves espaciales, cyborgs, seres superdotados, y todo aquel mundo irreal que se esperaba alcanzar, esto atrajo mucho a los Geeks pues era un mundo fascinante y poco entendible pues la tecnología como tal, no hablando desde el punto de vista del ordenador sino de los aparatos tecnológicos que se dieron con la revolución industrial, era el mundo atractivo para ellos la cual influyó mucho también en la ciencia ficción, a mediados de los ochentas Hollywood comenzó a intentar otro tipo de técnicas cinematográficas, donde por medio del ordenador introduciría un nuevo grado de libertad expresiva en los medios ya consolidados de la fotografía y el cine, que por un lado mantendría el aspecto tradicional de la fotografía pero que, al mismo tiempo, la liberaría de sus ataduras referenciales, (Darley, 2002, 39) estos son los efectos visuales conseguidos por medio del ordenador donde películas como Almas de metal (Westworld, 1973), Mundo futuro (Futureworld, 1976), Tron (1982), Star Trek II: La ira de Khan (Star Trek II: The wrath of Khan, 1982) y Starfighter, la aventura comienza (The last starfighter, 1985) se consideran actualmente películas claves en la historia del cine digital. Esta última fue aclamada en el momento de su estreno como un hito dentro de los gráficos realistas generados por ordenador, y constituyó el comienzo de la conquista gradual, pero definitiva, de Hollywood por parte de los ordenadores. (Darley, 2002, 39)

De igual manera en la televisión se transmitieron series con personajes idealizados tanto animados como normales que formaron parte de estos gustos Geeks como por ejemplo Los Supersónicos, Laica, Doc



tor Who, Star Trek, Flash Gordon, Star Wars, Battlestar Galactica, The X-files, Robocop, Smallville, El Hombre invisible, Spiderman, Futurama, entre muchas otras series que formaron parte de este nuevo modo de vida, en la actualidad y debido al auge que se tiene sobre la cultura Geek, se están transmitiendo programas como The Big Bang Theory que hacen referencia a toda esta cultura pues los personajes hablan, se visten y actúan como un auténtico Geek, aunque se podría pensar que



estos son ahora un gusto común y sólo tienen la finalidad de divertir, esta serie o “V” son series que no a todos les llegan a agradar pues por ejemplo en el primer caso llegan a realizar chistes que no cualquiera podría entender o hacen alusión a programas como Star Trek o convenciones de Cómics que no cualquiera conoce y esto hace que se llegue a perder un poco el interés por parte de algunos.

Así como estos ejemplos tanto en el cine como en la TV se encontrarán infinidad de series y películas que abarquen este gran mundo Geek pues ha tenido un gran recorrido en la historia y la mayoría de las veces series de televisión o caricaturas son adaptadas al cine y viceversa.



3.1.3 JUEGOS

Infinidad de juegos se encuentran en el medio, ya sea por internet, por alguna consola de video, vía celular, iPod, Tablet, barajas, entre muchos otros, sin embargo los juegos forman parte de la cultura Geek pues un tipo de geek es el gamer, sin embargo, este es un apartado un poco amplio ya que debido a todos los medios que se acaban de mencionar hay una gran

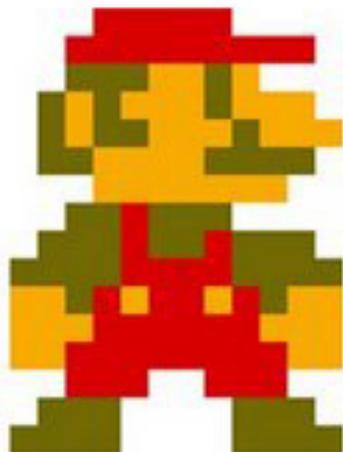


diversidad de juegos, de rol, aventura, de acción, de mesa, de estrategia o de simulación, juegos como Space War, Pac-man, Pinball, Snake, Alien vs Predator, Street Fighter, 1942, Aqua Jack, Arkanoid, Bubble Bobble, Donkey Kong, Mario Bros, House of the dead, Pang, Puzzle Bobble, Space Invaders, Sunset Riders, Tetris, Sudoku, Cubo Rugby, Halo, Final Fantasy, Dundeons and Dragons, entre muchos otros, forman parte de esta cultura, un geek se puede pasar todo un día e inclusive días jugando llegando a crear su vida dentro del juego pues hay algunos como The Sims donde puedes crear tu mundo, e interactuar con otras personas sin la necesidad de tener que salir de tu casa creando un mundo alterno donde uno tiene el poder de

hacer y deshacer lo que sea e ir a cualquier lugar con la ventaja de que el mismo juego está en diferentes formatos (celular, ordenador, Tablet, Consola de video...).

De todos estos juegos el primer juego que salió fue Space War, que fue creado por unos científicos informáticos en los años sesenta, considerado un juego de tipo shot-em-up pues consistía en dispararle a los marcianitos que aparecían en la parte de arriba y que a su vez disparaban a la nave espacial que se estaba manejando. Obviamente los gráficos eran básicos pues no se contaba con los pixeles que hay en la actualidad y estos empezaron con 4 bits que fue de 1972-1977 destacando consolas como Magnavox Odyssey, Magnavox Odyssey 100, Magnavox Odyssey 200, Atari Pong, Coleco Telestar. Luego fueron de 4 bits de 1978-1984 con consolas como Fairchild Channel F, Game & Watch, Atari 2600, Videopac G7000, Intellivision, Atari 5200, Vectrex, Arcadia 2001, ColecoVision, TV-Game 6, Sega SG-1000. De 1985-1992 fueron de 8 bits destacando el Atari 7800, Nintendo Entertainment System, GameBoy, Sega Master System, Sega Game Gear, PV-1000, Epoch Cassette Vision, Super-game VG 3000; de 1993-1995 predominaron los 8 bits con consolas como Sega

Mega Drive, Neo-Geo, Super Nintendo Entertainment System, TurboGrafx-16/PC Engine, CD-TV, CD-i; de 1996-2000 destacaron los gráficos de 32 y 64 bits con Sega Mega Drive, Neo-Geo, Super Nintendo Entertainment System, TurboGrafx-16/PC Engine, CD-TV, CD-i. Del 2001-2004 se manejan los 128 bits creando unos gráficos mucho mejor a los que se veían manejando pues los personajes ya tienen más características gráficas, aquí destacan el Sega Dreamcast, PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube Y GameBoy Advance. Del 2005 a la actualidad los gráficos han sido modificados con cierta perfección y realismo pues hay consolas como el Play Station 3 donde sus gráficos ya son en 3D e inclusive algunos como el Xbox y el Wii ya tienen una interactividad mayor con los jugadores como con The Rock Band, las consolas que destacan en estos años son el Wii, Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi, Nintendo DSi XL, PlayStation Portable, PlayStation Portable Go, Gizmondo, Gp2x, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, PlayStation Vita, Neo Geo X, Ouya, Wii U.



Mario Bros a través del tiempo

También dentro de este ámbito se llegan a encontrar juegos de películas, cómics o programas de televisión, lo cual lo hace más interesante pues en ocasiones la similitud que manejan es un factor clave dentro del juego aunque en ocasiones sale primero el juego y luego la película como es el caso de Silent Hill que salió en 1999 para play station y en 2006 fue llevada al cine o Resident Evil.

A los jugadores que pueden pasar horas jugando algún juego pero con la característica de llegar al fin del juego y si se puede con el mejor record posible se les llama gamers. Ellos conocen muy bien de videojuegos, trucos y versiones con la finalidad de aprovechar el juego al máximo, se pueden encontrar varios tipos de gamers: retrogamer, hardcore gamer, noob progamer y cheater, esto sin importar la plataforma que usen para jugar (computadoras o consolas). El retrogamer se caracteriza por ser aquél jugador nostálgico que se desvive por jugar videojuegos antiguos teniendo un conocimiento amplio sobre los mismos, el hardcore gamer es el que pasa bastante tiempo jugando ya sea de manera él solo o con cualquier otro jugador a diferencia del noob quien es inexperto en cuestiones de juego y únicamente juega por jugar; el progamer es aquel que juega de manera profesional, conoce de atajos, errores en el juego, historia y todo lo necesario para ser simplemente un excelente jugador llegando a competir en las World cyber games que son competencias donde se demuestra quién es el mejor), finalmente se encuentra el cheater quien es aquél por el cual los juegos llegan a ser manipulados de tal modo que afecta a otros jugadores beneficiándose él mismo.

3.1.4 CÓMICS

Los cómics son muy seguidos por los Geeks debido a la introducción de la mitología aventurera que se dio con la Segunda Guerra Mundial pues los caricaturistas comenzaron a dibujar de una manera distinta saliendo de los tediosos trasos que se iban haciendo con anterioridad. Dentro de la cultura Geek se encuentran los Otakus siendo estos los aficionados al manga y al anime donde el segundo es una palabra utilizada en Japón, tomada del francés, para designar a cualquier obra de animación, fuera de este país, se usa este término para referirse a las obras de animación cuyos elementos intelectuales y técnicos tienen su origen en Japón, este género narrativo es una mezcla principalmente de las culturas japonesa y occidental, del género occidental rescata algunos arquetipos de personajes, presentación en capítulos de misma duración y técnicas de animación entre otras cosas al igual que conceptos tradicionales japoneses como el énfasis en la vida cotidiana y el estilo tradicional de dibujo japonés modernizado. Además se pueden presentar otros tipos de mitologías, como la griega, china, escandinava incluyendo la importancia de otras religiones, como el Hinduismo y el Cristianismo.

El manga se aplica comúnmente para referirse a las historietas japonesas teniendo sus orígenes en los antiguos grabados y litografías japonesas, nace de la combinación de dos tradiciones: La del arte gráfico japonés, producto de una larga evolución a partir del siglo XI, y la de la historieta occidental, afianzada en el siglo XIX. El Manga se diferencia del comic en tamaño: un solo volumen puede ser tan grueso como un libro.

Contrario a esto están los cómics de Marvel, empresa creada por Martin Goodman en 1939, bajo el nombre de Timely Publication (nombre original de la empresa) salió la primera publicación “Marvel Comics” de donde salieron la Antorcha Humana, el antihéroe Namor y el Ángel, creados por Carl Burgos, Bill Everett y Paul Gustavson respectivamente, personalidades como el guionista y editor Stan Lee y los dibujantes Jack Kirby, Steve Ditko, Don Heck, Joe Sinnott, Dick Ayers y Paul Reinman, formaban parte del equipo de trabajo de Goodman en su primera etapa, hasta que en 1961, la editorial que habría de ser Marvel Comics destacaba por sus cómics de monstruos y por el trabajo de dos de sus dibujantes, Jack Kirby y Steve Ditko quienes en Noviembre de 1961 publican The fantastic four siendo este el punto de partida



para la realización de otras series y personajes, como el Hombre Hormiga en el Tales to Astonish de enero de 1962, The Incredible Hulk en mayo de 1962, Spider-Man en el último número de Amazing Fantasy en agosto de 1962, Thor el número de Journey Into Mystery de agosto de 1962, Iron Man en el número de Tales of Suspense de marzo de 1963, la Avispa en el número de Tales to Astonish de junio de 1963 y el Doctor Extraño en el número de Strange Tales de junio de 1963, The Avengers y los X-Men en el mismo año, Daredevil, quien aparecería en el título homónimo en abril de 1964, mientras que personajes de los años 40 como Namor y el Capitán América protagonizarían sus propios seriales, el primero en Tales to Astonish y el segundo en Tales of Suspense,

en agosto de 1965 y noviembre de 1964 respectivamente. El último personaje de aquella etapa sería Nick Fury, un personaje que protagonizaba historietas bélicas desde 1963, pero que sería remozado a partir del número de Strange Tales de agosto de 1965, convirtiéndose en un agente secreto integrado dentro del universo ficticio de Marvel.

La empresa también llevó sus personajes al cine pero sus primeros intentos de Marvel por producir películas de sus personajes tuvieron, en el mejor de los casos, escaso éxito. Las películas para televisión de Doctor Extraño y Capitán América no lograron conectar con el público.⁸⁹ Aunque Stan Lee pasó buena parte de los años 80 y 90 buscando productores interesados en hacer películas con personajes de Marvel, los resultados fueron igualmente pobres, como Howard el pato en 1986, El Castigador en 1989 o Capitán América en 1990. Una película centrada en Los 4 Fantásticos fue producida en 1994 pero nunca llegó a comercializarse, lo que da una idea de su calidad.

No obstante, la suerte de las películas de Marvel cambiaría a partir de 1997 con el estreno de Men in Black, Blade al año siguiente y, sobre todo, X-Men en 2000, que recaudó 54 millones de dólares en su primer fin de semana. Seguirían otras películas, como la primera trilogía de Spider-Man iniciada en 2002, las secuelas de X-Men y las películas centradas en diferentes personajes del universo Marvel. El éxito de estas películas llevó a un litigio entre la editorial y Stan Lee, la cara pública de Marvel, en 2002. Stan Lee demandó 10 millones de dólares en concepto de beneficios por las películas y las series televisivas, basándose en un contrato entre él y Marvel de 1998.

Aunque las películas de personajes Marvel fueron realizadas en un primer momento en colaboración con diversos estudios cinematográficos sin conexión directa con el mundo del cómic, Marvel Studios se ocupó a partir de 2008 de producir sus propias películas. Los resultados de la implicación directa de Marvel en la producción de sus películas han sido dos películas de Iron Man, la segunda entrega de Hulk, Thor, Capitán América y Los Vengadores teniendo un gran éxito en taquilla.

Marvel tuvo como competencia directa a DC Comics fundada en 1934 con el nombre de National Allied Publications siendo hasta 1937 que toma el nombre de DC Comics (DC son las siglas de Detective Comics, uno de los primeros títulos emblemáticos de la compañía), aunque recientemente ha sido adquirida como empresa subsidiaria de AOL-Time Warner. DC Comics surgió de la unión de tres compañías: National Allied Publications, Detective Comics, y All-American Publications. Las dos primeras se fusionaron a finales de los años 1930 para convertirse en National Comics (más tarde conocida como National Periodical Publications) mientras que la tercera compartía parte de las oficinas hasta que fue comprada por la primera en 1945, la primera serie de cómics publicada por la compañía fue Action Comics, publicada por primera vez en abril de 1938 por DC Comics, esta serie marca el debut de Superman, el primer gran superhéroe de la historia. Debido a la tensa situación mundial previa a la Segunda Guerra Mundial, el concepto de súper héroe creado en el primer número de Action Comics motivó un éxito sin precedentes y dio origen a una enorme cantidad de personajes similares como Batman o la Mujer Maravilla e incluso el primer equipo de superhéroes: la Sociedad de la Justicia de América (Justice Society of America), Green Lantern, Flash, Aquaman, Dos Caras, Lex Luthor, Joker, Hawkman (Hombre Halcón), Atom, Captain Forni, entre otros. A comienzos de los 80's, la nueva directora de publicaciones Jenette Kahn, su



vicepresidente Paul Levitz, y el editor Dick Giordano decidieron mejorar las condiciones de los artistas empleados por la compañía ofreciendo recompensas como royaltys para impulsar la llegada de talentos establecidos. La nueva colección los Jóvenes Titanes (Teen Titans) de Marv Wolfman y George Pérez fue un inmediato éxito con una gran estabilidad por parte de su equipo creativo disfrutando de gran popularidad entre los fans durante numerosos años lo cual dio pie a que se realizaran series limitadas como The Dark Knight Returns de Frank Miller o los Watchmen de Alan Moore atrayendo un nuevo grupo de fans a DC. La etapa de los cómics en la actualidad está teniendo un gran auge pues gracias al cine se está conociendo un poco más sobre ellos pues han sacado muchas películas sobre superhéroes, cierto es que películas de superhéroes ha habido desde ya hace un tiempo pero ahora se ha vuelto constante lo cual hace que se conozca únicamente lo que pasan en las películas y no todo lo que hay detrás.

A las historias cuyo denominador común es el protagonismo de un héroe o heroína de gran fortaleza física, tremendas habilidades guerreras y, por lo general, una gran calidad ética donde la magia es un componente fundamental en el desarrollo del argumento, la existencia y de dragones y bestias míticas es muy habitual, y por supuesto, el argumento casi único es la lucha del bien contra el mal y el triunfo inevitable de primero contra el segundo se les llama historias de rol, son mundos donde la fantasía es uno de sus protagonistas. El origen de esta subcultura proviene de la literatura fantástica occidental, ambientada en mundos medievales ficticios, donde sobresalen criaturas fantásticas como dragones, hadas, elfos, trolls, ogros, entre otros. Estas historias son caracterizadas por la presencia de seres mitológicos o fantásticos, la ambientación ficticia de carácter medieval, antiguo, indefinido o, en cualquier caso, sobre la base de sociedades tecnológicamente atrasadas, y un fuerte componente mágico y épico.

A finales del siglo XIX la fantasía épica conoció a uno de sus grandes autores, H. Rider Haggard. Aunque más conocido por su clásico Las minas del rey Salomón, Haggard exploró el género épico fantástico y la literatura fantástica en general en muchas ocasiones. Cabe señalar su novela Eric Ojos Brillantes, publicada por primera vez en 1889 y poseedora de la mayor parte de los elementos del género. Esta novela reconstruye las aventuras de un vikingo, pero a la manera de las sagas, es decir, con gigantes, reyes y geografía ficticios, abundante épica y un ambiente idealizado y poco definido. Con todo esto se convierte no sólo en una de las primeras novelas de fantasía épica sino en uno de sus hitos. Otros grandes pioneros del

género, ya en el siglo XX pero aún dentro del contexto de formación del género actual, fueron Eric Rücker Eddison con La serpiente Uróboros, que relata una guerra entre demonios y brujos, y James Branch Cabell con Jurgen (1921).

El siglo XX en gran parte es fruto de obras y personajes de principios de siglo, como Conan el Cimmerio, La espada rota, El Señor de los Anillos o La historia interminable, cuya repercusión aún es palpable hoy en día. Algunas de las más antiguas, como Conan, nacen ligadas al fenómeno de las revistas pulp entre las dos guerras mundiales, como la famosa Weird Tales, fundada en 1922. Los valores de estas obras, basados en la lucha del gran héroe contra el gran villano, la magia todopoderosa y las grandes batallas, empiezan a superarse en la década de 1990. Aquí estos estereotipos se rompen, y se empieza a deshacer la marcada dualidad entre el Bien y el Mal. También aparece un mayor componente de intriga o desarrollo social en algunas obras, que desplaza el contenido



épico sin que este deje de ser la base fundamental.

La fantasía épica se divide en varios subgéneros:

–Fantasía heroica: Como en las viejas epopeyas, el protagonista es un héroe que debe hacer frente a las fuerzas del mal, representadas por monstruos o personajes malignos, y derrotarlas.

–Espada y brujería: El contenido de la obra está fuertemente ligado a la magia y a las batallas, sin que tengan apenas relevancia las sociedades o mundos mostrados y otros aspectos de la ambientación, atendiendo más a los clichés que a la novedad. Suelen llamarse así las obras que no llegan a la calidad de la alta fantasía.

–Espada y planeta: Fantasía con cierto componente propio de la ciencia-ficción de raíz estelar.

–Alta fantasía: Historias de gran calidad literaria, donde la ambientación, la crítica velada al mundo real y la profundidad psicológica de personajes y sociedades priman por encima del personaje individual, héroe o villano, y son, en realidad, la base del argumento. No están exentas, en ocasiones, de principios morales o filosóficos. Ese subgénero se asocia, especialmente, a la mayor profundidad creada con la entrada de escritoras y personajes femeninos en él. Otra definición de la Alta Fantasía es la hecha por Fritz Leiber, que basa el nombre en

la preponderancia de la originalidad e imaginación del mundo frente a la realidad pseudohistórica del mismo, con lo cual la componente mágica tiene mucho más importancia.

Sin embargo esta definición es antigua (1966) y sinónima de espada y brujería, cuando se acababan de definir los estereotipos fantásticos y aún no había apenas obras que los profundizaran y rompieran.

–Fantasía oscura (del inglés dark fantasy): un subgénero de la fantasía heroica que puede estar más orientado tanto a la forma clásica de esta última como a la espada y brujería, pero que se caracteriza por tener elementos más propios del terror o de la demonología, a menudo con personajes centrales de un ambiguo alineamiento moral. Por ejemplo la saga de Elric de Melniboné, por el autor británico Michael Moorcock, suele citarse como un ejemplo claro de fantasía oscura. También este término ha sido utilizado para designar obras que no se relacionan con la fantasía heroica pero que tienen un marcado tono de terror, como las novelas de vampiros de Anne Rice.

–Ciclo artúrico: Relatos que cuentan una versión de las leyendas artúricas, incluyendo la magia y la épica, sin limitarse a una concepción totalmente realista tal y como pretenden mostrar las teorías actuales.

Como se puede observar este género es demasiado amplio y siempre tiende a la imaginación

y a la construcción de mundos donde los protagonistas son personas comunes que por alguna razón llegan a tener algo de “mágico” o especial en su aptitud, este género es muy seguido por los Geeks al igual que la ciencia ficción pues muestra mundos que no son reales aunque los espacios donde los ubican (la mayoría la edad media) y la vestimenta que utilizan si llegaron a formar parte de la historia.



3.1.5 TECNOLOGÍA DIGITAL

Con tecnología digital se hace referencia a todos los aparatos electrónicos que han surgido desde la invención de la computadora, esto son las tabletas digitales, las computadoras tanto Mac como PC, los celulares y los reproductores de MP3, esto con la finalidad de explicar el fácil acceso que se tiene al mundo de la información, pues actualmente y gracias al internet es muy fácil acceder a cualquier dato que se quiera desde cualquier aparato, claro siempre y cuando tenga los requerimientos necesarios por ejemplo un celular con reproductor de música, Bluetooth, cámara fotográfica, internet ya sea por medio de 3G o por WI-FI, hace que el usuario se vuelva un tanto dependiente de esto al poder acceder a ello en cualquier momento del día, antes esto era imposible pues los celulares solo tenían un uso: hablar por teléfono y era poco usado porque hasta por recibir una llamada las compañías telefónicas cobraban cierta cantidad.

Empezando con las computadoras su procesador era bastante lento y sólo servían para procesamiento de datos, esto hablando de un público estándar haciendo a un lado a los especialistas, tomando en cuenta que las computadoras comenzaron a popularizarse en la década de los 80's y la llegada de internet fue hasta principios de los 90's hay tan solo 22 años en los cuales se han sacado una infinidad de computadoras con características cada vez mucho mejores como la memoria RAM o la capacidad del disco duro, las características físicas de estas son cada vez mejores al ser más pequeñas, tener pantallas de plasma o touch lo que las hacen más atractivas, en cuanto al internet ya casi todas vienen con tarjeta de red con las cuales se puede acceder a internet de una forma inalámbrica y con la ventaja de que la velocidad de navegación llega a ser hasta de 20 MB con algunas compañías.

En cuanto a los celulares cada vez los hacen con más características como se mencionó anteriormente ya traen muchas aplicaciones y características que los hacen más accesibles, además de la gran diversidad de celulares aunque en ocasiones lo único que cambia es la carcasa pues por dentro traen casi las mismas características pero si es una gran ventaja tener todo en un mismo aparato y más accesible es su fácil transportación y manejabilidad al igual que las tabletas digitales las cuales se podría decir que son el aparato más reciente en cuanto a avances tecnológicos, aunque tal vez las características no son las deseadas pues no se pueden utilizar algunos programas o no llegan a traer lector de cd o entradas usb,



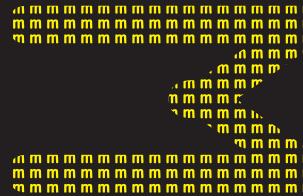
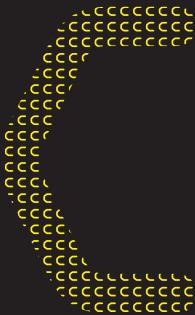
realmente son para funciones básicas como procesador de textos, biblioteca virtual, para navegar por internet o jugar aunque si han habido mejoras en estas pues empresas como Apple están comenzando a meter en sus iPads programas de diseño los cuales eran impensables de manejar en estos aparatos al ser programas muy pesados en cuanto al uso de memoria.

A donde se quiere llegar al mostrar todos estos aparatos electrónicos es a la

gran relación que tienen entre ellos y al fácil acceso del mismo aunque el gran influyente actualmente es el internet ya que la sociedad quiere estar al tanto de todo lo que ocurre o jugar algún juego en dado caso que esté en su casa y tiene un poco más de tiempo utilizará la computadora o su Tablet, si está en la calle y quiere actualizar su información en alguna red social, ir leyendo algún libro, viendo algún video o jugando un poco utiliza su celular lo cual es un tanto característico de los Geeks y gracias a la gran influencia de los medios de comunicación la sociedad actual se preocupa por adquirir todos estos aparatos sin embargo en la cultura Geek lo que los hace “diferentes” es lo que se hace con todo esto pues se puede tener el celular más reciente y no por eso se es Geek, lo que lo diferencia es tener ese mismo celular reciente pero lleno de juegos, de redes sociales, de aplicaciones, libros o historietas pero principalmente que sepa qué es lo que tiene pues es parte de “su mundo” y no solo es una moda que a final de cuentas es efímera.

Finalmente se puede apreciar la gran relación que hay entre los diversos medios de comunicación, lo cual muestra que un buen Geek nunca va a olvidar el ciclo que hay entre las películas y los videojuegos o las historietas con la televisión pues los Geeks son como grandes devoradores que no se quedan con lo que ven en un solo medio sino que tratan de absorber todo lo que pueden en cuanto a los temas de su interés y buscan siempre las relaciones o influencias que hay sobre otros temas, aunque siempre tendrán una pasión que predominará la cual puede ser cualquiera de las que se mencionó con anterioridad.

CAPÍTULO IV: PROYECTO FINAL



Una vez analizadas las influencias que conforman la cultura geek y su origen, se realizó una serie de caligramas pertenecientes a este rubro con la finalidad de mostrar las opciones que como diseñador se tienen, pues se realiza un juego entre imagen, tipografía y color que son aspectos básicos en el momento de realizar un diseño.

Un caligrama (del francés calligramme) es un poema visual en el que las palabras “dibujan” o conforman un personaje, un animal, un paisaje o cualquier objeto imaginable.

Debemos al poeta vanguardista Guillaume Apollinaire la moda de la creación de este tipo de poemas visuales en el siglo XX. La influencia de Apollinaire en la poesía posterior a 1918 supuso la creación de numerosos ejemplos de poemas visuales en diversas lenguas y culturas. Cabe recordar no obstante que los orígenes del caligrama se remontan a la antigüedad, y se conservan en forma escrita desde el período helenístico griego. La finalidad de los caligramas es que la palabra se presente como una expresión principalmente visual o auditiva, que bajo ciertas circunstancias producen un efecto todavía más profundo en el lector. <http://www.profesorenlinea.cl/castellano/Caligrama.htm>

Esta es la finalidad de este proyecto, realizar una serie de caligramas donde el texto que conforma la imagen, en este caso la historia del mismo, tenga una relación tanto informativa como sentimental en aquel que vea la imagen realizada. Esto con la finalidad de mostrar una de las opciones que se tienen en el momento de diseñar y que no es tan usada en la actualidad, siendo este un ejercicio de diseño muy interesante pues se deben de tener en cuenta varios puntos como la tipografía que se utilizará, su tamaño, si habrá que recurrir a tipografía bold, light o italic para crear cierto efecto en la imagen final como sombras o expresiones, si se le pondrá algún color en específico o se recurrirá a hacer un juego con los colores, aspectos que son básicos en el diseño.

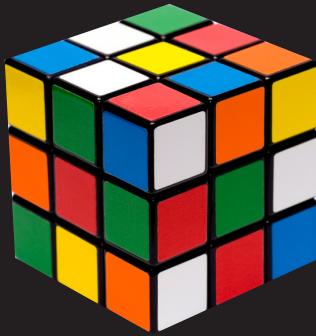
Algunas ocasiones se utiliza una palabra de las que conforman el caligrama para crear la imagen final, o una imagen que remita al texto que conforma el caligrama. En ocasiones se llegan a realizar caligramas no necesariamente con un texto informativo o poema, sino que se realizan caligramas a base de letras sin sentido que dan forma al personaje o a la imagen que se quiere lograr, esta ocasión se recurrirá al primer tipo.

En esta ocasión se seleccionaron una serie de personajes y marcas que han llegado a formar parte de toda una cultura, en este caso Geek, personajes como Mario Bros, R2D2, Pac-Man, American Capitan, Superman, Star Trek, y marcas como Apple inc., Microsoft y Rubik's cube, son los que se podrán apreciar en este proyecto.

Realizando un análisis tipográfico se consideró conveniente utilizar una tipografía como la `OCR A Std` puesto que el diseño de esta tipografía simula como si se estuviera escribiendo en una máquina de las antiguas remitiéndonos a la época donde la resolución en las pantallas no era tan buena y se notaba el pixelaje que tenía una imagen y a pesar de que el acomodo tipográfico está justificado de ambos lados se logra un juego visual al parecer que lo que está viendo es una imagen pixeleada pero si se presta atención se puede observar que en el interior de esta hay toda una historia que en este caso es el origen de cada uno de ellos. En cuanto a los colores utilizados se respetó la gama de colores de cada personaje o marca realizado, esto para darle una parte identitaria, se podrá observar también que en algunos diseños se encontrarán números como el 0 y el 1, esto es porque se hace alusión al lenguaje binario 0 y 1, que en términos electrónicos sería: línea abierta (verdadero) y línea cerrada (falso), esto sólo como parte representativa de los bites puesto que en algunas imagenes donde se utilizan no es conveniente continuar poniendo texto ya que no tendría una fácil lectura e inclusive se recurrió a esto para no dejar información incompleta por el espacio que se tiene.

Este proyecto se considera necesario como una muestra de las tantas opciones que tienen los diseñadores en el momento de diseñar y es un claro ejemplo de cómo se debe de ver a la tipografía: como una imagen, se realizó este proyecto debido a que actualmente y como se mencionó con anterioridad, debido al gran auge por lo tecnológico y por la cultura Geek en general se han realizado un número inimaginable de productos pero algunos sólo se quedan en la parte estética, es por eso que se realiza este proyecto para mostrar un diseño distinto al común y complementarlo con la parte informativa.

Al finalizar de mostrar la serie de caligramas que se realizaron se hace una muestra de 4 posibles productos en donde se podrían aplicar estos caligramas.



RUBIK' S CUBE

A mediados de la década de 1970, Ernő Rubik trabajaba en el Departamento de Diseño de Interiores en la Academia de Artes y Trabajos Manuales Aplicados en Budapest. Aunque generalmente se dice que el cubo fue construido como herramienta escolar para ayudar a sus estudiantes a entender objetos tridimensionales, su propósito real era resolver el problema estructural de mover las partes independientemente sin que el mecanismo entero se desmoronara. Rubik no se dio cuenta de que había creado un rompecabezas hasta la primera vez que mezcló su nuevo cubo e intentó volverlo a la posición original. Obtuvo una patente húngara (HU170062) en 1975. Originalmente, el cubo de Rubik fue llamado Cubo Mágico (Bűvés kocka) en Hungría. El rompecabezas no había sido patentado internacionalmente en el plazo de un año de la patente original. De esta manera, la ley de patentes impedía la posibilidad de patentado internacional. Ideal quería al menos un nombre reconocible para registrar; el acuerdo puso a Rubik en el centro de atención debido a que el cubo mágico fue renombrado como su inventor. Los primeros productos de este invento salieron a la venta a finales de 1977 en jugueterías de Budapest. El cubo mágico se unía por medio de piezas de plástico ensambladas entre sí que prevenían que las piezas se separaran, a diferencia de los imanes en el diseño de Nichols. En septiembre de 1979 se firmó un acuerdo con Ideal para vender el cubo mágico a nivel mundial, y el rompecabezas hizo su debut internacional en ferias de juguetes de Londres, París, Nürnberg y Nueva York en enero y febrero de 1980. Después del lanzamiento internacional se detuvo brevemente para que el juguete pudiera adecuarse a los estándares occidentales de seguridad y empaquetado. Se produjo un cubo más ligero e Ideal Toys decidió cambiarle el nombre; se consideraron "El nudo gordiano" y "Oro Inca", pero la compañía se decidió por "El cubo de Rubik", en mayo de 1980. Debido a que era muy caro empezaron a haber muchas imitaciones

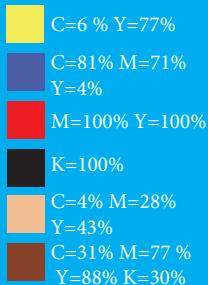
-  C=100 %
-  C=100 % Y=100 %
-  M=72 % Y=100 %
-  Y=100 %
-  M= 100 % Y=100 %

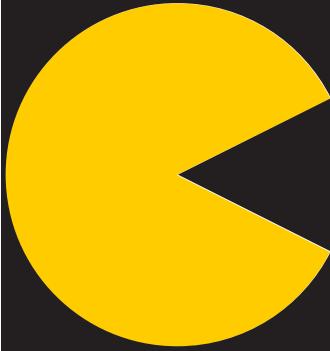


MARIO BROS

Mario es un personaje diseñado por Shigeru Miyamoto para la compañía: nintendo entertainment company. Originalmente, fue bautizado con el nombre de Jumpman, en el juego Donkey Kong en 1980 y después adquiere el nombre de mario, que es como se conoce en la actualidad. el personaje ha sido utilizado en más de 200 videojuegos diferentes, entre los que se encuentran super mario bros, super mario land, super mario world, mario kart 64, mario party, paper mario, super smash bros y super mario galaxy en 1983, fue acompañado por su querido y gran hermano luigi en otro juego arcade, llamado mario bros., el cual fue realizado a manera de spin-off de jumpman, tras su primeriza participación donde era un carpintero

Mario es un fontanero italiano y viste un oberol azul y una camiseta de color rojo y una gorra del mismo color y una M dentro de un círculo blanco. La primera imagen que se hizo de Mario Bros era de 6 Bits siendo esta una limitante para los diseñadores de Mario, pues no podían animarlo perfectamente en cada uno de sus movimientos, en ocasiones cometiendo errores como desapareciendo alguna de las extremidades del personaje. Debido a ello, optaron por agregarle ciertos detalles para solucionar dichos problemas técnicos. Fue entonces que Mario comenzó a tener camisa interior, sombrero, guantes y bigote de colores sólidos distintivos del personaje que ahora se aprecia en 3D.





PAC-MAN

Pac-Man
desarrollado por
Namco y publicado en 1980,
Pacman se convertiría en el video-
juego más famoso de todos los tiempos.
Pacman nació de la mano de Tohru Iwatani,
diseñador de Namco. Éste salió una noche para
comer pizza con sus amigos y al coger el primer
trozo y mirar la forma que quedaba, nació Pacman.
El nombre original de Pacman es Paku-Paku (que en
japonés significa comer), pero al llegar a Estados
Unidos le cambiaron el nombre a Pacman por las simil-
itudes de las palabras "Puck" y "Fuck". Algunos
datos de Pac-Man son los siguientes: El mejor
jugador del mundo fue Billy Mitchel que hace
más de 20 años consiguió una puntuación
de 3.333.360 puntos llegando al nivel
255 (penúltimo nivel) con la prime-
ra vida. A partir del nivel 18
los fantasmas no se vuelven
azules. Para engañar mejor a los
fantasmas hay que girar a un lado y
luego al contrario rápidamente. Cada fan-
tasma tiene su personalidad y una esquina en
la que es más efectivo. Cada cierto tiempo el
fantasma se dispersará y volverá a su esquina.
Pacman es más rápido en un camino despejado de puntos,
interesante para escapar cuando se encuentre en apuros.
El refugio secreto: Hay un sitio donde podemos tomar
un descanso, hay que llegar a él cuando ninguno de
los fantasmas estén mirando y ahí no te encon-
trarán. Pacman tiene 256 niveles. Los ojos de
los fantasmas indican la dirección que
tomarán en su próximo giro, Los fan-
tasma son: Blinky (rojo), Pinky
(rosa), Clyde (Amarillo),
e Inky (azul).



AMERICAN CAPITAN

Steve Rogers mejor conocido mundialmente como "El capitán América" Es un personaje creado por Joe Simon e ilustrado por Jack Kirby en 1941. Hace su primera aparición en Captain América comics # 1, cuando la editorial Marvel aun era conocida como Timely Comics. En 1941, en plena segunda guerra mundial, un joven llamado Steven Rogers, gran amante de su país, Estados Unidos, quiso alistarse en el ejército, cosa que no pudo hacer por su débil y enclenque cuerpo. Su sueño fue hecho realidad cuando un grupo secreto de la C.I.A. bajo el mando del científico el Doctor Erskine lo usó como conejillo de indias del Proyecto supersoldado. El joven se bebió la fórmula del Doctor Erskine, si sobrevivía sería el primer supersoldado, si fallecía nadie se acordaría de él. De repente, tras haber ingerido el brebaje. Steve Rogers sintió como su cuerpo cambiaba, y de un momento a otro, el joven pasó de ser un debilucho, a ser un hombre de gran fuerza física. Los agentes felicitaban a Rogers y al doctor, cuando no se dieron cuenta de que había un Nazi infiltrado dentro del laboratorio. Este mató a el doctor Erskine. Por desgracia el científico se llevó a la tumba la fórmula del brebaje, dado que era el único que había trabajado en ella y no había dejado apunte alguno. Fue entonces cuando Steve Rogers se convirtió en el héroe enmascarado conocido como "El capitán América". Finalmente la serie fue creada en 1941 por los historietistas Joe Simon y Jack Kirby siendo el personaje uno de los superhéroes más antiguos publicado por la editorial Marvel Comics.

M=100% Y=100%

C=30% M=24 % Y=27%

C=100% M=73 % Y=287% K=11%



SUPERMAN

SUPERMAN ES UN PERSONAJE DE FICCIÓN Y SUPERHÉROE CUYA PRIMERA APARICIÓN FUE EN LA REVISTA ACTION COMICS Nº1 EN 1938. FUE EL PRIMER SUPERHÉROE EN LA HISTORIA, ES DECIR CON HABILIDADES SOBREHUMANAS. CON EL TIEMPO SE CONVIRTIÓ EN UNO DE LOS CÓMICS DE SUPERHÉROES MÁS POPULARES DEL MUNDO, Y EN INSPIRACIÓN PARA EL NACIENTE GÉNERO. SU POPULARIDAD HA TRANSCENDIDO EL MUNDO DEL CÓMIC SIENDO UNO DE LOS ÍCONOS DE LA CULTURA POP. SUPERMAN FUE CREADO POR JOE SHUSTER Y JERRY SIEGEL, Y HA APARECIDO EN VARIAS SERIES DE RADIO, TELEVISIÓN, PELÍCULAS Y OTROS MEDIOS. EN SU VERSIÓN ACTUAL, PUBLICADA POR LA EDITORIAL DC COMICS, SUPERMAN NACIÓ EN EL LEJANO PLANETA KRYPTON BAJO EL NOMBRE DE KAL-EL-SIENDO UN BEBÉ, FUE ENVIADO AL PLANETA TIERRA POR SU PADRE JOR-EL, JUSTO ANTES DE LA DESINTEGRACIÓN DEL PLANETA. LA NAVE ESPACIAL EN LA QUE VIAJABA ATERRIZÓ EN LAS AFUERAS DEL FICTICIO POBLADO DE SMALLVILLE (VILLACHICA), EN EL ESTADO DE KANSAS-FUE ENCONTRADO Y ADOPTADO POR LOS ESPOSOS KENT: JONATHAN KENT Y MARTHA KENT, QUIENES LO LLAMARON CLARK KENT. AL CRECER, CLARK FUE DESCUBRIENDO HABILIDADES Y PODERES SOBREHUMANOS. CLARK SE CONVIERTE EN SUPERMAN, HACIENDO USO DE SUS ASOMBROSOS PODERES PARA LUCHAR POR LA VERDAD, LA JUSTICIA Y EL ESTILO ESTADOUNIDENSE. EN SU IDENTIDAD CIVIL, CLARK ES REPORTERO DEL DIARIO DAILY PLANET Y UN NOTABLE ESCRITOR DE LIBROS EN LA FICTICIA CIUDAD DE METRÓPOLIS.LOS ORÍGENES DE SUPERMAN, HABILIDADES Y RELACIONES INTERPERSONALES HAN CAMBIADO CON EL PASO DE LOS AÑOS. EDITORES Y ESCRITORES UTILIZAN EL PROCEDIMIENTO DE "CONTINUIDAD RETROACTIVA" PARA AJUSTAR LOS CAMBIOS DEL PERSONAJE EN LA CULTURA POPULAR, ELIMINANDO SEGMENTOS RESTRICTIVOS DEL MITO Y PERMITIENDO HISTORIAS CONTEMPORÁNEAS. ESTOS CAMBIOS PERMITEN RETENER LOS ELEMENTOS BÁSICOS QUE CONVIERTEN A SUPERMAN EN UN ÍCONO HA TENIDO APARICIÓN EN DIVERSOS MEDIOS COMO SON TELEVISIÓN, CINE, CÓMICS Y VIDEOJUEGOS GRACIAS AL ÉXITO QUE SURGE CON LAS HISTORIETAS.

■■■■■
■■■

■ M=100% Y=100%

■ Y=100%

■ K=100%

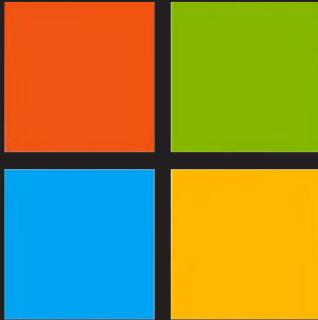


APPLE INC.

http://es.wikipedia.org/wiki/Apple_Inc.

Apple
tiene la
mayor marca
de recompra y
la lealtad de
cualquier fa-
bricante de
equipos y com-
ponentes infor-
máticos que
hay actual-
mente

Apple Inc. es una empresa multinacional que diseña y produce equipos electrónicos y software. Entre los productos de hardware más conocidos de la empresa se cuenta con equipos Macintosh, el iPod, el iPhone y el iPad. Entre el software de Apple se encuentran el sistema operativo Mac OS X, el sistema operativo iOS, el explorador de contenido multimedia iTunes, la suite iLife (software de creatividad y multimedia), la suite iWork (software de productividad), Final Cut Studio (una suite de edición de vídeo profesional), Logic Studio (software para edición de audio en pistas de audio), Xsan (software para el intercambio de datos entre servidores), Aperture (software para editar imágenes RAW), y el navegador web Safari. La empresa se creó el 1 de abril de 1976, su primer computadora fue la Apple I creada por Steve Jobs y Steve Wozniak, su éxito fue tan grande que les dio pie a realizar la Apple II, que era prácticamente la misma computadora que la I pero con memoria de video para administrar la visualización en color así como numerosas tarjetas de expansión de modo que los usuarios pudieran ampliar las capacidades de la computadora según sus propias necesidades. Steve Wozniak era el diseñador de toda la lógica y la electrónica del Apple II, Steve Jobs era el creador del concepto y la visión de futuro de Apple, buscando al mismo tiempo la forma de crear un producto que pudiera satisfacer a todos los usuarios, y no sólo a los más técnicos. Con el paso del tiempo fueron creando una gran variedad de computadoras hasta el 23 de octubre de 2001 fecha en que crearon el iPod que era un reproductor de audio digital el cual tuvo un gran raking de ventas, actualmente este aparato no sólo es reproductor de música pues también permite la toma de fotografías y navegar en internet. Así como este apple lanza en el 2010 su ya conocida iPad que permite una navegación más cómoda y más veloz que el iPod, el iPhone también producto de Apple sale a la venta en enero del 2007 con un gran éxito.



MICROSOFT

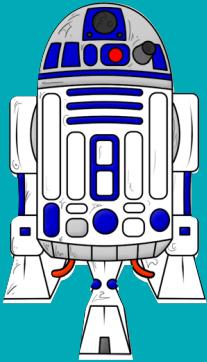
Microsoft fue fundada en 1975 por William H. Gates III y Paul Allen, ambos se habían conocido durante sus estudios, a través de su afición común a programar con la computadora PDP-10 de Digital Equipment Corporation. En 1975 colaboraron en la primera versión del lenguaje de programación BASIC para el equipo Altair de MITS, la primera computadora personal. Esto llevó a la creación de Microsoft en Albuquerque, Nuevo México, en ese mismo año. En 1979 Gates y Allen trasladaron la compañía a Redmond, Washington. Allen dimitió en 1983 por problemas de salud, pero posteriormente se reincorporó a la Junta Directiva. La compañía pasó de tener 15 empleados y 500.000

dólares de facturación en 1978 a tener más de 22.000 empleados y 11,4 miles de millones de dólares de facturación en 1997. En 1981 Microsoft dio el primer paso hacia la diversificación en el mercado de los lenguajes de programación y lanzó MS-DOS, un sistema operativo para el primer ordenador o computadora personal (PC) de IBM. Microsoft convenció entonces a otros fabricantes de equipos informáticos para distribuir MS-DOS bajo licencia, tras lo que pasó a convertirse en el software estándar de facto para este tipo de computadoras. La colaboración de Microsoft con IBM durante la década de los 80 dio como resultado el primer

fenómeno mundial de comercialización masiva en la industria informática gracias al sistema operativo MS-DOS y a la disponibilidad de microprocesadores y otros componentes. La aceptación de MS-DOS como software estándar para las computadoras personales situó a Microsoft en el lugar en el que ahora ocupa en esta industria. En 1991 Microsoft e IBM finalizaron una década de colaboración cuando decidieron seguir caminos diferentes en la siguiente generación de sistemas operativos para computadoras personales. Otro aspecto significativo de la actividad de Microsoft ha sido el software de aplicaciones. En 1984 Microsoft

era una de las pocas compañías que desarrollaba aplicaciones para los equipos Apple Macintosh. Posteriormente, esta experiencia adquirida en el desarrollo de aplicaciones para el entorno gráfico de Macintosh le procuró el éxito en aplicaciones para el entorno Windows, por ejemplo, la hoja de cálculo Excel y el procesador de textos Word. Actualmente estas aplicaciones actúan de forma similar en Windows y en Macintosh. A mediados de los 90, Microsoft empezó a expandir su línea de productos dedicados a las conexiones de redes e Internet. Actualmente Microsoft tiene un acuerdo de búsqueda con Google y Yahoo.

-  M=83% Y=89%
-  C=54% M=6% Y=88%
-  C=74% M=20% Y=4%
-  M= 30% Y=84%



R2D2

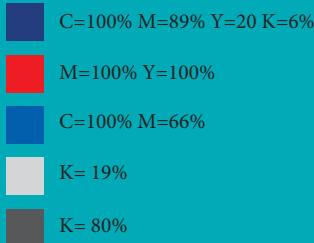
R2-D2 personaje intérprete de Star Wars ingenioso y valiente, es un androide que ha desarrollado una personalidad aventurera durante sus muchas décadas de funcionamiento. En el interior de su cuerpo cilíndrico se pueden encontrar armas, sensores y otras herramientas que podrían ampliarse para satisfacer diversas necesidades, tales como reparar computadoras, extinción de incendios, proyección de hologramas, reparación de naves espaciales. Junto con su colega, el droide de protocolo C-3PO, R2-D2 constantemente se le ha visto directamente involucrada en varios momentos cruciales de la historia galáctica. Su valentía, junto

con sus muchos gadgets, jugaron papeles importantes en el ahorro de tiempo galaxia una y otra vez. Al igual que otros droides astronáuticos, R2-D2 podía caminar sobre dos piernas o usar una tercera pierna a rodar por el suelo. R2-D2 fue un androide diminuto, mide 0.96 metros de altura. Puede darse la vuelta en tres patas, una de ellas podría retractarse en su cuerpo y tiene una cabeza abovedada plata y azul. Su cuerpo blanco, azul y plata aloja muchas armas, sensores y otros aparatos, muchos de los cuales no fueron vistos fácilmente por el ojo humanoide típico. A menudo, esto hizo que el droide pareciera una caja de trucos al sacar inesperadamente algún dispositivo inútil pero muy necesario en un momento crítico. Mientras R2-D2 contenía muchos aparatos especializados, también era bastante bueno en tomar la iniciativa y, a menudo emplean medios poco ortodoxos para ayudar a sus amigos. Uno de los pocos personajes que aparecen en las seis películas de Star Wars ha sido R2-D2, quien siempre ha salvado al resto de los héroes de una muerte segura en cada película. Fuera de los Episodios I a VI, R2-D2 ha aparecido en multitud de obras dentro del Universo Expandido. Junto con su contraparte C-3PO, actuó en una serie animada que corrió desde 1985 hasta 1988 en la cadena ABC, en la que fue acreditado como jugar a "sí mismo". Los dos también han participado en los cómics en torno a la serie

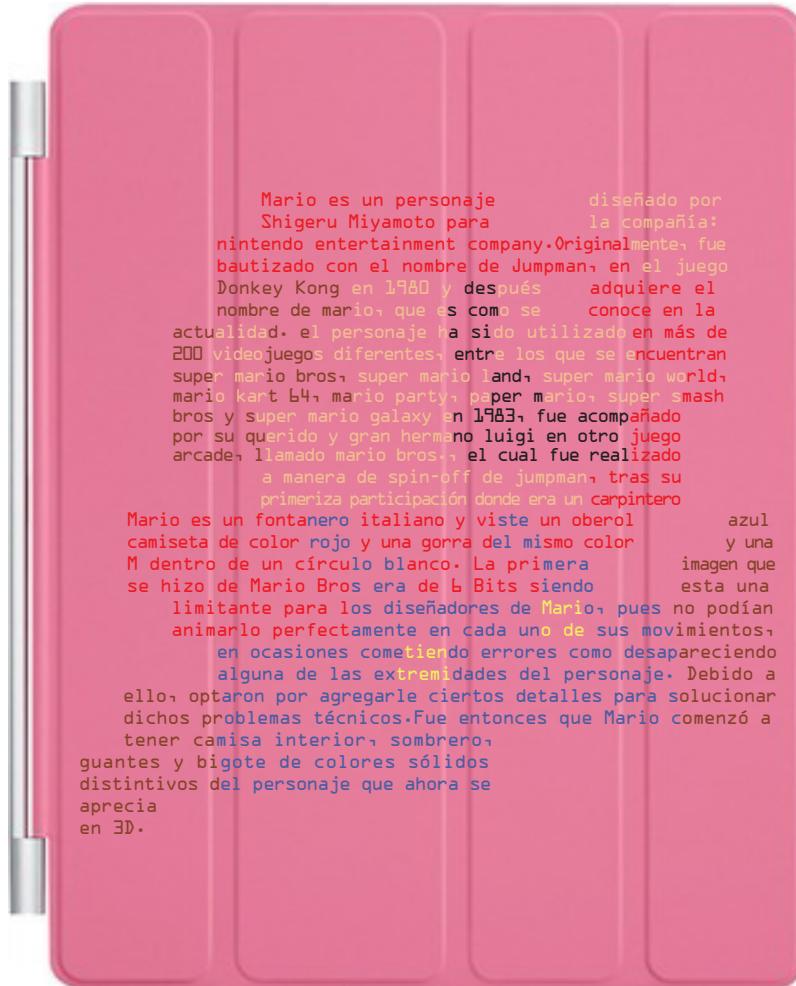
publicada por Marvel Comics y Dark Horse Comics. R2-D2 y C-3PO han jugado un papel destacado en muchas de las novelas publicadas por Bantam Spectra a lo largo de la década de 1990 teniendo un lugar

en los años posteriores a El Retorno del Jedi, a veces acompañan a Luke, Han, Leia y, a veces, se ven involucrados en sus propias aventuras. R2D2 tiene la ventaja de que nunca borrarán

ni reprogramarán su memoria, tiene más personalidad que muchos los otros droides, él no fue diseñado para combatir pero no tiene miedo a para pelear cuando la situación así lo requiera. 0000000000



Artículo: Funda para iPad
Caligrama utilizado: Mario Bros



Artículo: Mochila
Caligrama utilizado: Apple Inc.



Apple
tiene la
mayor marca
de recompra y
la lealtad de
cualquier fa-
bricante de
equipos y con-
ponentes infor-
máticos que
hay actual-
mente

Apple Inc. es una empresa multinacional que diseña y produce equipos electrónicos y software. Entre los productos de hardware más conocidos de la empresa se cuenta con equipos Macintosh, el iPod, el iPhone y el iPad. Entre el software de Apple se encuentran el sistema operativo Mac OS X, el sistema operativo iOS, el explorador de contenido multimedia iTunes, la suite iLife (software de creatividad y multimedia), la suite iWork (software de productividad), Final Cut Studio (una suite de edición de video profesional), Logic Studio (software para edición de audio en pistas de audio), Xsan (software para el intercambio de datos entre servidores), Aperture (software para editar imágenes RAW), y el navegador web Safari. La empresa se creó el 1 de abril de 1976, su primer computadora fue la Apple I creada por Steve Jobs y Steve Wozniak, su éxito fue tan grande que les dio pie a realizar la Apple II, que era prácticamente la misma computadora que la I pero con memoria de video para administrar la visualización en color así como numerosas tarjetas de expansión de modo que los usuarios pudieran ampliar las capacidades de la computadora según sus propias necesidades. Steve Wozniak era el diseñador de toda la lógica y la electrónica del Apple II, Steve Jobs era el creador del concepto y la visión de futuro de Apple, buscando al mismo tiempo la forma de crear un producto que pudiera satisfacer a todos los usuarios, y no sólo a los más técnicos. Con el paso del tiempo fueron creando una gran variedad de computadoras hasta el 23 de Octubre de 2001 fecha en que crearon el iPod que era un reproductor de audio digital el cual tuvo un gran raking de ventas, actualmente este aparato no sólo es reproductor de música pues también permite la toma de fotografías y navegar en internet. Así como este apple lanza en el 2010 su ya conocida iPad que permite una navegación más cómoda y más veloz que el iPod, el iPhone también producto de Apple sale a la venta en enero del 2007 con un gran éxito.

Artículo: Sudadera
Caligrama utilizado: American Capitan



Steve
Rogers mejor conoci-
do mundialmente como "El
capitán América" Es un personaje
creado por Joe Simon e ilustrado por
Jack Kirby en 1941. Hace su primera apa-
rición en Captain América comics # 1, cuando
la editorial Marvel aun era conocida como Timely
Comics. En 1941, en plena segunda guerra mundial,
un joven llamado Steven Rogers, gran amante de su
país, Estados Unidos, quiso alistarse en el ejército,
cosa que no pudo hacer por su débil y esquelético cuerpo.
Su sueño fue hecho realidad cuando un grupo secreto de la
C.I.A. bajo el mando del científico al doctor Erskine lo
usó como conejillo de indias del Proyecto supersoldado. El
joven se bebió la fórmula del Doctor Erskine, si sobrevivía
sería el primer supersoldado, si fallaba nadie se acordaría
de él. De repente, tras haber ingerido el brebaje, Steve
Rogers sintió como su cuerpo cambiaba y de un momento a
otro, el joven pasó de ser un debilucha a ser un hombre de
gran fuerza física. Los agentes felicitaron a Rogers y al
doctor, cuando no se dieron cuenta de que había un Nazi in-
filtrado dentro del laboratorio. Este mató al doctor Er-
skine. Por desgracia el científico se llevó a la tumba
la fórmula del brebaje, dado que era el único que había
trabajado en ella y no había dejado apunte alguno.
Fue entonces cuando Steve Rogers se convirtió en el
héroe enmascarado conocido como "El capitán
América". Finalmente la serie fue creada en
1941 por los historietistas Joe Simon y
Jack Kirby siendo el personaje uno de
los superhéroes más antiguos pub-
licado por la editorial
Marvel Comics.

CONCLUSIÓN

Desde siempre hemos estado rodeados de imágenes, nuestra vida es un conjunto de imágenes que siempre vemos pero casi nunca observamos, en este proyecto se tomó un tema de la vida cotidiana muy interesante estéticamente para los diseñadores pero que únicamente está ahí formando parte de la sociedad como un estilo más, sin embargo con este proyecto se logró crear toda una investigación sobre los orígenes de este tema ya que en la actualidad no hay información que respalde a la cultura Geek.

Se pudo observar que el cine ha sido un sector industrial muy influyente dentro de la cultura Geek pues existen y han existido infinidad de series, personajes y objetos que hasta el momento en el que son llevados al cine se dan a conocer, e inclusive series de televisión, juegos o comics recurren al ámbito cinematográfico para mostrar sus obras como es el caso de los superhéroes, por nombrar un ejemplo, quienes tienen toda una historia detrás (juegos, cómics, caricaturas...) pero es en el momento que llega al cine que tienen un auge impresionante, es el caso de The Avengers, que fue hasta que llegó al cine que tuvo un número de seguidores mayor aunque también se da el caso de que recurren a ver este tipo de películas solo por que está "in". Otro ejemplo es la película Ralph the wrecker, el cual es una gran película que muestra un poco la historia de los videojuegos aunque parte del clásico juego Don King Kong, pero en ella podemos ver juegos como Pac-Man, Halo, Call of Duty, Mario Bros, entre muchos otros juegos a los que hace alusión. También libros como Harry Potter o The Lord of the Rings les pasó lo mismo, son historias ya contadas cuyo éxito se lo deben a la cinematografía.

En este proyecto se tomaron en cuenta temas con los que se puede explicar el porqué del comportamiento de la sociedad y desde cuándo se dió ese comportamiento, siendo este desde un principio de la investigación un poco el porqué se considera importante realizar un análisis de esta cultura llegando a la conclusión de que todo es un remake, pero en este momento ese remake está por encima de otros estilos o tribus urbanas.

Gracias a todo lo investigado sobre la modernidad y la postmodernidad fue que finalmente se pudo crear un producto como en este caso son los caligramas, pues al ser la sociedad completamente consumista se pensó en algo que pudiera ser adaptado a la vida cotidiana pues se pueden realizar playeras, porta vasos, impresión de artículos pop entre muchas otras opciones, y esto creando a la vez un poco de historia sobre el objeto seleccionado lo cual se considera fundamental para que no todo se quede sólo en lo estético sino también en lo informativo.

Para los efectos de los artículos 13, 162, 163, fracción I, 164 fracción I, 168, 169, 209 fracción III y demás relativos de la Ley Federal del Derecho de Autor, se hace constar que esta tesis quedó inscrita en el Registro Público del Derecho de Autor con el Número:

03-2013-030511372300-01

Para los efectos de los artículos 13, 162, 163, fracción I, 164 fracción I, 168, 169, 209 fracción III y demás relativos de la Ley Federal del Derecho de Autor, se hace constar que los caligramas realizados en esta tesis quedaron inscritos en el Registro Público del Derecho de Autor con el Número:

03-2013-030511350400-01

BIBLIOGRAFÍA

- Andrew, Darley, “Cultura visual digital”, Paidós, Barcelona, 2002.
- Arce, T., Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles¿homogeneización o diferenciación?. Universidad Iberoamericana: México, D.F., 1996.
- Baudrillard, Jean, et. al, “La Posmodernidad”, Barcelona, 2008.
- Calabrese, Omar, “La era neobarroca”, Madrid, 2008.
- Delgado, Gloria M., “El mundo Moderno y Contemporáneo”, México 1999.
- G. Vattimo, “Más allá del sujeto”, Barcelona, 1991.
- García, David, “El lugar de la autenticidad y de lo underground en el rock”, Bogotá, 2008.
- Habermas, Jürgen, “El discurso filosófico de la Modernidad”, Madrid, 1988.
- Jameson, Frederic, “El giro cultural: escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983–1998”, Buenos Aires, 2002.
- Jameson, Fredric, “Ensayos sobre el posmodernismo”, Buenos Aires, 1991.
- Joseph Picó, “Modernidad y Posmodernidad, Alianza”, Madrid, 1988.
- Juanes, Jorge, Pop Art y sociedad del espectáculo, México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2009.
- Katz, Jon, “Geeks: How Two Lost Boys Rode the Internet out of Idaho”, United States, 2000.
- Kraube, Anna-Carola, “Historia de la Pintura, del Renacimiento a nuestros días”
- Lipovetsky, Gilles, “El imperio de lo efímero”, Barcelona, 2007.
- Moya Marian, Vázquez Jimena, “De la Cultura a la Cibercultura: la mediatización tecnológica en la construcción de conocimiento y en las nuevas formas de sociabilidad”, Buenos Aires, 2010.
- Pérez, Miguel Ángel, “Historia del cine, una aproximación al séptimo arte”, Pamplona, 2008.
- Pierre, Lévy, “Cibercultura: La cultura de la sociedad digital”, España, 2007.
- Pozas, Ricardo, “Los Nudos del tiempo: La modernidad desbordada”, México, 2006.
- Ramos, Isach Joaquín, “Estética”, 2001–2002.
- Refoma, Ruggiero Alberto, “Historia Universal siglo XXI. Los fundamentos del mundo moderno, Edad Media, Renacimiento”, México.
- Rico, Galindo Rosario, et al, “Historia Universal I”, México, 2008.

- Sansores Montejo, Jazmín, “Ensimismamiento y alteridad”, 2002.
- Smith, M. y Kollock, P., “Comunidades en el ciberespacio” Barcelona, 2003.
- Thompson, John B., “Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas”, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco: México, D.F., 2006
- Tylor, Edward, “Cultura primitiva”, 1995.

Sitios Web Consultados:

- <http://todacultura.com/movimientosartisticos/arts crafts.htm>

Marzo de 2012.

- [http:// www.lobato.mx/eea_mod/Categorías.pdf](http://www.lobato.mx/eea_mod/Categorías.pdf)

Junio de 2012.

- http://project.cyberpunk.ru/idb/manif esto_es.html

Septiembre de 2012.

- <http://prof-calamity.livejournal.com/277.html> (steampunk)

Octubre de 2012.

. . . GAME OVER