



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
GRÁFICA

¡POW!:

**PROPUESTA DE UN MODELO QUE INCORPORA UN
PENSAMIENTO GRÁFICO PARA LA CREACIÓN DE
PROYECTOS ARTÍSTICOS, A PARTIR DE UNA SERIE DE
COLLAGE CON CÓMICS DE SUPERHÉROES**

TESIS

**QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN ARTES VISUALES**

PRESENTA:

ERNESTO MORALES CAMPERO

DIRECTOR DE TESIS:

MTRA. ÁUREA MARÍA EUGENIA QUINTANILLA SILVA (FAD)

SINODALES:

MTRA. ÁUREA MARÍA EUGENIA QUINTANILLA SILVA (FAD)

MTRO. ALFREDO RIVERA SANDOVAL (FAD)

MTRO. ALEJANDRO PÉREZ CRUZ (FAD)

MTRO. SERGIO KOLEFF OSORIO (FAD)

DR. RUBÉN MAYA MORENO (FAD)

CIUDAD DE MÉXICO, MARZO, 2020.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

A Raquel

A mi Madre

A Ada Dewes, Raúl Hernández, Marcelo Balzaretti y Mario Rángel

Agradecimiento profundo a María Antonieta Mendivil

ÍNDICE

Introducción: ¡Pow! Serie de *collage* para delinear un modelo de creación.....4

Capítulo 1: Dimensión material

1.1 Identificación de estrategias de producción del *collage* en diferentes momentos de las vanguardias: descontextualización, apropiación, acumulación.17

1.1.1 El *collage* y los *ready made* dadaístas18

1.1.2 La serialización y acumulación del *pop*30

1.1.3 La fragmentación del apropiacionismo38

1.2 ¿Podemos considerar al *collage* como gráfica?.....43

Capítulo 2: Dimensión Inmaterial

2.1 Introducción50

2.2 La imagen en Occidente54

2.3 Derivaciones y *otras* miradas72

Capítulo 3: Aplicación del método de creación de imagen en una serie de *collage*. Descripción de los componentes que la forman

3.1 Introducción86

3.2 Lo inefable: El vacío.....89

3.3 Lo matérico: El cómic98

3.4 Consideraciones teóricas sobre las intenciones y alcances del modelo.....107

3.5 Descripción de la obra y conclusiones.....130

Fuentes de consulta159

Introducción: ¡Pow!

Serie de *collage* para delinear un modelo de creación

Se pueden reconocer dos maneras de dar lectura al proceso de globalización que opera en el mundo en el cual vivimos día a día: la primera como “una interconexión efectiva del planeta entero gracias a una red de comunicaciones e intercambios” (Guash, 2016, 45). La siguiente, como “un sistema radial extendido desde los más diferenciados centros de poder hacía sus múltiples y diversificadas zonas de influencia económica” (Guash, 2016, 45). La realidad es que la globalización funciona más como indica la segunda lectura, como un proceso homogeneizante y unidireccional de fuera hacia dentro, que opera a partir de una centralización del orden financiero como aparato hegemónico. El mundo unificado por una economía de mercado que coloca a individuos de diversas latitudes a comunicarse, compartir y competir en tiempo real, al mismo tiempo que indiferencia gustos y comportamientos, normalizando diferencias y subjetividades. Félix Guattari ya había considerado que el capitalismo post-industrial “tiende cada vez más a descentrar sus núcleos de poder de las estructuras de producción de bienes y de servicios hacia las estructuras productoras de signos, de sintaxis y de subjetividad, especialmente a través del control que ejerce sobre los medios de comunicación, la publicidad, los sondeos, etcétera” (Guattari, 1996, 41-42). Este traslado hacia la producción de significados funciona como una compleja red que dis-

tribuye una acelerada e indiferenciada cantidad de contenidos, relegándonos a un papel de observadores/consumidores. Desde el reconocimiento de la globalización como el estadio actual del proyecto neoliberal, de acuerdo con Irmegard Emmelhainz este “opera en nuestra realidad sensual trabajando nuestras subjetividades a partir del deseo, la sensibilidad y el afecto, lo cual empapa al arte y a la cultura, así diferencia al tiempo que homogeneiza moldeando vidas y deseos. En este sentido, confunde la información con conocimiento, al conocimiento con la información, mientras le da forma al espacio y, por lo tanto, a las relaciones sociales. También crea modos de ver el mundo a partir de un sentido común que justifica la destrucción y el despojo con nociones de progreso y desarrollo” (Emmelhainz, 2016, 41). Acompañando a este reordenamiento, lo sensible se perfila como una de las principales fuerzas económicas, impulsado por los desarrollos tecnológicos. El déficit de este fenómeno indiscutible de nuestros días, podría considerarse como una hipertrofia de lo visual; es decir, hay tanto que ver que no vemos, el sentido de la vista deja de prestar atención, debido a “la evidente digitalización de los procesos comunicativos que se realizan en las sociedades posindustriales que provoca un crecimiento exponencial de los datos, que deben ser asimilados, clasificados, comparados, monitorizados... Es una tarea cada vez más ardua que provoca que la atención sea uno de los bienes más escasos de este nuevo paradigma”.¹ En esta cultura la abundancia en la oferta coloca a las imágenes dentro

1 Velilla, Javier, (01 de enero de 2010) “Economía de la atención: «la abundancia de la información da lugar a la pobreza de la atención»”, recuperado de: <http://www.javiervelilla.es/wordpress/2010/01/15/economia-de-la-atencion-la-abundancia-de-la-informacion-da-lugar-a-la-pobreza-de-la-atencion/>.

de un paisaje en constante reordenamiento, una ecología² en la cual todo es expuesto como signo, incluido el paisaje natural y los cuerpos. Apoyada por los medios digitales, esta sobrea-bundancia y velocidad de estímulos es una coyuntura que por un lado homogeneiza, deteriora la calidad de los contenidos tornando a las particulares manifestaciones de las imágenes (información, propaganda, publicidad y diversión) en algo aparente: “El medio digital consume aquella inversión icónica que hace aparecer las imágenes más vivas, más bellas, mejores que la realidad, percibida como defectuosa” (Han, 2014, 49). Se sustituye la experiencia sensible por su simulación permanente; la imagen como algo sustituible, desechable, pues “Estamos acostumbrados a que siempre haya algo nuevo que consumir, más no a la otra cara de dicho consumo: la basura, el desperdicio”.³

La siguiente línea de esta coyuntura tiene que ver con la forma en cómo reorganiza a esos cuerpos que momento a momento *miran* ese incesante flujo de información. Hito Steyerl (2018) lo resume de la siguiente manera: “Todos estos fenómenos están desmantelando y reconectando completamente nuestro aparato sensorial y, potencialmente, las facultades humanas de razonar y entender, ya que causan un estado de shock y confusión, de permanente producción hiperactiva” (p. 125); es decir, que modifican lo corporal desde lo emocional.

2 En *La sociedad de consumo*, Jean Braudillard utiliza dicho término para aducir a estos entornos donde proliferan bienes materiales y servicios, p. 3.

3 Fiennes, Sophie, (15 de agosto 2015) *Zizek – El ser capitalista (subtitulado)*, archivo de video recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=tX-PpGSdzfhE>

¿Qué lugar ocupan los artistas dentro de este contexto? Para responder esta pregunta habrá que identificar las prácticas artísticas actuales con respecto a las dos lecturas del arte global que nos proporciona Ana María Guash y que refiero en el primer párrafo. En la primera podríamos incluir aquellas que proponen un arte más cercano a prácticas sociales, que incorporan la identidad cultural y afirman la diferencia como valor cultural, ya no con esa visión exótica del multiculturalismo e internacionalismo. En principio, estos nuevos artistas no desertan de los modos de hacer de la modernidad, no se oponen a ellos, sino que los utilizan para dar luz a las periferias y a esos artistas, comunidades y/o prácticas artísticas no incluidos por la modernidad; incorporan lo *otro*; se hallan en constante movimiento y trabajan en diferentes latitudes. La segunda lectura se asocia más con propuestas desarrolladas por artistas, a partir de los mecanismos del llamado mercado del arte, que regulan la producción, intercambio y visibilidad de las obras. Estas dos realidades no son absolutas y seguramente entre ellas se generan diversos modos de hacer.

Una vez delimitado el contexto donde pretende incidir este trabajo, y antes de desarrollar los objetivos, propuestas e intenciones de esta investigación, me gustaría reconocer que tuvo su origen en los estudios universitarios que cursé, así como en mi experiencia laboral. Tengo formación como diseñador gráfico en la UAM-Xochimilco, además de haber estudiado un par de años en la Facultad de Arquitectura en la UNAM. A partir de una breve experiencia laboral vislumbré algunas paradojas inherentes a este quehacer. Coincidió este breve período con la culminación del proceso de desplazamiento de la producción industrial por la producción de significados, “La cuestión es que

en esta etapa del capitalismo, la producción de contenidos, el diseño de experiencias, el trabajo inmaterial y la producción cultural (el valor de intercambio de las mercancías), son una fuente de plusvalía mayor que la mercancía en sí (su valor de uso)” (Emmelhainz, 2016, 43). Aunque el diseño busca obtener resultados tangibles y funcionales que respondan a necesidades específicas, aplicando ciertas metodologías que involucran trabajo intelectual con aspectos de la subjetividad del diseñador, la capacidad de comunicar, la capacidad de relacionarse socialmente y el bagaje sociocultural propio de cada diseñador, en la praxis podemos reconocer muchas de las prácticas poco éticas de la globalidad capitalista: explotación laboral, publicidad como enajenación y engaño, creación de dispositivos que pueden utilizarse con otros fines más violentos que para los que fueron creados, abuso de la propiedad intelectual y la autenticidad de ciertos productos, durante el proceso —desde su origen hasta su uso— los *diseños* devienen en una especie de residuo físico o inmaterial que produce contaminación. Por lo tanto, según esta perspectiva, las necesidades a las que responde el trabajo del diseñador se trasladaron desde la creación de objetos útiles o funcionales a la creación de estilos de vida, a partir de una sobreestetización de los objetos y signos que se consumen diariamente. Esta exacerbación estética influye en la manera en que percibimos la realidad, a nosotros mismos y a los otros. La intención de estudiar diseño no encajaba en este marco, por lo que empecé a buscar alternativas. Entré al mundo del arte por el lado de la estampa, por la cercana relación que tiene con el diseño gráfico. Incursionar en este mundo me permitió proponer un tipo de trabajo que no pertenecía con claridad a ninguno de los dos ámbitos. No hay una intención de jerarquizar o comparar; más bien ha consistido en un esfuerzo

por desarrollar procesos combinando prácticas, metodologías propias de cada campo, y con ellos desarrollar una propuesta plástica que utiliza lo gráfico como detonante creativo.

Todas estas inquietudes contornean el principal objetivo de esta investigación, que consiste en desarrollar un modelo en torno a la producción de imágenes desde el ámbito de la gráfica. Sobre la intención del modelo habrá que mencionar que no está abocado a resolver o proponer cuestiones de índole técnico o tecnológico, ni tiene la intención de incorporarse como una extensión al campo de lo gráfico (a manera de categoría: gráfica expandida, neo gráfica, ni algún otro tipo de *ismo* o *post* nomenclatura); tampoco trata de hacer un recuento o análisis del panorama actual de las prácticas de estampación, mucho menos intenta validar su hacer y los discursos que produce dentro de prácticas o instituciones del arte contemporáneas. Tampoco es un ejercicio de simplificación pues, como sabemos, el ámbito de la gráfica resulta múltiple, complejo y variado; una amplia diversidad de resoluciones técnicas y prácticas.

Corresponde a la necesidad personal de delinear un modelo de trabajo que en principio y paradójicamente incorpore lo variado y múltiple de estos procesos gráficos, que incluya a los que no son gráficos y tenga un carácter abierto. Paradójico también porque puede englobar más de una operación, que pueden o no ser contradictorias, porque puede activar múltiples y variadas conexiones con otras disciplinas, porque puede rescatar viejas resoluciones y mezclarlas con nuevos abordajes técnicos, pero sobre todo puede tener claridad conceptual al momento de elaborar significaciones. No es un intento de interdisciplinariedad; es más cercano a formaciones discursivas que incorporen lo

simple y lo complejo, ya sea como inicio, proceso o fin de una propuesta artística. Busca desde lo corporal servir como enlace entre el particular goce de crear una imagen o producir un objeto manualmente con cuestiones técnicas de reproductibilidad, de proyección o espacialidad.

Es un modelo que nace de la tensión entre lo *útil* del diseño y lo *inútil* del arte. Puede incorporar campos del diseño (gráfico, industrial, arquitectónico y urbanístico, moda), con procesos de creación visual y técnicas artísticas (gráfica, pintura, escultura, instalación, performance, video). Puede partir desde diferentes perspectivas conceptuales y metodologías provenientes de múltiples disciplinas, como por ejemplo el trabajo de campo de los etnógrafos; o desde el completo desconocimiento de un objetivo concreto, depositando la confianza en la producción intuitiva. El modelo entonces funcionaría como un mosaico teórico y práctico que permita producir dentro y fuera de un estudio, dentro o fuera de los ámbitos institucionales.

¿Cómo proponer un método que no constriña o delimite lo vasto de un ámbito, pero que al mismo tiempo ayude a trascender o potenciar lo que tenemos como hábito de estas prácticas? Si pensamos desde la concepción de lo *gráfico* que por operatividad utilizan algunas instituciones culturales –Facultad de Arte y Diseño, Consejo para la Cultura y las Artes–, y que se encuentra más asociada a técnicas de estampación y reproducción de imágenes, la respuesta que se obtiene es negativa. Pero si hacemos la pregunta en el momento de idear la imagen, en el momento previo a las decisiones finales que se toman para elaborarla, el método ayudará a complejizar y potenciar el contenido de lo que se va a producir, así como la manera en que vamos a realizarlo.

Es por lo tanto, una investigación sobre la concepción de imágenes gráficas, sobre su construcción tanto formal como conceptual, que abraza decisiones que van desde la selección de qué materiales y técnicas se utilizarán para reforzar o enriquecer una idea. No consiste en establecer determinados pasos a seguir para que las imágenes que se realicen funcionen. No pretende una optimización ni estandarización de procesos y resultados; por el contrario, busca ser abierto y complementario a los procesos de quien lo adopte. Por lo tanto, para la elaboración del modelo es necesario identificar ciertas características intrínsecas de las imágenes y sus usos; y al identificarlas, reorientar estos usos a nuestra conveniencia. El siguiente ejemplo nos muestra de manera sencilla cómo una imagen puede ser un catalizador poderoso en la generación de conocimiento: el logotipo de la Coca Cola es conocido globalmente, incluso puede ser distinguido por personas analfabetas de lugares recónditos, al menos me consta en México⁴. Esta ubicuidad y capacidad para trascender límites tanto de idioma como de grado de alfabetización que se enuncia, posiciona a la imagen como un recurso universal de comunicación, que puede generar conocimiento; y, por lo tanto, configurar subjetividades.



Fotografías tomadas de internet: indígenas bebiendo Coca Cola.

4 Me refiero a los viejos huaves de San Mateo del Mar.

La investigación se apoya en la producción de una serie de *collage*, la cual delinearé algunas características del modelo. A manera de inicio y como una simplificación arbitraria, dividí el modelo en dos dimensiones: la que se denominó *material* corresponde a la resolución técnica de los *collages*; la dimensión *inmaterial* corresponde a las imágenes, consiste en identificar los usos que tienen y como estos inciden en el momento de crear una imagen nueva.

Para la parte de la dimensión material, es necesario identificar las operaciones que realiza un *collage* para significar. El *collage* es una estrategia de construcción de imagen propia de la modernidad; no es actual su origen, pero desde su aparición, su uso ha sido frecuente en algunas vanguardias y neovanguardias, pasando por la posmodernidad, y hoy día en prácticas artísticas contemporáneas. Por lo que la investigación esbozará un breve recorrido histórico, para identificar esas operaciones que realiza, que permitan considerar a esta técnica como algo gráfico.

La parte correspondiente a la dimensión inmaterial, a grandes rasgos se refiere a los contenidos de las imágenes, a cómo estructuran el contenido de lo que nos muestran; por lo que se apoyará en concepciones y definiciones de la imagen realizadas desde los estudios visuales, la semiótica y hermenéutica, así como del pensamiento estructuralista, la sociología y la antropología. Estas diferentes definiciones se complementarán entre sí, y servirán para identificar y delimitar posibles usos actuales de lo visual. A su vez, estos usos se separan en dos categorías, que corresponden a los lugares desde donde se enuncian estos discursos de lo visual: la visión occidental

y otras miradas. ¿Con qué objetivo? Esta interrogante tiene que ver con la pertinencia de nuestro hacer como creadores de imágenes, en un entorno donde lo visual es predominante. Entendiendo que los espacios de distribución se han modificado con el uso de las tecnologías digitales o, dicho desde otra perspectiva, los medios digitales reorganizaron el mundo visual jerarquizándolo tanto en inmediatez como en impacto de sus contenidos. Más allá de la cualidad formal que acompaña a discursos de toda índole que nos acompañan día a día, existe una jerarquización, que tiene que ver con la inmediatez y que coloca en primer plano a lo digital: memes, gifs, videos y selfies. Lo impreso, lo matérico pasa a segundo plano. Con matérico me refiero a todos esos objetos e imágenes que aun requieren una interacción con lo humano para su elaboración: impresos, revistas, grabados, pintura, libros, periódicos, billetes, monedas, objetos, empaques, etcétera. Pensando en la ampliación de la oferta de contenidos, de los espacios de exhibición y distribución, ¿lo estampado queda relegado como una práctica anacrónica? Es pues parte de esta investigación analizar este momento, identificar cómo lo gráfico puede tener distribución y visibilidad, más allá de una simple incorporación al mar de imágenes. ¿Cómo podría resaltar y presentar propuestas sensibles y críticas dentro del mismo seno de esta proliferación de la que forma parte?

El capítulo final desglosará las dimensiones material e inmaterial aplicadas a un proyecto en particular, en este caso la serie de *collages ¡Pow!*, para la cual la primer dimensión se compone de cómics reciclados de una antigua colección. ¿Por qué esta propuesta de *collage* se presenta como algo gráfico? En el caso particular de usar cómics es porque son un producto

gráfico *per se*. La idea de utilizar un medio ya impreso como materia prima, parte de la certeza que ese material cuenta con diferentes niveles de valor: el primero, concerniente al trabajo manual e intelectual de una persona, digamos un valor artístico; posteriormente adquiere un valor como mercancía, un valor de uso, y para adquirir ese estatus necesitó pasar por un proceso de masificación, aprovechando la reproductibilidad a bajo costo que ofrece el *off set*; para finalmente ser valorado como un fetiche o convertirse en basura. Hay en esta descripción una metáfora de la producción capitalista que termina por mercantilizar el trabajo y creatividad humana.

Para la dimensión inmaterial se utilizará un concepto complejo, que solamente puede ser concebido por el lenguaje, pero que no puede ser representado literalmente, que se puede sugerir, para este particular caso funcionará como una metáfora: el vacío. Lo que nos están mostrando las imágenes ¿nos está diciendo todo lo que vemos en ellas? Se escogió este concepto por lo antes mencionado, pero también utilizado como metáfora que puede ayudarnos a responder esta pregunta; es decir, esclarecer o ejemplificar algunos de los usos de la imagen. ¿Cuál vacío? El vacío de los físicos, pero también el vacío sugerido de obras artísticas. Basado en esos principios, para poder utilizar el concepto como imagen, ver si es correlativo el vacío de sentido con la acumulación de contenidos.

¿Es posible decir *nada* acumulando fragmentos extraídos de cómics? ¿Es esto gráfica? Y si así es, ¿en qué sentido? ¿Cómo podrían estos *collages* ejemplificar o delimitar un modelo más amplio de creación de imágenes? Son todas estas interrogantes a las que esta tesis pretende revelar.

Pensando en la relevancia o posible incidencia de esta investigación, el modelo que propone tiene como pretensión poner en juego lo estético, lo ético y lo cognitivo. Así como un traslado desde lo individual/personal hacia lo colectivo. Por lo que me gustaría añadir otra intención no mencionada, pero igual de relevante, perteneciente al ámbito de lo personal, que es el origen indirecto de esta investigación: dar posición en su contexto a un cuerpo de obra anterior y al que se integra esta producción de *collage*.

Una primer manifestación del traslado de lo individual a lo colectivo del modelo, será su aplicación formativa con estudiantes, así como el uso que puedan darle otros creadores. En principio les brindará cualidades y usos de los contenidos visuales, que les ayude para aclarar, complejizar o simplificar sus ideas, según sea el caso. Asimismo, les proporcionará una herramienta de autocrítica y de valorización de los discursos que elaboren, para no repetir o uniformar contenidos. También puede funcionar como catalizador para activar otros sentidos a largo plazo, que implicaría incorporar el lenguaje visual como complemento del lenguaje escrito del actual modelo educativo.

Finalmente quisiera compartir un momento muy incipiente en que se aplicó como una posibilidad de enseñanza o como herramienta de representación:

En septiembre del 2015 impartí el taller Observatorio en el espacio independiente TACO (Talleres de Arte Contemporáneo), en el cual pedía a los participantes un ejercicio aparentemente sencillo: que realizaran una imagen colectiva compartiendo varios de los estenciles, que cada uno había realizado previamente.

te a partir de caminatas por los alrededores. Durante el proceso, los participantes mostraron incapacidad para desarrollar cualquier tipo de parámetro y trabajo en colectividad; la actividad se tornó un caos. Cuando finalizaron, mostraron descontento por lo fallido de la imagen, al mismo tiempo que se quejaban por la *inutilidad* del ejercicio. Al explicarles que esa imagen, por más caótica y fallida que les resultara, contenía exactamente lo que había sucedido, advirtieron que la desorganización y arbitrariedad con la que se condujeron al hacer el ejercicio estaba ahí plasmada. La imagen se realizó entre caos y ruido; formalmente eso se ve. No es una representación de colectividad, es el producto de ese fallido intento de trabajo grupal, que además involucró no solo la vista, sino también el cuerpo, el diálogo y los olores de la pintura.

Entonces el modelo, además de servir para producir, puede trasladarse al ámbito de la enseñanza de lo visual; en ambos casos ofrecerá una lectura más *global* de lo que vemos.

Con esta perspectiva, los nuevos documentos que se propongan pueden ir en sentido inverso a la profusión visual, incorporando a la producción de nuevas propuestas un *hacer* que aproveche múltiples caminos; aprovechando los medios digitales, no como un dispositivo alienante sino como en un sentido constructivista, es decir, como medios de auto representación de la gente (al menos estudiantes); enseñar y practicar un *hacer* comprometido con el entorno desde el cual se enuncia.

Capítulo 1: Dimensión material

¿Se podría considerar el *collage* como gráfica? Para responder esta pregunta en primera instancia hay que identificar los mecanismos inmanentes a la técnica del *collage*; posteriormente establecer cómo se están utilizando en la práctica artística contemporánea, incluso si son recurrentes.

No existe la intención de abarcar la historia del *collage*, solamente concentrarse en los momentos de las vanguardias que guardan una similitud y que haciendo una suposición que se comprobará al final del capítulo, guardan una estrecha relación con el *collage* o parten de principios muy semejantes: el *collage* dadaísta, los *ready-made* de Marcel Duchamp y el arte *pop*; así como el apropiacionismo desarrollado a partir de los años ochenta. Identificar las características del *collage*, como estas se han utilizado en diferentes momentos y contextos históricos. Si se comprueba que el *collage* ha trascendido el tiempo y representa una herramienta recurrente de representación, como lengua franca de la creación, revisar si podría funcionar como una proyección del espíritu de nuestro tiempo, que puede incluso desplazarse de su materialidad hacia ámbitos más inmateriales, el performance por ejemplo.

1.1

Identificación de estrategias de producción del *collage* en diferentes momentos de las vanguardias: descontextualización, apropiación, acumulación

1.1.1 El *collage* y los *ready made* dadaístas

De acuerdo a Ranciere, el *collage* “es la forma artística particularmente representativa de la tradición crítica de la historia del arte” (Ranciere, 2010, 31). Si tomamos en cuenta esta aseveración del filósofo francés, deberíamos considerar ¿qué rasgos del *collage* se tomaron en cuenta para realizar dicha enunciación? A partir de una arbitraria asociación por semejanza de diferentes momentos de las vanguardias artísticas, empezando por el origen del *collage*, el dadaísmo y los *ready made*, el presente capítulo se enfocará en localizar las cualidades que le dieron origen y delinearon la técnica como una herramienta crítica. Asimismo, una vez develadas servirá para compararla con los momentos posteriores. El análisis intentará no solamente enfocarse en descripciones de procedimientos técnicos, sino que intentará comprenderlos desde el entorno donde se originaron.

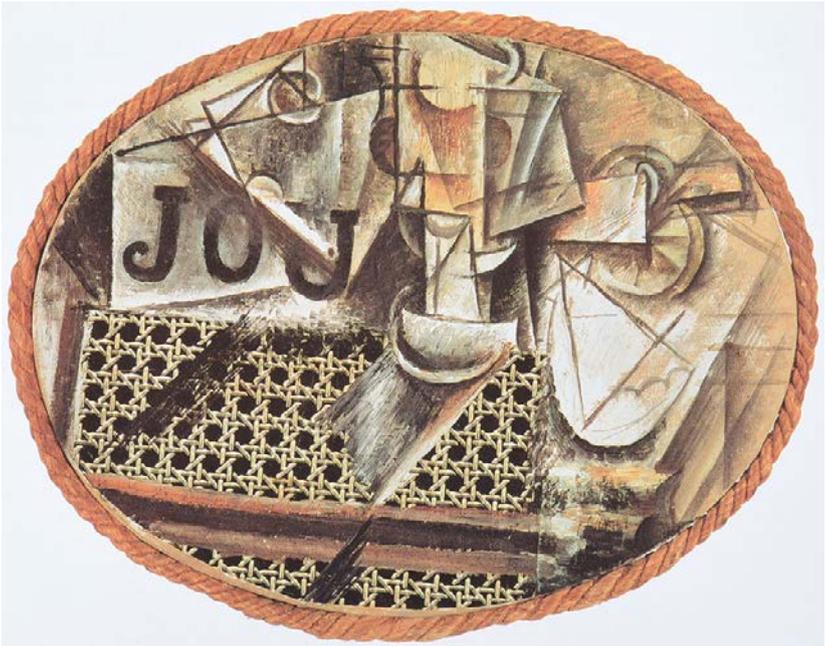
De manera muy simple podríamos definir el *collage* como una técnica para crear imágenes que consiste en incorporar, en un mismo espacio de representación, materiales de diversas pro-

cedencias. Este gesto deja entrever la intención de *apropiarse* de algo, para, al resituarlo en un espacio de representación, modificar su función originaria, dotarlo de otro sentido. Resulta una operación doble, pues al reubicar un objeto, simultáneamente se está resignificando ese espacio ajeno a él, donde ha sido situado.

Actualmente, esta doble operación resulta común en la producción visual; en otro contexto implicó una ruptura con un modo establecido de *hacer*, un giro en la manera de producción visual; desde un modelo de creación sustentado en la imitación/reproducción producto de habilidades y destrezas técnicas, hacia un nuevo paradigma en donde el espacio de representación es pensado como algo que, además de representar, puede significar. Con esta nueva forma de concepción, acompañado de una observación aguda y crítica del entorno, los artistas establecieron una relación con su cotidianidad y su medio sociocultural.

De acuerdo con diferentes autores⁵ la primera irrupción se da en el espacio pictórico. Es Picasso a quien ubican como el primer artista que combinó la técnica del *collage* con la pintura. En *Naturaleza muerta con silla de rejilla* (1912), incorporó al espacio pintado un trozo de hule impreso que reproducía el patrón de una rejilla de caña, enmarcado con un pedazo de cuerda.

5 Godfrey, Tony, *Conceptual Art*. Phaidon Press, London, 1998. RAMÍREZ, Juan Antonio, El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno. Ed. Akal/Arte contemporáneo, Madrid, España, 2007. Molina, S. d. (2002). Santiago de Molina Rodríguez, "Estrategias de Collage. El arte de reciclar la arquitectura ajena". *Arquitectos, Revista del consejo de arquitectos de España* (septiembre 2012): 46-56.



Pablo Picasso, *Naturaleza muerta con silla de rejilla* (1912).

¿Por qué esta obra de Picasso es importante? Una posible respuesta es porque puso en juego dos elementos heterogéneos en un mismo espacio “lo ficticio de la pintura” y la realidad de un “objeto de reproducción industrial” (Ramírez, 2007, 23). ¿A qué se refiere Ramírez con “Lo ficticio de la pintura”? Hasta ese momento la representación se apoyaba principalmente en la pintura. De manera muy simple, sin hacer justicia a la historia de la pintura y de las diferentes concepciones históricas de lo visual, y para los efectos que aquí nos interesan, la pintura se encargó de representar la realidad de la manera más fidedigna posible. Estos modelos de representación, por más realistas que intentaran ser, en cuanto más complejizaban sus procedimientos más se alejaban de lo real y no superaban su carácter ilusorio. Eran una imitación, en principio, que no logró —por

el medio mismo— trascender la representación. Entonces Picasso, al incorporar a este espacio hasta ahora ilusorio un elemento tomado de la realidad, propone una manera diferente de representar, de *construir* una imagen. Este gesto de Picasso condensa el espíritu transgresor de las vanguardias: romper con la tradición e ir por la novedad, llevar el arte a *otro* lado.

Hay en este gesto de transgresión la génesis de muchos movimientos que operan actualmente dentro del marco de la institución del arte, por ejemplo, la crítica institucional. El hartazgo hacía modelos de creación acomodados en su entorno económico, político y social deja entrever cualquier acción transgresora. El Dadaísmo es producto de este espíritu transgresor, quería destruir las convenciones formales en las que se hallaba el arte. La energía con la que irrumpe es proporcional a la insatisfacción y a la tensión generada por la Primera Guerra Mundial. Este suceso histórico y las implicaciones políticas, sociales y económicas que suscitaba, son el entorno donde se origina.

En 1916 en la ciudad de Zurich, un grupo de artistas encabezados por Hugo Ball crea el Cabaret Voltaire. El cabaret marca el inicio del movimiento Dadá; este fue un centro de entretenimiento en donde, en principio, se realizaban lecturas de poesía y se tocaba música; fue también un espacio abierto que invitaba a los artistas a contribuir con ideas y propuestas. Desde estos inicios podemos reconocer un carácter *multidisciplinario* que permearía a los demás ámbitos de creación que se fueron incorporando. La revolución que el movimiento propuso consistía en destruir el buen gusto imperante e impuesto por el materialismo burgués, en palabras del mismo Ball: “Art is for us occasion for social criticism, and for real understanding of

the age, we live in”.⁶ (Richter, 1965, 48). Al finalizar la guerra, varios de estos artistas se dispersaron por diferentes países diseminando las ideas del movimiento; por lo tanto, hicieron de éste el primer movimiento artístico *internacional*. Las nuevas sedes donde se albergaron los artistas propiciaron variantes al movimiento, cada una con respectivos intereses y aportes. Desde la búsqueda por parte de Hugo Ball y Hans Harp de un nuevo arte, hasta la destrucción de este por medio de la burla por artistas como Tristan Tzara o Francis Picabia, quienes equiparaban el arte como el fin de la vida: “Las auténticas obras de arte modernas no están hechas por artistas, sino simple y sencillamente por hombres” (Stangos, 2004, 102).

En el ámbito de lo visual, que es el que nos compete, el carácter multidisciplinar tiene como mayor exponente al *collage*. Los primeros consistían en una construcción radicalmente diferente del espacio, el cual era fragmentado, compuesto por imágenes y textos colocados aleatoriamente. Un espacio irreal construido, a manera de provocación con objetos diversos, algunos de estos no duraderos, inconexos entre sí, extraídos de la realidad, cuyo fin principal no consistía en escapar de esta, sino atacarla: “Para componer una naturaleza muerta bastaba un boleto, un carrete y una colilla, reunidos mediante unos cuantos trozos pictóricos. Todo ello en un marco. Y se mostraba entonces al público: ¡Miren como el tiempo estalla dentro de un marco! El más pequeño trozo auténtico de la vida cotidiana dice más que la pintura” (Benjamin, 2004, 11). En algunos casos, se

6 La traducción es mía: “El arte es para nosotros la ocasión para una crítica social, para un entendimiento real de la época en la que vivimos.”



Hugo Ball actuando como el *Magical Bishop* en el Cabaret Voltaire, Zurich, 1916.

radicalizaban las propuestas: “Una escultura de Ernst estaba acompañada de un hacha con la que se invitaba al público a destruirla” (Stangos, 2004, 102). David Banash⁷ sugiere que la aparición de estos *collages* es paralela al incremento en la circulación de periódicos que, como apunta, el cruce entre lo visual y lo textual, así como los diferentes juegos tipográficos que constituyen su esencia, hace de ellos en sí mismos un

7 Bahash, David, (febrero de 2014) “From advertising to Avant-Garde: Re-thinking the invention of collage”, recuperado de: <http://pmc.iath.virginia.edu/issue.104/14.2banash.html>

collage. Se da aquí una intersección entre el diseño, los medios masivos de comunicación y su influencia en la producción artística. Por lo que, esta idea de Banash resulta compatible con la propuesta de producción de esta investigación, que a su vez reconoce en su intención, mas no en su forma, una motivación en los fotomontajes realizados por algunos dadaístas alemanes –principalmente los trabajos de John Heartfield y Hanna Höch–, los cuales, además de concentrar visualmente el espíritu del movimiento, añadieron una carga política. No solamente utilizaban recortes de periódicos, de posters, de viejas cartas, dibujos y fotografías como elementos formales; le agregaron una dimensión política que devela el entendimiento que tenían acerca del poder de la propaganda. Incorporaron a lo visual un nivel de complejidad que amalgamaba la imagen a un texto. En este caso, un texto de denuncia, un texto crítico.



John Heartfield. Izquierda: AIZ N° 42, *El sentido del saludo hitleriano*, 1932. Derecha: AIZ 13 N° 16, *Mimetismo*, 1934.



Hanna Hoch. Izquierda: *Cut with the Dada Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany*, 1919. Derecha: *Dompteuse (Tamer)*, 1930.

Formalmente, ¿cómo rompe el *collage* con el espacio de representación ortogonal de la pintura? Efectivamente, este se hace en formatos rectangulares; la ruptura se da en lo que se representa y como se representa. Existe otro tipo de ruptura formal con el cuadro, que consistía en añadir volumen al espacio plano agregando objetos; se conoce como *assemblages* –que tendrá más repercusión más tarde en algunos artistas *pop*–, una resolución intermedia entre lo plano del *collage* y el volumen de los *ready-made*.

En 1913 Marcel Duchamp realizó *Rueda de bicicleta*, un ensamblaje que consistía en una rueda de un aparato para medir distancias sobre un taburete, yuxtaposición arbitraria de dos objetos diferentes, “el equivalente escultórico del *collage*, ensamblando dos objetos ya construidos” (Ramírez, 2007, 111).

Para participar en el Salón de los Independientes en Nueva York en 1917, bajo el pseudónimo de R. Mutt, Duchamp envió *La Fuente*, un urinario sin usar, comprado en una tienda de productos sanitarios. Al comparar estas dos piezas, con relación a la definición más simple del *collage* como espacio que articula elementos heterogéneos, ¿cuál es la diferencia entre ambas piezas? A simple vista en *Rueda de bicicleta* son evidentes las propiedades antagónicas de los objetos que la conforman. En *La Fuente* aparentemente no hay un elemento dispar, es un objeto que fue sacado de su contexto *natural*, colocado en una posición diferente a la que se le conoce comúnmente. ¿Cuál es su relación con el *collage*? Reformulando: ¿Cuál la intención de utilizar este ejemplo? Si se observa minuciosamente la fotografía que registra al objeto, observamos la firma de R. Mutt y la fecha de 1917 del lado derecho inferior del objeto y, si se toma en cuenta que fue realizado para un contexto artístico, estos breves textos introducen la noción de autoría. Otro indicio es que el objeto fue presentado con un título, es decir, otro texto. Por lo tanto, la heterogeneidad del objeto se muestra con estos elementos visibles, pero contiene un elemento invisible que nos sugiere el texto. Una significación a partir de la tensión entre lo que observamos y lo que es sugerido. Lo textual y lo visual articulado más allá de su estructura formal. Este gesto de Duchamp es tan trascendente que hoy constituye un recurso por demás utilizado y gastado en prácticas contemporáneas.

¿Qué elementos incorpora este gesto de Duchamp que lo hace tan trascendente? Hay en sus *ready-made* la destrucción del gusto, así como de la relación entre el autor y la obra, ideas incluidas en la agenda dadaísta en las que Duchamp continuó profundizando. Los *ready-made* no son solamente una crítica a



Marcel Duchamp. Izquierda: *La fuente*, 1917. Derecha: *Rueda de bicicleta*, 1913.

este buen gusto, incluye al arte representativo, al trabajo manual y a la obra de arte en sí. La crítica en apariencia sencilla e irónica en la operación de descontextualizar un objeto producido en masa, ubicándolo en ámbitos estéticos, tiene muchas aristas. En primer lugar, hace referencia al entorno ciudadano, moderno e industrializado en donde se producen una cantidad de objetos funcionales destinados a un consumo que degenerarán algún día en desperdicio. Al vaciar al objeto de su funcionalidad, hace más evidente esta posible y futura inutilidad. La crítica al arte representativo, al agregar valor estético a un objeto que es producido industrialmente, en el cual no participa la mano del artista, pone en juego el carácter y autoría del tipo de obra que, hasta ese momento se reconocía como lo *bello*. Estas propuestas trascendieron nociones de belleza o fealdad, su valor radica en la operación de significación que enuncia; el valor no lo otorga la destreza técnica del artista, sino su ges-

to, la elección que hace del objeto, que en palabras del propio Duchamp, no es una tarea sencilla: "...era preciso defenderse del *look*. Es muy difícil escoger un objeto, porque al término de quince días te empieza a gustar o lo comienzas a odiar. Te tienes que acercar a las cosas con algo de indiferencia, como si carecieras de emociones. La elección de los *ready mades* está siempre basada en la indiferencia visual y al mismo tiempo en la carencia total de buen gusto" (Cabanne, 2006, 43). Para Octavio Paz el origen de estos *ready made* se halla en la fascinación de Duchamp por el lenguaje, específicamente por los juegos de palabras, en donde palabras con sonido semejante, pero con diferente significado generan una estructura verbal que "exalta los poderes de significación del lenguaje sólo para, un instante después, abolirlos completamente" (Paz, 1990, 19). Esta última afirmación que hace Paz, ubica el gesto de Duchamp más allá de una cuestión técnica, como en una operación de significación; traslada lo artístico a la categoría de lenguaje.

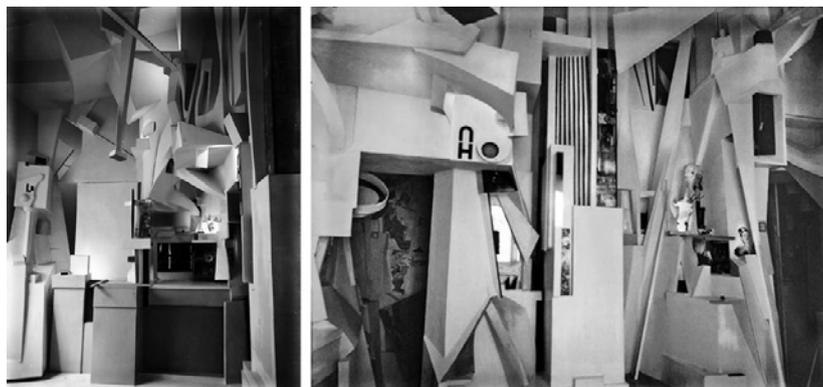
¿Entonces se puede equiparar el *collage* con el *ready made*? Bastante evidentes son las operaciones que comparten: ambos incluyen elementos preelaborados, pertenecientes a entornos cotidianos, en donde lo más significativo reside en la selección de los elementos para realizar una obra; esta selección implica en principio un ejercicio de ubicación dentro de un contexto, una toma de postura y de posición y, por lo tanto, una observación aguda y profunda de este entorno. Con el propósito de reconocer puntos de interés, susceptibles de ser aislados y apropiados, que finalmente serán reubicados en entornos ajenos de aquellos para los cuales fueron creados, tanto en el *collage* como en el *ready made* esto constituye una toma de postura diferente hasta ese momento en la producción artística, un ca-

rácter transgresor que trasladó el espacio de la representación hacia la significación.

Hasta aquí hay dos dimensiones implicadas; el *collage* se refiere a imágenes, a una dimensión bidimensional, y los *ready made* se refieren al volumen, son objetos tridimensionales. Me gustaría añadir una tercera dimensión: el espacio, utilizando como ejemplo el proyecto *Merzbau* de Kurt Schwitters, quien a partir de la idea que tenía de un arte total –un tipo de trabajo en el que pudiera desarrollar diferentes actividades–, construyó una columna con yeso a la cual añadía residuos u objetos que encontraba. La columna tenía una serie de concavidades, destinadas a guardar objetos personales de amigos e invitados que lo visitaban. Esta especie de *collage* espacial funciona entonces como un documento vivo en constante transformación. En un principio conservó la apariencia de columna y los objetos se hallaban ocultos a la vista en las concavidades, pero fue tal la extensión que llegó a abarcar que, la forma de la columna quedó oculta por nuevas formas escultóricas y tuvo que expandirse hacia la azotea del edificio. Esta manera de construir incorpora la noción de colaboración, que aunque desde otra perspectiva, comparte intención con la crítica de Duchamp a la autoría de una obra.

Colocar objetos cotidianos, extraños a los materiales y recursos recurrentes a la producción artística tradicional, se torna un gesto trasgresor que revela “los límites convencionales del arte de un tiempo y un lugar particulares” (Foster, 2001, 19). Esta incorporación de elementos no artísticos al espacio de representación, más que integrar la vida a las prácticas artísticas, nos sugiere que una manera de vislumbrar las convenciones a las

que estamos sujetos, una vez identificadas, pueden ser –por lo tanto– desmanteladas con la irrupción creativa, en la forma de una obra de arte o de una experiencia estética.



Kurt Schwitters, *Merzbau*, 1933.

1.1.2 La serialización y acumulación del *pop*

Posterior a la Segunda Guerra Mundial, el centro de desarrollo artístico es trasladado de Europa hacia Estados Unidos. La producción artística de este período se caracteriza por hacer una evidente alusión a procedimientos de las precedentes vanguardias, como Peter Burger indica:

En el arte de posguerra plantear la cuestión de la repetición es plantear la cuestión de la neovanguardia, un agrupamiento no muy compacto de artistas norteamericanos y europeos occidentales de los años cincuenta y sesenta que retomaron procedimientos vanguardistas de los años diez y veinte como el *collage* y el ensamblaje, el *readymade* y la retícula, la pintura monocroma y la escultura construida. (Foster, 2001, 3)

Esta misma tónica de hacer ensamblajes y *ready-made* manifiesta una clara intención por parte de los artistas de esta época de retomar una asociación con su entorno. Así como el Dadaísmo tenía un sentido claramente antiburgués, estos neodadaístas son una respuesta al expresionismo abstracto. Aunque, como veremos, estas convergencias con el dadaísmo solo son aparentes, tienen intenciones y motivaciones distintas, y están más cerca de arte *pop*. El mismo Duchamp lo reconoce en una carta enviada a Hans Richter:

Este neo-Dadá al que llaman nuevo realismo, *por art, assemblage*, etc., es una fácil manera de salir del paso, y vive de lo que hizo Dadá. Cuando descubrí los *ready mades* pensé en atentar contra la estética. En el neo-Dadá han cogido mis *ready mades* y les han encontrado belleza estética. (Stangos, 2004, 187).

Las *combine paintings*, pinturas que Robert Rauschenberg empezó a realizar a partir de 1950, incorporaban objetos pegados y/o imágenes impresas con serigrafía sobre el lienzo; formalmente podemos reconocer el legado de los *collages* y ensamblajes dadaístas. Piezas como *Monogram* cambian el rol del bastidor, que pasa a servir como base de un carnero, el espacio pictórico pasa a ser parte de un ensamblaje, ya no es la pieza en sí sino una parte más. El *ready made* duchampeano también tuvo eco en los objetos fundidos en bronce de Jasper Johns, compartiendo un interés por cuestiones banales y objetos sencillos.

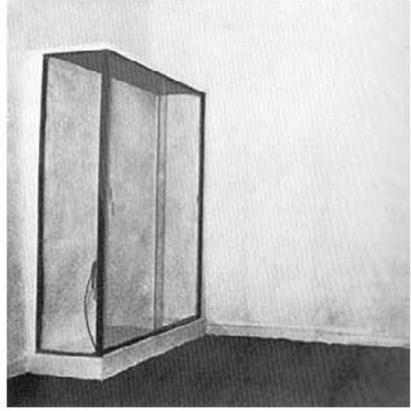
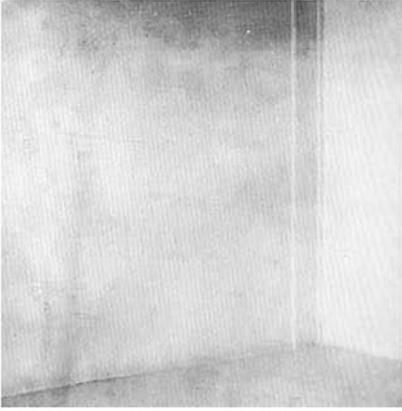
Europa tuvo una versión equivalente a estos trabajos que podemos encontrar en los artistas del llamado *Nuevo Realismo*, iniciado por Pierre Restany e Yves Klein. Hay en los trabajos de este último una variedad de manifestaciones, una mezcla



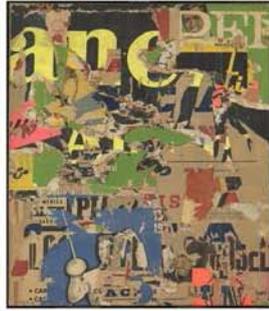
Izquierda: Robert Rauschenberg, *Monogram*, 1955-1959. Derecha: Jasper Johns, *Soup cans*, 1960.

entre lo pictórico y lo performático, sus *happenings* nos remiten a aquellos eventos de carácter multidisciplinario del Cabaret Voltaire; un ejemplo es la exposición *Le vide* de 1958, en donde no había nada, solamente estaban los muros blancos. En los trabajos de los artistas del grupo se implementó una manera invertida de realizar *collages*, denominada los *decollages* muy utilizada por los artistas Francis Dufrene, Jacques Villenglé, Raymond Hains, Wolf Vostell y Mimmo Rotella. Podemos decir de manera muy sencilla, para aclarar la diferencia con el *collage*, que este último consiste en agregar capas o niveles en un espacio, y en el *decollage* no hay suma, más bien por supresión se revelan los diferentes niveles de las imágenes. Un vaivén entre sustraer y adherir. Un híbrido entre ambas es la manera en la que serán construídas algunas de las imágenes que acompañan a la investigación, pero ese tema será desarrollado en el capítulo final.

La versión inglesa de estas manifestaciones artísticas es considerada como el origen del arte *pop*, el *collage Just What Is It That Makes Today's Home so Different, so Appealing?* (1956)

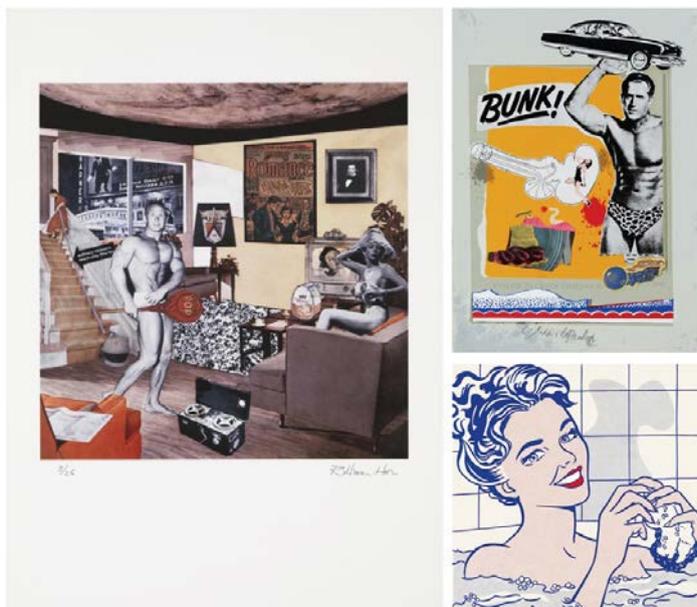


Ives Klein, *Le vide*, 1958.



Decollages Izq. arriba: Raymond Hains, *Sin título*, 1959. Der. arriba: Mimmo Rotella, *With a smile*, 1962. Izq. abajo: François Dufrêne, *Dessous D'Affiches*, 1960. Der. abajo: Wolf Vostell, *Werke*, 1960.

de Richard Hamilton, incluye muchos de los elementos que caracterizarían tanto a las sociedades de consumo como a la iconografía del arte *pop*: “el culto al cuerpo, la cultura popular y la adquisición de productos para el hogar: una aspiradora, un magnetofón, una televisión... objetos éstos que son propios de una época en la que la tecnología prometía un mundo modernizado lleno de confort”.⁸ Otros trabajos con similares resoluciones, que me gustaría mencionar por su cercanía con el tema de esta investigación, es Eduardo Paolozzi, quien –previo a Roy Lichtenstein– fue uno de los primeros en introducir iconografía del mundo de los cómics en sus *collages*.



Izq.: Richard Hamilton, *Just What Is It That Makes Today's Home so Different, so Appealing?*, 1956. Der. arriba: Eduardo Paolozzi, *Screenprint on paper from Bunk*, 1948. Der. abajo: Roy Lichtenstein, *mujer en el baño*, 1963.

⁸ Tonia Raquejo Grado, “Herencias del paisaje Pop: Marketing y visión del territorio en el arte actual”, *Goya* 343 (abril 2013): 166-181.

Tanto la consolidación de la producción industrial apoyada en los desarrollos tecnológicos, así como el desarrollo de las técnicas de reproductibilidad y comercialización de la cultura de masas –principalmente el amplio alcance de la comunicación en masa propiciado por el desarrollo de la televisión–, constituyen el entorno del arte *pop*. La masificación y diversificación de contenidos se depositó en el cine, la publicidad, la ciencia ficción, la música *pop*, los íconos revolucionarios; pero también en objetos de producción masiva propios de la vida cotidiana de las personas: palomitas de maíz, sopa en lata, cajas de jabón, carteles de estrellas de cine, historietas. Esta diversidad constituye el punto de convergencia que agrupará a artistas, completamente dispares entre sí, dentro de un movimiento carente de un estilo definido. Las creaciones *pop* son imágenes de imágenes, que insertan la noción de repetición; por lo tanto, de reproductibilidad. Evidente analogía con la producción en serie que permitió elaborar imágenes repitiendo una imagen en un mismo espacio, como hizo Andy Warhol.



Andy Warhol, *Marilyn Diptych*, 1963.

Es inmanente a la repetición de una imagen *otra* intención de despersonalización de la obra –recordemos los cuestionamientos a la autoría de Duchamp y del *Merzbau* de Schwitters–, vaciar las imágenes de significado por reiteración de lo mismo, Warhol lo describe de la siguiente manera: “No quiero que sea esencialmente lo mismo, quiero que sea exactamente lo mismo. Porque cuanto más mira uno a la misma cosa exacta, más se aleja el significado y mejor y más vacío se siente uno” (Foster, 2001, 134). Esta acción de repetir tiene un símil en las acumulaciones con las que construye sus piezas el artista francés Arman. Repetir y acumular como dos operaciones que vacían de significación, y que se utilizarán para construir las diferentes series de *collages* propuestas por la investigación.



Arman, *Infinity of typewriters + infinity of monkeys + infinity of ime = Hamlet*, 1962.

Surgido en el seno de la cultura de masas posterior a la guerra, el arte *pop* es el resultado del establecimiento de los modelos productivos basados en la industrialización. Esta masificación de la producción coloca a las mercancías como centro de la vida social; el alcance que brindó la televisión aceleró este proceso, suscitando la diversificación de los productos, respondiendo a una necesidad por la novedad, por estar a la moda. Esta necesidad a su vez obligaba a desechar productos por nuevos modelos, acelerando el proceso de sustitución; el paisaje se amoldó al mundo de las mercancías, incluso el arte se integró a este paisaje, las *Brillo box* de Warhol son un ejemplo. Arthur Danto en *El Fin del arte* hacía la pregunta: “¿Por qué era una obra de arte cuando los objetos a los que se parece exactamente, al menos bajo un criterio perceptual, son meras cosas, o, al menos, meros artefactos? E incluso siendo artefactos, el paralelo entre ellos y lo que hizo Warhol era exacto” (Danto, 1997, 138). Reconocer la obra, según Baudrillard, como “completamente integrada a la economía política del signo-mercancía” (Foster, 2001, 130); es decir, la simple contemplación de una obra ya no era suficiente para distinguirla del objeto real al que imitaba, se necesitaba una percepción más compleja, que no solo se fijará en el objeto, sino que se extendiera hacia el paradigma cultural en el que se originó.



Andy Warhol, *Brillo Box (Soap Pads)*, 1964.

1.1.3 La fragmentación del apropiacionismo

En los años ochenta en Estados Unidos aparece el apropiacionismo, movimiento en el cual se puede reconocer de manera notoria modos de *hacer* propios del dadaísmo, así como de la estrecha relación que el arte *pop* fincó con el diseño gráfico, la publicidad, la moda, los productos del supermercado y las imágenes de la televisión; fue un movimiento primordialmente pictórico, que proponía una rematerialización de las obras a partir de la utilización del potencial narrativo de las imágenes.

El impulso revolucionario que alimentó a las vanguardias había dejado atrás su apogeo, y encontró “compensación en un hedonismo cínico que halló salida abundante en el *boom* del sobreconsumo de los años ochenta” (Anderson, 2000, 111). La llegada de este estado de estabilidad borró las fronteras creativas, igualó lo popular con la alta cultura. El arte se convertía en mercancía y se incorporaba a los circuitos del capital o de la institución, ya que no había una ruptura crítica. Todo indicio de radicalidad era integrado a los sistemas de intercambio tanto económico como simbólico. Todo se fetichiza, a estas alturas hasta el urinario de Duchamp es ya un fetiche estandarizado.

Un primer *hacer* que podemos encontrar en el trabajo de los artistas de este movimiento es que en sus propuestas, además de elementos externos, incorporaron trabajos de otros artistas. El artista Asger Jorn altera algunas obras de arte compradas en mercados callejeros. Braco Dimitijevic incorpora diferentes elementos tomados de la realidad, en algunas de sus piezas, incluidas obras de arte. Sobre el mismo Joseph Beuys en la instalación *Valores Económicos* (1980), encontramos:

En ella, Beuys procedió al empleo de obras pictóricas correspondientes a los fondos del Museo en el que se exhibía la obra, con preferencia de la época de Carlos Marx (1818-1883). Estos cuadros, colgados en las paredes, rodeaban una enorme estantería metálica en la que había almacenados diversos “valores económicos”, productos alimenticios, herramientas, utensilios de cocina, semillas, etc. productos en su mayoría de la República Federal de Alemania y de los países del este -República Democrática de Alemania, URSS y Polonia. La instalación conseguía fundir y confrontar las categorías de mercancía y de arte. (Prada, 2001, 75)



Izquierda: Asger Jorn, *Fraternité Avant Tout (Brotherhood Above all)*, 1962.
Derecha: Braco Dimitrijevic, *Dust of Louvre, mist of Amazon*, 1981.



Joseph Beuys, *Wirtschaftswerte (Economic Values)*, 1980.

Por otro lado, los desarrollos tecnológicos plagaron el entorno de imágenes a una velocidad que dejaba muy por detrás a la capacidad que tenían los artistas de producir, no podían competir con esta realidad que se establecía como una extensa red de imágenes y textos que se combinaban en mensajes.

De acuerdo con Juan Martín Prada, la exhibición *After Walker Evans* (1981) de Sherrie Levine se enmarcaba de manera crítica en este contexto, al exponer fotografías de fotografías, ponía en tensión nociones de autoría y originalidad. Esta acción empataba al arte con cualquier cosa; particularmente de la serie *After Kazimir Malevich* (1984) se dijo:

En ellas pasa de fotografiar fotografías al empleo de medios de reproducción manuales, realizando reproducciones (dibujos y acuarelas) de pequeña escala de obras de los primeros artistas de la vanguardia, tomando muy en consideración las imperfecciones de las reproducciones que usaba como referencia. La introducción de la acción manual en la ejecución de estas obras, que se trataba de hacer patente mediante un toque ligeramente personalizado de las reproducciones, parece que trataba de devolver a la reproducción un poco de ese aura que, en principio, elimina toda reproducción mecánica. (Prada, 2001, 80)

Este regreso que hace Levine hacía el trabajo manual es una operación que la propuesta de producción de esta investigación también incorpora a las ya antes mencionadas.



Sherrie Levine. Izquierda: *After Kasimir Malevich*, 1984.

Derecha: *After Piet Mondrian*, 1983.

En lo que respecta al ámbito objetual, el movimiento se formalizó en las esculturas de bienes de consumo de Jeff Koons y Haim Steinbach. Desmarcadas completamente de los *ready made*, estas esculturas/objeto funcionaban como una simulación que tiende a sustituir el arte por el diseño, un diseño *kitsch*, que celebraba “la amalgama, la ornamentación, el pastiche: lo que halaga ‘el gusto’ de un público que no puede tener gusto alguno”.⁹



Izquierda: Haim Steinbach, *Shelf with Ajax*, 1981. Derecha: Jeff Koons, *New Hoover Celebrity IV*, 1980.

Nuevamente cuestiones sobre autoría y originalidad están puestas en juego. Y, aunque las imágenes sean creadas con otras imágenes y se pugne por un retorno a la pintura, resulta un movimiento impuro, pues también se incorporan objetos tomados de la realidad, usados directamente o reproducidos a diferente escala del original, reubicados no en otros espacios de representación sino en otro significado.

9 Jencks citado en Anderson, Perry, *Los orígenes de la posmodernidad* (Barcelona: Anagrama, 2000).

En el catálogo de imágenes reutilizadas se pueden hallar citas de fotografías publicitarias, imágenes congeladas de programas televisivos o de películas, así como imágenes de la propia historia del arte. Las imágenes resultantes tienen un carácter opaco, pues al estar construidas por fragmentos ocultan su origen, dan la mínima información de este. Estos trabajos ya no funcionan como representaciones, sino como escenificaciones compuestas por diferentes significantes, en eso radica el interés de la investigación por ellas.

1.2 ¿Podemos considerar al collage como gráfica?

Simultáneamente a la investigación teórica, se realiza la producción de tres series de *collages* construidos de acuerdo a modos apropiacionistas reutilizando cómics de superhéroes. Estas imágenes son una antinomia, surgen en el seno de eso que Franco Berardi Bifo denomina *Infoesfera*,¹⁰ que se refiere a un paisaje mediatizado en el cual, por abundancia y por reiteración, la cultura visual banaliza sus contenidos, destinándolos al consumo inmediato, utilizando su poder como forma de control y delimitación de la subjetividad, de la cual la producción artística no se haya exenta; por lo que las imágenes que se obtengan intentarán enfatizar esta banalización con imágenes vacías, sin contenido, que funcionen como coyuntura entre el sin sentido de la abundancia y la posibilidad de desprender de esa reiteración otras maneras de percibir. Tonia Raquejo lo enuncia de la siguiente manera:

10 En el prólogo de *La tiranía del sentido común. La reconversión neoliberal de México*, Franco Berardi Bifo hace mención del término al mencionarlo como parte de la esfera de la sensibilidad (p. 12).

El ecosistema del arte hoy está formado fundamentalmente por los canales de producción y valoración crítica que conducen, o no, a la obra hacia los poderosos canales de distribución y difusión, donde adquieren visibilidad y reconocimiento. El diálogo que la obra de arte mantiene con su ecosistema genera una curiosa tensión entre la contestación y/o resistencia a sus exigencias y la aceptación de las reglas del juego, que, en el caso de las obras realizadas en el territorio, fuera del espacio representacional del *white cube* (es decir de la galería de arte o museo), cobra una de sus expresiones más complejas y ricas. Es esta tensión la que enriquece la reflexión acerca del arte como creador de lenguajes, de imaginarios simbólicos y de espacios. En la tercera naturaleza, necesitamos de estos lenguajes, de estos sistemas simbólicos que traducen la realidad y de esos espacios alternativos, ya que funcionan como una brújula que orienta nuestras relaciones con las cosas y el entorno, pues nos hacen mirar de manera diferente abriéndonos –a través de las grietas/mirillas que fracturan en los patrones del entendimiento y la visión aprendida–, la posibilidad de ver y relacionarnos de otra manera. Estas maneras de relacionarnos con el entorno, usando como brújula las intervenciones que el arte ha hecho en el territorio desde la década de los sesenta del siglo pasado.¹¹

¿Cómo se relacionan esta serie de *collages* con el modelo que propone la presente investigación? Aunque delimitar un modelo de creación de imágenes es el objetivo, en este punto se puede afirmar que las estrategias de significación propias del *collage* identificadas en los momentos históricos arriba mencionados permite solamente elaborar una respuesta desde una arista formal. Apoyémonos en la enunciación que coloca al arte como creador de lenguajes y, por supuesto, pensando desde el ámbito de la gráfica. Por lo tanto, no se trata de ubicar arbitrariamente

11 Tonia Raquejo Grado, “Herencias del paisaje Pop: Marketing y visión del territorio en el arte actual”, *Goya* 343, abril 2013, 166-181.

el *collage* dentro de procesos de estampación, mucho menos desvalorizar estos. Por el contrario se trata de tensionar dos maneras diferentes de crear una imagen, y generar un diálogo. El modelo propone pensar lo visual como ese diálogo que trastoca la manera en cómo se ven las cosas, que permitiría a la reutilización de un material previamente impreso considerarse como un gesto gráfico. Pensar lo visual como una apertura, como dice Tonia Raquejo, para relacionarnos de *otras* maneras. El diálogo implica interlocutores, y puede resultar paradójico proponer un modelo desde la idea de diálogo, elaborando una serie de *collage*, actividad más emparentada a un monólogo, pero se debe partir del reconocimiento de procesos de trabajo individual para poder insertarlos en el ámbito colectivo; es decir, crear un flujo que involucre intereses individuales con intereses comunes. En México podríamos mencionar el trabajo de algunos de los grupos surgidos a finales de los años setenta y principios de los ochenta, donde el trabajo grupal funcionó como catalizador de la producción individual. Mario Rangel Faz así lo describe:

En los ochenta, después de SUMA, me interesé mucho por el trabajo colectivo, porque así aprendí, es un parámetro que tengo y que ha enriquecido mi formación. Intenté trabajar con artistas de diferentes disciplinas, tal vez por un hecho fortuito. [...] Tratabamos de hacer un trabajo multidisciplinario, pero dentro de los parámetros del *performance*, con una intención muy fuerte de trabajar con lo efímero a través de diferentes tecnologías, de crear imágenes a las que llamábamos *imágenes virtuales* para insertarlas en el tiempo real. La idea era sacar de contexto ciertas actitudes y llevarlas a ser una imagen.¹²

12 Mario Rangel Faz, (21 de marzo de 2015) "*Mario Rangel Faz*", archivo PDF recuperado de: <https://journals.17edu.org/index.php/diecisiete/article/viewFile/136/88>, p. 8-9.

Aquí Rangel se refiere a la asociación con otros artistas para hacer *performance*, pero con la firme intención de crear imágenes y fortalecer por otro lado su trabajo como pintor, grabador y dibujante. El proceso creativo como parte fundamental, sin hacer alusión a la desmaterialización de la obra, sino a la posibilidad de poder generar imágenes con diferentes medios, soportes o habilidades y destrezas técnicas.

Para mí la obra de arte o la obra del artista es siempre un proceso de trabajo. Los objetos son como documentos de este proceso. Ahora no puedo concebir un cuadro como un objeto único y aislado. No, tiene que tener un eco tanto en mi trabajo como en cómo lo voy sacando. A mí no me interesan los objetos, pero sí los medios. Mis ideas las puedo poner tanto en pintura como en arte efímero, por mi formación académica, por la experiencia del grupo SUMA.¹³



Mario Rangel en grupo SUMA.

En consecuencia, la producción visual debe iniciar con el reconocimiento de que, en un entorno hipersaturado, no existe manera de competir. Por lo tanto, se debe entender que las propuestas que se generen con el uso del modelo son ficciones, puesto que funcionan en una escala menor a la de la realidad; por lo que la manera en que podrían incidir en ella es, en

¹³ Ídem., p. 10.

principio, que dejen ver claramente una toma de conciencia y posición; posteriormente mostrar contradicciones inherentes a esta; y proponer *otras* maneras de aprehendernos de lo real.

De acuerdo con este primer acercamiento, el modelo, en relación a la elaboración formal de sus discursos, funciona de manera indeterminada, articulando diferentes elementos para visibilizar una idea. Estos pueden proceder de distintas categorías de producción artística y de diseño, así como de concepciones provenientes de diversas disciplinas teóricas. Dicho de otra manera, construir discursos visuales a partir de la incorporación o puesta en juego de lenguajes de diferentes naturalezas y cualidades materiales o inmateriales, conciliar suposiciones racionales con deducciones intuitivas como una especie de pensamiento visual; trascender el uso mercantil que se le da a lo visual y a lo artístico y devolver a la imagen el poder expresivo, comunicativo y/o estético; trascender, incluso como sugiere Ana Cadena, la soledad y precarización de los creadores, que los pone siempre en una situación de desventaja:

La era del free-lance se empata con la época del capitalismo financiero y las fronteras entre espacios públicos y privados, laborales y sociales, se desdibujan –produciendo una fragmentación del individuo como nunca se había visto antes. La combinación de las políticas económicas que se han hegemonizado, sumadas a las prácticas precarizadoras de producción cognitiva han provocado un estado imposible de evadir, de disparidad de clase, no sólo en términos prácticos sino en términos ideológicos y simbólicos.¹⁴

14 Cadena Payton, Ana, (26 de agosto de 2017) “El arte contemporáneo: ¿un bien común?”, recuperado de: <http://www.mmmmetafile.net/critica/el-arte-contemporaneo-un-bien-comun-por-ana-cadena-payton/>

El modelo será entonces un dispositivo abierto que aporte no una estructura que permita la resolución de proyectos e ideas de manera lineal, sino que posibilite complejizar ideas, incorporando varias perspectivas o puntos de vista; incluso opuestos. Un ejemplo de esto se podrá evidenciar en los *collages* finales, pues su elaboración mostrará tres opciones diferentes para abordar o expresar una idea; en este caso, el mismo concepto rector: el vacío. Por otro lado estos *collages* visibilizarán con imágenes un concepto inefable como el vacío utilizando la acumulación de muchos fragmentos. Asimismo, el modelo no tiene la única función de resolver una imagen tanto técnica como conceptualmente; de manera paralela, busca generar puentes entre la producción y la distribución de ideas, aprovechando los canales de intercambio y la difusión más amplia que ofrecen las redes sociales para la autorrepresentación. Es decir, va más allá: pretende tener un carácter fluctuante, pues mientras permite materializar una idea con una obra –de lo inmaterial a lo material o viceversa–, simultáneamente permite generar líneas de distribución para los discursos –espacios institucionales e independientes, medios impresos y digitales, acciones en espacios públicos–; así como también, formas de convivencia para el artista -del trabajo personal hacia colaboraciones en otros ámbitos fuera del estudio o taller-; y finalmente, una transición entre disciplinas y formatos –ir de imágenes a objetos y, de estos hacia acciones o cuestiones más performativas–.

En este breve recorrido por estrategias desarrolladas por el *collage*, en algunos momentos de la modernidad, se identificaron características compartidas, indispensables para elaborar el modelo que propone la investigación. Estas características se podrían simplificar de dos formas. Primero, una toma de

posición, desde donde se enunciará lo que la obra propone, lo cual implica detenerse y mirar alrededor, hacer un reconocimiento del entorno. Segundo, reconocer situaciones, imágenes, objetos que sean significativos con la idea que propone la obra, apropiarse de ellos, descontextualizarlos y combinarlos, finalmente presentarlos. En el caso de la construcción de los *collages* paralelos a la investigación, se agregó otra estrategia que emula la producción en serie y desmedida de objetos: la acumulación de fragmentos de algo que *fue*, utilizar el desperdicio que en este momento *eso que fue* supone como materia prima. En sentido inverso a la velocidad de producción digital y la urgencia de nuevos contenidos, la producción de cada *collage* es enteramente manual, cada elemento es cortado y pegado a mano, uno por uno, las piezas son pequeñas, respetando los formatos de los cómics. Finalmente, las piezas que se obtienen tienen una vida breve, debido a la calidad de la impresión de los cómics que había hace algunos años —el papel se decolora y se degrada rápidamente—. La intención es que al final solamente quede un registro de ellas. Contravenir a la idea de la obra que debe perdurar, así como elegir un *hacer* manual se tornan como una postura política, como alegoría de resistencia a esa velocidad impuesta tanto por los medios masivos como por las instituciones del arte.

Capítulo 2: Dimensión Inmaterial

2.1 Introducción

Una vez delimitada lo que se denominó dimensión material, identificada en algunas operaciones del *collage* en diferentes estadios de la historia del arte, estas serán reinterpretadas en las series que acompañan a esta investigación, al mismo tiempo que sirven para delinear un modelo de creación. El propósito del presente capítulo reside en identificar estrategias con las que el sentido es construido, más allá de lo que vemos, de la materialidad; dicho de manera más sencilla: cómo significan, y cómo estas estrategias de significación pueden operar en el control y delimitación de la subjetividad. Además de proporcionar un sentido crítico, permitirá construir los *collages* incorporando la noción de vacío, ambos aspectos tanto material como inmaterial de estas series se delinearán en el capítulo final.

Por lo pronto, corresponde a este capítulo indagar esa parte que arbitrariamente se clasificó como dimensión inmaterial. Para cumplir con estos objetivos, se revisaron diferentes disciplinas y formas de pensar referentes a lo visual, revisión que incluye aparatos cognitivos, estudios y construcciones teóricas enfocados al análisis y la interpretación de imágenes en distintos estadios históricos de la cultura occidental, así como de otras concepciones, por nombrarlas de alguna manera, antagó-

nicas, originadas algunas de ellas de manera muy crítica desde el seno de Occidente y otras desarrolladas en otras latitudes.

Escoger estos textos tiene la intención de dar cuenta de algunas posturas que indagan acerca de la complejidad de la imagen, sobre la pluralidad de interpretaciones que provocan y el amplio espectro de disciplinas que su estudio abarca. Lo que nos sugiere lo maleable del término y, por lo tanto, la imposibilidad de fijar una definición puntual y absoluta. Una definición puntual resulta inoperante y contradictoria, pues establece una competencia que muchas ocasiones relega concepciones anteriores y/o paralelas. Así pues, identificar en este recorrido histórico diversos matices del concepto *imagen*, para pensarla como algo sin límites, múltiple y cambiante, una imagen –valga la redundancia– que se encuentre más a tono con el modelo que está desarrollándose con esta investigación.

No se trata de hacer una historia de la imagen, pero sí es necesario fijar un horizonte histórico, por lo que la Historia del Arte –por ser la primera disciplina que se encargó de la tarea del estudio de las imágenes– funciona como ese punto de arranque. Tan solo esta disciplina, tanto en su desenvolvimiento como en su consolidación, desarrolló una variedad de metodologías, así como diversas categorías de análisis, que van desde el artista mismo, la técnica, el estilo, la simbología, la relación con el pensamiento filosófico, la estética, la relación con el sistema de producción; y también con aquellas que establecieron los criterios de lo que es y lo que no es arte, imponiendo una visión predominante: el arte como centro de la cultura occidental.

Algunas de estas categorías de estudio adquirieron distintas denominaciones como iconografía, iconología y semiótica, por mencionar algunas de las que se revisaron, y las cuales cuentan con sus respectivos marcos y aparatos teóricos para abordar los objetos de estudio, sin llegar ninguna a considerarse como definitiva. Dentro del intrincado momento en el que nos encontramos, en el que lo visual se torna como un paisaje fluctuante en constante movimiento, algunos de estos estudios han perdido potencia y vigencia; no alcanzan a abarcar el complejo rol de lo visual en la construcción de la subjetividad, por lo tanto, de la realidad. Sin descartar por completo a ninguno de estos estudios, se rescatan de ellos algunos de sus planteamientos que funcionan como puntos de comparación con propuestas más recientes.

Posteriormente, dentro de este breve recorrido, se realizó un giro en busca de otras propuestas: trabajos como la antropología de la imagen del historiador del arte Hans Belting, el trabajo de Aby Warburg y de David Freedberg, la sociología de la imagen de Silvia Rivera Cusicanqui, la imagen del rizoma de Gilles Deleuze y Félix Guattari; por supuesto, los trabajos de los estudios visuales de gente como Nicholas Mirzoeff, W. J. Mitchell, Susan Buck Morris que, además de exponer cómo se hacen o qué dicen estas imágenes, centran su perspectiva en cómo las vemos, cómo las usamos y cómo activan relaciones con los espectadores; es decir, cuál es la vida social de las imágenes.

¿Por qué estos últimos sistemas de pensamiento aportan argumentos teóricos en el desarrollo del modelo de creación que propone esta investigación? Para apoyarnos utilicemos de manera arbitraria la división entre modelos de pensamiento

occidental y modelos antagónicos a este. La revisión del modelo correspondiente al pensamiento occidental se realizó, a manera de recorrido histórico, partiendo de los griegos. Este recorrido tiene un sentido lineal y progresivo, y tiene como punto culminante el pensamiento racional propio de la modernidad. Respecto a los modelos antagónicos, se busca que no funcionen con esta lógica lineal; por lo tanto, observar cuáles son las directrices o enunciaciones que sugieren estos discursos. El modelo busca sustentarse en concepciones que sean más abiertas, más indeterminadas y horizontales; incluso más cercanas a la apertura hacia todo tipo de contenidos de los estudios visuales, que a la centralización que hizo la historia del arte. Este carácter abierto que busca el modelo permitirá englobar y converger a una serie de categorías de análisis, metodologías, discursos teóricos y resoluciones plásticas para enunciar un discurso.

Algunas de las posibles categorías de análisis serían el uso de las imágenes, contexto de enunciación, disciplinas que ponen en juego, público al que va dirigido. ¿Cómo estas categorías de análisis teórico aportan a un modelo de creación de imágenes? Lo que estas categorías pueden proporcionar al resolver cuestiones formales –como por ejemplo, la elección de una técnica de salida– es un apoyo, no para cambiar la actual manera de producir, sino para reorientar este *hacer* buscando enriquecer las resoluciones; es decir, la construcción de sentido incluirá elementos formales, como elementos significantes. A su vez, esto proporciona la posibilidad de recurrir a temporalidades diferentes, inserta lo anacrónico como válido o posible en la elaboración de imágenes, tanto artísticas como de otra índole.

En el ámbito del arte contemporáneo, algunos trabajos siguen recurriendo a estos rescates, utilizándolos como elementos preestablecidos, incorporándolos a otro momento histórico, resignificándolos. Recordemos que el ver más allá *de*, tener una visión más amplia, literalmente es el significado de la palabra griega *teoría*; es decir, entre más abarque una visión más compleja será el discurso que articule. Conocer diferentes análisis de interpretación, así como técnicas utilizadas en distintas épocas, permite familiarizarse con determinados estilos, simbologías, paletas de color; reconocer cómo al construir una imagen se puede jerarquizar personajes, símbolos y/o situaciones con la composición, acentuándolas, evidenciándolas o incluso haciéndolas lo menos evidente posible. Todas estas construcciones funcionarían dentro del modelo como un marco prestablecido, pero no para la elaboración de los discursos que enarbolan las imágenes que se produzcan.

Por lo que, el objetivo principal de este capítulo es construir un mapa de la mirada, donde cada coordenada se pueda utilizar, combinar, replantear o simplemente ignorar, redituando en una herramienta de conocimiento más compleja. Dar luz al rol que desempeñan las imágenes como constructos de la subjetividad, así como de la vida social, con discursos más heteróclitos, menos planos y más polimorfos.

2.2 La imagen en Occidente

La introducción del libro *Ojos Abatidos* de Marvin Jay brinda una serie de consideraciones generales sobre la historia de las actitudes generadas en Occidente, respecto a la vista y la vi-

sión. Principalmente, la relación entre el estímulo sensorial y la construcción del pensamiento, que reconoce como distintiva de diferentes momentos históricos, desde los griegos, pasando por la religión, la perspectiva, lo secular y lo estético, para finalizar en las concepciones del pensador francés del siglo pasado Michel Foucault.

Con estas consideraciones podemos suponer que se inaugura una concepción de lo visual como una herramienta cognitiva. Un ejemplo de que la correlación entre lo visual y los avances tecnológicos posibilitó múltiples resoluciones formales, para aprehender la realidad y generar conocimiento, es la perspectiva. Con relación al nivel discursivo de las imágenes, hagamos un arbitrario ejercicio comparativo entre la *iconología* de Erwin Panofski con la semiótica. Para ésta última, el lenguaje está construido por signos, mismos que a su vez están contruidos por significante (referente material, objeto) y significado (concepto). El sentido es construido por signos, y estos se articulan en tres niveles: el superficial, el narrativo y el nivel profundo. De manera muy simplificada, el nivel superficial se refiere a lo que vemos, el nivel narrativo a las operaciones que realizamos para construir una significación con lo que vemos y el nivel profundo es lo que queremos representar, el concepto. En los análisis interpretativos realizados por Erwin Panofski, basados en análisis cualitativos, existen igualmente tres niveles de significación, que se corresponden con los tres niveles semióticos en un orden muy semejante. El primer nivel de contenido o significado fáctico, primario o natural, corresponde a lo que percibimos; el segundo es el significado expresivo, secundario o convencional, que requiere conocimiento de las convenciones y costumbres o tradiciones culturales de un determinado grupo; y,

finalmente, el significado intrínseco o contenido es el concepto unificador entre lo visible y lo inteligible. Más allá, de encontrar similitudes entre disciplinas, se entiende que funcionan cada una en su respectivo tiempo y espacio, lo que no impide trazar entre ellas líneas de coincidencia y de complementariedad.

Continuando con la revisión de metodologías, en *Estudios sobre iconología* Ernst Gombrich utiliza el ejemplo de la fuente londinense de *Eros en Piccadilly* para evidenciar los límites de la disciplina al hacer la lectura de la escultura. El análisis inicia con el contexto en el que se realiza la obra, pasando al género que pertenece, a los símbolos que utilizó el artista para su construcción, la intencionalidad de quien encarga la obra y la del artista (a la cual ningún análisis puede revelar). ¿Realmente el artista quiso significar lo que nos dicen que significa, o simplemente está interesado en resolver un problema visual o plástico?

Para Gombrich, el significado tiene un carácter escurridizo, por lo que una sola metodología resulta insuficiente al momento de descifrar una imagen. Cualquier análisis cuenta con variados puntos de vista desde los cuales iniciar; por lo tanto, generará múltiples interpretaciones, compuestas de validaciones y contradicciones: una pintura u objeto cualquiera podría ser el propósito de estudio de toda una vida.

Otro aspecto al que da lugar Gombrich es a la interpretación del espectador, quien leerá lo que pueda leer y a quien considera capaz de leer una imagen de acuerdo a sus conocimientos. Es decir, incorpora a los análisis objetivos un elemento subjetivo.



La Fuente Memorial de *Shaftesbury* (erróneamente conocida como *Eros*), ubicada en el lado sureste de *Piccadilly Circus* en Londres, Inglaterra. 1892–1893.

Si delimitar los medios necesarios para hacer una lectura interpretativa de una imagen no es una operación sencilla, hacer una definición de la misma se torna una tarea más ardua aún, incluso pretenciosa, pues el espectro de posibilidades que ofrece –simplemente la iconología y la iconografía– convierten a cualquier definición en ilimitada.

Y hagamos el ejercicio: por más ilimitada que sea una definición no importa su amplitud, puede ayudar a elegir cuál será el producto resultante del modelo que genere la investigación. Por lo tanto, ¿qué posibles definiciones funcionan como guías para cumplir este objetivo? ¿Qué es una imagen? Según Wikipedia, una imagen “es una representación visual, que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario”.¹⁵ Proviene de la raíz latina *imago*, cuya significación tiene que ver más con la copia, la emulación de algo; en concordancia con esto último, Regis Debray asegura que una imagen hace visible algo ausente. No es una evocación de algo sino su reemplazo. Las imágenes no solo construyen la realidad a partir de lo que vemos y sus representaciones, sino también de lo que no vemos, de lo no evidente, lo invisible. Pensando semióticamente, como mencionamos anteriormente, las imágenes son signos que engloban conceptos o denominaciones abstractas que acompañan a estímulos sensoriales, ópticos principalmente. La conjunción de estos dos elementos da lugar a significaciones, siendo estas las que construyen el sentido de todo lo que vemos.

Mitchell propone una tabla con diferentes usos y aplicaciones de la imagen, que nos dan una idea de todas las múltiples definiciones que podrían aplicarse en la construcción del término, a pesar de su disparidad:

¹⁵ Definición de la palabra imagen obtenida en <https://es.wikipedia.org/wiki/Imagen> (consultado en junio 2017).

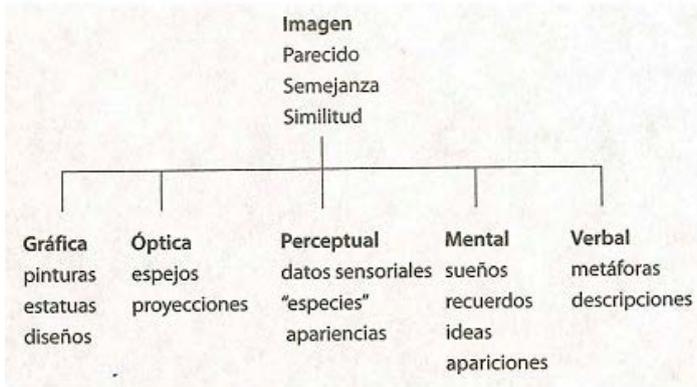


Tabla propuesta por W. J. T. Mitchell sobre usos y aplicaciones de la imagen. ¹⁶

Este listado nos muestra la complejidad de elaborar una definición absoluta del término *imagen*, que englobe todos sus usos y aplicaciones:

Dos cosas que deben llamar la atención de todo aquel que intente tener una perspectiva general de los fenómenos que llamamos imágenes. La primera es sencillamente la gran variedad de cosas a las que le damos ese nombre. Hablamos de pinturas, de estatuas, ilusiones ópticas, mapas, diagramas, sueños, alucinaciones, espectáculos, poemas, patrones, memorias, e incluso de ideas como imágenes y la diversidad misma de esta lista parece volver imposible toda comprensión sistemática o unificada. (...)

La segunda cosa que puede llamarnos la atención es que llamar a todas esas cosas "imagen" no significa necesariamente que tengan algo en común. Sería mejor comenzar considerando a las imágenes como una familia extendida que ha migrado en el tiempo y el espacio y ha sufrido en el proceso mutaciones profundas. (Mitchell, 2016, 31)

16 Mitchell, W. J. T., *Iconología. Imagen, texto e ideología* (Buenos Aires: Capital Intelectual, 2016): 32.

Mitchell separa por usos y aplicaciones; a cada uno lo coloca dentro de un campo de estudio, así la imagen tiene una definición de acuerdo a la necesidad de cada disciplina, todas las cuales son distintas y se hallan alejadas, en algunos casos, entre sí; y, en otros, no se tocan en ninguna ocasión. Esta separación no sirve para unificar una definición, pero gráficamente funciona como mapa en donde, de manera muy arbitraria y simple, todos estos usos y aplicaciones son perfectamente compatibles, no para realizar un análisis o estudio interpretativo sino, en el caso del artista, para elaborar una propuesta. Por ejemplo: realizar una imagen que sea gráfica, al mismo tiempo que es la proyección de alguna descripción verbal. Dicha imagen estaría siendo construida a partir de combinar varias de las diferentes categorías del listado. Hasta aquí, y porque funciona para la elaboración del modelo, podemos definir una imagen como una conexión. Retomaremos más adelante esta idea.

Para el ámbito de la gráfica, ¿cuáles serían las características de una imagen? Si pensamos la gráfica como una disciplina que reúne diferentes técnicas para reproducir y resolver imágenes, cuya única cosa que comparten es el uso de una matriz para reproducir varias veces la misma imagen, no ayuda a tener una idea clara de las imágenes que se generan; no es lo mismo una aguafuerte realizada en placa de cobre que una litografía o una serigrafía, por ejemplo. Entonces ¿qué emparenta a técnicas tan disímiles y las engloba como una disciplina? ¿El empleo de una matriz? ¿Una imagen es un gráfico? Revisar algunas definiciones de lo gráfico podría ayudar en la respuesta de estas cuestiones. La etimología *graphien*¹⁷ quiere

17 Etimología de la palabra grafía obtenida en <http://etimologias.dechile.net/?grafia> (consultado en junio 2017).

decir escribir, grabar; y *gramme*¹⁸ quiere decir línea. Un sitio web define lo gráfico como aquello “que representa por figuras o signos.”¹⁹ Entonces la imagen en relación con lo gráfico podría ser aquel gesto, línea, dibujo, huella o signo que resulte de una transcripción directa de lo que representa; puede ser algo que percibimos visualmente o no. Regis Debray enunció esta característica al describir la imagen como un sustituto, como una figura de algo ausente, al mismo tiempo que sustituye esta ausencia con un modelo mejor al original. Con esta idea de Debray en mente, el modelo no pretende producir imágenes que superen la realidad, pero sí que transcriban de manera incidental el contexto desde el cual son enunciadas imágenes, que desde este marco de lo gráfico aprovechen a su favor esa cualidad de la imagen de mostrar *todo*, como bien dice Mitchell: “Todo –la naturaleza, la política, el sexo, la *otra* gente– se nos presenta ahora como una imagen” (Mitchell, 2016, 53). Por lo tanto, la noción de gráfico para el modelo, ofrece la posibilidad de desarrollar imágenes que no solamente sirvan para ser vistas, así como considerar que, tanto en la producción como en la recepción de las mismas, existe la intención de transformar la imagen misma y la imaginación de cada observador simultáneamente al transformar la visión propia de creador.

Pensado de esta manera, lo gráfico no tiene un medio específico, sino que abarca múltiples formatos de salida; incluso podría trascender la dimensión bidimensional propia de los medios a los que se engloba. Se concebiría, más bien, como un espacio

18 Etimología de la palabra línea obtenida en: <http://etimologias.dechile.net/?pentagrama> (consultado en junio 2017).

19 Definición de la palabra gráfico obtenida en: <http://www.wordreference.com/definicion/gr%C3%A1fico> (consultado en junio 2017).

de representación donde no es sólo la percepción óptica lo que se traduce subjetivamente a un plano, sino que esta traducción de lo real pueda incluir otras experiencias sensoriales como medios portadores –lo táctil, lo olfativo, lo auditivo–, tal como lo propone el antropólogo Hans Belting:

Sin embargo el *cómo* se almacena a través de los medios en los que percibimos las imágenes que nos llegan desde el exterior, y qué sólo pueden entenderse como imágenes o relacionarse como imágenes en su medio. Por cierto, las propias imágenes pueden considerarse como medios de conocimiento, que de otra forma se manifiestan como textos. Pero se hacen visibles mediante técnicas o programas, que en retrospectiva histórica pueden llamarse medios portadores, lo mismo si aparecen en una pieza única o en pintura o en serie, como en una página impresa o en tomas fotográficas. (Belting, 2007,15)

Esta proposición de Belting considera a las imágenes como medio para el conocimiento, y podría ayudar a superar la confusión actual que coloca a la información como conocimiento, y que el mismo enuncia como una crisis:

La crisis de la representación es una duda en cuanto a la referencia, que hemos dejado de confiar en las imágenes. Las imágenes fracasan cuando ya no encontramos en ellas ninguna analogía en aquello que las precede y con las que se puede relacionar en el mundo. (Belting, 2007,15).

Desde la perspectiva del creador, un dispositivo visual se conforma de procesos, uno anterior y otro posterior a la creación. Dicho dispositivo articula un momento pasado con uno presente, un medio portador con un trabajo, el contexto con una visión individual, para finalmente conectar a personas diferentes. Esta conexión que ofrece lo visual presenta un símil con la manera

de trabajar del diseñador que, al responder a la necesidad de un cliente, debe encontrar elementos que resuelvan con exactitud el problema al que se enfrenta. No es que lo técnico quede relegado a un segundo plano, sino que convenientemente se vuelve parte integral del significado y función de la imagen. Un concepto debe estar expresado claramente, y la congruencia en la elección del soporte o mecanismo complementa esta claridad. Estas formas de trabajar se acoplan a la propuesta del modelo, pues no se pretende una jerarquización de disciplinas, sino una relación de complementariedad.

Ahora, pensando en a quien se dirigen los mensajes, la claridad en los resultados que ofrecería el modelo, podría brindar al espectador al menos una experiencia estética. Adquirir una conciencia de lo que esta observando, que podría servir como inicio para desarrollar una educación visual, procesos cognitivos que enseñen a leer él entre líneas, por decirlo de alguna manera, de las imágenes. Transformar la simple percepción en una herramienta de acceso a otros conocimientos.

Toda la variedad de medios para representar plantea una cuestión importante, sin ella las imágenes no estarían donde se encuentran. Es decir, este punto permite concluir que la historia de las imágenes corre paralela a la historia de los medios. La relación entre ambas es muy estrecha, desde el enfoque gráfico se rescatan dos relaciones que resultan estrechamente ligadas a lo que la investigación busca. En primer lugar, la necesidad de dar forma a algo ausente llevó a idear el medio necesario para fijar esa ausencia, desde las pinturas rupestres y los sellos de barro primitivos, pasando por el dibujo, la pintura, la estampación y sus diferentes técnicas, la fotografía, el cine

hasta las computadoras y los dispositivos móviles, la necesidad de representar se ha acompañado de una sofisticación técnica. Todo esta respuesta tecnológica para apropiarse de un espacio y un tiempo.

La segunda relación es aquella que busca resolver la necesidad de comunicar, de conectar públicos, una función inherente al lenguaje. Encontramos aquí la idea de compartir, de fijar un espacio-tiempo que –se desea– que más personas vean. Las técnicas de impresión, como hoy se conocen, evolucionaron mientras resolvían que distintos contenidos tuvieran mayor alcance, capacidad que no fue pasada por alto por intereses mercantiles. Producir más reduciendo tiempo y costos; tergiversación de la motivación original, de los procesos gráficos que, desde los primeros grabados, hasta las impresoras digitales que hoy en día utilizamos cotidianamente, contienen la intención de abarcar públicos más amplios. Esta cualidad democratizadora de la imagen resulta ser un arma de doble filo, recordemos que en la elaboración de su pensamiento –incluye el concepto de democracia– la civilización griega estaba sustentada en el trabajo de esclavos. Y el doble filo de la democratización de las imágenes y sus medios por un lado permite que distintos públicos accedan a distintos contenidos, pero tener este acceso implica consumir los medios portadores del contenido; consumo que representa un ingreso para los dueños de las tecnologías productoras. Asimismo, esta ubicuidad que la reproducción le otorga a la imagen, resulta una herramienta que *puede* ser muy útil para condicionar lo que se ve, lo que no se ve y lo que se muestra o lo que no se muestra. Dicho de otra manera, la ubicuidad de las imágenes puede moldear y reestructurar las relaciones sociales y cada uno de los aspectos de nuestra vida privada,

imponiendo silenciosamente una visión dominante. Esta visión dominante modifica nuestro entorno, las maneras de relacionarnos y la construcción personal de la mirada.

Hasta este punto, podemos decir que la imagen es una conexión que se vale de medios tecnológicos para abarcar más público. Por otro lado, este sencillo enunciado deja ver que lo sencillo no se opone a lo complejo; e implica reconocer que un entorno es complejo, variado e inestable, constituido tanto por múltiples estímulos sensoriales como por factores sociales, culturales, económicos y políticos. Respecto a esta visión de nuestra cultura visual como todo aquello que se puede ver dentro de un entorno, Nicholas Mirzoeff refiere:

La cultura visual incluye las cosas que vemos, el modelo mental de visión que todos tenemos y lo que podemos hacer en consecuencia. Por eso la denominamos cultura visual, porque se trata de una cultura de lo visual. Una cultura visual no es simplemente la suma de todo lo que ha sido hecho para ser visto, como los cuadros o las películas. Una cultura visual es la relación entre lo visible y los nombres que damos a lo visto. También abarca lo invisible o lo que se oculta a la vista. En resumidas cuentas, no vemos simplemente aquello que está a la vista y que llamamos cultura visual. Antes bien, ensamblamos una visión del mundo que resulta coherente con lo que sabemos y ya hemos experimentado. (Mirzoeff, 2016, 19-20)

Los actuales medios digitales permiten fácilmente tener acceso a una multiplicidad de contenidos visuales: sonidos, fotografías, ilustraciones, videos. Los estudios visuales operan sobre este campo, orientados a las reacciones que las imágenes pueden provocar. No se experimenta la misma reacción hacia una imagen con violencia explícita que ante una imagen de entreteni-

miento. No todas las imágenes obtendrán respuestas similares de todos los individuos; condicionarán su significado y alcance al contexto en el que sean utilizadas, exhibidas o consumidas. Hay imágenes que directamente interpelarán a realizar algún tipo de acción, que condicionarán actos; en el extremo opuesto habrá imágenes que evitarán mostrar de manera explícita sus contenidos. Lo que agrega la intencionalidad como una cualidad intrínseca a las imágenes, todas ellas contienen una intención evidente u oculta.

Esta imposición del contenido no garantiza que será leído en su totalidad por todo aquel que lo observe; cada quien leerá lo que pueda, lo que le permita leer su *visión*. Lo explícito o implícito de un contenido dependerá del espectador. La imagen –como una paradoja que alberga algo contradictorio– conecta con la realidad al mostrar algo, pero no necesariamente todos aquellos que la observen comparten la misma realidad. Lo que vemos, lo que no vemos, lo que se muestra, lo que se oculta, lo visible y lo invisible de la realidad, no se distribuye masivamente con las imágenes.

¿Qué sugiere esta contradicción? Sugiere que la lectura de una imagen tiene que ir más allá del estímulo sensible, aquello que muestra; puesto que esta cualidad resulta estratégica a la imposición de modelos preestablecidos para relacionarse con el mundo. La masividad que aportan los desarrollos tecnológicos ayuda a esta imposición en su intención homogeneizante y objetivante de las subjetividades. En la ubicación de una visión hegemónica dentro de un contexto histórico, la tecnología ha desempeñado un papel fundamental. De los desarrollos tecnológicos más recientes, *internet* resulta el más significativo.

En principio fue desarrollado con fines militares, aunque actualmente cuenta con un alcance masivo. Funciona como un nodo que condensa dos fuerzas: por un lado, es un excelente medio de divulgación e intercambio, que abarca a un número amplísimo de audiencias posibles; y simultáneamente, este amplio alcance hace que esas mismas audiencias sean susceptibles de manipulaciones e imposiciones. Algunos dispositivos no solo amplían el alcance físico, también el simbólico. Por ejemplo, un *smart phone* es una herramienta que, además de servir para comunicar, proporciona una imagen, una auto-representación al mismo tiempo que condiciona el hecho de que *pensamos diferente*. La mirada cooptada por los aparatos ideológicos y tecnológicos del sistema suprime lo que Nicholas Mirzoeff denomina el derecho a mirar. Ya no se habla de lo que conocemos, denominamos o percibimos como imágenes sino de un concepto más amplio que:

Alude a una práctica de índole imaginaria más que a un fenómeno relativo a la percepción, puesto que lo que se pretendía visualizar era demasiado sustancial como para que pudiese abarcarlo la visión de una persona sola y se generaba a partir de información, imágenes e ideas. Esta capacidad para ensamblar una visualización pone de manifiesto la autoridad del que visualiza. (Mirzoeff, 2016, 32)

Es decir, la visualidad es una forma representacional centrada en la vista, mediada por intereses ideológicos: lo que vemos, cómo lo vemos, pero principalmente lo que se nos permite ver. Esta visión se asume como natural, pues al nacer ya está establecida, y posteriormente es aprendida como una serie de valores elaborados por instituciones y aparatos del sistema. Por otro lado, el incremento en la divulgación inherente a los medios digitales obliga a las estrategias de control a permane-

cer en constante actualización de sus contenidos. En el texto *War is culture*²⁰, Mirzoeff ejemplifica esta necesidad de actualización con la creación por el ejército norteamericano de una contravisualidad, que tiene su origen en el concepto de visibilidad descrito por Carlyle²¹, entendiendo esta última como una forma de vigilancia cuyas estrategias han operado o han sido empleadas en distintos lugares y contextos en los que se requiere ejercer un control, por ejemplo en las plantaciones para vigilar a los esclavos.

Históricamente esta visibilidad *dominante* opera como una puesta en escena con imágenes, como justificación a una imposición autoritaria del poder. Al finalizar la guerra fría en 1989, con el conflicto armado de Irak, esta visibilidad fue albergada por el programa *Global Counter Insurgency Visuality*²² diseñado por militares estadounidenses, una versión para medios digitales de las estrategias de control hasta el momento utilizadas para producir legitimidad. Este *software* representa una especie de maquinaria tecnológica con sus estrategias de implementación del poder, y es en donde se esbozan los nuevos regímenes visuales. En particular el GCOIN es una estrategia que cuenta con una visión más amplia, una red de significaciones compuesta por conocimientos, creencias, arte, leyes, reglas

20 Mirzoeff, N., (07 de julio de 2009) "War is culture: Global Counterinsurgency,visuality, and the Petraeus Doctrine", archivo PDF recuperado de: http://www.nicholasmirzoeff.com/Images/Mirzoeff_WarIsCulture.pdf#page=1&zoom=auto,-282,756.

21 Mirzoeff, N., (23 de diciembre de 2016) "El Derecho a mirar", archivo PDF en Depósito de Investigación de la Universidad de Sevilla recuperado de: <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/68274/Mirzoeff.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

22 Véase n. 20

morales, vestido, alimento y habilidades que posee un hombre en un determinado grupo social. En el entrenamiento de los soldados se mezclan estudios culturales sobre el grupo que se va a atacar, con simulaciones 3D y videojuegos; una clara intención de adecuar formas de control e imposición a las nuevas demandas globalizadoras. El montaje no descansa, se halla en una constante recombinación de elementos, afines o contradictorios, físicos o digitales, macro o micro, corporales o espaciales, pasados o futuros, falsos o verdaderos, visibles o invisibles. La disputa por el poder ya no es exclusiva de los campos de batalla; se da ahora de igual manera en medios digitales.

Este ejemplo se vuelve significativo porque en él podemos verificar cómo el montaje de la visualidad dominante reúne aspectos provenientes de distintas fuentes, diferentes combinaciones y variables, entrecruces de medios y disciplinas, para establecer una versión “fidedigna” de la realidad. Esta manipulación también muestra las incongruencias e inconsistencias del sistema; la misma visión panorámica que engendra estos montajes se vuelve una herramienta para visibilizar sus contradicciones. Estas características aplicadas al modelo que se obtendrá con esta investigación puede ayudar a hacer una toma de conciencia sobre la posición donde nos encontramos, y por lo tanto ayuda a proponer hacia dónde queremos trasladarla. A la ecuación compuesta por lo que vemos y lo que no es permitido ver, se podría agregar lo que queremos ver. Es decir empezar a modelar una mirada autónoma, a partir de una crítica consciente de la realidad visible.

Otra característica complementaria a este proceso de divulgación es la repetición, como herramienta muy efectiva al

momento de establecer verdades y condicionar la mirada; un ejemplo actual de ese condicionamiento es la imagen de lo árabe, que por repetición mediática se ha establecido como la representación de algo maligno.

Podemos percibir tal profusión como un bloque de información, donde se anidan estereotipos y clichés, dificultando *otras* posibles lecturas, especialmente aquellas que posibiliten vislumbrar intenciones ocultas y mecanismos de control detrás de esta oferta de contenidos aparentemente muy generosa. No se profundiza en tal cantidad de imágenes, mucho menos se distingue un horizonte. Ya en el lejano año de 1997, el cineasta alemán Win Wenders enunciaba una posible consecuencia de tal profusión: “Our culture is increasingly saturated by a flurry of images created not so much for meaningful expression as for the temporary abduction of people’s consciousness.”²³ A todo esto denominó “The disease of the images: It is the paradoxical affliction in which ‘you have too many images around so that finally you don’t see anything anymore, (...) And as for images? The more there are, the emptier they seem to be’”.²⁴ Hay en estas palabras un sentimiento inquietante, pues señala lo visual como algo alienante; algo que por abundancia puede neutralizar el sentido. ¿Se puede revertir esta visión negativa y utilizarse como visión crítica, que genere conocimiento por

23 Shenk, D. (11 de julio de 1997), “The disease of images”, *Wired*, recuperado de: <https://www.wired.com/1997/11/the-disease-of-images/>.

La traducción es mía: “Nuestra cultura está cada vez más saturada por una ráfaga de imágenes creadas no tanto por la expresión significativa como por el secuestro temporal de la conciencia de la gente”.

24 Ídem. La traducción es mía: “Es la aflicción paradójica en la que tienes demasiadas imágenes alrededor para que finalmente no veas nada más, (...) ¿Y en cuanto a las imágenes? Cuanto más hay, más vacías parecen estar.”

ejemplo? En *Ojos abatidos*, Martin Jay recurre al siguiente aforismo incluido en *Aurora* de Nietzsche:

Cuando tratamos de examinar el espejo en sí mismo, al final no descubrimos más que las cosas que se ven en él. Si queremos atrapar las cosas, no tocamos más que el espejo. –Esto, en los términos más generales, es la historia del conocimiento. (Jay, 2007, 33)

Estas figuras que se enuncian arriba funcionan como detonantes para el proceso de producción que acompaña a esta investigación. Utilizar la idea de vacío engendrado por acumulación de contenidos, acumulando fragmentos de cómics, resulta una analogía del aforismo de Nietzsche, lo que permite colocar a una cierta forma de producción como parte de un objetivo más amplio, producir conocimiento; es decir, como una parte del modelo a desarrollarse. Por lo tanto, el desarrollo de esta propuesta plástica es utilizar algunas estrategias que consolidaron al sistema hegemónico como totalizador y dominante; utilizar sus estrategias como fisuras, vacíos e incongruencias. Ya que una imagen implica simultáneamente: estímulo sensorial, intención detrás del estímulo y un conocimiento, la producción de estas; por lo tanto, al momento de crear servirá para fijar una postura que sea *incoherente* a postulados totalizadores.

Recapitulando, este recorrido por diferentes momentos históricos indica que los enfoques sobre la visión varían sus postulados de acuerdo a la temporalidad donde se originan; y que estos cambios también son propiciados por el progreso tecnológico. Finalmente, que ninguna imagen o documento visual puede ni debe tener una lectura única e irrevocable.

2.3 Derivaciones y otras miradas

Con el breve recorrido histórico de lo visual hasta el momento realizado, ha sido posible ubicar definiciones de la imagen; como resultado de una concepción lineal y progresiva que, sustentada en metodologías específicas, todo lo *con-centro* como estructuras medibles, mesurables, clasificables. Asimismo, se identificó cómo estos constructos condicionan el sentido, funcionando como herramientas de homogeneización y control de las subjetividades. Por lo que el presente inciso consiste en revisar *otros* constructos, engendrados en el seno de estos planteamientos occidentales, que marquen un punto de inflexión, un giro de la mirada o reorientación de las concepciones y las finalidades de las imágenes.

Incluso consiste en pensar la interpretación de una imagen más allá de categorías como autor, estilo, técnica. Implica trasladar los análisis hacia lo que hacemos con las imágenes, la agencia de estas, el papel que desempeñan en la construcción de conocimiento, su rol social. Por esta razón se revisarán estudios sobre las imágenes, desde los estudios visuales; así como los autores que, dentro de la misma tradición historiográfica occidental, pusieron en el horizonte otras agencias y usos distintos de las imágenes que se desmarcaban de la dualidad que fundamentaba la historia del arte: la grandeza y decadencia de los estilos. No es intención romper con estos postulados interpretativos, sino más bien con la línea progresiva de la historia, en busca de *otros* horizontes, en principio para interpretar imágenes, y posteriormente para poder aplicar esta complejización como mapa conceptual, útil al momento de producir.

Este segundo inciso no tiene un sentido cronológico; se construyó como una asociación aleatoria que, sin embargo, dé sentido a la construcción del modelo. Complementan este recorrido concepciones elaboradas por disciplinas como la sociología y antropología, que ofrecen posibilidades para incorporar *otros* puntos de vista respecto a las disciplinas propias de la creación artística.

La directrices de estas revisiones estarán enfocadas en responder las siguientes cuestiones: ¿El posible incluir puntos de vista antagónicos en la concepción y producción de imágenes; y por lo tanto de un modelo de creación? ¿Esta idea de creación, en principio de imágenes y posteriormente como modelo, podría equipararse con una manera de pensar con imágenes, o contrariamente es lo que provoca este pensamiento visual?

Retomemos una cuestión que deja de lado la historia del arte: las relaciones entre imágenes y personas a través del tiempo. Relaciones que el trabajo del historiador David Freedberg revisa en *El poder de las imágenes*. Incluso el subtítulo brinda otra pista: *Estudios sobre la historia y Teoría de la respuesta*. ¿Cuáles son las diferentes respuestas o reacciones que pueden tener los espectadores al contemplar una imagen? En palabras de Freedberg:

Las personas se excitan sexualmente cuando contemplan pinturas y esculturas; las rompen las mutilan, las besan, lloran ante ellas y emprenden viajes para llegar hasta donde están; se sienten calmadas por ellas, emocionadas e incitadas a la revuelta. Con ellas expresan agradecimiento. Esperan sentirse elevadas y se transportan hasta los niveles más altos de la empatía y el miedo. Siempre han respondido de estas maneras y aún responden así, en las sociedades que llamamos primitivas

y en las sociedades modernas; en el Este y en el Oeste, en África, América, Asia y Europa. [...] Mi razón se centra en las razones sometidas a la represión por ser demasiado embarazosas, demasiado expansivas, demasiado toscas y demasiado ineducadas; porque nos recuerdan nuestro parentesco con los iletrados, los zafios, los primitivos, los no desarrollados; y porque tienen raíces psicológicas, que preferimos ignorar. (Freedberg, 1992, 19)

Freedberg voltea hacia el espectador, pero no como alguien que interpreta de manera erudita, sino como aquel en el que se desarrollan o mejor dicho se mueven fuerzas y pulsiones vitales al percibir una imagen. Es decir, aunque no sea algo medible, cada imagen puede activar fuerzas que constituyen a lo humano, desde antes incluso que existiera un término para las imágenes.

Pensando en un momento anterior a la existencia de la historia del arte como se conoce actualmente, se podría imaginar el asombro y sorpresa que experimentaron Cristóbal Colón y el religioso Ramón Pané ante el descubrimiento de ciertos objetos que los indígenas reverenciaban:

Esas cosas tienen en taino, la lengua de las islas, un nombre genérico, el de zemíes, y se les da el nombre de un antepasado. Provistos de funciones políticas, de propiedades terapéuticas y climáticas, los zemíes tienen sexo, hablan y se mueven. (Gruzinski, 1994,20).

Estos objetos no son figuras, aunque también pueden serlo, pero incluyen desde su construcción materiales que en sí mismos tienen una carga simbólica; es decir, el material que los constituye está relacionándose con algo tangible de la realidad, aunque se refiera a lo intangible, como menciona Gruzinski citando a Pané:

Los zemíes de las islas se presentaban, pues, bajo las apariencias más diversas: un recipiente que contiene los huesos de los muertos, un trozo de madera, un tronco, un zemí de madera “con cuatro patas como las de un perro”, una raíz “semejante al rábano”, “una forma de un nabo grueso con las hojas extendidas por tierra y largas como las de las alcaparras”. (Gruzinski, 1994, 21)

Lo que ofrece este ejemplo es la posibilidad de pensar las imágenes de otra manera, no solamente como un contenedor, representación o lenguaje, sino pensarlas como posibilidades.

¿Qué sería del zemí? Ni representación figurativa, ni ídolo, vacilando de hecho entre varios status (objeto, cosa, imagen, ídolo...) ¿No era el fruto notable de una tentativa de interpretación que daba la espalda a los modelos preconcebidos para registrar, sin ocultarlo, lo inesperado y lo desconcertante? Era un caos de las formas, de un valor irrisorio, de aspecto grotesco, que despertaba codicias, una cosa que se mueve, un objeto vivo, un instrumento de dominación en manos de caciques manipuladores; pero también era un desafío constante a la razón: todo eso es el zemí. (Gruzinski, 1994, 23)



El zemí de algodón de Turín, datado entre 1439-1624 d.c.

Estas agencias y reacciones que provoca un zemí, son traídas al presente en la película japonesa *Air Doll* (2009) del director coreano Hirokazu Kore-eda, donde se narra la historia de una muñeca inflable que cobra vida. El personaje solitario que compra la muñeca le dota de distintas agencias: es su compañera de vida, la viste, la cuida, le hace regalos, la lleva de paseo, etc. A diferencia de los éxtasis sexuales de los ejemplos de Freedberg, o la relación de culto a los zemíes, la muñeca de la película pone en evidencia una nueva relación deshumanizada y/o desacralizada que se establece con los objetos contemporáneos, más evidente en los grandes centros urbanos.



Fotograma de la película *Air doll*, del coreano Hirokazu Kore-eda, 2009.

En principio, se reconoce con estos ejemplos que la noción de objeto o imagen artística propia de la historia del arte delegó hacia la antropología todo lo que no consideraba dentro de su campo de estudio. Si la función ya no corresponde a la admiración que provoca un objeto que se puede ver en un museo, consiste entonces en simbolizar o representar a seres más allá de lo cotidiano (reyes, dioses, vírgenes). Ahora, regresando

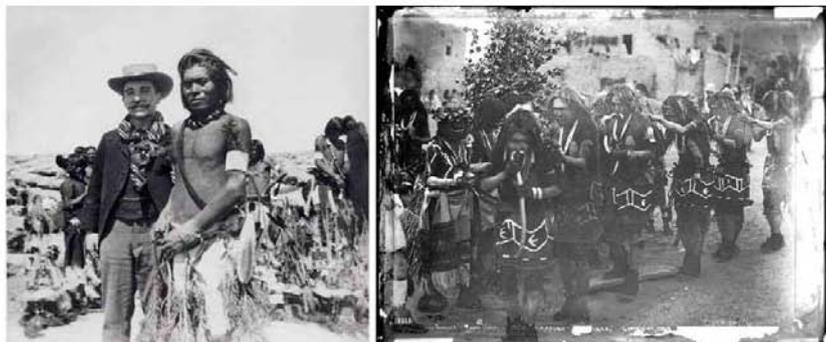
a la concepción del zemí de Gruzinski: la agencia otorgada a las imágenes, considerándolas como entidades que están ahí, que sirven como bisagra entre otro plano y el mundo cotidiano, desplaza la función hacia lo relacional, las coloca como entes sociales. La muñeca de la película, ¿está vacía? No, ahora cumple la función de ser compañera de un individuo, lo ayuda en su aislamiento, al mismo tiempo que contribuye a él. ¿No es esa la contradictoria función de un teléfono inteligente, conectar mientras aísla? Como creador se acepta la responsabilidad de que las imágenes producidas pueden tomar múltiples direcciones, incluso contradictorias a las intenciones originales, en relación con la lectura, uso e interpretación que se realice después con ellas.

Estos ejemplos bordean los límites entre disciplinas como el arte y el diseño; si una imagen pasa de simplemente articular valores estéticos a ser un ente que active relaciones sociales, posibilita otros usos. Así como la materialidad de ciertos objetos descritos en el primer capítulo ponían en cuestión la noción de autor, las funcionalidades descritas en los párrafos previos tensan la noción de disciplina.

Los cuestionamientos a la noción de disciplina como ámbito perfectamente delimitado no son algo nuevo. El historiador del arte Aby Warburg había flexibilizado los límites de su área de estudios, de acuerdo con Georges Didi-Huberman: "...puso en práctica un constante *desplazamiento* en el pensamiento, en los puntos de vista filosóficos, en los campos del saber, en los períodos históricos, en las jerarquías culturales, en los lugares geográficos" (Didi-Huberman, 2009, 10), y continúa, "Pero sobre todo este desplazamiento a través de la historia del arte, en

sus bordes y más allá, creará en la disciplina misma un violento proceso crítico, una crisis y una verdadera *deconstrucción de las fronteras disciplinares*” (Didi-Huberman, 2009, 10).

Esta búsqueda de ampliar una disciplina abriéndola a otros campos, lo llevo a visitar a comunidades indígenas en Nuevo México, viaje cuya trascendencia radica en que incorporó un hacer propio de los antropólogos, a un análisis de historiador del arte. El acercamiento que tuvo a los rituales propios de comunidades indígenas de Nuevo México, que involucraban la imagen y figura de la serpiente, le sirvió posteriormente para analizar rituales que practicaban los griegos hace dos mil años, encontrando similitudes, de las que dejó registro en el texto *El ritual de la serpiente*, y en el que resaltaba una parte funcional de las imágenes.

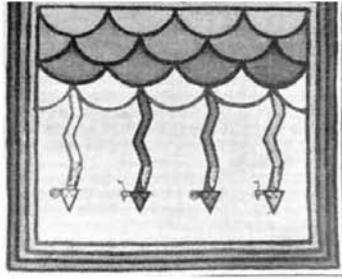


Izq.: Aby Warburg con los indios Pueblo, Nuevo México, 1895. Der.: ritual de la serpiente de los indios Hopi.

Martin Jay en *Ojos abatidos* reconoce cómo la mirada y la visión establecen una relación sujeto-objeto. Así como algunas culturas muestran adoración, miedo y respeto hacia determinados fenómenos naturales, y los relacionan con fuerzas invisibles,

plantas y/o animales, la relación contemplativa sujeto-objeto queda implícita; aunque también incluye una relación de respeto por la naturaleza, las imágenes funcionan como un espacio intermedio entre esta, el hombre y sus actividades cotidianas; un espacio simbólico en el que objetos, utensilios, máscaras, danzas y rituales son mediadores entre cielo y tierra. No son objetos pensados con una intención artística, tienen una función –además– doble: una práctica y otra simbólica. Warburg halla en una vasija de barro esta doble función: el dibujo que es adorno, al mismo tiempo es un símbolo cosmológico. Los dibujos son simplificaciones en unos cuantos rasgos, imágenes intermedias entre lo real y lo abstracto del signo, y nos remiten de manera más cercana a un lenguaje; es decir, a una representación de la realidad. Warburg encuentra pájaros, serpientes con lengua flechada, relámpagos, escaleras. La significación simbólica de esta última reside en relación directa con el devenir natural; el ritmo del tiempo representa al hombre irguiéndose hacia el cielo, abandonando su andar en cuatro patas, atravesando por el enderezamiento, el levantar la mirada que lo aleja de lo animal; es un acto simbólico que representa la gracia, la iluminación máxima que se halla en el cielo. Una manera de representar una cosmogonía, un pensamiento *otro*, no inferior sino simplemente *diferente* al racional, que incluye o alberga otros tipos de interpretaciones y procedimientos cognitivos.

En este sentido, existe una relación más cercana con el diseño que con el arte en estos objetos y sus usos. El diseño surge de una necesidad; las prácticas mágicas de las comunidades pretecnológicas surgen igualmente de una necesidad: la de superar la inhospitalidad de la naturaleza. Las imágenes y objetos cuentan además con un carácter ritual, el valor social de estos



Rayos con forma de serpiente Hopi.

radica en que adhieren lo mundano y lo trascendental, orientados a un bien común: la supervivencia del grupo y del individuo simultáneamente. A diferencia del diseño actual, que traslada el bien común –en lo práctico, hacia al ámbito de la funcionalidad; y en lo simbólico hacía nociones de clase, de pertenencia a grupos o sectores de la sociedad con mayor o menor poder adquisitivo–. Como enuncia Braudillard:

Como proceso de clasificación y de diferenciación social, en el cual los objetos/signos se ordenan no sólo como diferencias significativas en un código, sino como valores de la posición dentro de una jerarquía. En este caso, el consumo puede ser objeto de un análisis estratégico que determine su peso específico en la distribución de los valores de estatus (en implicación con otros significantes sociales: saber, poder, cultura, etcétera).

El principio del análisis sigue siendo el siguiente: nunca consume uno el objeto en sí mismo (en su valor de uso). Los objetos (en el sentido más amplio) siempre se manipulan como signos que distinguen, ya sea afiliando al individuo a su propio grupo como referencia ideal, ya sea demarcándolo de su grupo por referencia a un estatus superior. (Baudillard, 1974, 55)

La relación social que se establecía con el cosmos, con la naturaleza en los pueblos primitivos, a través de la máscara, del

baile que describe Warburg, es reemplazada por el estatus que otorga un vestido Marimekko o una bolsa Louis Vuitton intervenida por Takashi Murakami.



Izq.: Louis Vuitton, Multicolor Murakami Eye Love you bag White.

Der.: Marimekko, Oona Tumma dress.

Pensando en generar sentido a través del diseño o del arte: ¿Podrían ambas disciplinas utilizar las mismas estrategias? ¿Podrían funcionar como una sola práctica? Sería interesante revisar que artistas trabajan obras como diseñadores y viceversa. La relación más evidente se da entre arte y arquitectura, más que con diseño industrial, gráfico, ilustración y/o moda. Formalmente hablando, para ejemplificar la relación arte y arquitectura, está la pieza de Héctor Zamora en el MACG: *Paracaidista* (2004), una obra más cercana a una arquitectura informal y al cálculo matemático. En cuanto al arte y el diseño, en el campo de la ilustración –específicamente el manga japonés– el trabajo de Takashi Murakami es otro buen ejemplo. Y finalmente entre arte y moda:, el mejor ejemplo es *Bustier* (1980) del

diseñador japonés Issey Miyake, pieza inspirada en la ropa, pero en absoluto utilizable. Podemos aplicar un ejemplo más reciente, MINT, pieza de la artista mexicana Debora Delmar para la 9a Bienal de Berlín; en ella la artista, a grandes rasgos, recrea un bar donde se pueden consumir “jugos verdes”, en donde más que centrarse en la producción de objetos, crea ambientes que escenifican las estructuras mercantiles alrededor de los objetos para su comercialización.



Arriba Izq.: Héctor Zamora, *Paracaidista*, MACG, Cd. de México, 2004.

Arriba Der.: Issey Miyake, *Bustier*, 1980-1981.

Abajo Izq.: DeboraDelmar, *Mint*, Bienal de Berlín, 2009.

Abajo Der.: Takashi Murakami, *Panda Family Happiness (Blue)*, 2016.

Hasta este punto se puede decir que las imágenes activan fuerzas en aquellos que las consumen, más allá de interpretaciones intelectuales, sin por ello prescindir de estas. Se ha visto –con relación a cómo son utilizadas y/o consumidas– que las imágenes pueden funcionar como entes sociales y activar un cruce de disciplinas. Finalmente se puede revisar cómo este papel, en tanto ente social, puede generar o proponer la construcción de relaciones sociales. Para ello se recurrió a la Sociología de la imagen de Silvia Rivera Cusicanqui.

En la conferencia “Historia oral, investigación-acción y sociología de la imagen”,²⁵ Rivera Cusicanqui hace referencia a que no se trata de hacer tabula rasa y borrar todo el conocimiento generado hasta el momento, principalmente por Occidente, sino más bien de pensar formas más incluyentes, en este caso al momento de producir una imagen; y por ende, al uso que les damos. En síntesis, la conferencia trata de las diferencias entre el modo de ver occidental y el modo de ver indígena, de la relación de colonialidad entre estas dos miradas y de la posibilidad de desarrollar una tercera mirada autónoma, compuesta por ambas visiones. Además, expone estrategias que ha utilizado para la búsqueda-desarrollo de esta mirada autónoma: la historia oral, la investigación-acción y la sociología de la imagen. La autonomía de la mirada que propone inicia en el reconocimiento de uno mismo. Lo aplica en ella misma, va al pasado en busca de los orígenes de su apellido, para descubrir, que además de formar parte de una cultura anglosajona

25 Silvia Rivera Cusicanqui, “Historia oral: investigación-acción y sociología de la imagen” (conferencia presentada en el XXII Simposium de Educación celebrado por el ITESO, Guadalajara, Jalisco, México, mayo de 2015. Archivo de video recuperado el 9 de agosto de 2015 en: <https://www.youtube.com/watch?v=r48b5RCoyBw>

académica, también tiene raíces indígenas. Y, desde ahí, desarrolla la propuesta que denomina *in-disciplina*, cuyo objetivo es el desarrollo de una *episteme* propia. ¿Cómo el reconocimiento de un lugar de enunciación se puede reflejar en una propuesta visual? Un camino posible sería reconocer la existencia de múltiples miradas, muy posiblemente incompatibles entre ellas, y utilizar esta diversidad como herramienta para proponer *otras* maneras de acercarse tanto al conocimiento como a la práctica artística.

Antes de conocer estas ideas de Silvia Rivera, pero como complemento de las mismas, hago referencia a la siguiente anécdota: “En mayo del año 2016, tuve la oportunidad de impartir el taller de producción *Estrategias de salida*, en la ciudad de Querétaro, al cual fui invitado por Abraham Soriano, joven artista y curador. La parte de la experiencia que relaciono con el trabajo de Silvia Rivera la describo a continuación: El grupo constaba de nueve integrantes, quienes trabajaban sin presupuesto, pues no obtuvieron un apoyo privado, por lo cual no podían pagar por mí asesoría. Así que la paga consistió en compartirme sus alimentos, y Abraham su casa. La dinámica estaba organizada por días, dos miembros debían llevar cada día algún alimento realizado por ellos mismos, de acuerdo con la buena voluntad que les permitieran sus recursos. Justo el taller iniciaba después de la hora de la comida, por ahí de la tercera sesión, de manera muy orgánica, la sobremesa devino en sesiones de trabajo. Ello resultó ser una experiencia que borró la dinámica profesor/alumno. También eliminó barreras entre ellos, para mi sorpresa no se *conocían*, a pesar de que algunos son amigos. Al empezar a revisar las propuestas, se activaron una serie de conexiones, en cuanto a la semejanza

de intereses y de maneras de trabajar, se inició un intercambio de ideas, una retroalimentación entre propuestas, un trabajo colectivo de manera nada pretenciosa, muy orgánica. A pesar del corto tiempo, el taller tuvo un fuerte impacto en mí, en cuanto a la manera de transmitir el conocimiento que, hasta el momento no había puesto en práctica, y que ahora relaciono con el pensamiento de Silvia Rivera, sobre todo con aquel que enuncia el acto de *visualizar* como un *habitar*, una experiencia que no incluye solamente la mirada, sino todos los sentidos. La experiencia vivida y la teoría, en la adquisición de un conocimiento, se vuelve más amplia cuando se comparte.”

En cuanto más se avanza en la investigación se visualiza que la idea principal, de búsqueda, está sustentada en varias paradojas. En este punto, concluiré que una imagen es una conexión entre algo material y algo intangible. Un catalizador múltiple, tanto de movimientos o fuerzas que están en el cuerpo, como también fuera de él. Más cercano a la propuesta de Deleuze y Guattari: el rizoma. Tomemos prestado este constructo para arbitrariamente utilizarlo como imagen del modelo que se está desarrollando, le viene bien, puesto que es una imagen imposible incluso de pensarla.

Capítulo 3: Aplicación del método de creación de imagen en una serie de *collage*. Descripción de los componentes que la forman

3.1 Introducción

La presente investigación tiene el objetivo de implementar un modelo de creación de imagen, no un formulario o encadenamiento de pasos que al ser replicados exactamente garantizará óptimos resultados; por el contrario, consiste en una manera de *hacer* que puede proyectarse en diferentes escalas sin contar con un inicio concreto. Esto último indica que un proceso creativo podría abordarse desde múltiples perspectivas; por ejemplo: iniciar teniendo en mente un *pre-texto* que guíe el desarrollo y la producción de la obra, de forma contraria a que la obra se elabore de manera intuitiva y posteriormente pueda o no emparentarse con algún discurso. Estos son dos ejemplos que aluden a la forma más simple de su funcionamiento, para nada se constituyen como únicos. La constante que busca este modelo sería entonces la falta de rigor para seguir una sucesión ordenada y progresiva de lineamientos, desde el momento que se tiene una idea sobre una imagen y/o proyecto hasta el momento de la concreción final. Dicho en otras palabras: un sistema de trabajo más emparentado con un pensamiento complejo, que incorpora o descarta elementos conforme la creación de las obras va evolucionando.

Utilizar la incertidumbre propia de lo complejo como una manera de *concebir* la creación de una imagen es hacerla *estar*, reconociéndola como una superficie en la que ha sido depositada cierta intención que puede o no ser evidente. Entonces, este modelo ofrecerá una serie de consideraciones para que el creador no acote su trabajo a dispositivos técnicos, a medios o temáticas específicos —es una pintura, es un paisaje—, sino que incorpore intención, desarrollo y/o proceso material y técnico como significantes, imágenes irónicas, dialécticas y/o poéticas que signifiquen con todos los elementos materiales formales e invisibles conceptuales que las conforman.

Este modelo, aunque se origina en un ámbito de productores de imágenes de carácter gráfico principalmente, que abarca tanto diseñadores, ilustradores como artistas que utilizan medios gráficos, tiene la intención de poder proyectarse a otros medios o disciplinas vinculadas con la creación artística. La imagen gráfica como un medio que en principio comunica desde sus territorios, que también funciona como un nodo, una intersección de medios y cualidades de lo visual (dibujos, fotografías, tipografías, texto, videos), que incluso puedan proyectarse hacia otros ámbitos que trasciendan las dimensiones habituales de la gráfica. La intención es incorporar la concepción institucional que ubica lo gráfico como una herramienta de representación y expresión, con la idea que la ubica como un agente de pensamiento, que puede articular un conocimiento del mundo, junto con la posibilidad de compartirlo y propiciar la activación de otras agencias y/o usos.

Esta investigación inicia con un cuestionamiento sobre el proceso creativo que basa su hacer en la intuición y la ocurrencia:

¿Es posible con este tipo de procesos establecer, además de la creación de objetos, un trabajo de investigación, elaborar a partir de ciertas ideas, preceptos teóricos o discursos? ¿Tendrán la capacidad de producir un trabajo pertinente al contexto que tienen enfrente y del cual emanan?

A estas preguntas centrales se añade otra serie de interrogantes, que este capítulo final se encargará de responder: ¿La producción gráfica podría indicar una relación de complementariedad entre el diseño y los procesos artísticos contemporáneos? ¿Podría el *collage* considerarse gráfica? ¿Se puede utilizar el vacío como imagen? ¿Está la noción de vacío de sentido implícita en la abundancia y calidad de los contenidos de nuestro horizonte cultural? ¿La deconstrucción de un elemento perteneciente a este horizonte cultural —el cómic— funciona como analogía del desciframiento y análisis de un producto gráfico, que como todo lo visual no es para nada inocente y cuenta con una carga ideológica específica? ¿Sirve esta deconstrucción como una analogía de una resistencia a este sinsentido de un modelo hiperabundante, lustroso y espectacular, no sólo del mundo de las mercancías, sino también del mundo del arte?.

En resumen, y sistematizando, el modelo que propone esta investigación se halla compuesto por tres elementos: una dimensión conceptual, argumentativa y teórica, una resolución material y la inclusión en un contexto. Ésta es a grandes rasgos su estructura más elemental, nada nuevo, la diferencia puede radicar en la manera de utilizarlo. Este capítulo final se concentra en describir este modelo, su primer inciso se concentra en la parte inefable: el concepto de vacío. El segundo inciso expone reflexiones sobre la parte material: el cómic. La parte final

describe este modelo, a partir del análisis de los dos elementos constitutivos de los *collages*, y cómo las series que se obtengan proponen una visión diferente de lo gráfico más emparentada con el pensamiento visual que con un virtuosismo técnico.

3.2 Lo inefable: El vacío

¿Cómo se incorpora este concepto a la propuesta? La elección del concepto de vacío no es arbitraria, guarda una relación directa con uno de los cuestionamientos de esta investigación. Parte de la propuesta de este modelo de trabajo es buscar una alternativa al pensamiento que ubica el trabajo de artistas y diseñadores gráficos como ilustradores de textos. Éste es uno de los motivos de esta elección: al hacer los *collages*, ¿éstos ilustrarán un texto o existe un trabajo que aglutina sin distinción conceptos y/o discursos teóricos con un trabajo manual?

Si se toma la siguiente idea de manera literal: *las imágenes ilustran textos*, se deduce que éstas son una re-presentación. Para intentar ir más allá de este ámbito lingüístico, pensemos que la experiencia directa que se establece entre un individuo y el mundo es un *texto*. Este supuesto texto es algo complejo, pues entre lo que percibe un individuo con su cuerpo y lo que pretende describir desde su pensamiento hay un espacio vacío que pretende ser llenado con una representación. Recurrir a ésta para mostrar un aspecto de la realidad que percibimos implica que reconocemos esta carencia, las imágenes son ausencias. Por lo tanto, para manifestar nuestras experiencias, recurrimos a imágenes y conceptos abstractos que constituyen un límite, una pérdida de la riqueza de los matices de la experiencia direc-

ta. Paradójicamente es este momento del que se puede inferir que se está construyendo la realidad, a partir de estímulos sensoriales y de la interpretación que hacemos de los mismos. Lo trascendente es reconocer que existe un desfase implícito entre la experiencia del mundo, el acto de crear y el objeto creado.

Una vez reconocido este desfase, el proyecto no utiliza el concepto vacío como algo para ser representado, sino como evidencia de que hay cosas que están y no podemos ver; y a su vez, esta cualidad utilizarla como directriz constructiva. De acuerdo con Elsie McPhail Fanger, quien identifica en el concepto de *giro icónico* acuñado por Gottfried Böhm: “Un desplazamiento sustancial en las ciencias hermenéuticas desde el paradigma-texto, hacia el paradigma-imagen” (McPhail Fanger, 2011, 4). De manera sencilla: ir de la idea texto-vacío hacia la imagen-vacío.

¿Qué es el vacío? Una de las definiciones del diccionario del término vacío: Espacio carente de materia. ¿Cómo se visibiliza algo que no existe, que no es? Una de las cualidades de las imágenes revisadas en esta investigación en capítulos anteriores es, representar lo invisible, algo que no tiene referencias evidentes, lo que obliga a buscar referentes en el pensamiento, a no descartar del todo al paradigma texto, finalmente se está trabajando con lenguajes, susceptibles de mezclarse y relacionarse. La propuesta del modelo, por lo tanto, incluye el texto, en sintonía con el sentido de la oración de Elsie McPhail Fanger citada arriba. Un constructo teórico; no como ese algo para ser ilustrado, sino como parte formal. Esta relación resulta favorable, agrega capas de sentido, diferentes niveles de conocimiento en una misma imagen; que de manera compleja y paradójica, y de acuerdo con Elsie McPhail Fanger nos indican:

“Como el mundo no es del todo accesible a nosotros, lo representamos por medio de imágenes que *explican* nuestro mundo” (McPhail Fanger, 2011, 25). Desde otro ángulo, Issa María Benítez, provee de otra idea, respecto a la relación palabra-imagen, donde enuncia, algunas ventajas más cercanas al modelo que propone la investigación:

El lenguaje es, pues, una mediación forzosa entre el conocimiento vital de la realidad a través de la experiencia y su explicación, y el ordenamiento en palabras. Pero esto, lejos de plantearse como una característica-negativa, también abre la otra posibilidad: que el hombre pueda des-decir el mundo; imaginarlo de otra manera, parafraseando a Steiner: poder negarse a aceptar el mundo tal cual es para entonces decirlo de otro modo. Y en la medida en que pudiésemos entender, hacer consciente que lo que se ha considerado una carencia o un fracaso del lenguaje es más bien la expansión de sus posibilidades, podríamos tal vez administrar tanto el lenguaje como el silencio: aprender a callar; empezar a reconocer que hay mundos enteros que no podemos o no queremos decir. Entonces ya no se trataría sólo de tomar la palabra sino de “tomar el silencio”, y ya no un silencio impuesto sino el *no-decir* como un acto de libertad. (Benítez, 2001, 13)

Por lo tanto, y retomando las palabras de Elsie McPhail Fanger, se puede distinguir la intención de desarrollar formas de creación visual que, a pesar de incorporar discursos textuales, sean autónomas o inherentes a lo visual: “A partir de ahí se ha buscado desarrollar metodologías y formas de análisis propias que dieran a la imagen un trato central, concebida como un lugar de condensación de ideas y cultura en un espacio histórico” (McPhail Fanger, 2011, 4). Es decir, establecer el flujo entre lenguajes, que no sea solamente del texto a la imagen, sino que fluya en varios sentidos.

Respecto a la producción que acompaña a esta investigación, es un trabajo eminentemente visual y plástico que establece una relación de complementariedad con un texto, el cual es incluido como un significante más.

Y de nuevo, respecto al vacío, otra definición lo ubica como un espacio carente de materia y, por lo tanto, susceptible de ser llenado, podría contener todo o cualquier cosa. Si se establece que el paisaje urbano cotidiano es un todo, entonces donde quiera que se mire existe una inabarcable, interminable e ininterrumpida diversidad de estímulos visuales. Organizados de manera caótica, nos permite hacer una arbitraria analogía con el ruido. Esta compleja distribución espacial de estímulos es el equivalente de un todo contenido en un espacio vacío. Tales estímulos vibran en ese vacío y solamente podemos interactuar con ellos mediante la percepción. Lucrecio, en relación con el pensamiento de Leucipo, nos brinda una descripción sobre la relación de la materia y el vacío existente entre sus partículas constituyentes como un fenómeno de percepción:

Aunque todos los átomos estén en movimiento, su totalidad parece permanecer totalmente inmóvil... Esto se debe a que todos los átomos están muy por debajo del alcance de nuestros sentidos. Puesto que ellos mismos son invisibles, sus movimientos también deben aludir a la observación. De hecho, incluso los objetos visibles, cuando están a distancia, enmascaran a menudo sus movimientos. A menudo, en la ladera de una colina, las ovejas que van en busca de su pasto trepan lentamente hacia arriba, atraídas aquí o allá por la hierba que chispea con el rocío fresco, mientras que los corderos bien alimentados retozan y dan cabezazos alegremente. Y pese a todo, cuando miramos desde cierta distancia, sólo vemos una mancha, una región blanca estacionaria en la verde ladera. (Barrow, 2000, 74)

Esta descripción sugiere que lo que se observa está compuesto por lo que se puede ver y lo que no se puede ver. Por lo contrario, si alguien se detiene a ver un paisaje verificará que frente a él aparentemente no existe un solo espacio que no contenga un estímulo. Ese espacio está aparentemente colmado, físicamente es imposible observar un vacío; paradójicamente, si se pudiese observar ese vacío, no lo estaría pues estamos ahí como espectadores, como indica este señalamiento sobre el silencio de Issa María Benítez: “Mientras exista el sujeto, el silencio absoluto es imposible” (Benítez, 2001, 8). En teoría cuántica se recurre a la imagen de una caja vacía para indicar que no es posible que se encuentre vacía, siempre en los niveles más microscópicos se encontrará alguna partícula por mínima que ésta sea, y si esto no fuera posible se estaría violando el principio de incertidumbre —algo difícil de entender y que no se desarrollará en esta investigación—. Otro símil en el ámbito de la música es la pieza de John Cage *4'33"* (1952) en la cual no se toca ningún instrumento para demostrar que el silencio o la ausencia de sonidos no es posible, cada espectador, si se concentra, podrá escuchar los latidos de su corazón.

Por lo tanto, no es necesario tener una definición precisa del vacío, se puede recurrir a diferentes interpretaciones, provenientes de diferentes áreas de conocimiento. Queda claro que una imagen del vacío como tal es algo inexistente, lo cual particularmente a la producción plástica de la investigación le da la ventaja de contar con una *imagen* polifacética, polisémica, que proporciona maleabilidad, cualidad favorable para trabajar con ella. Es decir, para representar el silencio, el vacío, la nada, lo inefable, los artistas pueden recurrir a cualquier

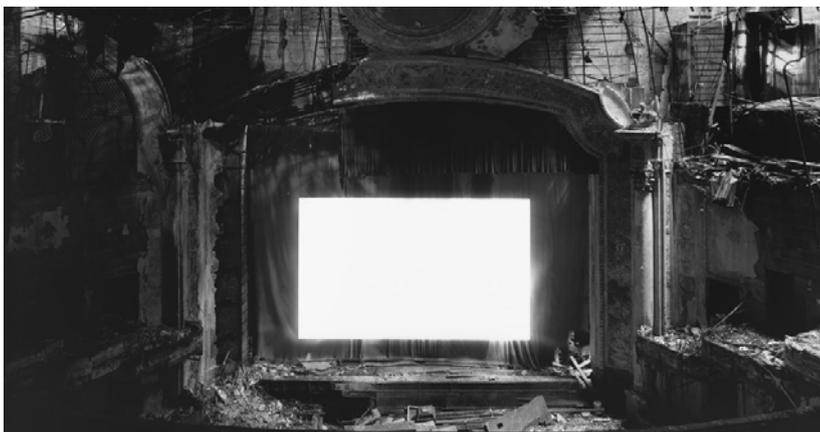
estrategia, Susan Sontag denominó a algunas como *estética del silencio*:

Al parecer, una vez que se ha comprendido que el silencio total es imposible, pueden evaluarse menos apocalípticamente algunas estrategias estéticas que recurren a un reduccionismo (de elementos, de literalidad) que las sitúa en el borde del silencio, en una especie de susurro muy suave, a veces casi imperceptible. (Benítez, 2001, 10)

En contrasentido a este reduccionismo se encuentra el trabajo de Hiroshi Sugimoto —de quien la serie *Movie Theatres* sirve como inspiración para la producción de este trabajo—. En la segunda mitad de los años setenta, el fotógrafo de origen japonés pensó: ¿Qué pasaría si dejaba abierto el obturador de su cámara del principio al final de la proyección de una película? La pregunta, tanto como la nacionalidad de Sugimoto, nos sugiere una posible influencia del budismo Zen, ya que guarda cierta similitud con los *kōan*, enigmas planteados por los maestros zen a sus alumnos, aparentemente absurdos, ilógicos o banales, cuyo objetivo es aumentar el nivel de conciencia cuando se intenta solucionarlos. Esta pregunta constituyó el inicio de la serie *Movie Theatres*, en la cual lo que se observa son diferentes cines construidos en las décadas de los veinte y treinta —considerados históricos algunos de ellos—, algunos autocinemas de las décadas de los cuarenta y cincuenta y algunas salas abandonadas. Estas salas sirven como marco para una reluciente pantalla en blanco, que ilumina el interior permitiendo distinguir algunos rasgos característicos de estos teatros. Esta luz blanca está formada por todos y cada uno de los fotogramas de la película. La intención de estas fotografías, en palabras del propio autor:

Mi sueño era capturar 170.000 fotografías en un solo fotograma. La imagen que tenía dentro de mi cerebro era de una pantalla blanca reluciente dentro de un cine oscuro. La luz creada por un exceso de 170.000 exposiciones sería la encarnación o manifestación de algo inspirador y divino.²⁶

Es notoria la asociación que hace del color blanco con la iluminación mística. ¿No es esta luz blanca de las pantallas de Sugimoto un vacío compuesto de muchas imágenes empalmadas? No exactamente, a pesar de que vemos solamente luz blanca, que podría sugerir un vacío, esta luz es el resultado de grabar en una sola imagen todas las secuencias de la película, la contiene *toda*.



Hiroshi Sugimoto, *On the beach* (1959), *Paramount Theater, Newark* (2015).

Hasta el momento se ha tratado de cómo se hicieron las fotografías, faltaría revisar si los diferentes tipos de salas ofrecen material adicional para otra posible interpretación en

26 Dunne, Carey, (03 de octubre de 2016) "Hiroshi's Sugimoto otherworldly photographs of movie theaters", *Hyperallergic*, recuperado de: <https://hyperallergic.com/323313/hiroshi-sugimotos-otherworldly-photographs-of-movie-theaters/>.

relación con el vacío. Como se mencionó antes, las salas de cine pertenecen a otra época casi todas ellas y siempre están *vacías*. Hay aquí otra superposición de opuestos: lo estático y silencioso de las salas comparte espacio con esa blanca pantalla que es también una imagen de todo el movimiento concentrado en un instante. *Paramount Theater, Newark* (2015) presenta ciertas cualidades hasta el momento diferentes a las otras salas: se haya derruida. La oposición que incorpora es la de la prístina pantalla con el abandono de la sala. Otra oposición es temporal: la película corre a lo largo de varios minutos y es reducida a un instante, aquel que se ve en la foto corresponde al presente y se haya construido por un tiempo pasado que se ve como luz blanca. El tiempo de la película no es el mismo que el del espectador, en la fotografía se unen ambos. Hay en estas oposiciones de las fotografías un intento de mostrar lo evidente y lo oculto inherentes a todo lo que se percibe como estímulo exterior. Se tiene claro que se esta viendo una película que no se puede ver, de manera clara, se muestra esa cualidad ambigua que pueden tener algunas imágenes de ocultar mientras muestran y viceversa. Por lo tanto, la posición desde donde se realiza la toma estará sugiriendo que, como la pantalla, nuestro cuerpo es ese lugar en donde ocurre la proyección y recepción de imágenes.

Sugimoto no propone un vacío empalmando los diferentes fotogramas de la película, ejemplifica la operación de empalmar como estrategia discursiva. Identificada esta operación y las posibilidades expresivas que ofrece, los *collages* serán elaborados de manera semejante. A diferencia de las pantallas blancas, los *collages* de la investigación funcionan más como un oxímoron, donde las imágenes estarán colmadas de pequeños

fragmentos, múltiples formas visibles todas ellas, no será percibido un espacio vacío. Imágenes que conjugan opuestos: lo vacío y lo lleno. Aunque aparentemente es una idéntica operación, Sugimoto enseña un vacío compuesto de todo lo que no vemos, los *collages* enseñan todo para indicarnos un vacío.

La manera de empezar a construir las imágenes es encimando y adhiriendo fragmentos, residuos extraídos de cómics —en la parte final de este capítulo se describirá con más precisión estas operaciones—. Este amontonamiento de fragmentos de cómic en una imagen resulta equiparable con el sinsentido de la saturación de mercancías y contenidos de los ecosistemas capitalistas. En palabras de Jean Baudrillard:

Se dice que la gran tarea de Occidente ha sido la mercantilización del mundo, haberlo entregado todo al destino de la mercancía. Convendría decir más bien que ha sido la estetización del mundo, su puesta en escena cosmopolita, su puesta en imágenes, su organización semiológica. Lo que estamos presenciando más allá del materialismo mercantil es una semiurgia de todas las cosas a través de la publicidad, los media, las imágenes. Hasta lo más marginal y lo más banal, incluso lo más obscuro, se estetiza, se culturaliza, se museifica. Todo se dice, todo se expresa, todo adquiere fuerza o manera de signo. El sistema funciona menos gracias a la plusvalía de la mercancía que a la plusvalía estética del signo. (Baudrillard, 1991, 22)

Es en este contexto que Eugenio Garbuno Aviña equipara esta proliferación propia de la cultura de masas con un *horror vacui*; paradoja consistente en que una cantidad infinita e indeterminada de imágenes produce un vacío de sentido: “imágenes donde no hay nada que ver, o tantas imágenes que ya no se sabe que ver” (Garbuno, 2012, 121-122).

El vacío desde esta visión se refiere a la proliferación que se torna en ruido, no a la manera del estruendo, más bien como un imperceptible siseo, como un murmullo constante que no permite distinguir contenidos significativos entre tanta imagen. Entonces, deconstruir una mercancía propia de este panorama cultural se inserta como un acto de resistencia y reinscripción del trabajo como microrrelato, como alternativa a los relatos hegemónicos oficiales, tanto del mundo del arte como de los más amplios y vastos campos de lo visual, esa opción del silencio, de *no-decir* que dice mucho más, como sugiere Issa María Benítez, el *no querer decir* como un acto político de libertad.

3.3 Lo matérico: El cómic

De acuerdo con lo hasta ahora descrito, faltaría hacer referencia acerca de los motivos para la elección del material que se empleará para hacer los *collages*: los cómics de superhéroes. El primer motivo es que provienen de la cultura de masas, el segundo es que están constituidos por texto e imagen. Por último, dado que son artefactos que basan su consumo en la oferta que hacen de ficciones narrativas, son por lo tanto susceptibles de orientar los puntos de vista del lector.

¿A qué se refiere el término masivo? A esa cualidad de ser producido industrialmente para abarcar más público. De esto, se deduce que el cómic como mercancía tiene dos caminos asociados a la producción en masa y al acto de acumular: uno la colección, ya sea por rareza o por cualidades específicas que lo dotan de determinado valor. “Al darme mi padre una revista del Hombre Araña que tocaba el tema de las drogas, me generó otra

adicción, nunca consumí drogas pero cómo consumí cómics”: explica Joe Quesada, editor en jefe de Marvel Cómics.²⁷ Por otro lado, si alguno de estos productos no tiene el efecto esperado, termina convirtiéndose en un amontonamiento de objetos no vendidos, residuos de la industria del entretenimiento, basura.

El coleccionismo implica un gusto por el contenido visual, así como de las narrativas de estas historietas. Reúnen cantidad y calidad creativa: “El trabajo se divide en una serie de funciones y a los trabajadores especializados se les asignan tareas diferentes. Un cómic convencional típico es la creación de un equipo que incluye un escritor, un dibujante, un trazador con tinta,²⁸ un letrista, un colorista y un editor” (Smith and Duncan, 2012, 149). El cómic es un artefacto gráfico *per se*, es un medio que fusiona dentro de sus narrativas de manera afortunada dos lenguajes: el escrito y el visual.

Habría que recalcar que los cómics de superhéroes han desarrollado sus trabajos más representativos y exitosos en los Estados Unidos, país que alberga a dos de las más importantes casas editoriales del medio. Hasta antes de la consolidación de los medios digitales, era una industria bastante saludable en cuanto a la generación de riquezas y alcance de sus ediciones. Pero esta distribución masiva que ofrecen las corporaciones no solamente se encuentra enfocada en las ventas, existe una intención de comunicar las ideas de los que gobiernan un con-

27 “Los superhéroes de las historietas...desenmascarados” (Comic Book Superheroes... Unmasked), archivo de video recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=dLAIKHp3F2M> el 12 de junio de 2014).

28 La traducción es mía. Al no haber una palabra apropiada para describir *inker* utilicé una palabra compuesta.

texto o a grupos específicos. Las temáticas abordan un amplio abanico, lo cual lo convierte en un eficaz medio de difusión de ideologías dominantes presentado como un producto de divertimento aparentemente inocuo.

¿Esto sucede realmente? Miguel Ángel Gallo, en un estudio sociológico sobre los cómics, reconoce que la figura del superhéroe aglutina diferentes aspectos históricos, culturales, religiosos y artísticos. En él se ven encarnadas atribuciones positivas de los hombres: honor, valentía, justicia y fuerza. Representan también un poder superior, son más fuertes, inteligentes y valientes que cualquier humano medio. Y solamente utilizan estos súper poderes para preservar el orden de amenazas provenientes de fuera que perturban el orden establecido. Ésa es la historia recurrente en la que se desenvuelven: una alteración de lo cotidiano que aparece súbitamente como simbolización del mal alterando la normalidad, por lo que su labor consiste en restablecer el orden, es decir el bien. *Siempre* el mal se presentará en múltiples facetas, para las cuales sí, el superhéroe no se encuentra preparado, *siempre* su inventiva lo hará hallar la manera de resolver el problema. La repetición insistente de esta historia contada de diferentes maneras hace suponer que hay en esta recurrencia el objetivo oculto-evidente de instalar un modelo estandarizado de comportamiento, en donde el bien siempre representado por blancos, a pesar de todos los inconvenientes, siempre gana, siempre vuelve a imponer el orden, su orden. Cada semana los lectores ven proyectada de manera simplificada y exagerada en historias ficticias su realidad circundante, observan a los superhéroes resolver problemas aplicando determinados valores a las acciones que realizan, por lo que el aleccionamiento es de manera inconsciente, los

superhéroes incorporan semana a semana en su lucha estos valores que aparentan ser algo común, normal. Esto indica que los cómics resultan un medio idóneo de distribución de ideologías, representan el punto de vista de un autor, de la corporación que lo produce y/o del sistema imperante, apelando a disuadir a los lectores en un nivel más emocional o inconsciente, que intelectual. Son el reflejo de un punto de vista, el cual será o no legitimado por los lectores, pues opera desde un lado ciego semejante a la propaganda, para decirlo de otra manera: “el poder [de la propaganda] reside en su capacidad para ocultarse, para parecer natural, para fundirse completa e indivisiblemente con los valores y los símbolos de poder aceptados de una sociedad dada” (Smith and Duncan, 2012, 129).

Ejemplos existen muchos: en la primera entrega del *Captain America* se le ve golpear a Hitler, lo curioso de este ejemplo es que la revista apareció antes de que los Estados Unidos se incorporarán a la lucha en la Segunda Guerra Mundial: “Peleábamos contra Hitler antes que nuestro país”,²⁹ recordaba Stan Lee. Otros superhéroes también se enfrentaron a los nazis: *Daredevil*, *Submariner*. Incluso contra los japoneses antes del ataque a Pearl Harbor. Los nazis eran representados como humanos deformes, los generales japoneses con colmillos y los soldados dientones, estableciendo en ambos casos diferencias de tipo racial de acuerdo con el rol del bueno o del malo. Los superhéroes, pero principalmente el *Captain America* y *Superman* representan los valores e ideales de los Estados Unidos ¿Por qué no se llama entonces *Captain USA*, por ejemplo? Por lo tanto, pelearán contra los enemigos de los valores ideológicos de los estadounidenses. Durante la Guerra Fría los *Fantas-*

29 Véase n. 27.

tic Four pelearon contra Stalin, y existieron versiones ficticias del *Captain America* y un *Superman Rojo* que representaba los valores del bloque socialista. *Superman* salvó niños de minas en Bosnia, *Spiderman* ayudaba en las labores de rescate del atentado a las Torres Gemelas en Nueva York. No sólo había un tratamiento de temas relacionados con los nacionalismos y la política exterior. Tanto las agencias de gobierno como los intereses públicos brindan una pluralidad de temáticas, abarcables desde múltiples perspectivas, siempre a favor de los valores estadounidenses. En los años sesenta, Marvel se encargó de colocar a sus superhéroes en la agenda pública: personajes como *Black Panther* y *Luke Cage* incorporaban temas raciales; el miedo latente por el mal uso de la energía nuclear era encarnado por *Hulk*; el miedo a la diferencia por los *X Men*, mientras que la fetichización del cuerpo de la mujer, así como el establecimiento de normas y pautas de comportamiento se reflejaban en historietas como la *Wonder Woman* y *Lois Lane*. Actualmente, dentro del marco de lo políticamente correcto incluyente, podemos ver al nuevo *Spiderman* como un joven latino de color y a *Ms. Marvel* como la primer súper heroína musulmana.



Captain America, *Daredevil* y *Submariner*, entre otros, pelearon contra Hitler y los nazis.



Representaciones del ejército japonés durante la Segunda Guerra Mundial.



Los *Fantastic Four* versus Stalin



Superman Rojo



Captain America vs Red Guardian (versión rusa del mismo personaje).



Superman salva a niños de minas en Bosnia.



Spiderman ayuda en las labores de rescate del 9-11.



La revuelta de las súper heroínas empieza a abordar temas de género.



El cómic dedicado a Lois Lane aborda temáticas feministas.

Por otro lado, es muy común que, en relación con el poder, los superhéroes aparezcan en diferentes momentos junto a destacados presidentes de la nación norteamericana: Nixon, Roosevelt, Obama. Lo cual señala otra característica: la atemporalidad, se adecuan al contexto histórico, en ellos el tiempo sucede de manera no uniforme, los héroes no envejecen



Izquierda y centro: imágenes de la nueva *Ms. Marvel* de origen musulmán. Derecha: El nuevo *Spiderman* Miles Morales es un joven de color de origen latino.

al mismo ritmo que un humano normal, de hecho algunos no envejecen. Además de las contradicciones temporales, se pueden descubrir contradicciones morales inherentes a esta relación. Un ejemplo es el cómic de *Spiderman* en el que el ex presidente Barack Obama es rescatado de un ataque terrorista. La contradicción es muy clara: durante la gestión del presidente Premio Nobel de la Paz los ataques con drones “aumentaron 10 veces más con respecto a su predecesor George W. Bush, al pasar de 57 ataques a 563, en los que al menos 384 civiles han muerto, cifra calculada a partir de la confirmación de operaciones conocidas en Yemen, Somalia y Pakistán, según información publicada por la organización independiente estadounidense Buró de Periodismo Investigativo”,³⁰ mientras que él era rescatado por un héroe ficticio de un ataque ficticio.

30 J.A., “Ataques con drones: legado mortífero de Barack Obama”, *VtActual* (febrero de 2017), recuperado de: <https://www.vtactual.com/es/ataques-con-drones-legado-mortifero-de-barack-obama/>.



Izquierda y centro: Barack Obama apareció en el cómic de *Spiderman*.
Derecha: El presidente Nixon apareció en cómics de los *Fantastic Four*.

3.4 Consideraciones teóricas sobre las intenciones y alcances del modelo

Para dar inicio a este capítulo, se recurre a una anécdota de carácter personal. Esta breve descripción de un acontecimiento pasado resulta pertinente para lo que pretende la investigación. Se puede identificar en ella la génesis de esta intención de buscar maneras diferentes de concebir obras, un proceso muy particular de trabajar, el cual permite, a partir de la experiencia íntima de un acontecimiento, incorporar múltiples resoluciones en el desarrollo de artefactos artísticos basados principalmente en la producción gráfica: “Corría el año de 2001. En aquel entonces tenía mi domicilio en el Pedregal de San Nicolás. Para llegar a él tenía que realizar un largo recorrido en transporte público desde San Ángel. Era de noche y llovía estrepitosamente, lo que hacía más lento el tráfico vehicular. Me encontraba demasiado cansado, medio somnoliento, por lo que en algún momento quise apoyar mi cabeza contra el cristal de la ventana para descansar durante el trayecto, pero no pude hacerlo, el vidrio se encontraba estrellado, tenía una grieta que lo cruzaba por la mitad de arriba abajo y de ésta se originaban

otras grietas de menor tamaño a manera de ramificaciones. Entre cierto enojo por no poder descansar y cierto asombro, esa fisura atrapó mi atención. En ese momento no podía entender que me atraía de ella, cuando repentinamente sonó estrepitosamente un rayo, al cual solamente escuché, pero iluminó la grieta como si esa pequeña figura estuviera replicando aquel rayo que acaba de encender el cielo. Como si ese rayo hubiera ocurrido en ese pequeño pedazo de vidrio y ahí se hubiera quedado congelado, como una huella de su efecto despótico.”

Este pequeño incidente culminó en una serie de piezas realizadas con vidrio, tinta de serigrafía y vinil de colores. Lo importante es la posibilidad, en principio, de empezar a cuestionar el quehacer gráfico y, posteriormente, de dar forma a una manera aleatoria de desarrollar la siguiente producción artística, en la cual se incorporaría la experiencia personal al desarrollo de la obra. Esto ha ido mutando en una herramienta para acceder a un conocimiento del mundo, principalmente desde aquellos sucesos menos evidentes, no por ello menos importantes.

Por esta cuestión es que el motivo principal de esta investigación es delinear, a partir de esta manera de trabajar, un modelo de producción emparentado con el pensamiento complejo, cimentado en estudios sobre la imagen y la visualidad, que recapitule distintos procedimientos y haceres, descubiertos y desarrollados en la práctica profesional. Esta matriz tendrá como origen lo gráfico, un pensamiento visual que sirve de puente entre metodologías de diseño trasladadas a la práctica artística y viceversa. Considerando que dentro del contexto global las tecnologías digitales han colocado lo visual como una proliferación de formas y contenidos que conforman un ámbito en donde, más



De la serie *Cielo Estrellado, Sin título (Políptico)*, 2008

allá de lo aparente, se libra la nueva disputa por el poder. Al ser el arte contemporáneo parte integral de esta visualidad, no está exento de esta disputa, pues en sus circuitos es donde se establecen las reglas de lo que debería ser considerado como arte. ¿Podría esta propuesta trascender los límites de la disciplina que la origina —la gráfica— y constituirse como un modelo más abierto e integral de obtención de conocimiento? ¿Puede este modelo ubicar sus resultados como una práctica artística contemporánea? Para poder responder a estas preguntas se aplicó un modelo teórico-práctico a la realización de tres series de *collage*, que en principio cuestionan la naturaleza de los productos gráficos dentro de este entorno hipervisual y dentro de

los circuitos institucionales de distribución y consumo del arte. Asimismo, cómo su medialidad puede trasladar la creación de sentido hacia otros modos de significación más acordes al contexto en el cual se inscriben. Evidentemente, estos *collages* no serán elaborados utilizando alguna técnica perteneciente a la disciplina de lo gráfico. ¿Cómo diferenciarlos entonces de las propuestas propias de la gráfica? Para el aparato institucional (academia, galerías y circuitos comerciales, espacios expositivos públicos y privados), la disciplina engloba prácticas como: el grabado, la xilografía, la litografía y la serigrafía. Cada una proporciona diferentes cualidades a las imágenes. Operativamente, estas prácticas son disimiles entre ellas, lo que las une como disciplina es que, sin importar los procedimientos de que se valgan, éstos requieren una matriz para ser reproducida. Por lo tanto, el quehacer gráfico pone en juego tres nociones: el gesto, la huella y, por supuesto, la repetición.

Es innegable que el desarrollo tanto del lenguaje hablado como del lenguaje visual están sustentados por la necesidad de transmitir sentimientos y pensamientos, es decir, de comunicar. Por lo tanto, la necesidad de dejar una mano impresa en una piedra es un avance tecnológico cuya intención fue comunicar un *estar*. Con esta imagen, lo que se puede inferir sobre lo gráfico es: que tiene su origen en la necesidad de desarrollar un medio con el cual poder comunicar una posición. Este origen no está inscrito en la historia de las imágenes desde la perspectiva de la historia del arte occidental. Sin embargo, el desarrollo de las técnicas de estampación que conforman la disciplina hoy día, sí corresponde al desarrollo de la modernidad propia de Occidente. Desde un uso cultural a una función más secularizada, la necesidad de llevar a más gente las imágenes es lo que promueve los diver-

Los desarrollos en la industria gráfica, que evolucionaron desde lo artesanal pasando por la producción en serie, hasta los dispositivos digitales con los que producimos hoy día.

La función secularizada se refiere en primer lugar a la divulgación y conservación del conocimiento. Es durante el Renacimiento que se empieza a cimentar el uso instrumental de la razón, la intelección proporciona otra manera de interactuar con la realidad, a partir de la clasificación y simplificación de hechos observables, estableciéndose como la manera más verídica de construir sistemas de ideas. Esta manera de aprehender el mundo requirió de un dispositivo en el cual compilar el conocimiento que producía. Las enciclopedias, de acuerdo con Ivins, se corresponden con el principio de la impresión de libros: “En 1475 se publicó en Augsburg el Libro de la Naturaleza de Konrad von Megenberg. Fue la primera enciclopedia impresa e ilustrada, pero sus escasas ilustraciones eran también enciclopédicas e indefinidas” (Ivins, 1975, 48). Sugiere que estas primeras impresiones de carácter científico fueron de las primeras que complementaron los textos con ilustraciones, que eran realizadas con xilografía. Así que, al almacenar conocimiento y complementarlo incorporando imágenes, esta racionalización generó otra función de lo visual: la oferta de bienes y servicios, tanto de bienes necesarios para sobrevivir como de mercancías más emparentadas a nociones de deseo, placer y entretenimiento.

De acuerdo con estas diferentes aristas y como ya hemos mencionado, la gráfica se origina en la necesidad humana de compartir un hecho, un *estar*. Principalmente en la modernidad, con la consolidación del modelo capitalista, se desarrollaron tec-

nologías para la reproducción de imágenes y contenidos que tuvieran un impacto masivo, se trasladaron los intereses a comunicar conocimiento, a ofertar servicios y entretenimiento. La innovación y, por lo tanto, el desplazamiento de una técnica por otra correspondió a la practicidad tanto operativa como económica que cada desarrollo ofrecía con respecto al anterior. Estas técnicas al utilizarse hoy día resultan anacrónicas en cuanto a su concepción original y, aunque están inscritas en la historia del arte occidental como un arte menor, sí contribuyeron al desarrollo de la modernidad propia de Occidente. Actualmente, trasladadas a la producción artística, proporcionan una multiplicidad de resoluciones.

Una de estas técnicas que desempeñaron un papel importante en cuanto distribuidoras de contenidos fue el *offset*, debido a su mayor cantidad de producción en menor tiempo y con menor coste. Con el *offset* podemos reconocer un cambio en el paradigma, pues buena parte de la labor realizada manualmente fue trasladada a la maquinaria. Fue el *offset* el modelo de producción idóneo para que los cómics alcanzaran un éxito masivo. Por lo que pensar estos *collages* como algo gráfico radica, no en la necesidad de equiparlo o etiquetarlo como parte de un campo o disciplina, o como resultante que incorpora cualidades que integran estas disciplinas; o radicalmente, en la necesidad de eliminar clasificaciones, sino porque un producto de entretenimiento gráfico *per se*, apropiado y descontextualizado, es reutilizado como material de creación. Los dadaístas incorporaban elementos heterogéneos obtenidos de medios masivos en sus *collages*, dando origen a imágenes dialécticas, con un sentido crítico. Por lo tanto, no se trata de delimitar la gráfica relegándola, mucho menos de “ampliar” la disciplina (neográfica,

gráfica expandida, gráfica aumentada), sino más bien de recurrir a los procedimientos y resultados que ofrece, ya no como un fin, sino como un medio, como herramienta teórico-práctica, que permita establecer relaciones con otras visualidades pertenecientes al ámbito cultural y poder enunciar los síntomas del momento histórico que está transcurriendo.

Al pensar el *collage* como parte del *hacer* que engloba un conjunto de procedimientos y nomenclaturas desarrolladas desde su práctica —técnicas de estampación y reproducción— y reconocidas por la institución del arte —la gráfica como disciplina—, más que acotarla a estos límites, permite afirmar que actualmente el ámbito de la producción artística está compuesto por una compleja red de relaciones, en donde múltiples sentidos se superponen para conformarlo, ampliando y diversificando su campo de acción. Las ideas y su concepción no son hechos aislados. Las obras de arte aunque muchas son realizadas de manera individual, no surgen espontáneamente, sino en el seno de condiciones estructurales e institucionales: formas en que es producido, comercializado, distribuido y consumido. Al respecto, Miguel Ángel Hernández cita a Foucault:

...formula la existencia de un a priori histórico que designa la condición de posibilidad del saber en cada época, una suerte de invisible e inasible red latente de conocimiento que organiza todo discurso y que define en cada momento lo que puede ser pensado y lo que no puede serlo" [...] recorta un campo posible del saber dentro de la experiencia, define el modo de ser de los objetos que aparecen en él, otorga poder teórico a la mirada cotidiana y define las condiciones en las que puede sustentarse un discurso, reconocido como verdadero, sobre las cosas. (Hernández Navarro, 2007, 70)

En reconocimiento de que el ámbito artístico produce objetos de contemplación y brinda experiencias estéticas, podemos decir que las imágenes que produce no se hallan exentas de pertenecer al régimen escópico propio de cada época. Al ser este régimen un ámbito mayor denominado cultura visual, y que de acuerdo con Mirzoeff:

La cultura visual incluye las cosas que vemos, el modelo mental de visión que todos tenemos y lo que podemos hacer en consecuencia. Por eso la denominamos cultura visual, porque se trata de una cultura de lo visual. Una cultura visual no es simplemente la suma de todo lo que ha sido hecho para ser visto, como los cuadros o las películas. Una cultura visual es la relación entre lo visible y los nombres que damos a lo visto. También abarca lo invisible o lo que se oculta a la vista. En resumidas cuentas, no vemos simplemente aquello que está a la vista y que llamamos cultura visual. Antes bien, ensamblamos una visión del mundo que resulta coherente con lo que sabemos y ya hemos experimentado. (Mirzoeff, 2016, 19-20)

De acuerdo con esta definición, Miguel Ángel Hernández señala cómo en un régimen de luz, la imagen puede tornarse un tanto manipuladora y disciplinaria, mientras conforma un modelo ocularcéntrico donde las fallas no son aparentes; una dis-simulación que en sus palabras:

...se afanará en eliminar los tiempos muertos, los ángulos ciegos y crear la ficción de una totalidad de visión, la ficción de que hay nada oculto. Se podría afirmar que el régimen de luz, mediante el uso de la ilusión, intentará “corregir” —expandir— la falla primordial de la visión. Un régimen de docilidad de la mirada que intentará ocultar desde un principio precisamente dicha docilidad. Por medio de la luz, mostrará todo a la vista, omitiendo las faltas, eliminando los tiempos muertos, los silencios. Su figura esencial será la elipsis, la ilusión de continuidad. Un régi-

men que no deja lugar a la pausa, un régimen de repetición continua que intentará llenar los vacíos por medio de la mercancía, el objeto, la imagen. Un régimen de plenitud, de un constante horror vacui que se hipertrofiará hasta la saturación hipervisual contemporánea. (Hernández Navarro, 2007, 119-120)

De acuerdo con las anteriores líneas, el régimen visual predominante genera una desmedida oferta de contenidos. Al aprovechar la saturación que produce el conjunto de todos estos estímulos, la institución del arte decidirá qué es y qué no es arte. Hay aquí una relación de semejanza con la ilusión de continuidad del régimen visual en donde, por inercia, la producción artística contemporánea replica esta acumulación de objetos, contenidos, archivos y narraciones. Hay aquí una paradoja: puesto que la obra o trabajo creativo surge en el seno de esta continuidad, no puede competir con esta realidad; opera con detalles de esta e incluso ayuda a crearla. Admitir esta posición ofrece al artista una posible ventaja pues la realidad, al ser visibilizada por el trabajo artístico, es susceptible de ser transformada por este, lo que permitiría al artista imaginar, concebir, enunciar y visibilizar *otras* maneras.

¿Cómo convertir la estrategia de acumular para ocultar en una de acumular para visibilizar con una imagen? ¿Cómo esta imagen resultante puede diferenciarse del ámbito saturado de donde emerge? Para responder estas interrogantes, se estableció un vínculo entre la breve anécdota que inicia este texto: un pequeño ejercicio personal de contemplación, y el concepto de imagen de Susan Buck-Morss.

El ejercicio de contemplación consistió en situarme en la azotea del Posgrado de Economía, frente al horizonte urbano que

ofrece, solamente a contemplarlo; consistió en una acción de *estar-meditar* frente a este paisaje. Después de varios minutos bajo el sol, sin moverme, respirando lenta y conscientemente, tuve la breve sensación de que la distancia desaparecía, todo lo que veía se aplanó en una imagen, compuesta por múltiples texturas, colores, formas, temperaturas y densidades. Lo siguiente que hice fue intentar aprehender ese paisaje con una descripción escrita lo menos referencial posible, con lo cual reparé en lo complicado de hacer un texto lo más cercano posible a la experiencia. Además de las pérdidas que revelaba dicha transcripción, al mismo tiempo se indicaban mis preferencias al fijar determinados puntos de atención. Esta primera traducción de lo visual a lo escrito sugirió un flujo, en principio, en un solo sentido: ¿qué pasaría si regresaba de lo escrito a lo visual? Pensando esto, de manera más lúdica, se me ocurrió un ejercicio que utiliza la descripción escrita como instructivo para generar una imagen, en principio para realizarse de manera individual, de lo cual me ocuparé ahora; y otro, colectivo, del cual hablaré más adelante. Así pues, decidí hacer una imagen utilizando mi descripción; pero al apelar al recuerdo de *estar* ahí observando, el resultado efectivamente guardaba cierta relación con el paisaje original, sin embargo no correspondía, resultaba una interpretación débil. Así que intenté de otra manera regresar lo textual a lo visual: coloqué este dibujo sobre el texto con ayuda de un filtro del *software*, este quedó coloreado de acuerdo a los colores que la yuxtaposición arbitraria generaba. Aún en este momento continuaba siendo texto, así que empecé a duplicarlo y desfasarlo ligeramente, gesto que generó una ligera vibración. Al darme cuenta de ello repliqué la operación, cada nueva capa de texto coloreado se desfasaba ligeramente en diferentes direcciones; repetí el gesto en muchas ocasiones,

hasta el momento en que esta acumulación generó una imagen vibrante, más cercana a la experiencia original.

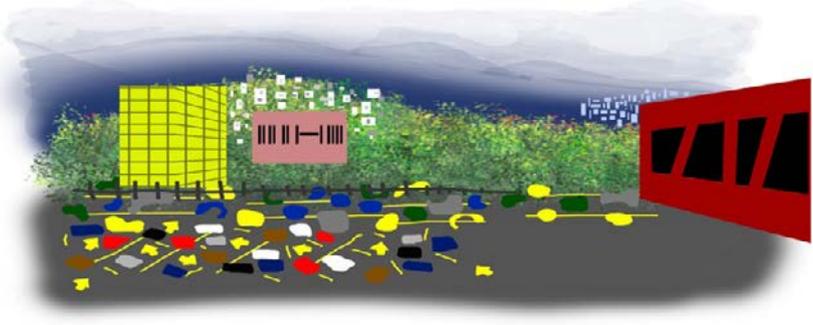


Imagen resultado al utilizar mi descripción del paisaje como instructivo

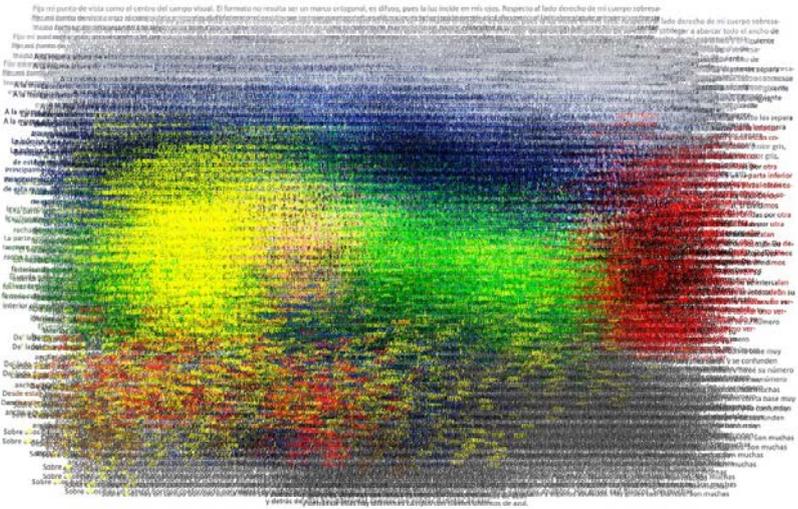


Imagen vibración resultado del ejercicio de colorear y desfasar un texto coloreado, descrito en el párrafo anterior.

Este ejercicio arriba descrito deja ver una manera más elaborada de aprehender la realidad, a diferencia de la anécdota que ini-

cia el capítulo; el ejemplo del rayo, donde la experiencia se manifestó directamente en el cristal roto que tenía frente a mí, condicionando el resultado de mi propuesta plástica.

Ambos ejemplos presentan un acercamiento por la vía de la percepción para aprehender el mundo y hacer una propuesta visual: en el ejercicio de contemplación, como una apariencia; en el ejemplo del rayo, como una aparición. Al preguntarse ¿qué es una imagen?, tomando como punto de partida la comparación de dos posturas modernas —la de Julia Kristeva y la de Walter Benjamín—, Susan Buck-Morss comparte un misterio propio de las imágenes: ¿cómo pueden éstas funcionar como un espacio intermedio entre interior y exterior? Ella misma nos responde parafraseando a Benjamín “...una imagen es como una película extraída de los objetos, que no solo funciona como una representación de la realidad, sino que la transforma” (Buck-Morss, 2004, 29).

La idea de la imagen como una invisible membrana ofrece una metáfora útil para responder las preguntas de cómo con una imagen realizada con *collage* se pueden imitar estrategias al mismo tiempo que las crítica. A partir de una *actio* frente a un acontecimiento, lo que se alcanza a mirar es una masa de situaciones a las que se responde sensorialmente, situaciones que en sí son inabarcables. Esta mirada engloba lo que no se ve, lo que no se sabe ver, lo que es invisible, y se halla inserta en un orden de ideas que se reconoce como contexto y que incluye, por supuesto, al repertorio intelectual desarrollado a lo largo de la investigación. Esta membrana invisible funciona como una superficie que se posa entre un cuerpo y un acontecimiento, contiene a la experiencia al mismo tiempo que la

enuncia. En ella nada está resuelto; es un umbral interminable donde, además de lo antes mencionado, también se pueden poner en evidencia las fisuras y errores de la visión, que también la conforman y la contienen.

Por lo tanto, esta manera de pensar la imagen ofrece a la producción la posibilidad de reorientar el sentido ilimitadamente con el entrecruzamiento de conceptos, textos e incluso otras imágenes, complementados por una trama oscura —el componente invisible—. El hecho de aplicar esta operación dentro del modelo que estamos delimitando para aprehender un aspecto de la realidad, no pretende desenmascarar lo evidente o mostrar el lado más agudo de ésta o del ámbito artístico, sino sugerir que detrás de las cosas hay mucho más que observar, propone además de recuperar la experiencia para depositarla en una imagen, desmontar los discursos que diariamente vemos. No es afrontar la realidad desde la confrontación, es hacerle frente recuperando y enfatizando cómo nos sentimos dentro de ella, cómo incide en nuestro comportamiento diario.

Pensadas así, además de resolver un problema de representación visual, las imágenes buscan recuperar lo corporal —acto de mirar—, la contemplación como herramienta cognitiva, expresiva y vital, con la cual se pueden construir *otras* miradas que a su vez también buscan activar a sus posibles espectadores; se trata de eso que W.J.T. Mitchell denominó *giro pictorial* para el estudio de la visualidad. Es, por lo tanto, una cuestión medial: ¿Qué medios son los idóneos para decir qué? ¿Qué características tendrá entonces el soporte, el espacio o el objeto donde se deposita determinado discurso con el que se quiere significar una experiencia? ¿Es más gráfico un dibujo reprodu-

cido, por ejemplo con grabado, que un texto, una fotografía con pie de página, un *ready made*, un cómic o una acción?

Vuelvo al ejercicio de contemplación describió anteriormente. Este se realizaba frente a un paisaje *natural*, donde se observaba todo, no algo en específico. Para el ejercicio correspondiente a la producción de esta investigación, la atención se traslada hacia un horizonte cultural, focalizando la mirada se en los cómics. La elección de apropiarse de estos como material que será deconstruido y reconfigurado no es una decisión inocente. Su materialidad permite un cuestionamiento sobre lo impoluto, lo resplandeciente y espectacular de las mercancías. Respecto a los contenidos, como esta investigación descubrió, en su inocua apariencia están operando significados que no están ocultos, son evidentes, claramente dirigidos hacia sus consumidores —recordemos *Captain America vs Hitler*—. Por ello esta acción de desmantelamiento de su materialidad funciona también como acción de vaciamiento de sentido, incluso revela un vacío. Al igual que el paisaje natural, lo cultural también está conformado por vacíos que lo complementan y contienen, esa no-materia absolutamente no visible que el trabajo artístico resulta muy propicio para sugerir:

El vacío genuino, el silencio puro, no son viables, ni conceptualmente ni en la práctica. Aunque sólo sea porque la obra de arte existe en un mundo pertrechado por otros múltiples elementos, el artista que crea el silencio o el vacío debe producir algo dialéctico: un vacío colmado, una vacuidad enriquecedora, un silencio resonante o elocuente. El silencio continua siendo, inevitablemente, una forma de lenguaje / en muchos casos, de protesta o acusación y un elemento de diálogo. (Sontag, 1997, 24)

Este carácter dialéctico de la obra que sugiere Sontag respecto a la imposibilidad de hacer un vacío, se propicia al involucrar en un mismo espacio elementos heterogéneos; se tensa ese espacio. De otra manera, la dialéctica se presenta al deconstruir una mercancía, al fragmentarla, pues esta descomposición inhabilita las narraciones que la componen; se desarticula su sentido. El vacío de sentido de la saturación del contexto es sugerido por la fragmentación, acumulación y rearticulación de fragmentos. En resumen: vaciar de sentido representando un vacío para no querer decir nada. Al considerar a la imagen como esa superficie en la que es posible un diálogo entre opuestos —vacío/lleño—, estas imágenes-superficie sirven como el constructo que articula esos vacíos.

Otra posibilidad latente dentro de este régimen escópico, donde lo digital ha colocado la virtualidad de lo visual como predominante, la medialidad de estas imágenes/superficies ofrece la posibilidad de reubicar el trabajo manual en el contexto. Esta reinsertión nos ofrece algunos señalamientos: uno en relación a la praxis propia de la disciplina gráfica, que para su hacer requiere de la mezcla entre determinada tecnología y una matriz; el otro con relación al horizonte del arte contemporáneo determinado por el mercado, en donde tanto objetos artísticos como experiencias estéticas se tornan mercancía, instrumentos financieros. ¿Puede una imagen producida manualmente tener la misma potencia que otras medialidades que pueblan el contexto artístico contemporáneo? Susan Buck-Morss señala que los artefactos artísticos “tienden hacia lo grande, hacia lo espectacular” (Buck-Morss, 2004, 25). Complementaría este señalamiento sobre lo grande y espectacular, con otra característica formal de estas obras: lo lustroso, lo brillante, la apariencia

de una mercancía en un aparador, immaculada y perfecta. Así mismo, Buck-Morss ofrece alternativas al señalar que este contexto también brinda la posibilidad de proponer *otro* arte a manera de resistencia. Es precisamente en esta apuesta donde el trabajo manual realizado con materiales viejos y opacos, perecederos (el papel de los cómics va perdiendo su coloración con el transcurrir del tiempo), espacializados en formatos íntimos, presenta un *giro*. Detenerse a crear manualmente, entendido no como una resistencia hacia lo tecnológico, sino más bien como una necesidad de replantear lo corporal con relación a la producción visual en complementariedad con lo tecnológico, es armarse con un conjunto de herramientas cognitivas atravesado por lo corporal, lo maquínico, lo instrumental y lo intuitivo. Implica un detenerse a procesar el paisaje, a meditar sobre lo observado, como un acto que no solamente permita visualizar la superficie de la realidad, sino igualmente las profundidades, donde no solo se puedan reconocer mecanismos de homogenización y control sino también localizar fisuras, intersticios y contradicciones. Posibilita incorporar vacíos, silencios más meditativos, proveerse de momentos de descanso que reclaman su valor cognitivo. El resultado es una serie de metaimágenes con una doble intención, en principio refieren a su origen, el tipo de gráficos que las constituyen y, al mismo tiempo, interrogan a la praxis y medialidad de lo gráfico, para finalmente señalar que existe la posibilidad de ir más allá de la observación superficial; así como que desde las cosas más simples se pueden decir y enarbolar discursos más complejos y elaborados.

Una vez descritos los procedimientos con los cuales un creador puede articular sus discursos —un hacer y las teóricas que le sirven de apoyo en el proceso creativo—, es necesario repen-

sar al espectador. ¿Cómo pueden las imágenes ofrecerle un significado diferente a lo que ve diariamente?

Para responder esta interrogante, puede servir lo que W.J.T. Mitchell considera el propósito del *giro pictorial*:

... se trata más bien de un redescubrimiento poslingüístico de la imagen como un complejo juego entre la visualidad, los aparatos, las instituciones, los discursos, los cuerpos y la figurabilidad. Es el descubrimiento de que la actividad del espectador (la visión, la mirada, el vistazo, las prácticas de observación, vigilancia y placer visual) pueden constituir un problema tan profundo como las varias formas de lectura (desciframiento, decodificación, interpretación, etc.) y que puede que no sea posible explicar la experiencia visual, o el «alfabetismo visual», basándose sólo en un modelo textual. (Mitchell, 2010, 23)

Este enunciado contiene varias líneas que ayudan como simple guía para pensar lo visual desde un panorama más contextual. La principal idea consiste en utilizar la visualidad como un complemento al modelo textual de generación de conocimiento. No se trata de que el espectador pueda descifrar o interpretar el contenido de una imagen, sino que las imágenes funcionen como dispositivo que recupera el valor de la contemplación. Esta simple acción, en principio, permite reconocer qué posición se ocupa como organismo vivo dentro de una red más compleja de acontecimientos. Entonces, al tener esta conciencia, deviene el reconocimiento de cómo estos acontecimientos afectan, pero sabiendo a la vez que también es posible reorientarlos o alterarlos. Por esta razón, se pretende que los trabajos realizados sean directos, simples y contundentes en su superficie, pero que en sus profundidades evidencien que en todo lo que se observa no hay inocencia sino que existe esta complejidad de la que se es parte.

Ahora toca hablar sobre el modo colectivo del ejercicio de contemplación descrito arriba. Se invitó a otros artistas a que realizaran un dibujo utilizando el texto a manera de instructivo. Los resultados presentaron diversidades y semejanzas; la deducción es simple: existe una interpretación por cada espectador, pueden existir coincidencias y cercanías, lo que indica que el sentido de un dispositivo ya sea verbal o visual debe constituirse como un umbral que no ofrece un contenido único, sino que se abre a múltiples conexiones que cada quien podrá unir, ensamblar o activar de acuerdo a sus propias necesidades. Es, pues, el carácter heterogéneo de la realidad. En este sentido, el aspecto cognitivo de las imágenes podría iniciar al reconocerlas como sugiere Foucault “a modo de archivos” (Hernández Navarro, 2007, 70) que pueden ser reorganizados y reutilizados para infundir nuevos contenidos. Habría que reconocer que al enfrentar una imagen ya no se está enfrentando con un sentido impuesto, sino que tenemos enfrente una singularidad compartida con la que el creador busca generar y compartir un significado, que como menciona Susan Buck-Morss “...nos devuelve la percepción sensorial de un mundo que ha sido cubierto por narrativas oficiales y que ha sido anestesiado...” (Buck-Morss, 2004, 42).

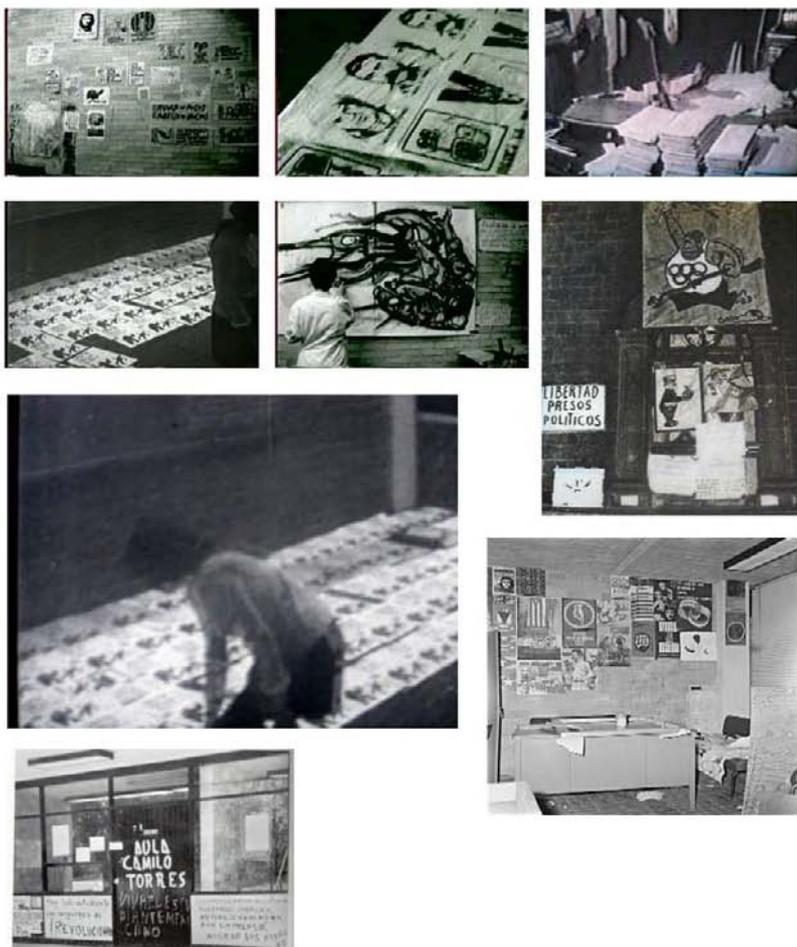
Otra opción a considerar es el tipo de conexiones que las imágenes podrían activar. Al pensar en el contexto artístico, Ana María Guasch señala en *El arte en la era de lo global* a las maneras emergentes de la producción contemporánea como: giros que redirigen las obras hacia lo relacional, lo dialógico; incluso, algunas piezas son solamente eventos. Por lo tanto, hay que repensar la elaboración de una imagen gráfica como un evento que conecte y catalice otro tipo de propuestas: experiencias intermediales conformadas por imágenes, objetos o

acciones, que a su vez impliquen un desplazamiento desde un hacer personal e individualizado hacia la colaboración colectiva; por ejemplo, la relación maestro-alumno. Otro ejemplo, el dispositivo gráfico



Imágenes elaboradas por otros artistas usando el texto obtenido en el ejercicio de contemplación a manera de instructivo.

que se realizó y acompañó al movimiento estudiantil de 1968, que conectó diversas singularidades mientras conformaba una memoria histórica desde lo social, apoyada en lo visual; materiales con cierto potencial como participantes en el proceso de transformación social y política.



Aulas en facultades de Ciudad Universitaria utilizadas como talleres de impresión durante el movimiento estudiantil de 1968, imágenes recuperadas del Documental *El grito*, Leobardo López Arretche, 1968.

La producción de series anteriores de quien realiza esta investigación, en comparación con la serie de *collages*, originan la necesidad de identificar procesos creativos. Es pertinente reconocer que a pesar de la diferencia en las distintas propuestas creativas de este autor existen semejanzas, similitudes y

concordancias que permiten sugerir procesos de trabajo, y que a su vez hace posible colocarlos en un modelo de creación, abierto e indeterminado, un no-límite atravesado por distintos ejes cognitivos: lo vivido, lo razonado y el contexto en el que se desarrolla. Estas tres instancias no tienen jerarquía; su relación es de complementariedad, se puede empezar a trabajar desde cualquiera de las tres, y a partir de ahí orientarse hacia el interés personal de quien lo adopte.

Así, este modelo funcionaría más como una serie de interacciones en las que se irán superponiendo y descartando contenidos, resoluciones y referencias. El modelo se establece como un flujo constante que articula diferentes relaciones y direcciones simultáneamente —por ejemplo, de lo simple y lo complejo, de lo racional a lo intuitivo—, más emparentado a una epistemología de la complejidad, como una guía para introducirse a lo indeterminado. Se reconoce que este modelo es necesario, pero su característica más importante es que resulta insuficiente; queda abierto a cuestionamientos sobre su naturaleza y a nuevas propuestas que lo complementen. Es un intento de repensar el acto creativo como un *estar*, un *habitar* cualquier experiencia-evento, y desarrollar con eso propuestas visuales íntimas-locales que se desplieguen hacia algo más global-colectivo; un régimen escópico alternativo, más cercano a uno de sombra que Miguel Ángel Hernández denomino régimen escotómico:

Allí tendrá cabida lo inmaterial, lo oculto, lo oscuro, la falta, la huella o lo sublime, resistencias a la imagen surgidas de una “insuficiencia” de la visión y que ponen de manifiesto una falta de la mirada, una falla, un punto ciego en la visión, un escotoma primordial a causa del que hemos de estar alerta, mirando con recelo lo visible. Frente al régimen de luz, el régimen de

resistencia y escepticismo visual, pondrá de manifiesto la insuficiencia de la visión, la sombra de la mirada, el escotoma de la visibilidad. Frente a la transparencia, presentará opacidad; frente a la luz, oscuridad; frente a la perfecta traducibilidad, ilegibilidad; frente al parloteo, silencio; frente a la plenitud vacío; frente al todo, la nada o el fragmento. Una “puesta en evidencia” de la obsolescencia de la visión, pues hay más de lo que vemos; y, en lo que vemos, no está todo lo que hay”. (Hernández Navarro, 2007, 121-122)

Los *collages* buscan evidenciar este sinsentido que existe entre abundancia y los residuos que provoca: lo inservible, lo que ya no funciona, lo que ya no puede ser consumido, la visualización de este proceso entrópico que deviene en vacío. La elección de hacer *collages* como algo gráfico delimitando un modelo de producción consiste simplemente en utilizar la cualidad crítica del *collage*; quizá sea la única constante del modelo: desde el ángulo que se decida su aplicación debe haber siempre un espíritu crítico. ¿Cual sería para los *collages* de la investigación este sentido crítico? Si un creador gráfico se ubica en el contexto actual del arte en México, dará cuenta que tanto pintura como instalación y prácticas relacionales se encuentran arriba en la jerarquía de dicha institución. Aunque lo gráfico comparta con estas resoluciones o disciplinas al momento de significar, las mismas operaciones realizadas por el ensamblaje, el *ready made*, el *collage* o el montaje. Si reconocemos que la institución del arte opera como esa compleja red en donde se mueve lo sensible, y como tal está formado por diferentes estratos y jerarquías, principalmente en cuanto a la distribución se refiere —lo cual no necesariamente garantiza la calidad de lo que se exhibe, así como tampoco garantiza que todo lo que se produce sea exhibido—, se puede inferir que en su seno hay disputas

de poder. Por lo tanto, el espíritu crítico, aludiendo al espíritu dadaísta, se origina de manera muy simple al reconocer la posición que se ocupa dentro de esta institución artística: transgredir desde su seno esa dualidad centro-periferia con la que opera. Y se plantea el espíritu crítico porque no intenta producir obra que tenga un sentido de espectacularidad, o ese brillo propio de las producciones que se pueden ver en las ferias de arte, por ejemplo. Es crítico porque cuestiona los límites personales para ampliar las herramientas de creación; crítico porque involucra diferentes maneras de producir, que permiten a la obra oscilar entre la carencia de estilo o una regularidad formal, entre lo abstracto y lo figurativo, entre inquietudes personales e investigaciones más profundas; entre la ocurrencia o la simple contemplación de acontecimientos. Este modelo se constituye entonces como un entrecruzamiento, un haz de relaciones de distintas teoréticas y técnicas de producción. Por lo tanto, su objetivo principal radica en proponer un modelo que encasilla diferentes maneras en que creadores producen, no como una manera de transformar la disciplina ni mucho menos crear algo nuevo. Los resultados que se obtengan no marcarán una diferencia significativa con relación a lo que hoy se produce y consume; y, afortunadamente, la novedad ya no constituye un programa de producción, sino para identificar los límites propios de la creación gráfica, la posición que ocupa con relación a otras producciones actuales. Es decir, se trata de reconocer que dentro de cada paradigma existe la posibilidad de decir otras cosas, de encontrar fisuras y devolver al proceso creativo —más allá del cliché del creador que hace su propia obra— la posibilidad de detenerse y producir con una conciencia ajena a esta velocidad impuesta por lo digital, lo espectacular; hacer manifiesta, así como compartir, esa experiencia vital que permite *corporeizar* las imágenes.

3.5 Descripción de la obra y conclusiones

Hasta el momento, se ha argumentado teóricamente sobre las intenciones y alcances, al mismo tiempo que se ha ido delineado un modelo de trabajo creativo cuya base es el pensamiento gráfico. Esta conformación ha resultado compleja, pues cada una de las aristas que involucra se fueron enriqueciendo durante el desarrollo de la investigación y la producción de la obra. Para poder hacer mención acerca de los alcances y las limitantes que presenta este trabajo, es necesario mencionar algunas de las motivaciones para realizar esta investigación, así como la producción plástica de la misma.

Desde el ámbito de lo personal, esta investigación es la oportunidad de dar sentido a 20 años de trabajo: desde los primeras intervenciones digitales de radiografías, pasando por series realizadas con diferentes técnicas gráficas, objetos, instalaciones, acciones, hasta los *collages* que acompañan el documento.

La intención de este corte es la de reconocer un hilo conductor para este trabajo³¹, pues aparentemente resulta muy dispar formal y conceptualmente. Así pues, este trabajo sirve como coyuntura de donde se desprende la necesidad de reconocer y actualizar procesos puestos en práctica; así como delimitar si es posible que puedan ser compartidos y/o enseñados como un modelo de creación que responda a esta disparidad.

El hecho que originó la decisión de hacer *collage* partió del sencillo acto de rescatar una antigua colección de cómics que estaba

31 Para mayor información puede visitarse mi sitio personal: www.eomsco.com

a punto de convertirse en basura. ¿Qué hacer con objetos con los que se guarda una relación que trasciende lo material? En principio, sirven para reconocerse como parte integral del modelo consumista y, por otro lado, admitir un gusto por el muy particular estilo de las imágenes que los conforman. El género particular de superhéroes, como hemos analizado, permite identificar significaciones que van más allá de lo plástico; es decir, nos lleva a reconocer que detrás de estos personajes ficticios aparentemente inocuos existen narraciones ocultas. Entonces esta —en apariencia— inocente elección resultaría ser un afortunado accidente, a la vez que se imponía como un *hacer* crítico, fungía como la aplicación práctica, congruente al espíritu del modelo.

Al tener en mente que las imágenes funcionan como esa superficie intermedia entre adentro y afuera, estos *collages* cumplen una doble función: por un lado cuestionan el valor tanto material como ideológico de una mercancía, al mismo tiempo que reflexionan sobre una práctica creativa. Permiten reconocer incongruencias del modelo basado en el consumo, el sinsentido de la abundancia del paisaje de las mercancías. Y por igual permiten cuestionar la noción de lo gráfico como disciplina y como pensamiento, cuestionar la manera y la intención de hacer obra actualmente; y por lo tanto, la posición de la institución del arte en este entorno. Cuentan con un deseo de irrumpir en ese paisaje saturado con un trabajo en contrasentido a este flujo *normal*, oponiéndose con cualidades como la opacidad, la imperfección al brillo irreal de las pantallas, a lo pulcro e inalcanzable de las mercancías. Este trabajo minucioso que requiere de bastante tiempo, que es lento y solitario, sin la ayuda de implementos tecnológicos, se opone a la aceleración de procesos de producción de la revolución digital. Las piezas resul-

tantes se oponen a los tiempos de duración de las obras, pues este tipo de papel y la impresión tiene un corto tiempo de vida, se va decolorando. Por lo que, todo este conjunto sirve para establecer alternativas, dar un *giro*, no a la manera de producir sino de concebir, es decir, de pensar.

Pero hablemos de las imágenes cómo se constituyeron y cómo fueron mutando, ya que considero que los resultados visualmente muy satisfactorios fracasan en su intento; y justo de esto se hablará más adelante.

La serie denominada Campos de color son imágenes inspiradas en una simplicidad aparente. Es decir, se utilizaron formatos pequeños haciendo referencia a los formatos de los cómics, formatos íntimos, personales; formatos que, como pequeñas partes de un todo, están formadas por otros fragmentos extraídos de las páginas; formatos en los que solamente se puede reconocer un color, por ejemplo el rojo, formado por fragmentos de la máscara, los guantes o las botas de *Spiderman*; el verde de Hulk, el azul del *Captain America* o de *Superman*, por mencionar algunos. Se le da luz a una imagen por cada uno de los colores primarios y secundarios, como una alusión juguetona y sarcástica del cuadro negro de Malévich. Si pensamos en la simplicidad de esta paleta de color, los resultados resultan limitados e incluso aburridos, así que el intento de llegar a un grado cero de una imagen de cómic se agota rápidamente. Entonces hay que ir en sentido contrario: de una sugerida neutralidad hacia imágenes más complejas. En principio, en estas imágenes no se visualiza un color uniforme; están compuestas por diferentes tonos, por más que se busquen detalles con igual tonalidad o se utilicen detalles de una misma publicación, la

impresión original, así como el papel, nos brindarán diferentes tonalidades. A su vez, estos fragmentos no son puros: contienen restos de los trazos que delinean las figuras de donde son extraídos, dándoles aspecto de pequeñas deformidades; generando dentro de cada pieza ritmos internos, vibraciones y flujos que sugieren un completo desorden, un amontonamiento que denota una cierta voluptuosidad formal.



De la serie Campos de color: *Rojo*, collage, 14 x 14 cm, 2016.

La multiplicidad de tonos sirvió en las siguientes imágenes como detonador para jugar con la semejanza o variaciones

mínimas de un mismo color. El resultado son algunas piezas divididas en mitades, compuestas por tonos semejantes de un mismo color, dejando ver una incipiente necesidad de contrastar, de oponer o de generar algún tipo de dialéctica.



De la serie Campos de color: *Dos azules*, collage, 14 x 14 cm, 2016.

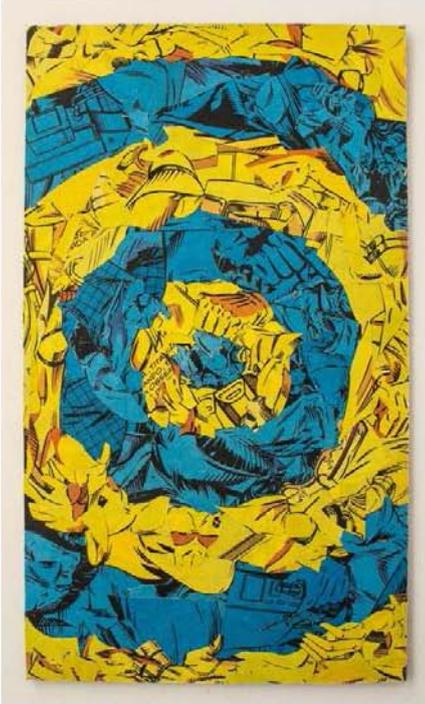
Lo siguiente fue empezar a combinar diferentes papeles. Los cómics más viejos están realizados en papeles que se degradan rápidamente, son opacos; pero las nuevas ediciones están impresas en papeles satinados con una impresión que utiliza tintas más brillantes. Se realizaron dos piezas respetando la

neutralidad de un solo color, pero combinando estas cualidades de los papeles; en este caso utilizando los colores blanco y negro. Además, para resaltar esta diferenciación se incorporó un elemento mínimo: la forma geométrica. Para el blanco, un rombo; y para el negro, un círculo. A pesar de la uniformidad de tonos, la posición central de las formas y las cualidades físicas del papel, estas imágenes sugieren una jerarquización de valores: atrás y adelante.



De la serie Campos de color: Izq. *Blanco*; Der. *Negro*, collage, 20 x 16.5 cm c/u, 2017.

Estas jerarquizaciones dieron lugar a algunas variantes, con composiciones geométricas que incorporaban un segundo color y diferentes tamaños.



De la serie Campos de color: Izq. *Amarillo/Azul*, collage, 20 x 16.5 cm, 2017;
Der. *Rojo/Plata*, collage, 14 x 14 cm, 2016.

Otra variante fue combinar colores complementarios para resaltar figuras geométricas centrales; en estas imágenes se utilizaron mínimo tres colores distintos. La aparente estaticidad que deja ver la imagen central, por otro lado nos está sugiriendo un movimiento en otro eje: el eje del espectador. Una sensación de profundidad, un movimiento de dentro hacia afuera de la imagen o viceversa.

De la misma manera, la extracción de fragmentos permite distinguir cualidades que sugieren un tipo de resolución. Algunas publicaciones están más cargadas a ciertas tonalidades, lo que de manera muy natural llevó a incorporar en algunas com



De la serie Campos de color: izq. *Complementario II*; der. *Complementario I*, collage, 20 x 16.5 cm c/u, 2017.

posiciones la noción de degradado, que al ir del claro al oscuro nos remite a la idea de ascensión o bien de descenso; crea un arriba y un abajo, rompiendo con lo estático de un solo color o de las formas centrales, dando lugar a una idea de paisaje.

La incorporación de estos elementos (degradado, figuras geométricas) habla de una necesidad de cierta referencialidad, aunque sea muy básica. El caos visibilizado en un solo color produce vértigo, se requiere una salida, un escape, algo a qué asirse. Con la claridad de este sentimiento surgieron las siguientes propuestas en las que las formas geométricas y los degradados fueron reducidos a muy simples insinuaciones. Un



De la serie Campos de color: izq. *Degradado I*, collage, 20 x 16.5 cm, 2016; der. *Degradado II*, collage, 20 x 16.5 cm, 2018.

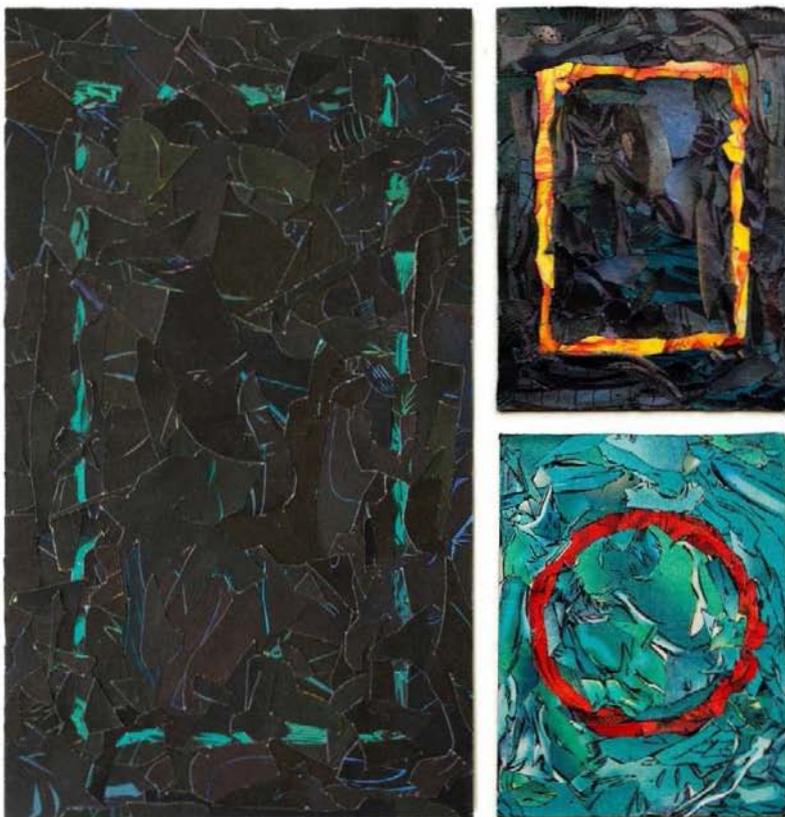
sugerido cuadrado formado por pequeños aberturas rojas en un fondo azul y negro; los perímetros de un rectángulo verde y de otro utilizando fragmentos de imágenes de fuego se asoman de un fondo negro; el contorno de un círculo trazado con rojo resalta de un fondo azul; un degradado que va del rojo al amarillo atraviesa como una línea un campo negro, parecido a una rendija que se abre o se cierra.

Aunque hablen del vacío, las imágenes están colmadas y son voluptuosas. Y a pesar de que no quieran decir nada, inevitablemente, conforme avanzaba la investigación, incorporan significados en sentido opuesto a la supuesta inocencia e ino



De la serie Campos de color: *Cuadrado rojo*, collage, 14 x 14 cm, 2017.

cuidad del entretenimiento proporcionado por los cómics. Es decir, en este punto las imágenes incorporaron la significación como significante. Al recurrir a significaciones del color se generaron algunas composiciones; por ejemplo, con el uso de la contraposición rojo/negro, que hace alusión a movimientos de resistencia revolucionarios y/o anarquistas así como a la bandera de huelga de los trabajadores, se realizaron tres imágenes divididas horizontal, vertical y diagonalmente por la mitad. Otra imagen que ocupó al color como significado, haciendo alusión a la noción de raza, es una imagen dividida verticalmente por la



De la serie Campos de color: izq. *Degradado I*, collage, 20 x 16.5 cm, 2016;
der. *Degradado II*, collage, 20 x 16.5 cm, 2018.

mitad, en donde el lado derecho esta conformado por diferentes fragmentos de tonalidades color carne o rosa pálido, extraídos de personajes de raza blanca; y el lado izquierdo, conformado por tonos ocre y cafés referentes a pieles de personas negras.



De la serie Campos de color: *Línea*, collage, 14 x 14 cm, 2019.



De la serie Campos de color: *Rojo y Negro (poliptico)*, collage, 29 x 29 cm,
2019.



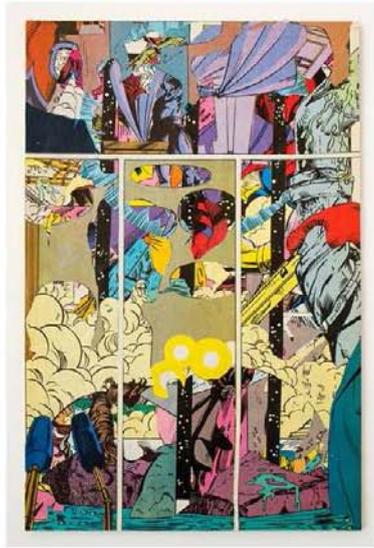
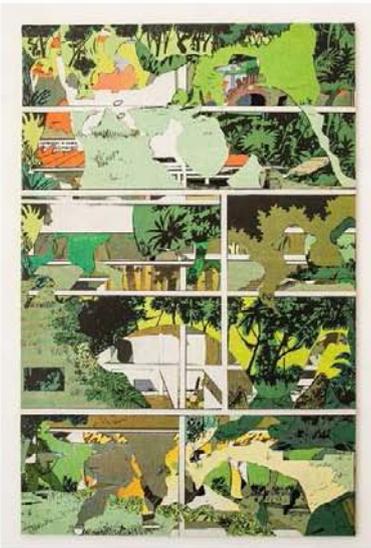
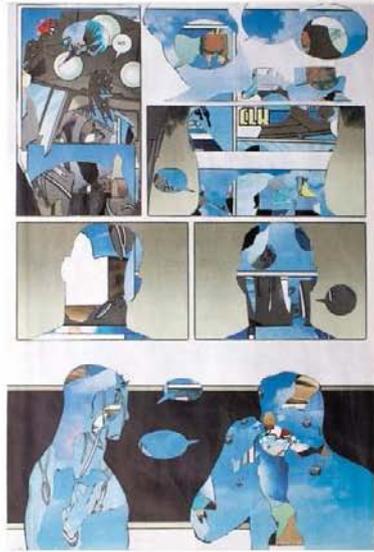
De la serie Campos de color: *Blanco y Negro*, collage, 14 x 14 cm, 2019.

Mosaicos de color, la segunda serie desarrollada, es producto de un hecho casual. Conforme se finalizaba la sustracción de fragmentos de colores de las páginas para las primeras piezas, éstas se acumulaban a un lado, una sobre otra. Al momento de finalizar todo un cómic, esta acumulación generó una imagen involuntaria, igualmente caótica que las de la primera serie, aunque difería en el formato de las páginas; al mismo tiempo, conservaba algunos elementos del cómic: globos de diálogo cortados, fondos o figuras no extraídos, divisiones vacías entre viñetas. Son páginas atravesadas por vacíos, que al estar empalmadas una sobre otra, dan luz a una intrincada mezcla de todos estos elementos que, al mismo tiempo que nos recuerdan su procedencia, la van perdiendo con cada hoja que se encima. Y aunque el resultado final nos remita más a un *decollage*, a diferencia de este las imágenes son producto de dos operaciones: sustracción y acumulamiento, en ese orden. El resultado: imágenes con 32 páginas empalmadas, donde lo importante es lo que no se ve, lo que fue extraído, puesto que permite ver lo que hay detrás.

Los primeros resultados aún respetan mucho los formatos y cualidades del cómic, por lo que en cada nueva imagen había el intento de perder cada vez más la referencia, y aunque no es posible perderla del todo y los resultados son atractivos visualmente, la fórmula para hacerlos también se agota rápidamente; así que hubo que probar otras maneras de amontonarlas. La primer prueba fue sobre una página completa: pegar otra a la que se le retiraron 5 milímetros, así sucesivamente hasta cubrir todo lo alto de la página. Lo que se deja ver es una imagen compuesta por coloridas franjas, y aunque no es el resultado esperado, dio pauta para repetir la operación reduciendo las



De la serie Mosaicos de color: *Sin título*, collage, 23.5 x 15.5 cm c/u, 2016.



De la serie Mosaicos de color: *Sin título*, collage, 23.5 x 15.5 cm. Arriba, 2016;
abajo, 2017.

franjas a un milímetro de grosor. La nueva imagen pierde totalmente el referente cómic, se vuelve una especie de código cromático. Hay que hacer énfasis en que, aunque están pensadas bidimensionalmente y acumulan más páginas para cubrir el alto de la imagen, generan un volumen, cualidad con la que, hasta ese momento, las imágenes anteriores no contaban. Se realizó una versión vertical.

Realizar estas dos piezas dejó fragmentos sobrantes, así que se prosiguió a probar incorporándolos a imágenes de las series Campos de color y Mosaicos de color. Para esta mezcla, se delimitó una zona amorfa, siguiendo aleatoriamente una línea dentro de esas coloridas imágenes hasta cerrarse; posteriormente estas zonas fueron cubiertas con tales sobrantes de franjas. Se trata pues de un híbrido entre el caos de las formas amorfas de los campos y mosaicos de color, y estos códigos cromáticos alineados ordenadamente. Las imágenes siguen conteniendo dos tipos diferentes de caos visual: uno que simplemente está ahí para llenar el soporte y otro que, zonificado, crea una dialéctica que propone con otro tipo de caos, un orden para ese otro caos, ambos refuerzan la intención de no decir nada. Solamente nos ofrecen en una misma imagen dos posibilidades del caos.

Empezar a hibridar series también abrió la posibilidad de mezclar la acumulación de la serie Campos de color con los formatos de la serie Mosaicos de color. De algunas páginas extraje solamente los contenidos de las viñetas, obteniendo una especie de retícula con las divisiones. Estas se pegaron sobre el campo de un solo color utilizando la parte posterior. Pegarlas al revés incorpora la noción de azar, pues se desconoce lo que

está impreso por la parte de atrás; este tipo de juego refuerza y altera. Al dejar una parte de la imagen final al azar se cuestiona la noción de autoría, el control que se tiene sobre el resultado de una imagen, o lo que se quiere mostrar; este desdén por el resultado indica y refuerza la idea de no querer decir con una imagen atractiva o enigmática.



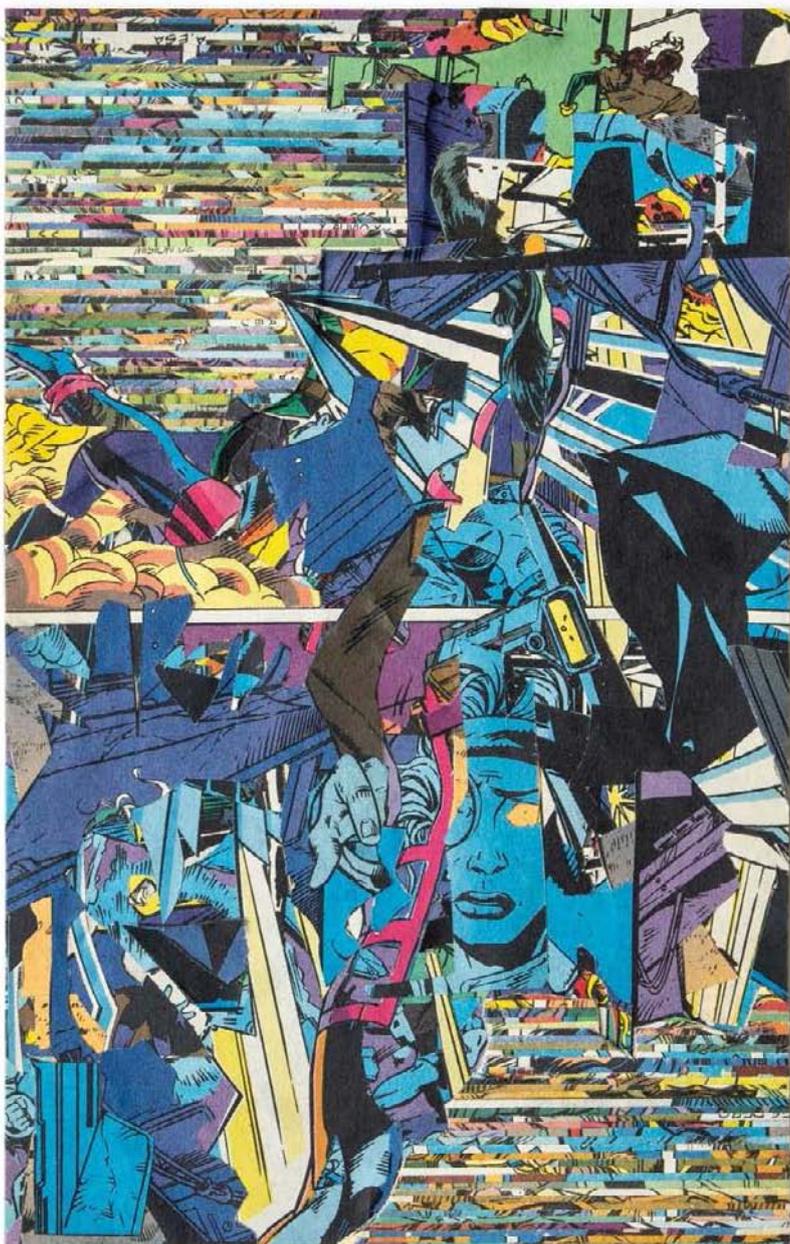
De la serie Mosaicos de color: *Sin título*, collage, 24.5 x 14 x 1 cm, 2018.



De la serie Mosaicos de color: *Sin título*, collage, 23 x 16.5 x 1 cm, 2018.



De la serie Campos de color: *Sin título*, collage, 14 x 14 cm, 2018.



De la serie Mosaicos de color: *Sin título*, collage, 23.5 x 15.5 cm, 2019.



De la serie Mosaicos de color: *Sin título*, collage, 23.5 x 15.5 cm, 2019.

La obra que cierra esta producción es la serie de ensamblajes denominada Collage 3D, para la cual se utilizaron todo tipo de sobrantes, fragmentos y recortes que no se utilizaron en las series anteriores. Estos fragmentos remojados en agua con carboximentilcelulosa y contenidos en moldes cuyos tamaños fueron tomados de algunos de los formatos de las viñetas, producen varios volúmenes rectangulares de diferentes dimensiones. Estos amontonamientos van agrupándose aleatoriamente, hasta formar una especie de construcción orgánica que irá creciendo conforme vayan utilizándose cómics. En este momento se encuentra como muestra la siguiente imagen.

Un producto extraído del mundo de las mercancías, que de acuerdo a los contenidos gráficos que lo conforman puede ser considerado un objeto de culto, pero pensado y usado como algo rescatado de la basura se convierte en un atractivo material de creación plástica, permite hacer señalamientos en cuanto a la cantidad y cualidad de los mensajes que construyen nuestro entorno visual; así como cuestionar el quehacer gráfico y el papel de la imagen de acuerdo a este entorno.

Al desmantelar la significación evidente y directa de un cómic, y resemantizarla como algo abstracto, algo neutral, se inicia un ejercicio estético. Este se logra con la estrategia de descomponer y recomponer en amontonamientos, donde aún se reconocen formas, contornos y colores que se agrupan por contrastes y ritmos; incluso algunas de estas imágenes apelan a figuras básicas como puntos y líneas: sugieren figuras geométricas simples, paisajes; dejan ver con total claridad su origen. Al imitar la acumulación inherente al mundo de las mercancías —que produce desechos, clichés y estereotipos—, estas imágenes



De la serie Collage 3D: *Sin título*, aglomeración de sobrantes de cómic, medidas variables, 2018.

que se obtienen no dejan de ser atractivas; sin embargo nos dejan ver que su intención apunta a otro lado. Así pues, estos *collages* cuentan con una trama oscura, una parte invisible donde radica su sentido: el sinsentido. Así mismo, este intento de mate-

rializar lo imposible apunta hacia una desacralización del trabajo artístico, no para cuestionar su valor, sino sus intenciones.

Formalmente, la relación entre los amontonamientos visibles y el vacío sugerido produce una imagen dialéctica, donde lo que se enuncia es la imposibilidad de visibilizar un vacío. ¿Cómo? Históricamente, un *collage* involucra en un mismo espacio elementos heterogéneos, generando un conflicto en un mismo espacio. En el caso de estas propuestas no hay conflicto: son los mismos elementos, fragmentos semejantes; la diferencia es que reorganizados dentro del espacio como una acumulación, generan una uniformidad que no está diciendo nada. Es así como, al no querer decir nada, estas imágenes fracasan, pues al no querer significar, hacen del sinsentido un sentido.

Por otro lado, detenerse a crear manualmente se entiende no como una resistencia hacia lo tecnológico, sino más bien como una necesidad de replantear lo corporal en relación a la producción visual en complementariedad con lo tecnológico; es armarse con un conjunto de herramientas cognitivas atravesado por lo corporal, lo maquínico, lo instrumental y lo intuitivo. Implica detenerse a procesar el paisaje, a meditar sobre lo observado, como un acto que no solamente permita visualizar la superficie de la realidad, sino igualmente las profundidades, ahí donde mecanismos de homogenización y control, fisuras, intersticios y contradicciones cohabitan indistintamente. En el mismo sentido, esta minuciosa manera de trabajar posibilita incorporar vacíos, silencios más meditativos, proveerse de momentos de descanso que reclaman su valor cognitivo. El resultado es una serie de metaimágenes con una doble intención: en principio refieren a su origen, el tipo de gráficos que las constituyen, y al

mismo tiempo interrogan a la praxis y medialidad de lo gráfico para finalmente sugerir que detrás de las cosas hay más que observar; y que desde las cosas más simples se pueden decir y enarbolar discursos más complejos y elaborados.

No se trata de afrontar la realidad desde la confrontación, es hacerle frente recuperando y enfatizando cómo nos sentimos dentro de ella, cómo incide en nuestro comportamiento. Es decir, al hacer consciente una posición, se activa el cuerpo y por lo tanto el pensamiento, un pensamiento creativo que reconoce y propone maneras de estar y producir diferentes, menos aceleradas más conscientes. Es recuperar la contemplación como herramienta cognitiva, expresiva y vital de una experiencia para desmontar los discursos que diariamente vemos y construir *otras* miradas.

Este *giro*, tanto de la mirada como de la manera de producir, permite hablar no de disciplinas cerradas, sino de una mezcla indistinta de métodos y técnicas, de una necesidad de reaprender y generar conocimientos mezclando inquietudes personales, ocurrencias, certezas; descubrir y utilizar lo técnico como medio y no como fin; inventar resoluciones; realizar indistintamente trabajo mental y físico. Esta idea es resultado del trabajo físico, de la intuición y del cultivo de ideas provenientes de diferentes escuelas de pensamiento; pero reconozco su semilla en mis breves estudios de arquitectura, y principalmente en mi formación en diseño gráfico. Al intentar resolver una necesidad desde esta disciplina, el diseñador debe resolver, buscar y/o proponer una solución que satisfaga a su cliente, para lo cual debe poner en juego su ingenio y sus conocimientos para seleccionar y optimizar su propuesta; es decir, de un amplio

mundo de posibilidades tiene que ir acotando, de acuerdo a lo que necesita resolver. Así pues, tiene a su disposición cualquier tipo de resolución proveniente de una variedad de técnicas y/o procedimientos, incluso si nada existente se las proporciona puede recurrir a su inventiva. ¿Qué pasa si hipotéticamente eliminamos al cliente, a la necesidad? Se queda a merced de gustos e intereses personales, una cierta libertad de preguntar y responder lo que se nos ocurra. Libertad para acceder al conocimiento a partir de jugar, de probar, de investigar, incluso de equivocarse. Es pues en principio una búsqueda de una identidad como creador a partir de lo indeterminado, que permite delinear un método que no es método, que básicamente es conciencia del cuerpo, de donde está y de lo que quiere decir, para posteriormente saber si este deseo de captar energías, de reconocer *haceres* y fuerzas en acción, puede ser compartido, puede estimular con este tipo de dinámicas la creación y/o acceso al conocimiento en otros creadores, como un rayo que proyecta en un vidrio roto, toda su potencia.

Fuentes de Consulta

Referencias bibliográficas

Anderson, Perry, *Los orígenes de la posmodernidad*, trad. Luis Andrés Bredlow (Barcelona: Anagrama, 2000).

Barthes, Roland, *El susurro de la imagen. Más allá de la palabra y la escritura*, trad. C. Fernández Medrano (Barcelona: Paidós, 1987).

Baudrillard, Jean, *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*, trad. Alcira Bixio (España: Siglo XXI, 2007).

Baudrillard, Jean, *La transparencia del mal. Ensayo sobre fenómenos extremos*, trad. Joaquín Jorda (Barcelona: Anagrama, 1991).

Belting, Hans, *Antropología de la imagen*, trad. María Vélez Espinosa (Buenos Aires: Katz Ediciones, 2007).

Benítez Dueñas, Issa María. 2001. "Lo inefable y los límites del lenguaje", *CURARE* 17, enero-junio, pp 8-14.

Benjamin, Walter, *El autor como productor*, pres. y trad. Bolívar Echeverría (México: Ítaca, 2004).

Buchloh, Benjamin, *Formalismo e historicidad. Modelos y métodos en el arte del siglo XX*, trad. Carolina del Olmo y César Rendueles, (Madrid: Akal Ediciones, 2004).

Cage, John, *Para los pájaros*, trad. Luis Justo (Cd. de México: Alias, 2010).

Cage, John, *Silencio*, trad. Marina Pedraza (Madrid: Árdora Ediciones, 2015).

Cabanne, Pierre, *Conversando con Marcel Duchamp*, trad. varios autores (México: Alias, 2006).

D. Barrow, John, *El libro de la nada*, trad. Javier García Sanz (Barcelona: Drakontos, 2000).

Danto, Arthur C., *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*, trad. Elena Neerman (Barcelona: Paidós/Transiciones, 1997).

Debray, Régis, *Vida y muerte de la imagen. historia de la mirada en Occidente*, trad. Ramón Hervás (Barcelona: Paidós, 1994).

Didi-Huberman Georges, *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warbug*, trad. Juan Calatrava (Madrid: Abada Editores, 2009).

Didi-Huberman Georges, *Lo que vemos, lo que nos mira*, trad. Horacio Pons (España: Manantial, 1992).

Dorfman, Ariel, *Superman y sus amigos del alma* (Buenos Aires: Galerna, 1974).

Emmelhainz, Irmgard, *La tiranía del sentido común. La reconversión liberal de México* (México: Paraíso editores, 2016).

Freedberg, David, *El poder de las imágenes. Estudios sobre la historia y la teoría de la respuesta*, trad. Purificación Jiménez y Jerónima G. Bonafé (Madrid: Cátedra, 1992).

Foster, Hal, *El retorno de lo real*, trad. Alfredo Brotons Muñoz (México: Akal Ediciones, 2001).

Foucault, Michel. *El orden del discurso*, trad. Alberto González Troyano (México: Tusquets, 2016).

Foucault, Michel, *La arqueología del saber*, trad. Aurelio Garzón del Camino (México, Siglo XXI, 2008).

Foucault, Michel, *Las palabras y las cosas*, trad. Elsa Cecilia Frost (México: Siglo XXI, 1968).

Gallo, Miguel Ángel, *Los cómics. Un enfoque sociológico* (México: Ediciones Quinto Sol, 1985).

Garbuno Aviña, Eugenio. *La estética del vacío. La desaparición del símbolo en el arte contemporáneo* (México: UNAM, 2014).

García Varas, Ana, *Filosofía de la imagen* (Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2011).

Godfrey, Tony, *Conceptual Art* (UK: Phaidon Press, 1998).

Gombrich, Ernest, *Imágenes simbólicas. Estudios sobre arte del Renacimiento*, trad. Remigio Gómez Díaz (Madrid: Alianza, 1972).

Gruzinski, Serge, *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a "Blade Runner2" (1492-2019)*, trad. Juan José Utrilla (México: FCE, 1994).

Guasch, Ana María, *El arte en la era de lo global. De lo geográfico a lo cosmopolita. 1989-2015* (España: Alianza, 2016).

Guash, Ana María, *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo al multicultural*, (Madrid: Alianza/Forma, 2000).

Guattari, Félix, *Las tres ecologías*, trad. José Vásquez Pérez y Umbelina Larraceleta (Madrid: Pre-Textos, 1996).

Guridi García, Rafael y Tartas Ruiz, Cristina. 2013. “Cartografías de la memoria: Aby Warburg y el Atlas Mnemosyne”, *EGA Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica* 21, pp. 226-235.

Gutiérrez Galindo, Blanca. (2011). “Sobre arte y utilidad. ¿Puede el arte producir algo más que objetos que “no tienen precio”?”, *MM1*, 13, pp. 43-51.

Han, Byung-Chul, *Movimientos artísticos desde 1945*, trad. Hugo Marini (Barcelona: Ediciones Destino, 1995).

Hernández Navarro Miguel Á., *El archivo escotómico de la modernidad [pequeños pasos para una cartografía de la visión]* (Madrid: Ayuntamiento de Alcobedas, 2007).

Invisible Comité, *Ahora*, trad. Diego Luis Sanromán (La Rioja, España: Ed. Pepitas de Calabaza, 2017).

Ivins Jr. W.M., *Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica*, trad. Justo G. Beramendi (España: Gustavo Gili, 1975).

J. Smith, Matthew y Randy Duncan (compiladores), *Critical approaches to comic. Theories and methods* (Nueva York: Taylor and Francis Group, 2012).

Jay, Martin, *Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*, trad. Fransisco López Martín (Madrid: Akal Estudios visuales, 2007).

Lederman, León y Dick Teresi, *La partícula divina*, trad. Juan Pedro Campos (Barcelona: BOOKET, 2013).

Lipovetsky, Gilles, *La era del vacío. Ensayos sobre individualismo contemporáneo*, trad. Joan Vinyoli y Michèle Pendanx (Barcelona: Anagrama, 2000).

Luci-Smith, Edward, *En el Enjambre*, trad. Raúl Gabás (México: Herder, 1990).

McLuhan, Marshall, *El medio es el mensaje*, trad. León Mirlas (Barcelona: Paidós, 1997).

Mirzoeff, Nicholas, *Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual*, trad. Pablo Hermida Lazcano (Barcelona: Paidós, 2016).

Mirzoeff, Nicholas. 2016. "El derecho a mirar", trad. David Montero Sánchez. *IC – Revista científica de información y comunicación*, pp. 29-65.

Mirzoeff, Nicholas, *Una introducción a la cultura visual*, trad. Paula García Segura (Barcelona: Paidós, 2003).

Mitchell W.J.T., *Teoría de la imagen*, trad. Yaiza Hernández Velázquez, (España: Ediciones Akal, 2009).

Montero, Daniel, *El cubo Rubik, arte mexicano de los años 90* (Madrid: Fundación JUMEX arte contemporáneo Colección Académica, 2013).

Moxley, Keith, *El tiempo de lo visual. La imagen en la historia*, trad. Ander Gondra Aguirre (Barcelona: Sans Soleil, 2015).

Osterwold, Tilman, *Pop Art*, trad. Carmen Sánchez Rodríguez (Köln: Taschen, 1992).

Panofski, Erwin, *Estudios sobre iconología*, trad. Bernardo Fernández (Madrid: Alianza, 1984).

Paz, Octavio, *La Apariencia Desnuda. La obra de Marcel Duchamp* (México: Era, 1990).

Prada, Juan Martín, *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y Teoría de la posmodernidad* (Madrid: Fundamentos/Colección Arte, 2001).

Pollock, Griselda, *La política de las imágenes*, trad. del francés Alejandro Madrid Z., trad. del inglés Adriana Valdés B. (Santiago de Chile: Metales pesados, 2008).

Ramírez, Juan Antonio, *El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno* (Madrid: Akal/Arte contemporáneo, 2007).

Ranciere Jacques, *El espectador emancipado*, trad. Ariel Dilon (Buenos Aires: Editorial Manantial, 2010).

Richter, Hans, *Dada, art and anti-art* (London: Thames and Hudson, 1965).

Rivera Cusicanqui, Silvia, *Sociología de la imagen. Miradas ch'ixi desde la historia andina* (Buenos Aires: Tinta Limón, 2015).

Sontag, Susan, *Estílos radicales*. trad. Eduardo Goligorsky (España: Taurus-Bolsillo, 1997).

Stangos, Nikos, *Conceptos de arte moderno*, trad. Joaquín Sánchez Blanco (Madrid: Alianza, 2004).

Steyerl, Hito, *Arte Duty Free. El arte en la Guerra civil planetaria*, trad. Fernando Bruno (Buenos Aires: Caja Negra, 2018).

Steyerl, Hito, *Los condenados de la pantalla*, trad. Marcelo Expósito (Buenos Aires: Caja Negra, 2014).

Warbug, Aby, *El ritual de la serpiente*, trad. Joaquín Etorena Homanche (Ciudad de México, Sexto Piso, 2004).

Sitios web, blogs y otros materiales disponibles en línea

Buck-Morss Susan, *Estudios visuales e imaginación*, conferencia pronunciada en The AHRB Research Centre for Studies of surrealism and its Legacy, 2004, en <https://www.redalyc.org/pdf/814/81413110002.pdf> (consultado en mayo de 2018).

Emmelhainz, Irmgard. 2018. “Materialismo estético y capitalismo absolutista”, *Campo de relámpagos*. En <http://campodere-lampagos.org/critica-y-reviews/14/12/2018> (consultado en diciembre 2018).

Fernández, Oscar. 2011. “Sobre los comics, las historietas, las películas, las novelas y otras comiquitas ideológicas” en *Nómadas* Revista crítica de ciencias sociales y jurídicas, 31, en <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/nomadas/31/oscar-fernandez.pdf> (consultado en junio 2017).

McPhaill Fanger, Elsie, *La imagen como objeto interdisciplinario*. 2011. En <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520010075> (consultado en junio de 2018).

Mirzoeff, Nicholas, *War is culture: Global Counterinsurgency, Visuality, and the Petraeus Doctrine*, Nicholas Mirzoeff Archives en http://www.nicholasmirzoeff.com/Images/Mirzoeff_WarIs-Culture.pdf (consultado en junio de 2017).