

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

LA GRAFICA ARTÍSTICA COMO FORMA SIMBÓLICA

TRABAJO QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

MAESTRO EN ARTES VISUALES

CON ORIENTACIÓN EN: **GRÁFICA**

PRESENTA LA ALUMNA:

DIANA MARIA GONZÁLEZ COLMENERO

DIRECTOR DE TESIS:

DR. FERNANDO ZAMORA ÁGUILA

MÉXICO, D.F. FEBRERO 2005



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.

PAPÁ, MAMA, DIEGO
LOS AMO

GRACIAS A TODOS LOS QUE COMPARTIERON
CONMIGO SUS CONOCIMIENTOS DE VIDA Y ARTE
A LOS AMIGOS
Y AL AMOR

**YO SOY UNA INFINIDAD DE COSAS YA CUMPLIDAS,
Y UNA INMENSIDAD DE COSAS POR CUMPLIR.**

WALT WHITMAN

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN

¿ Se valen cuestiones personales? 4

CAPÍTULO I. LA GRÁFICA COMO FORMA SIMBÓLICA 13

1. La gráfica como lenguaje. Forma y símbolo 15
2. La metáfora gráfica, icono e imagen 29
3. La Gráfica, se describe a sí misma y representa al mundo 50
4. La interpretación o la contemplación en la gráfica 63

CAPÍTULO II. LAS CARACTERÍSTICAS ESENCIALES DE LA GRÁFICA 82

5. Reproducción o repetición en la obra única 86
6. Matriz e impresión como estados del proceso 100
7. Espacio y tiempo en la gráfica 111
8. La gráfica tradicional en la época contemporánea 129

CAPÍTULO III. EL JUEGO, LA GRÁFICA Y MI OBRA 146

9. El juego principio vital de la creación 149
10. ¿Grabar es jugar? 168
11. La gráfica hecha objeto. Desarrollo práctico de cinco obras 175

CONCLUSIÓN 189

FUENTES BIBLIOGRAFICAS 200

INTRODUCCIÓN

¿SE VALEN CUESTIONES PERSONALES?

La idea de realizar esta investigación surgió de la inquietud de entender por un lado el arte como una entidad cultural dotada de características ambiguas que engloban al medio tanto de producción como de difusión generando posturas en la recepción. Por el otro, está la elección de la gráfica como la disciplina por la cual quiero expresar las cosas que afectan mi sensibilidad convirtiéndolas en objetos artísticos que conlleven a la reflexión.

Aquí se abren las preguntas sobre: ¿cuáles son las expectativas del arte?, ¿los parámetros?, ¿qué entra y qué está afuera? Estos cuestionamientos se conectaron con la preocupación por la relación indisoluble entre la comunicación y el arte. Pregunta generada desde los comienzos del siglo XX cuando se desarrollan las teorías modernas del lenguaje. Pero ahora no pretendo replantear esa discusión, sino que de entrada admito que esta tesis da por hecho la afirmación del arte como lenguaje. Es en esta aseveración donde toma sentido la búsqueda constante del artista por descubrir cómo decir lo que quiere decir. Disciplinas, manifestaciones, circuitos, mercado, medios, son han ido engordando dicho concepto.

La inquietud de entender la especificidad del lenguaje artístico para encontrar ese "cómo", me entusiasmó a inclinarme por una disciplina específica, concentrándome de lleno hasta poder entender su constitución y morfología, de tal manera que sea manipulable por mi pensamiento. Estas necesidades fueron surgiendo a lo largo de la carrera y sobre todo de mi producción. Elegí la gráfica para abrir una vereda de exploración en estos planteamientos.

¿Por qué la grafica y no cualquier otra disciplina? Me surgió esta pregunta después de oír alguna vez una conferencia de un crítico-curador de arte, que se refería todo el tiempo a cómo las minorías por ser de naturaleza tan arbitraria y nimia causaban un gran impacto en las sociedades actuales acostumbradas por la globalización a anular la distinción entre los seres humanos. Esta posición periférica en la que se sitúan los grupos marginados tiene la ventaja de resaltar dentro de la masa y adquirir poder al confrontar la supuesta veracidad de la mayoría, que se encuentra mermada por una capa transparente de homogeneidad.

Al recapacitar en las restricciones que tiene la gráfica en el arte contemporáneo, pensé que cuando algo se constituye como minoría es porque elementos o mecanismos de ese sistema no funcionan de acuerdo a las exigencias de la totalidad. Pero también pensaba que sin alterar la esencia del grupo minoritario, sino por el contrario, reforzándola se podría encontrar además de una fuerza impresionante

por su originalidad; una justa integración a los mecanismos institucionales adquiriendo así los mismos derechos.

Escoger un medio cuyo impacto en el arte está desprestigiado por carecer de habilidades estimadas actualmente por las galerías o corredores de objetos artísticos, no es una tarea fácil cuando una parte de mi naturaleza quiere entrar en esos circuitos, al mismo tiempo que la otra los rechaza tajantemente. Pero involucrarme con dicha disciplina para estudiarla y explotarla fue una decisión importante para la realización de esta tesis, que me ha llevado a profundizar en sus características más específicas, al grado de llegar a una máxima comprensión de dicho lenguaje y bautizarlo como forma simbólica, capaz de representar cosas del mundo contemporáneo como lo pudiera hacer cualquier otra disciplina bien recibida.

El estudio que llevo acabo sobre la especificidad de este lenguaje tiene como detonante el concepto de Forma Simbólica, concebido por Ernst Cassirer en su compleja obra titulada *Filosofía de las formas simbólicas*, (Hamburgo, 1923) Ya que es en el ejercicio de extrapolar la estructura de la gráfica a cuestionamientos filosófico del lenguaje en donde la palabra ocupa la máxima del pensamiento occidental, fundamento del cual disgrego un poco ya que la imagen visual, sino forma parte de la historia filosófica de occidente, si tiene un lugar trascendente en la forma de su pensamiento. Eso no desacredita para mí el valor de la obra de Cassirer y la riqueza que encuentro en el

concepto planteado. Un claro ejemplo es el uso que Panofsky le dio en su ensayo titulado *La perspectiva como forma simbólica*, trascendiendo una manera de representación en la forma de ver el mundo. El nombrar a la gráfica forma simbólica me permite transferir su raigambre técnico a la premisa fundamental de su especificidad como lenguaje. Ya que tiene la capacidad de crear formas simbólicas, por la posibilidad de construir signos codificables aprehendidos culturalmente alterándolos de tal manera que abran puentes de pensamiento entre la cosa representada y la cosa creada.

Es preciso definir los términos en los que se está tomando el concepto de gráfica; primero que nada es un concepto abarcante ya que en él se incluyen las técnicas de grabado y las de estampa, las cuales se diferencian por el proceso de construcción de la matriz: uno es por incisión, el otro por estampación, y en ambos casos se está hablando de gráfica. También es importante que la conformación de la imagen se dé a partir de abstracciones y esquematizaciones de la realidad, dándole un carácter gráfico como lo tiene el dibujo. Por último la capacidad de impresión y de reproducción incluye a todas las técnicas de la gráfica, con excepción de las monotipias.

Esto abre la preocupación del «cómo» de la representación para el «qué» discursivo, pues es en esta distinción entre técnica y lenguaje donde los estatutos retóricos dan de sí. En este caso el exhausto trabajo que realizó Paul Ricoeur sobre la *Metáfora viva*, me sirve para

fundamentar mi comprensión en la manera de construcción de los signos en la gráfica, cómo es que la gráfica a partir de sus características puede generar metáforas que aunque digan lo mismo que se ha dicho con el lenguaje verbal funcionen de manera distinta, dando lugar a una pregunta específica: ¿cómo opera la gráfica artística en su dimensión simbólica y discursiva?

Esos puentes cognoscitivos se construyen mediante juegos retóricos en donde los materiales signícos y simbólicos se flexibilizan permitiendo la movilidad de los significados, utilizando emociones, sensaciones, temperaturas, olores, etc. para construir imágenes visuales que llegan activar los estados del alma.

Paul Ricoeur tiene la flexibilidad epistemológica por su perspectiva hermenéutica y rigor en la elaboración de sus conceptos, que me permite un movimiento cíclico de pensamiento reconociendo los límites en mis propios conocimientos y no fuera de ellos. Esta flexibilidad abarcante me cede la posibilidad de crear analogías entre los mecanismos metafóricos de la palabra y los de la gráfica.

De las construcciones metafóricas paso a los dispositivos que todo lenguaje visual utiliza para poder hablar del mundo. Estos realizan una doble operación, pues en el acto de representar se describen a sí mismos como estructuras vivas y móviles que permiten ver sus especificidades. ¿Cuál es la diferencia entre representar y describir? ¿Qué posibilidades tiene la gráfica de describirse así misma? Estos

cuestionamientos trato de resolverlos en la parte tres del primer capítulo.

Después del desarrollo conceptual del lenguaje de la gráfica, el tema del último apartado es la posición del espectador actual acostumbrado a la compulsión de imágenes visuales utilizadas por los medios de comunicación. ¿Cómo se percibe la gráfica actualmente? ¿Qué relación existe entre la contemplación y la interpretación?

La Hermenéutica es el instrumental teórico del que me sirvo para abalar mis cuestionamientos en la recepción de los discursos gráficos. George Hans Gadamer establece la posibilidad de reconstruir un método capaz de mutar cuantas veces sea justo con tal de construir los cuestionamientos convenientes a cada obra con el fin dialogar.

La manera en que los medios de comunicación han modificado la percepción en las sociedades ha causado una necesaria esquematización de la imagen para lograr una mayor complejidad en los discursos. Tal vez el problema no sea del lenguaje de la gráfica, si no la manera de utilizar ese lenguaje o su recepción. Lo que se dice está determinado por el cómo se dice. Este problema plantea la complejidad de la imagen visual contemporánea, de lo que espera el espectador y de las manifestaciones estéticas que gobiernan la cultura.

¿En dónde radica la esencialidad de la gráfica?

Pensando en la especificidad del lenguaje, me intriga el proceso de reproductibilidad tan común en la gráfica. Es decir, ¿el tiraje resulta

una ventaja o una desventaja? Cuando Walter Benjamin hablaba de la reproductibilidad técnica con tanto entusiasmo, tal vez era porque veía en el futuro la trascendencia del arte en cuestión espacial, pues no es lo mismo ver una obra en un museo que repetidamente en cualquier lugar. ¿Al perder el aura la obra única además de posibilitar el campo de expectación, qué otra cosa ganó?

En el juego interno del proceso gráfico, ¿qué lugar tiene la matriz y cuál la impresión? En este segundo apartado quiero exponer a partir de mi experiencia, cómo es que se presentan las partes importantes del grabado trascendiendo lo tradicional e involucrando el proceso que enlaza cada una de las partes para evidenciar la forma simbólica de la gráfica. ¿La matriz en sí misma, qué implicaciones puede tener como objeto artístico? Esto es algo que se ha hecho un sin número de veces, en este sentido no hay una búsqueda por la novedad, si no por el interés personal de entender el lenguaje de la gráfica más allá de como lo ha hecho la fuerte tradición en México.

Por otro lado, quisiera realizar algunas reflexiones en torno a la manera que tiene la gráfica de afectar el espacio y el tiempo; tanto en el proceso como en la parte interna del objeto artístico. Ya que en mi propio transcurso he encontrado muchos instantes que me interesan, pensando en el arte como una cuestión de proceso.

La parte final de este segundo capítulo está destinada a una serie de entrevistas que realicé con la finalidad de comprender qué pasa con

el grabado en México, cómo se percibe, qué empujes tiene, etc. Entrevistaré a artistas grabadores que tienen una fuerte participación en el medio del arte actualmente y sobre todo están concentrados en la gráfica, como productores o como maestros.

El capítulo tercero lo destiné al tema del juego en el arte, a la gráfica como un juego y a mi obra en donde el juego es contenido y forma.

¿Por qué el juego? Siendo que el movimiento es una parte intrínseca de la vida, el juego tiene este elemento como parte de su funcionamiento. Si pensamos en la palabra *play* en inglés se puede ver que tiene dentro de su definición una persistente relación con el movimiento y la construcción, al igual que los objetos artísticos son generados en un proceso que implica un desplazamiento de lo gestado en el ámbito creativo, el cual lleva al espectador a un ejercicio de interpretación. Tanto en uno como en otro hay una necesidad lúdica de rescatar ese espacio perdido con los años, que contiene la posibilidad de creer en cosas que no existen pero que surgieron de la existencia misma. Pues el hecho construido en términos del arte, abre la posibilidad de un mundo paralelo que no tiene implicaciones "reales" pero que al igual que lo real afecta, porque es un constructo de cosas existentes.

Confrontar a pensadores como Schiller, Gadamer y Duvignaud en el tema de lo lúdico me permite examinar posturas para darle rigor metodológico a algo que pareciera no tener, por la oposición que guarda hacia las cosas serias del mundo. Tres tiempos, cosmogonías,

formas de abordar el mundo, en un tema que atañe a los seres vivos en general y al individuo como ente lúdico. La búsqueda de la belleza por el entendimiento de la naturaleza propone una postura filosófica centrada en la actividad lúdica como la mediación entre el barbarismo racional y la imposibilidad evolutiva por la fanatización hacia lo natural con rituales salvajes. La hermenéutica como la representación interpretativa que toma del juego el movimiento pendular de los actos, es un ir y venir que devienen en construcción cognitiva. La invitación del estado absortivo que permite un espacio de condición humana que no está sujeto a los intereses materiales ni a las coacciones de poder. Tres momentos convergentes en un concepto me guían en el encuentro con mi propia postura.

Finalizo la tesis con cinco obras desarrolladas a la par de esta investigación, lo cual resulta un reto, pues aterrizar todas las reflexiones que he tenido se vuelve difícil. Primero porque la producción en las artes visuales obedece a una forma de construir muy diferente a la teoría y segundo porque no es hacer una ilustración de la teoría con las obras, sino por el contrario se trata de la asimilación del conocimiento proponiendo salidas diferentes que atañen a cuestiones estructurales.

Capítulo I

La gráfica artística como Forma Simbólica

En este capítulo aspiro establecer a la gráfica como una forma simbólica siendo ésta una disciplina artística que tiene como objetivo crear formas, espacios, valores tonales, elaborando discursos que aterricen a los objetos del mundo real de una manera específica. Como cualquier lenguaje, la gráfica es un visor que abre el campo de visión un poco más allá. Es ver a través de algo. Para lo cual quiero desarrollar cuatro puntos que considero importantes.

Primero establecer la relación que existe entre el arte y el lenguaje. Ambos son manifestaciones creadas por el ser humano para explicar al mundo. Si se habla del arte como un lenguaje, está implícita la jerarquía que existe, por lo cual es más preciso referirnos a las artes como diversos lenguajes que constituyen al *Arte* como un concepto general. Agudizando más este estudio me voy a centrar tan sólo en la gráfica artística como una disciplina que por su capacidad signica y simbólica se constituye y opera como lenguaje.

El segundo punto corresponde al aspecto formal que tiene la gráfica de configurar al mundo. Si partimos de su estructura signica capaz de generar sentidos discursivos en los cuales la propia sintaxis en si misma ya tiene. ¿Qué tan pertinente es la creación de metáforas con

la gráfica? y ¿Qué lugar ocupa el símbolo, la imagen y el icono en esta posible construcción retórica? Pues es a través de estos elementos que descubre sus posibilidades semánticas para hacer referencia a la realidad.

El tercer punto plantea la discusión coexistente entre el lenguaje verbal y el visual. Es común dar por hecho que el acto verbal tiene la dificultad de representar cosas, apoyándose en la descripción para que la imaginación pueda o tenga mayores posibilidades de llevar la abstracción de la palabra a cosas concretas. Por otro lado, se ha llegado a pensar que la representación habita en el campo visual, obedeciendo a la capacidad de concretar el pensamiento en imágenes dándole peso, forma o color a esa abstracción. Por tal razón me interesa aterrizar a los dos conceptos encontrando las diferencias y similitudes que hay entre describir y representar. Para entender las posibilidades que tiene la gráfica artística de operar en ambos terrenos.

Finalizo el capítulo sobre la interpretación de la gráfica en la actualidad. En un panorama como en el de hoy; el eclecticismo es el protagonista entre la diversidad de lenguajes y modos de producción, sistemas de comunicación y tecnologías de punta. Por lo cual levantar una bandera a favor de una técnica de reproducción antiquísima como lo es el grabado, me lanza el cuestionamiento del sentido que puede tener la gráfica como espacio reflexivo y de creación.



Franz Gertsch, *Schwarzwasser* 1990-91. Woodcut. 274 x 217 cm

I. LA GRÁFICA COMO LENGUAJE. FORMA Y SÍMBOLO.

Ernst Cassirer realiza la Filosofía de las Formas Simbólicas con la pretensión de analizar las configuraciones puramente humanas, donde el hombre centra sus experiencias y reflexiones del mundo que lo rodea. En el primer tomo Cassirer hace una reflexión concienzuda del lenguaje; cómo se generó, qué lo configura, que lo distingue y cómo opera la ley interna de sus formas. Parto del modelo cassireriano de las *formas simbólicas* para hablar de la posibilidad que tiene la gráfica en tanto lenguaje, de manifestarse como una *forma simbólica*. ¿Cómo es que operan estas *formas simbólicas*, en cuanto a la utilización de la palabra como herramienta del lenguaje escrito y hablado? Si la palabra se reduce a un signo, éste pertenece al gran sistema denominado lenguaje. E *logos* como máxima del conocimiento es la forma primaria y universal de representar el mundo sensible. Si la palabra es una abstracción de la cosa en sí, es necesario entender que esa cosa forma parte de un todo indiscutible, el cual se puede inferir por sus partes pero nunca aislarlo de ellas.

Cuando nos enfrentamos a los fenómenos de la realidad entendiendo realidad como vivencia sensible y concreta no se puede acceder al conocimiento verdadero de dichos fenómenos por la incapacidad de penetrar en la sustancia más íntima y recóndita de su conformación.

La manera de llegar a dicho fenómeno es a través de un mediador, es decir una representación simbólica. Esta representación es la unión del elemento perceptible con un contenido, el cual fue abstraído de la cosa como un producto de la creación y la experiencia humana. Si tomamos en cuenta a Cassirer como un seguidor de la doctrina kantiana quien desenreda la visión entre el entendimiento a priori de las cosas que deviene en conocimiento cuando se han transformado en su representación. El signo como la posibilidad de significar a lo real sensible tiene un poder unificador en el sentido que puede desligar lo heterogéneo y concreto de la intuición volviéndolo universal y comprensible. Al representar la cosa mediante el *logos* se abren camino al conocimiento. Para que se pueda dar una comprensión inmediata de la vida misma es necesario que sea representada, no aprehendida en una intuición pura. Este ser de la significación constituye al ser de las formas simbólicas. Las cuales han tenido la labor de crear la cultura de la humanidad.

Cuando hablamos de filosofía, religión, ciencia o arte nos estamos refiriendo de ante mano a esta capacidad de simbolizar el mundo mediante la significación. Dentro del arte como concepto genérico se encuentra numerosas disciplinas, las cuales desarrollan sus propias formas de significación. Tomando en cuenta que la gráfica es una disciplina de las artes visuales, que está integrada, hablando en términos semióticos, por su propia sintaxis que articula de manera visual cada

uno de los elementos, formas, contrastes, composición, procesos técnicos en una semántica con características estéticas y discursivas tal como cualquier lenguaje, luego entonces tiene la posibilidad de crear formas simbólicas o bien, ser en sí misma una *forma simbólica*. Al decir Ricoeur que «el lenguaje poético presenta la experiencia de un mundo virtual»¹ asevera la posibilidad referencial de cualquier disciplina artística incluyendo a la gráfica, pues muy a su manera hace lo mismo que la poesía.

El ser humano desde que tiene conciencia de sí siente la necesidad de entender las cosas que lo rodean, de ir más allá, de aprehender al mundo directamente. Razón que lo llevó a crear caminos que establecieran puentes entre su pensamiento y el mundo sensible. Como ya dije estos puentes son manifestaciones cognitivas como el lenguaje que se dieron a partir de la especulación filosófica del ser, es decir cuando los individuos se enfrentan con los fenómenos naturales sienten la necesidad de alcanzarlos y surge como Cassirer dice un principio puramente racional de deducción y fundamentación. Pero considerado más de cerca, también éste se encuentra fluctuando entre lo "físico" y lo "espiritual".² Platón cambia la fisonomía de las reflexiones filosóficas acerca del ser, cuando se pregunta por el concepto de éste. Pensar en algo tan abstracto como lo es un

¹ Paul Ricoeur, La metáfora viva, p. 300

² Ernst Cassirer, Filosofía de la formas simbólicas, p.12

concepto tuvo consecuencias importantes en la manera de concebir, porque obligó al ser humano a crear símbolos estructurados a partir de la imaginación y de sus experiencias sensibles estableciendo relaciones cognitivas de condición ficticia. Es decir, un concepto sólo es una concepción humana, carece de un cuerpo físico, por lo cual es imposible de percibir por los sentidos. Se conoce únicamente en el entendimiento consciente del pensamiento. Por esta razón es necesaria la creación de formas simbólicas que hacen que estos cuerpos conceptuales abstractos se aterricen en formas visibles o perceptibles por los sentidos.

Platón comprende la concepción del ser y desarrolla con claridad metódica una fundamentación radical y sistemática de los derivados que conforman el concepto esencial. En la Carta VII, a través del diálogo "Cratilo" Platón distingue cuatro niveles que en su conjunto conducen intuitivamente al conocimiento del verdadero ser. Los tres primeros niveles considerados inferiores en cuanto a máximas del conocimiento. Están dados, primero por el nombre de la cosa, la definición y el modelo del "objeto", pero ninguna de estas tres alcanza y capta la verdadera esencia, son niveles inferiores porque viven en el devenir. Lo único que permanece es el reino del ser en sí, en este caso lo que persiste en el tiempo es el concepto general. Pero, sin estos niveles de representación no habría la posibilidad de la existencia del cuarto y del quinto nivel que obedecen al conocimiento

racional y sensible del objeto permitiéndole una trascendencia esencial. El desarrollo de este sistema lleva a Platón a entender un hecho fundamental para todo lenguaje.

“Todo lenguaje en cuanto tal es “representación”; es exposición de una determinada significación mediante un “signo” sensible. Mientras la reflexión filosófica permanece dentro del ámbito de la mera existencia no puede encontrar en rigor ninguna expresión adecuada ni ninguna analogía que corresponda a esta relación peculiar [...] adquiere el concepto de representación una significación central verdaderamente sistemática [...] los objetos sensibles concretos de la experiencia se convierten en “imágenes” cuyo contenido de verdad no yace en lo que inmediatamente son sino en lo que mediatamente expresan. Y este concepto de imagen, de *eidolon*, crea ahora una nueva intermediación entre la forma del lenguaje y la forma del conocimiento [...]”³

Esta intermediación es precisamente el punto en donde las ideas o imágenes creadas en la mente necesitan de determinadas formas de lenguaje. Cuando nos enfrentamos al proceso creativo hay detrás una necesidad implacable de querer decir algo sobre algo. Ese querer decir, es tratar de explicarnos un algo de la realidad. ¿Pero porque son necesarios tantos lenguajes? Tal vez sería lógico pensar que el habla es suficiente para definir las cosas, la realidad, los fenómenos naturales. Cabe hacernos la pregunta de ¿porque es vital el arte u otras formas simbólicas? Si planteamos la dirección de esa pregunta en términos prácticos y definitorios (no comunicativos); no hay una

³ *Ibid.* p.72

justificación lógica que avale la diversidad de lenguajes. Pero si pensamos en cuestión de conocimiento (tecnología y comunicación, además de la necesidad de expresar algo más allá de lo productivo) ¿qué sería del mundo actualmente con una sola forma de lenguaje? Cuando pensamos en la naturaleza y cotejamos la definición con cualquier tipo de manifestación que haya representado un paisaje o descrito una atmósfera, el conocimiento que obtenemos es ilimitado como personas habitan el planeta. Por tal motivo una justificación de esta tesis la encuentro en este punto, el valor que implica usar una forma de lenguaje y no otra para decir algo del mundo, es substancial.

La gráfica en el planteamiento de *forma simbólica* tiene características que la distinguen de todas las formas de lenguaje y en este caso de todas las disciplinas artísticas. Cuando se habla de la conformación doble de matriz e impresión nos puede ayudar a ilustrar el proceso de intermediación. Si ponemos paralelamente a la matriz con el pensamiento encontrando analogías como los recuerdos que se quedan grabados en la memoria, esto no quiere decir que tengamos una maquina registradora en la cabeza que va llenando de imágenes los archivos de la memoria, pero si como soporte del pensamiento, las formas se graban en la placa. La memoria es un estado del pensamiento que opera como archivo del imaginario, el cual no obedece a imágenes objetivas como los dibujos en la placa, pero si a

señales subjetivas que se establecen en los recuerdos de los cuales el pensamiento estructura los conocimientos para después poderlos transmitir.

En el grabado en metal el proceso de dibujar en la placa y atacarla en el ácido, volver a dibujar y volver a atacarla una y otra vez hasta completar la información necesaria que se quiere transmitir a través de la imagen final, es buscar esta intermediación entre el objeto real y lo que se quiere comprender de él, a través de las formas logradas. Una vez elaborada la matriz se puede imprimir adquiriendo la información que contiene. Pero tal como pasa con el pensamiento nunca va a ser posible la transmisión tal cual de la imagen en la placa, por la textura del papel, por el color de la tinta, por que se invierte el lado de la imagen, etc. Los símbolos utilizados para aterrizar los conceptos esenciales sólo van a ser una aproximación, nunca van a ser "el pensamiento" en sí. Los conceptos en que cada ciencia, arte o lenguaje se manifiestan no son copias neutrales de un único ser, sino son símbolos intelectuales que se producen para estructurar sus propias formas. En el caso de la gráfica los símbolos elementales que la configuran vendrían siendo su tecnicidad, su capacidad reproductiva, el negativo y el positivo de la imagen.

El planteamiento del físico Heinrich Hertz que realiza las consideraciones previas introductorias a sus "Principios de la Mecánica", expresó de manera sorprendente el nuevo ideal del conocimiento, al que apuntó

este desarrollo entero.⁴ Él plantea la formulación de “imágenes mentales internas o símbolos” del mundo objetual con el fin de conocer mejor la naturaleza y poder estar capacitados para enfrentar experiencias futuras. Estas imágenes de la naturaleza provenientes de la experiencia almacenada sirven de modelos para poder observar lo que más adelante en el mundo natural podría pasar. Así estas imágenes son nuestras representaciones de las cosas. La relación que tiene la imagen con la cosa sólo corresponde a las necesidades cognitivas que tenemos. Hablando en terrenos de la gráfica artística, las imágenes representadas obedecen más a necesidades prácticas que a necesidades internas espirituales; implica una forma específica de ver y de crear. Por que si se piensa en la representación de una persona por medio de la gráfica, además de la imagen expresada, el grabado nos va hablar de cómo se denota y eso es un cambio fundamental en la lectura del retrato porque no importa sólo quien sea la persona, si no cómo se presentan los valores tonales, cómo se invirtió la imagen, cómo logró las texturas, es decir cómo se obtiene el conjunto total de la obra. Este resultado consiste en todo el proceso de asimilación del artista y la transferencia que hace en el medio por el cual va a representarlo.

⁴ *Ibid.* p.14

Así el concepto de imagen sufre un cambio en su constitución interna, porque en lugar de una semejanza de contenido en cualquier forma exigida entre imagen y cosa, ha aparecido ahora una expresión lógica de relación mucho más compleja y una condición intelectual general que han de satisfacer los conceptos fundamentales del conocimiento físico.⁵

Cualquier tipo de representación del mundo natural es sólo una mediación y como tal, tiene que permanecer, aún que tenga mutaciones. Es importante tomar en cuenta que cada forma simbólica tiene su propia estructura conceptual lógica, por lo tanto a esa variedad de medios corresponden una diversidad de relaciones objetivas.

Cassirer lo explica en términos científicos, comparando a la biología con la química, ambas como ciencias en su fundamento esencial tienen la necesidad de conocer el proceso de la vida, pero la forma en que cada una lo hace es muy diferente. Hablando en terrenos artísticos las características peculiares de cada una de las disciplinas, influirían en la manera de mediatizar la imagen, por ejemplo la representación del retrato hecho en *mezotinta* y otro retrato del mismo autor pintado con acrílico cambia conforme a las cualidades de cada uno.

⁵ *Ibidem*



Chuck Close, *Keith*, 1972. Mezzotinta. 132.1 x 106.7 cm

El retrato en grabado (mezzotinta) está fragmentado en varias placas. Parte de un negro profundo y va sacando los rasgos que caracterizan al retratado, empieza de atrás para delante, es decir tiene oscuridad total, raspa, saca grises y así hasta los blancos que son el metal exageradamente pulido, permitiendo el brillo en los ojos y pelo. En la pintura por el contrario es otro tipo de virtuosismo técnico, logra captar con pintura una imagen fotográfica, simulando las luces, los enfoques y desenfocados propios de la fotografía. Cada disciplina va a señalar cosas distintas con respecto a la imagen acabada. A esto se refiere Cassirer cuando habla de la representación como una mera mediación entre el pensamiento y el mundo real. Pensemos ahora en

una doble mediación es decir, primero la imagen de los retratos generada en el pensamiento del artista al ser representada hay una traducción y luego el cómo fue representada es otra traducción. Uno en grabado y otro en pintura fijan la esencia de su respectivo interés.

El objeto no puede ser caracterizado como un mero "en sí" independiente de las categorías esenciales del conocimiento natural, sino que solamente dentro de estas categorías, que constituyen su propia forma, puede ser descrito. En este sentido es que los conceptos fundamentales de la mecánica, particularmente los conceptos de masa y fuerza, se vuelven para Hertz "ficciones" que, puesto que han sido creadas por la lógica del conocimiento de la naturaleza, también están sujetas a las exigencias generales de esta lógica, entre las cuales ocupa el primer lugar la exigencia apriorística de claridad, de no-contradicción y de univocidad de la descripción.⁶

Para Cassirer el lenguaje es una manifestación innata del ser. Cuando el hombre toma conciencia de él como ser lo hace por medio del lenguaje. Tal vez esta idea sea un tanto radical pues si reducimos la vida del ser al ser del lenguaje, quitaríamos espacio a la percepción, experimentación y creación del pensamiento a priori, puesto que todo tendría una forma fija desde el principio. Una forma semántica específica. Toda reflexión primaria del ser en cuanto a la significación de la palabra tiene relación en el espíritu como actividad libre, tal como lo hace la naturaleza de las cosas y las impresiones sensibles. El ser se presenta ante ellas desde el momento en que nace y crece.

⁶ *Ibid.* p.15

Cuando Cassirer critica la concepción del lenguaje en tanto que la palabra se considere como una designación del objeto nombrado, a su vez plantea que el lenguaje es engendrado desde que nacemos. ¿En que momento podríamos separar lo uno de lo otro? Tal pareciera que la cultura es parte de la circulación sanguínea, digo cultura como conjunto de signos establecidos convencionalmente en donde el lenguaje juega un papel primordial. Se puede aclarar esta contradicción separando lo espiritual y subjetivo del mundo real y sensible, como lo señala el propio Cassirer "*el lenguaje no es un símbolo espiritual del ser, sino una parte real de él*"⁷ Por lo que la concepción mítica que él plantea con relación al lenguaje es la apropiación de las cosas a partir del manejo de sus respectivos nombres, es decir, conoces al objeto cuando sabes su nombre, el cual implica la significación, dando lugar a las partes de una totalidad. La magia está en la relación entre la palabra y el nombre como parte del mundo de las cosas formando una única e indivisible realidad.

El creador depende de los diversos medios existentes para poder sacar el mundo de imágenes internas que trae consigo. Al hablar de imágenes internas me estoy refiriendo; por un lado al bagaje cultural que se va acumulando a través de la experiencia transformándose en conocimiento; por el otro, a la capacidad que cada ser humano tiene de abstraer la realidad a partir de signos que él selecciona y

⁷ *Ibid.* p. 63

reconstruye. Esto tiene como consecuencia el acto creativo. Pero este proceso se da por medio de las categorías que estructuran lo abstracto del conocimiento. El ser cuando se enfrenta al objeto lo percibe como impresiones simples que corresponden a luz, volumen, peso, texturas, color, las cuales no están codificadas de ninguna manera. El conocimiento es precisamente adquirir los códigos propios del lenguaje per sé para darles un orden en el pensamiento. Estos elementos al estar ordenados mediante conceptos, signos o símbolos los cuales codifican este imaginario mental se procesan dándoles una forma simbólica. Así el objeto resultante es una imagen con existencia propia, independiente de la cosa primaria que sólo fue la vía inspiradora y lo que queda de ella es pura reminiscencia.

El grabado antes de ser sólo un medio de representación es una manera de darle cuerpo a las ideas, a las sensaciones, a los pensamientos adquiridos por la experiencia o aprehendidos cognoscitivamente. Por lo que la disciplina "en sí" es una *forma simbólica*, como la podría ser cualquier otra.

"... el lenguaje también dispone de medios propios e independientes que sirven específicamente para develar y configurar esta otra existencia "subjetiva"; y estos medios no están menos firmemente enraizados en él ni son menos originarios que las formas en las que aprehende y expresa el mundo de las cosas."⁸

⁸ *Ibid.* p.224

Un ejemplo de esto puede ser una obra a la que titulé *enredadera*, a partir de la realidad sobre la forma y constitución de las enredaderas, como algo que envuelve, agarra, crece sin límites y una hoja es similar a la otra como patrones establecidos. Al pensar en la gráfica y en sus características que la definen como lenguaje se me ocurrió extraer estos elementos que me interesan de la enredadera y aterrizarlos a través del grabado en una representación metafórica de lo que es en sí una enredadera. Primero hice patrones de hojas y flores que visualmente recordaba en los arbustos de enredaderas, luego imprimí "n" cantidad de copias de tal manera que la reproductibilidad gráfica se empalmara con la reproductora enredadera. Con las copias construí cubos que fui uniendo uno con otro para dar la sensación visual un tanto caótica de la enredadera pero con una forma contradictoria a la organicidad propia de la naturaleza.



Enredadera. Diana María. 2002.

2. LA METÁFORA GRÁFICA, ÍCONO E IMAGEN.

Mi formación como productora de grabado me ha llevado a la necesidad de entender esta disciplina bajo diferentes perspectivas. Una de ellas es la relación de la gráfica con el lenguaje verbal. Esta disciplina artística, al igual que cualquier otra, tiene como finalidad representar al mundo objetual a través de sus particularidades específicas. Tal como las expresa Michel Melot:

"El concepto de estampa así generalizado debe distinguirse en primer lugar del de grabado. La estampa no puede prescindir del grabado: el reporte se realiza gracias al relieve de la matriz y hasta el año 1798, en que se inventó la litografía, la imagen impresa necesitaba del grabado. La misma diferencia que existe entre la suma y la resta existe entre el grabado y la grafía: «grabar» significa ahuecar y «grafía» quiere decir escribir, esto es añadirle un pigmento a un soporte o modificar la superficie de tal soporte mediante reacciones químicas. Pero a partir de 1798 tanto se han multiplicado y modificado los procedimientos de «grafías», que resulta imposible reducir la estampa al grabado (...) Llamarle grabado a la estampa es un contrasentido, pues el grabado sigue siendo un procedimiento escultórico, raramente utilizado en la imprenta."⁹

Estas características que conforman el propio lenguaje de la gráfica como el ahuecar, estampar, dibujar a partir de líneas y manchas, la matriz, la impresión y la reproductibilidad permiten establecer puentes de conocimiento entre el pensamiento y las cosas.¹⁰

⁹ Michel Melot, *Naturaleza y significado de la estampa*. P.10

¹⁰ Es pertinente hablar de «gráfica» para ampliar el campo de acción y delimitarlo con la imagen impresa «grafías» obtenida ya sea por procedimientos de grabado o de estampa.

¿Estas formas de mediación pueden crear representaciones metafóricas? Si bien el lenguaje literario utiliza figuras retóricas para hablar del mundo, creando relaciones de semejanza entre las cosas denotadas, ¿la gráfica podría hacer lo mismo por medio de la representación?

Partiendo de algunos de los conceptos de la *Metáfora viva* de Paul Ricoeur, como el de semejanza, icono e imagen, referencia, detonación y representación quiero encontrar relaciones con la gráfica artística. Porque si bien estos conceptos exponen la cualidad o capacidad que tiene la literatura para estructurar a partir del lenguaje figurado formas creativas de conocimiento, usando como herramienta principal a la palabra, considero que también en la gráfica se presentan, pero de una manera muy diferente. Primero, por carecer de la palabra como herramienta indispensable, ya que el discurso artístico en esta disciplina se da a partir de sus propias características. En este sentido, la relación de estos conceptos se abordaría por el significado esencial que tienen en sí mismos y no en la particularización de la palabra, del enunciado o del discurso literario. El arte como concepto absoluto y general del cual se derivan muchas formas alcanza niveles complejos de conocimiento racional y sensible. A lo largo de la historia, y recorriendo a todas las artes, está lo que Ricoeur enfáticamente explica durante todo su estudio: la forma «cómo» la metáfora habla del mundo. Esa manera de «cómo lo hace», es el modo de hacer metáforas lo que le da importancia a la diversidad

expresiva de las artes permitiendo que haya siempre innovaciones tanto en la creación como en el conocimiento, porque el decir lo mismo de manera diferente aumenta la penetración que podemos tener en las cosas.¹¹

Si bien el lenguaje poético como las artes visuales son instancias del conocimiento, la forma en que cada una establece puentes de conexión con el exterior es muy diferente. Ambas utilizan a la creatividad e imaginación como principio inseparable de la creación metafórica. Es por medio de ésta que tenemos múltiples formas de acercarnos a las cosas. Cuando Wittgenstein dice «ver como»¹² se refiere a la capacidad del lenguaje de ver o entender una cosa por medio de otra con la que tiene alguna semejanza. El «ver como» es la relación intuitiva que mantiene unidos el sentido y la imagen.¹³ Por ejemplo; el mar como una gran gelatina. ¿Cuales son las características que nos permiten verlo como gelatina? El movimiento, la transparencia, la horizontalidad, en fin cualquier característica que podamos extraer de la gelatina que nos recuerde al mar. En palabras de Aristóteles sería «percibir lo semejante».¹⁴ Pero cuando pensamos en la construcción de obras artísticas, es importante reflexionar sobre la especificidad del medio por el que se representa. Porque en este

¹¹ El mismo ejemplo de los retratos que utilice en el apartado I.1 p. 9.

Se puede aplicar aquí, pues se refiere a lo mismo.

¹² Wittgenstein, citado por Paul Ricoeur, La metáfora viva, p. 282

¹³ Ibidem

¹⁴ Paul Ricoeur, Op, cit. p.36

caso no basta «ver una cosa como otra» sino también importa el «cómo se represente». El acto de metaforizar se puede manifestar tanto en la forma como en el contenido, por esta razón el «cómo» se vuelve fundamental

La metáfora para poder existir utiliza el lenguaje en un sentido figurado y no literal. Establece relaciones entre los objetos con el fin de explicar el mundo no de una manera más simple, sino más amplia en la concepción de las cosas y con la posibilidad de crear mundos ficticios. La metáfora creativa tiene que reunir tres puntos indispensables: “abstracción, generalización y concreción”.¹⁵

La abstracción es importante por que permite distinguir entre las características de un objeto alguna que se equipare en el sentido, en un ejercicio de desdoblamiento y suspensión al objeto denotado, estableciendo comparaciones entre objetos que en apariencia son diferentes. «Percibir, contemplar, ver lo semejante; tal es, para el poeta desde luego, pero también para el filósofo, el toque de inspiración de la metáfora que unirá la poética a la ontología».¹⁶

La generalización en la metáfora se da por la capacidad de abstracción del significado, pasando del concepto individual a la generalidad metafórica. Además de ser la metáfora la que ocupa el lugar genérico en relación con las otras figuras retóricas.

¹⁵ *Ídem* p. 146.

¹⁶ *Ibidem*. p. 43

La concreción se refiere a la acumulación de sentidos que da el lenguaje figurado, el término metafórico no se individualiza, si no que «se ha transformado en el nombre del portador de un atributo general y de este modo puede aplicarse a todos los objetos que poseen la cualidad general expresada» «la generalización queda así compensada por una concretización. »¹⁷

La semejanza ocupa un papel fundamental en la metáfora porque es a partir de ésta que se da el juego del desdoblamiento en el sentido del lenguaje literal al figurado, dando lugar a la innovación semántica. En este simple y a la vez complejo proceso radica en gran medida la creación artística. Si bien, en la literatura o poesía el elemento que funciona como foco donde se da el proceso de la semejanza es la palabra que está enmarcada por el discurso poético. Este marco contextualiza a la palabra para que pase de una falsedad literal a una verdad metafórica, por ejemplo al decir que el mar es como una gelatina, tenemos que desdoblar el significado que se encuentra atrás de lo literal y seleccionar que características de la gelatina se relacionan formalmente con el mar, de lo contrario podríamos probar el mar para ver si sabe a gelatina.

El grabado opera diferente, pero hay una semejanza en el sentido de la interpretación que realiza el productor para poder trasladar algo tangible a un soporte bidimensional que se basa de manchas, líneas y

¹⁷ *Op cit.*, p.145

contrastes, articulando la imagen que tiene su referencia en el mundo. Antes de ejemplificar cómo se puede dar la semejanza entre un discurso poético y un discurso gráfico en la construcción metafórica, quiero trazar los argumentos que le dan a la semejanza su importancia.

Aristóteles define a la comparación como una especie de metáfora. Ricoeur acepta esta enunciación, pero modifica la coherencia enfatizando que la metáfora es una comparación y la diferencia radica en la supresión del término comparación, ya no se dice que algo es «como» otra cosa, sólo se expone como quiere que sea. En esta comparación ausente reside el concepto de semejanza que tiene el discurso, en el cual se funda la metáfora. Roman Jakobson desacredita a la semejanza definiendo sus campos de acción; primero generalizando este concepto pues dice que cualquier sustitución de un término por otro se da en el terreno de la semejanza, cerrando la posibilidad metafórica. La interacción en cambio es compatible en cualquier tipo de relación. Pero la relación que existe entre dato-vehículo sí tiene como referencia a la semejanza, porque no sólo es lo que se dice de algo, sino es encontrar aquello legítimo con lo que se le compara. Sugiere a la «transacción de contextos»¹⁸ como la idea más amplia porque puede no necesitar de la referencia a la semejanza. Max Black en cambio, opone la teoría de la interacción con la de la sustitución

¹⁸ Paul Ricoeur, *La metáfora viva*, p. 255

uniendo a esta con la teoría de la comparación, «todas las clases de fundamento convienen al cambio de significación según los contextos, a veces incluso la misma ausencia de razón».¹⁹ En el planteamiento que da Beardsley hay un retroceso en la concepción de la semejanza, por que explica a la metáfora como la equivalencia que se da entre el absurdo lógico con la analogía. Siendo que «el absurdo lógico obliga a abandonar el plano de las significaciones primarias y a buscar en el abanico de las posibilidades la que puede dar lugar a una atribución significativa»²⁰

La semejanza se distingue entre cosas lejanas que no se pensaban comparar o relacionar como la gelatina con el mar y al hacerlo surgen analogías como transparencia o movimiento que son la verificación de lo metafórico. «La aplicación del predicado metafórico al sujeto principal se compara más bien a una pantalla o a un filtro que selecciona, elimina y organiza las significaciones en el tema principal»²¹ La relación que existe entre la semejanza y la analogía va más allá de la pura verificación del intercambio de un término, concepto u objeto por otro. Cuando Aristóteles habla de analogía se refiere a una relación de proporcionalidad en la que se involucran por lo menos cuatro términos: A es a B, como C es a D. Esa proporcionalidad no define lo metafórico como tampoco lo hace el término de

¹⁹ *Op. cit.* p.256

²⁰ *Ibidem*

²¹ *Ibidem*

comparación. En este caso Aristóteles declara al final de la *Poética*: «Lo más grande, con mucho, es el uso de la metáfora; esto no puede enseñarse: es el don del genio; pues usar bien la metáfora, es percibir lo semejante»²² Lo importante es definir a qué se refiere Aristóteles con percibir lo semejante: esto es encontrar la identidad genérica dentro de elementos diferentes. La construcción metafórica se da en que esas similitudes sean apropiadas pero no evidentes.²³

Esas aproximaciones se presentan en la relación de la semejanza con la imagen visual, donde la creación metafórica se construye a partir de las imágenes evocadas de hechos familiares, vivencias particulares y sensoriales del artista, pasando de lo abstracto del pensamiento a lo concreto de la imagen grabada. En este sentido lo semejante de la metáfora se concretiza en la representación del grabado que extrae de la referencia de la puesta de sol que existe en la naturaleza y que el poema a descrito a su vez con una metáfora diferente a la visual, por un lado el grabado a partir de líneas representa la intensidad de luz que da el sol y el movimiento del mar como sugerencia al atardecer, en cambio el poema extrae la semejanza del tiempo-instante con lo eterno.²⁴ Aquí entra la afirmación de Aristóteles cuando decía: «Metaforizar bien es ver –contemplar, percibir por los

²² *Op. cit.*, p. 257

²³ *Ibidem*

²⁴ Ver grabado y poema, p. 19

ojos- lo semejante»²⁵ esas semejanzas que se encuentran en una pequeña parte de similitud en relación con él todo de los objetos denotados, son las metaforizaciones del acto creativo.

Ricoeur entra en el predicamento de ver la posibilidad que tiene la semejanza como instancia genérica de abarcar a la comparación o cuarta proporción y a la iconicidad, sin destruirse. La ambigüedad existe entre la relación de la proporcionalidad y la iconicidad metafóricas; pues una establece las semejanzas proporcionales en la analogía per se; la otra por el contrario extrae las semejanzas entre las relaciones icónicas dadas. La pregunta aquí sería citando a Ricoeur: ¿qué es lo que constituye la metaforicidad de la metáfora?²⁶ Por lo tanto ¿en qué términos podemos establecer a la semejanza para la creación metafórica?

En lo que aquí compete intuyo la posibilidad de encontrar el concepto de *semejanza* en dos manifestaciones artísticas diferentes como la gráfica y la poesía. Además que en cada una hay creación metafórica estableciendo la semejanza entre los sentidos del referente que se activan dentro del contexto creando similitudes icónicas con el mundo real por un lado y analogías dadas entre lo descrito y representado respectivamente, por otra parte.

²⁵ *Op. cit.*, p. 261

²⁶ *Op. cit.*, p.258

Para aterrizar lo dicho recientemente establezco una comparación partiendo de un concepto como lo es la *eternidad*, es preciso aclarar que es completamente subjetiva la relación que señalo entre el poema y el grabado, no por eso deja de ser válida. El poema de Rimbaud se titula «*La eternidad*»; el grabado en madera de M.C. Escher, «*Untitled, Form Flor de Pascua*»:

La Eternidad

Ha sido encontrada.
¿Qué? La Eternidad.
Es el mar ido
Con el sol.

Alma centinela,
confesémonos
la noche tan nula
y el día encendido.

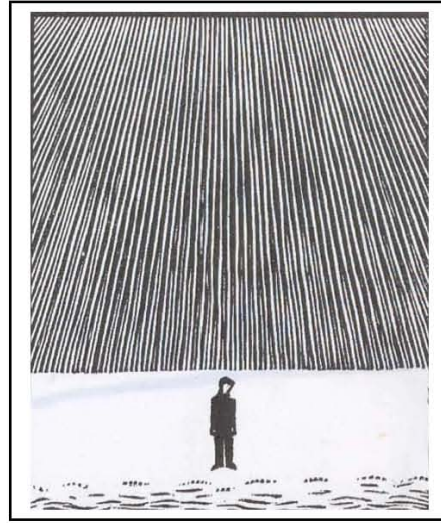
De humanos sufragios
Y anhelos comunes
allí te desprende
y vuelas según.

Pues sólo de vosotras,
brasas de satén,
se exhala el Deber
sin que uno diga: al fin.

No hay esperanza,
ningún *orientur*.

Paciencia con ciencia,
el suplicio es seguro.
Ha sido encontrada.
¿Qué? La Eternidad.
Es el mar ido
Con el sol.

Mayo, 1871.



Untitled, From Flor de Pascua, 1921. Woodcut

La manera en como Rimbaud descubre una semejanza entre el concepto de eternidad con una puesta de sol es a partir de las imágenes acumuladas en su imaginario del hecho real que en alguna ocasión vio. Ese instante del atardecer lo compara con la eternidad, quizá por la analogía del siempre que en ambos casos se da. Invariablemente se mete el sol y vuelve a salir, la eternidad nunca cesa. O por lo inalcanzable de ambos sucesos, o por lo infinito e intangible. Ese instante siempre ha existido y tal vez siempre existirá, como la eternidad de lo eterno, es la fugacidad del instante.

Por otro lado el grabado de Escher representa a un personaje en la orilla del mar, las líneas verticales medio inclinadas que están a su espalda podrían identificarse con los rayos del sol, el espacio en blanco con la arena y las líneas horizontales en el negro semejan a las olas del mar sobre la arena. En el poema la construcción de la metáfora se da por la iconicidad representada por las palabras en su contexto y el desdoblamiento de la impertinencia semántica del sentido literal a la pertinencia metafórica en sentido figurado. En el grabado las líneas, manchas y contrastes nos crean una imagen, la cual reconocemos porque tenemos el icono de ese paisaje en nuestra memoria. Para entender lo representado en el grabado es preciso que las manchas que equivalen al sentido literal, por ejemplo; una palabra como mar, por si sola habla de mar y lo único que se puede entender es el significado de mar o tener el icono de mar. Pero si esa palabra al

igual que las manchas del grabado las ordenamos dentro de un contexto en automático adquieren más sentidos. Es así como las líneas y manchas en conjunto se contextualizan convirtiéndose en una imagen del paisaje que sería el sentido figurado.

Además el poema y el grabado coinciden en varios puntos: uno sería la representación del paisaje, en ambos casos parece un atardecer; en el segundo verso cuando habla del alma centinela, podría ser el personaje del grabado que se encuentra entre la noche nula y el día encendido, ese intermedio bien puede ser el atardecer que representa el grabado. Si Escher hubiera querido representar el día habría aclarado el cielo dejando casi una mancha tan blanca como la arena y por el contrario, la noche habría sido una mancha negra, si acaso con puntos blancos sugiriendo las estrellas. Pero el rayado vertical es un intermedio entre lo blanco y lo negro, entre el día y la noche, o sea; el atardecer. Finalmente este juego de semejanzas que establezco a partir de estas dos creaciones metafóricas es un juego de interpretación que puede ser y no ser.

Cuando hablamos de un lenguaje cualquiera siempre está implícita su especificidad, es decir los signos que lo componen, el cómo estos signos se articulan, la sintaxis que los regula, es a partir de estas diferencias como se manifiestan todas las formas posibles de comunicación, siendo una característica esencial de los lenguajes. Esta especificidad nos permite crear diversas formas de ver al mundo.

Dentro del proceso de comunicación es imprescindible que el mensaje sea concreto, por tal motivo se estudian los diferentes lenguajes. Las artes, si bien están consideradas como lenguajes, tienen una manera de comunicar o transmitir muy diferente al lenguaje verbal. El lenguaje poético, la música, las artes visuales, etc. tienen sus propias formas de referirse al mundo concreto. Estas formas además de ser creaciones intelectuales obedecen a instancias emocionales que tienen que ver con los sentimientos. El modelo que plantea Nelson Goodman²⁷ puede servir para entender la manera en que la gráfica representa o describe a la naturaleza. El poema más que decir cosas verdaderas o falsas, es «hipotético» esto quiere decir, que la poesía habla del mundo utilizando la imaginación y la ficción. La referencia real es suspendida a través de la referencia virtual. Cuando en una novela se describe a un personaje es evidente que ese personaje no existe en la vida cotidiana; pero sin duda el autor lo crea a partir de personajes reales. Un claro ejemplo de ello puede ser el ensayo que realiza Román Gubern, titulado *Los enigmas de la vida*. En el cual analiza la novela de *Frankenstein o el moderno Prometeo*, a partir de los fenómenos científicos y avatares culturales que transcurrían en la época en que Mary Shelley escribió la novela, con el fin de contextualizarla. Podemos ver en la cita que sigue cómo un producto

²⁷ Citado por Ricoeur, Op. Cit. P. 307

de la imaginación es generado de la vida misma pero a su vez concibe cambios que afectan a la vida.

“Es imposible separar la novela del contexto científico de su época, tras un siglo en el que habían hecho furor los autómatas en las cortes europeas y luego en los espectáculos de feria y en el que las promesas científicas y los cambios tecnológicos que acompañaron a la Revolución Industrial producían vértigo y alentaban la especulación futurista. En el prólogo a la primera edición de la novela se afirma paladinamente que «el suceso en el que se fundamenta este relato imaginario ha sido considerado por el doctor Darwin y algunos otros fisiólogos alemanes no del todo imposible»²⁸

Hablando de las artes visuales y en especial de la gráfica, funcionan del mismo modo que la poesía. Las representaciones gráficas aunque parten de un modelo real presentan imágenes hipotéticas, que juegan en el campo de la fantasía. Por ejemplo, en el grabado *Lotería VII*²⁹ cuando Artemio Rodríguez extrae una serie de símbolos³⁰ convencionales y los configura cambiando elementos que descontextualiza o mejor aún resignifica. Como la representación de la muerte con una calavera caminando con su perro y con accesorios de la cultura azteca, esta imagen sólo es posible percibirla en un espacio ficticio. No es real ver a una calavera caminando, pero la representación metafórica de un hecho concreto como *La muerte* y específicamente la muerte del imperio Azteca, nos habla de un suceso real, algo que pasó.

²⁸ Máscaras de la ficción, Román Gubern. p.32

²⁹ Ver imagen, p. 22

³⁰ El símbolo según Charles Peirce, que se refiere al signo convencional, P. Ricoeur, *La metáfora Viva*, p. 254

La expresión visual que se da por el grabado para ser interpretada se necesita desdoblar la suspensión del sentido figurado en pertinencia semántica. Permitiendo aprehender una realidad, proponiendo maneras de ver que posibiliten otros tipos de vida. Abre caminos en el pensamiento. O bien genera sinapsis.

En ese mismo grabado cuando *El ángel de la guarda* lo presenta llorando y a sus pies una mujer tendida gritando. ¿Qué esperanzas pueden guardar los creyentes ante esa imagen? El ángel, símbolo de protección está desesperado por la desgracia que no pudo evitar. Nunca vamos a ver a un ángel, pero cualquier creyente conoce el significado de esa imagen y cree en ella como símbolo de protección. Artemio, al representarlo sufriendo y desesperado expone otra manera de ver ese símbolo hiper-codificado, cuestionando las instancias de fe.

Además de proponer las posibilidades de nuevas formas de existir, tanto la gráfica, la poesía, como otras formas artísticas, proyectan un estado del alma, cada una con sus respectivas formas estructurales. Northrop Frye habla del concepto de *mood*, refiriéndose al estado del alma que provoca la unidad de cualquier obra artística. «Las imágenes no plantean nada, no indican nada, pero al apuntar una

hacia otra sugieren o evocan el estado del alma que informa el poema»³¹



Artemio Rodríguez, *La Lotería VII*, 1999, grabado en linóleo.

El *mood* es un concepto extralingüístico que tiene que ver con la objetivación de un estado del alma a través de la obra artística. Conocer el estado de las cosas o encontrarse con lo real no sólo se da por medio de la razón, los sentimientos provocados o evocados por una imagen representada también cumplen esta función pues son parte de nuestra vida. Por ejemplo en el grabado de Edvard Munch titulado *El grito* nos transmite muy bien un estado de desesperación,

³¹ N. Frye, *Anatomy of Criticism* (Princeton 1957) Citado por P. Ricoeur, *La metáfora Viva*, p. 303

que muy probablemente alguna vez hayamos sentido o conozcamos a través de experiencias ajenas. El gesto del personaje, la boca abierta, los ojos desorbitados y el paisaje cubierto de líneas ondulantes que remiten a las ondas sonoras que quizá un grito como ese las provoquen, nos está hablando de un despliegue poético, de una forma de sentir. No es que se tenga que sentir la desesperación, sino es ver a la imagen como una evocación de ese estado del alma al que se refiere el grabado.

El juego de la interpretación consiste en desplegar el sentido de la imagen representada en la referencia del *mood*. «La creación de un objeto duro sustrae el lenguaje a la función didáctica del signo, pero para abrirlo a la realidad según el modo de ficción y del sentimiento»³² El vínculo que plantea Jakobson entre significación ambigua con la referencia desdoblada, explica bien la constitución metafórica que se da en la creación artística. Por ejemplo en el grabado *El grito*, la ambigüedad en la significación podría estar en interpretar a que se debe dicha expresión, las líneas en movimiento, el contraste del negro con el blanco ubican al referente como un grito de desesperación, pero eso más que percibirse en forma literal hay un contexto que condiciona a la imagen en el expresionismo alemán. Lo cual no está dicho directamente sino que hay que desdoblar los códigos culturales.

³² P. Ricoeur, *La metáfora Viva*, p. 303

Cuando la referencia del mensaje poético se toma en sentido literal hay un fracaso en la interpretación por impertinencia semántica. Ese fracaso dado por la impertinencia literal lleva al desdoblamiento de la referencia dando lugar a la verdad metafórica. Cuando hablamos de la cola en el supermercado, literalmente hay una impertinencia semántica. Pero al desdoblar el significado de cola encontramos la semejanza de longitud que existe entre una cola de perro y la gente formada haciendo una fila larga. Luego entonces entendemos el sentido figurado de la cola en el supermercado, dando lugar a una verdad metafórica.



Edvard Munich, *El grito*

Hablar por metáfora es decir algo de otro «a través de» (*through*) algún sentido literal.³³ Las paráfrasis de una metáfora no agotan su sentido. Este es interminable, al presentar cierta «fusión» entre el sentido y los sentidos; esto lo distingue del lenguaje no poético en el que el carácter arbitrario y convencional del signo separa, en lo posible, el sentido de lo sensible. Ya se vio que la representación de estados del alma es crear, metaforizar, pero cada representación artística tiene su propia manera de hacerlo.

El hecho de que exista una diversidad en cuando a formas de producción artística se debe fundamentalmente a dos principios básicos. Uno es la relación fenomenológica del ser artista con la del ser de la obra. Es decir una conexión espiritual y vivencial entre el mundo interno del creador y las formas materiales de creación. Cómo se relaciona el artista con el medio que ha elegido para su producción artística. El segundo principio es la relación conceptual entre el tema y la disciplina, "*cómo*" se *dice* lo "*que*" se *dice*. Los temas en el transcurso de la historia del arte a pesar de ser abundantes han sido recurrentes. Se sigue hablando del amor, de recuerdos, de cotidianidad, del juego, de la figura humana, etc.

El arte va más allá de la pura representación, busca por medio de las diferentes formas poder entender al mundo y conectarse con él. Por ejemplo, la figura humana en esencia es la misma, pero una

³³ Op. cit., p. 252

representación pictórica de un desnudo es tan opuesta a la de un grabado como a la imagen de un poema. La heterogeneidad en las artes se va adecuando a las necesidades del querer comunicar o expresar algo en un objeto artístico aumentando las formas de percibir.

«El «cómo» tiene un gran efecto en lo que vemos. Decir que «lo que vemos» es más importante que «cómo lo vemos» equivale a pensar que el «cómo» es inmutable. Cuando nos damos cuenta de que esto no es así, percibimos que el «cómo» a menudo determina «qué» es lo que vemos. (...)No se puede desechar el «cómo» y afirmar que lo único importante es el «qué», porque si se actúa de ese modo la visión estará predeterminada, responderá a dictados externos. El «qué» y el «cómo» no pueden disociarse; siempre es necesario preguntarse «cómo», tener en cuenta la manera en que se hace algo.»³⁴

La gráfica como disciplina artística tiene unas características esenciales que la distinguen de otras formas artísticas visuales, como la reproductibilidad, la matriz, la impresión y la esquematización de la imagen. Son estas características lo importante en la manera de crear o de rehacer a la realidad a partir de metáforas.

La denotación de la representación artística juega con una dualidad que no se contradice, se afirma en cuanto a la especificidad del lenguaje. Por un lado está el «cómo se dice» lo que se dice y por otro está en desdoblarse eso que se dice y «verlo como» otro. A esto se refiere

³⁴ David Hockney, Así lo veo yo, p.128

Wittgenstein³⁵ con «ver como». Cuando una obra se interpreta o se lee, entra la imaginación para poder activar ciertos sentidos de lo descrito o representado que no están presentes tal cual, pero se ven a través de.

Regresando al ejemplo del poema de Rimbaud y el grabado de Escher se puede ver claramente esta dualidad, ambos son lenguajes diferentes que nos hablan de un estado del alma. El modo en «cómo lo hacen» nos activa diversos tipos de emociones. Al describir un paisaje o representarlo para que a través de él veamos a la eternidad. Es «ver como» algo (un atardecer) otra cosa (al grabado) o es «ver como» la eternidad a un atardecer. Se cumple el juego de la metáfora que va del creador, al objeto y de éste a la interpretación. Siendo la metáfora más que una figura retórica, es una forma simbólica que plantea nuevos modos de conocimiento. No sólo se crea en el campo de la palabra, sino en cualquier manifestación artística y humana.

³⁵ Op. cit. P.282

3. La Gráfica, se describe a sí misma y representa al mundo.

Hablar de la gráfica como forma simbólica es pensar en la posible creación de símbolos. Todos los lenguajes tienen la capacidad de referirse al mundo simbólicamente. Cada uno lo hace a su manera, debido a eso existen diferencias consistentes entre el lenguaje verbal y el visual. Partiendo del concepto de denotación de Nelson Goodman: «denotar es referir» o, dicho de otra manera, se trata de que el símbolo “va más allá de él mismo”³⁶ La denotación en el lenguaje visual opera a través de la representación figurativa (*depiction*) y en el lenguaje verbal es por medio de la ejemplificación metafórica y predicativa (descripción). O como lo dice Goodman al final de su primer capítulo de *Languages of Art.*: “Lo que hemos hecho es subsumir la representación junto con la descripción bajo la denotación”³⁷. Dentro de la denotación representacional se encuentra la figurativa: pintura, grabado, fotografía, etc. Además de la no figurativa: como el teatro o la música.

La representación figurativa propia de la gráfica, más que copiar tal cual al objeto, busca aprehenderlo a partir de la creación de sistemas simbólicos que nos ayudan a rehacer la existencia. El realismo o la

³⁶ Alberto Carrillo C. *El concepto de interpretación en Goodman*, P. 59

³⁷ Op. cit. p.69

mimesis en la representación obedece a convenciones sociales que establecen los cánones de cómo se deben ver las cosas. La representación nos muestra al objeto porque se refiere a una parte de él pero no se convierte en el objeto real. Esta ecuación es más compleja en la ejemplificación metafórica, por que el grado de abstracción es mucho mayor. Pues lo denotado se maneja en el ámbito de conceptos y no de imágenes visuales, las cuales en apariencia son más directas porque hay un reconocimiento perceptual que no lo tiene la literatura. N. Goodman, dice: «Representación o descripción, según el modo de clasificar o ser clasificadas, son aptas para hacer o señalar conexiones, analizar objetos, en una palabra, para organizar el mundo»³⁸ Regresando al ejemplo de Rimbaud y de Escher; el poema denota a partir de la descripción y el grabado por medio de la representación, en ninguno de los dos la denotación es una copia fiel de la naturaleza. Lo importante en la denotación es la especie denotada, cómo se clasifican o se ejemplifican las cosas. En el grabado de Escher está representada una playa. El paisaje podría ser muy diferente lo cual cambiaría toda la intencionalidad en la lectura, pero al representar la playa como lo hace, crea conexiones con el concepto de eternidad, tal como lo aborda Rimbaud. Es ahí donde la transferencia de esa posesión del predicado «eternidad» en la representación, instaura una verdad metafórica. Así lo metafórico no

³⁸ Ricoeur, Paul. Op. cit., p.307

sólo denota un cambio de sentido en lo descrito, sino también denota a través de la representación estados del alma (*mood*).

El grabado llegó a un punto de la tradición donde ya no es posible seguir usándolo como un medio de representación únicamente. Si tiene algún sentido usar al grabado como disciplina artística es entendiendo la construcción interna de su especificidad. Partiendo de su esencia se podría proponer algo más allá de un mecanismo técnico de reproducción de imágenes.

Cuántas imágenes existen en la actualidad, y cuántas resignificaciones les vamos dando cada vez que las utilizamos. Hablando de varias disciplinas de las artes visuales como la foto, la pintura, el grabado, la escultura etc. (sin caer en generalidades que incapaciten el sentido que tiene la producción de la imagen), cabría la pregunta sobre ¿qué pasa con las disciplinas respecto a la imagen en el arte contemporáneo? Se usan como medios de reproducción de imágenes o se presentan a si mismas. ¿Qué tanto se puede usar a las imágenes sólo como medio para que las disciplinas se presenten? Sería como invertir las cosas escoger alguna imagen o un tema singular y utilizarlo para que en este caso –la gráfica- pueda ser representada por la imagen. El juego que se establece aquí es engañoso porque confunde el sentido real del discurso: ¿qué es lo importante la imagen o el medio?

Si podemos elegir un tema y ese tema decirlo con dos medios diferentes ¿nos provocaría la misma sensación? Revisando las diferentes manifestaciones que ha habido a lo largo de la historia se puede ver cómo los medios que se han utilizado, han modificado su estructura interna para poder manifestar de manera más cercana esas relaciones del pensamiento con el imaginario mental. Yo creo que si fuera tan fácil definir las cosas y transmitir la subjetividad del pensamiento no tendría ningún sentido la diversidad de lenguajes. Si la palabra tiene sentido dentro de la frase que compone el discurso, las formas en gráfica tienen sentido a partir de la especificidad de esta disciplina.

El lenguaje verbal tiene la capacidad de deslizar lo literal a lo figurativo propio de la creación metafórica. Esta capacidad en términos generales se puede aplicar a cualquier signo sin reducir la noción de cambio de sentido propio de la metáfora únicamente al nombre o a la palabra. En el caso del grabado una serie de manchas o incluso la pura técnica bastan para transmitir alguna idea o sentimiento metafóricamente, pero necesitan, al igual que la palabra de un contexto que las ubique. Por otro lado un rasgo discursivo que está implícito prepara el camino de la semejanza: todo el sentido metafórico es mediato por ser un signo construido, la palabra en su sentido literal es un signo inmediato. Por lo tanto cualquier

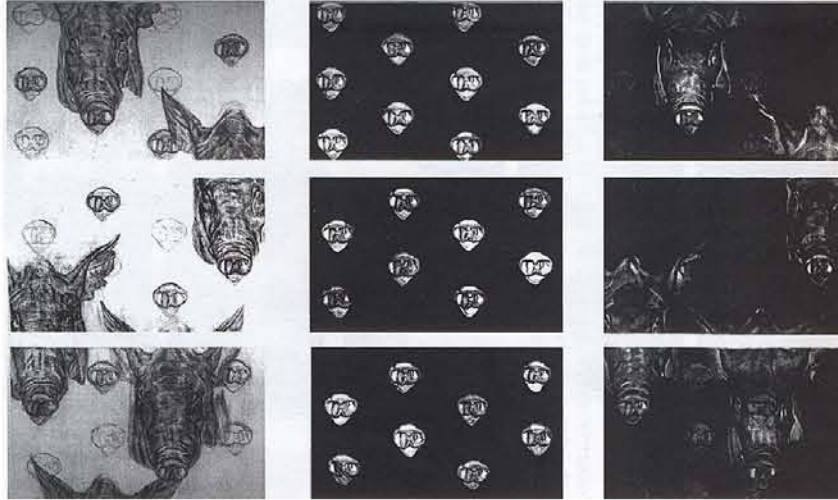
manifestación de signos capaces de crear metáforas que promuevan la polisemia, es un lenguaje.

Lo importante ahora es explicar cómo opera la representación y como lo hace la descripción, en un mismo lenguaje.

Cuando se habla del elemento icónico de la metáfora se hace referencia a algo que está oculto, que no se presenta ante los ojos pero se describe a través del lenguaje verbal. El juego metafórico es un ir y venir creativo: es en este movimiento pendular en donde lo descrito pone de manifiesto al objeto ausente. ¿Pero qué pasa con los lenguajes visuales dentro de este juego? Fungen como mediadores entre lo representado y lo real. Siendo esta función mediática la que me interesa resaltar, pues se convierte en un símbolo en sí mismo. El grabado representa y lo representado describe la especificidad del grabado.

Por ejemplo en el grabado de Rafael Ruiz Moreno, "*Taco de Trompa*" a pesar de que está representada la cabeza y la trompa de un cochino, el grabado no es el retrato de un puerquito, tampoco es un dibujo sobre la anatomía del cerdo. El icono presente es lo que tenemos nosotros para entablar un diálogo con esa obra. Si pensamos en la gráfica como el lenguaje utilizado y nos fijamos en la repetición impresa de la placa resultan ser cuestiones técnicas que implican un proceso de reproductibilidad de lo que nos está hablando dicha obra. En este caso tal es la irrelevancia de la imagen en el mensaje. El cerdo es la

representación figurativa, que al imprimirla varias veces conforma un tapiz. El cual describe el proceso gráfico de la reproductibilidad y la impresión. Dicho desdoblamiento no es evidente a simple vista. Está presente metafóricamente. Rafael al imprimir varias veces la placa y acomodar las impresiones de tal manera que la imagen corresponda a un tapiz; es una forma creativa y sutil para hablar de una parte sustancial de la gráfica.



Taco de trompa, Rafael Ruiz.

Aunque el grabado siempre se utilice para representar algo, independientemente del grado de iconicidad que la representación pueda tener, como lenguaje tiene la posibilidad de describirse o descubrirse en su proceso. Esta idea puede quedar más clara si se piensa en literatura, ¿cómo son utilizadas las palabras cuando se trata de un poema o de un ensayo? La composición determina la diferencia, no las palabras, pues en ambos se utilizan las mismas. Es justo en la composición donde cualquier lenguaje se describe a sí mismo, además de denotar la realidad.

Desde un punto de vista semántico un lenguaje se puede analizar de dos maneras; primero la construcción discursiva que funciona literalmente describiendo al objeto o a la situación designada; la segunda forma es icónicamente, es decir en términos de la representación cuando designa de manera indirecta lo semejante de otra cosa o situación. La presentación icónica posibilita el poder de elaborar a partir del desdoblamiento literal una estructura paralela, la descriptiva y la representada. Esta capacidad de la metáfora tiene dos grandes cualidades que la diferencian de los otros tropos dándole un lugar genérico en el lenguaje figurado. Por un lado extiende el vocabulario, dando nuevas formas de nombrar a los objetos y por otro resalta cualidades de los objetos que dichos por su sentido literal no se perciben, como el color, la textura, las sensaciones, etc. aumentando

las posibilidades de sentir el mundo. La función poética abre un caudal en los lenguajes para poder ir más allá de la referencia.

La descripción y la representación más que ser dos cosas distintas que operan en campos separados quiero presentarlos aquí como las dos caras de una moneda. Siempre que se habla de descripción se da por hecho el entendimiento del lenguaje verbal-escrito y a la representación se le sitúa para fines visuales. Cuando representamos alguna cosa, siempre va a estar determinada por el medio de representación. El cual va a definir lo que en el apartado anterior desarrollé: el "cómo esta hecho o dicho" algo. Las construcciones simbólicas que hacemos de la vida, se presentan de tantas maneras posibles, como lenguajes y modos de representación existen. El lenguaje preferido se describe a sí mismo, como si fuera una puesta en escena, el grabado representa a otro personaje, pero no puede ocultarnos su verdadera identidad.

El planteamiento de Henle³⁹ puede ser útil aunque se refiera al lenguaje verbal. Suponer que sólo con un enunciado completo puede haber referencia a una situación «simbolizando su icono» que es la representación visual de la cosa o el hecho en sí. Por ejemplo; si digo "muñeco" es obvio que me estoy refiriendo a algo. Pero el nombrar sólo resalta el significado parcial, sin decir nada más del objeto. Tomo

³⁹ Paul Henle, «Metaphor», en *Lenguaje, Thought and Culture* (Michigan 1958) c. VII, pp. 173-195. Citado por Ricoeur, op cit., p. 251-253

un fragmento al azar, *Del inconveniente de haber nacido*, en donde se encuentra la palabra muñeco denotada y dotada de significado diferente al que da la palabra aislada.

«Ese filósofo carece de compostura, o, para decirlo en la jerga filosófica, de «forma interior». Es demasiado elaborado para estar vivo o ser solamente «real». Es un "muñeco" siniestro. ¡Qué felicidad saber que nunca más volveré a abrir sus libros!»⁴⁰

Es en la composición del enunciado o de la obra gráfica en donde el significado adquiere sentido, por la articulación entre el medio, el contexto y la sintaxis. La semejanza de lo simbolizado con lo real reside en el grado icónico de la representación. Cuando lenguajes como el visual y el verbal buscan equivalencias en cuanto al significado de la denotación, es necesario que la iconicidad se aleje de la abstracción, y es precisamente en todos estos procesos donde la disciplina utilizada se describe a sí misma.

Cuando vemos un grabado, la imagen impresa nos está hablando de un hecho que puede ser hipotético o real pero está más allá de la representación, es decir, la referencia la buscamos en el mundo, en las experiencias, en los objetos. Es aquí donde el concepto de descripción adquiere sentido. Tal vez me facilite la explicación el utilizar una cuarta proporcional, como la planteada por Aristóteles;

La representación < es al lenguaje literal, como
la descripción < al lenguaje figurado.

⁴⁰ E.M. Cioran. *Del inconveniente de haber nacido*. P. 93

La representación a su vez tiene un sentido literal y otro figurado en el terreno de la referencia. La descripción en el lenguaje verbal en términos generales intenta hacer retratos hablados de espacios o cosas.

¿A donde voy con la descripción? Cuando un lenguaje visual simboliza a la naturaleza, en esa representación hay algo más. Está descrito el lenguaje utilizado. En un grabado la imagen hace referencia literal dependiendo su grado icónico, es decir, lo que se reconoce (un muñeco). Pero tiene una parte figurada en donde la referencia no es directa sino trastocada por algún tropo retórico, el cual puede ser el símbolo creado (el muñeco cómo alguien manipulable) o la descripción de la gráfica como la disciplina utilizada para habla de algo más (y de ella misma). Es así como el lenguaje se describe a sí mismo en el decir de la representación.

Paul Henle introduce su carácter icónico de la metáfora especificándola entre los otros tropos, para describir y representar algo con términos de otra cosa que se le parezca. Aquí Henle utiliza el concepto de icono creado por Charles S. Peirce, que se define por tener una dualidad interna que al mismo tiempo se supera.⁴¹ Así el discurso figurativo «lleva a pensar

⁴¹ "Un Icono es un Representamen del que Cualidad Representativa es una Primeridad de él en tanto Primero", dice Peirce, y más adelante añade: "Un Representamen por Primeridad nada más, únicamente, puede tener un Objeto Similar (...) La única manera de comunicar una idea directamente, es mediante un Icono". Es decir la relación de la representación visual es directa con el objeto real. El parecido de la representación depende del grado de iconicidad, es decir una fotografía de un coche tiene un grado

en alguna cosa considerando algo semejante; esto es lo que constituye el modo icónico del significar»⁴² Si se habla de un elemento icónico en la metáfora verbal este sólo está descrito, no se presenta mediante imágenes visuales: todo queda en el terreno lingüístico. Hablando de grabado el momento icónico es visual y mental, por un lado la imagen representada existe, por el otro el lenguaje está haciendo una traducción de iconicidad en la cual se describe como grabado, pero también como paisaje.

Para ilustrar estos conceptos y el proceso correspondiente, tomo una obra de Marcelo Balzaretti, titulada *Inadvertencia* en la cual utiliza referentes fotográficos transferidos al metal con la técnica del fotograbado. Con el proceso reversible que tiene la placa de grabado en metal hace una película de 16 mm. en blanco y negro. En la imagen vemos a tres personajes cargando un cayuco, los cuales aparecen a contra luz con un fondo grisáceo. En la segunda fotografía se alcanza a ver una película proyectando la misma imagen.

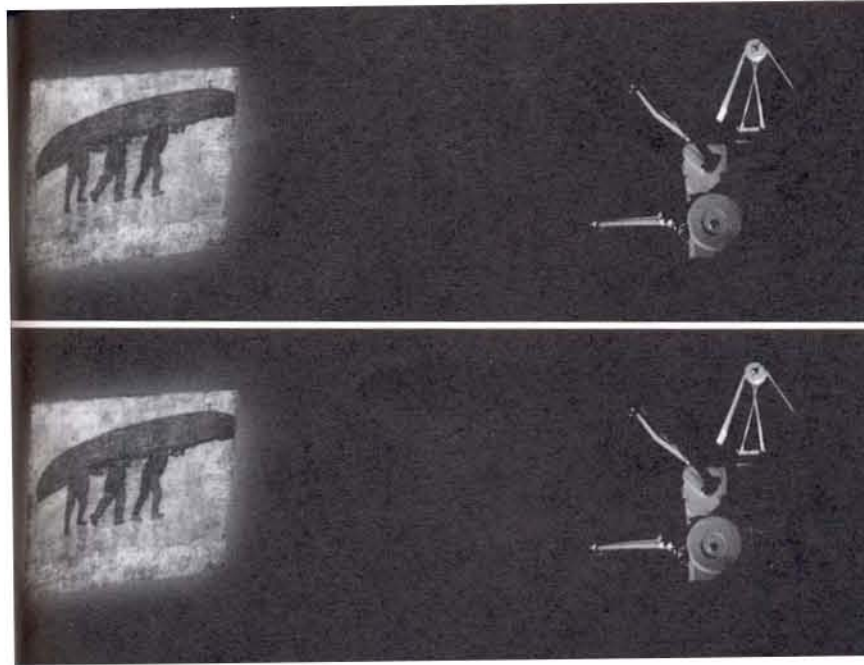
¿Qué representa la imagen? A tres hombres realizando la acción de transportar un cayuco: eso sería en la representación literal. Pero en sentido figurado ¿de qué nos está hablando la obra? ¿Por qué convirtió

mayor de iconicidad, que un dibujo del mismo coche. La cita de Charles Sanders Peirce ha sido tomada del Volumen II, *“Elements of Logic”, “Speculative Grammar”, Collected Papers*” Tomados del volumen: *Semiótica, memoria del primer curso, 1995*. Juan Manuel López Rodríguez. Capítulo *Semiótica del diseño gráfico, Icono, Índice, Símbolo*. p. 3

⁴² *Ibid.*, p. 253

el grabado en cine? ¿No podía transmitirnos el mismo sentido con la imagen impresa? Estas preguntas sin duda surgen del sentido figurado que tiene la obra, al desdoblar el sentido de la imagen.

Entendemos que quizás la obra hable del movimiento, pero no del movimiento de los tres hombres al realizar la acción, sino del problema del movimiento en la imagen visual, el cual está desarrollado a lo largo de la historia. Además, la propuesta es con dos disciplinas en las cuales el proceso de una representa el movimiento en la otra. La gráfica es una disciplina estática en cuanto a la imagen impresa y el movimiento sólo puede ir simulado. Además, el proceso de atacado que tiene la placa de grabado genera un movimiento secuencial explotado por Balzaretto al representarlo por medio del cine. A este respecto se puede ver muy claro cómo el grabado y el cine se describen en cuanto a su especificidad como lenguajes visuales a través de la representación icónica de los tres hombres. Tanto la descripción del medio como la representación de la imagen confluyen en la obra artística generando un discurso metafórico único.



Marcelo Balzaretti, *Inadvertencia*, 2000.

4. La interpretación o la contemplación en la gráfica.

Hoy me encuentro frente a un panorama del arte contemporáneo diferente al de ayer. Esta afirmación puede parecer obvia y carente de sentido, pero para poder entender la manera en que vemos el arte hoy en día, es necesario saber que las cosas han cambiado y van a seguir cambiando en su propio devenir histórico. Toda novedad está determinada por el tiempo, y es en el tiempo presente que hacemos que las cosas en la vida cambien convirtiendo al ayer en una nostálgica acumulación de objetos, conceptos, formas de ser y de presentar al arte. Tal vez la pregunta que se hace Umberto Eco sobre ¿hasta qué punto el arte, en su discurso abstracto, desligado de los viejos puntos de referencia, nos habla de un mundo posible que está aún por venir, o bien refleja la astuta adecuación –puramente formal– de un mundo viejo que se disfraza bajo nuevos ropajes?⁴³ O son ambas cosas, el arte sin premura cambia de posición conforme a la temporalidad histórica, es decir el arte va y viene en su discurso, trae formas de ser del pasado y proyecta paradigmas para el futuro, funge a la vez como raigambre de la tradición y como augurio cultural.

Toda obra de arte tiene dos momentos vitales que la confeccionan y la hacen transcurrir en el tiempo redefiniéndola; la creación y la recepción. El

⁴³ Eco, *Obra abierta*, p.63

objeto físico y conceptual, el desarrollo técnico, el amplio acervo histórico de obras y el artista se encuentran del lado de la creación. La recepción en cambio se da por la presencia de los objetos artísticos en lugares de exposición, sean públicos o privados, posibilitando la apreciación del objeto físico y un intercambio sensible e intelectual por parte del espectador, incluyendo también el bagaje histórico-cultural con el cual efectué la lectura. ¿Esta pareja dependiente es ajena al discurso artístico figurado por las instituciones que validan o caducan, proponen, nombran, critican y establecen las teorías propias de los movimientos artísticos? ¿No sería que la génesis de la obra de arte se establece más bien, por la posición triádica configurada por la creación, la recepción y el discurso artístico?

Sin el objeto artístico la recepción no tiene nada que hacer, por lo tanto la disertación no se da, pues es en la convergencia de ambas partes donde se fundamenta el discurso. La obra aislada se convierte en un objeto mudo, privado de sentido, pues necesita del espectador y del discurso para situarla dentro del contexto artístico.⁴⁴ En el presente ¿qué función tiene el discurso en el arte? Es a través de él que se

⁴⁴ Es importante señalar que cuando me refiero a la validación de la obra artística como lo estoy haciendo se situé en el contexto del espectador como voz hermenéutica y no a la obra como producto creativo del artista. Discutir sobre la aprobación de la obra en tanto acto creativo es meterse en camisa de once varas, ya que son problemas subjetivos del artista, siendo él, el único que finalmente puede validar e invalidar su creación.

valida la existencia de la institución, las teorías, las estéticas, las disciplinas, la historia, la crítica, los curadores y todo cuanto hable del arte, por lo tanto, una obra aislada de todo esto es un objeto sin precedente. Pero todo esto sin obras, tampoco es nada.

Reiterando lo dicho corrijo la primera afirmación; toda obra de arte como objeto de cultura está constituida no por dos, sino por tres momentos indispensables e inseparables entre sí: la creación, la recepción y el discurso.

Este apartado concierne a la parte receptiva de la obra gráfica, la cual al igual que el objeto artístico ha tenido diferencias al presentarse, dependiendo de factores culturales determinados por las convenciones. Esto quiere decir que la manera de presenciar una obra artística está ligada a las formas de ver y entender el mundo. Estos supuestos se han modificado por constantes rupturas en el conocimiento humano. Aquí me interesa marcar la diferencia que existe entre contemplación e interpretación, ¡si es que la hay!

Empezaré por tratar de entender qué es contemplación. En términos semánticos quiere decir momento para la expectación, mirar pensativamente. Esto es un acto que ha ido de la mano con la obra artística, como la pintura y la gráfica tradicional. ¿Por qué? El acto de procurar un momento de recreo que conlleva un ejercicio profundo del pensamiento, asume el supuesto de la serenidad, el silencio, un tris físico de pasividad, pues no se puede contemplar con esmero

estando en movimiento. Si estoy frente a un paisaje no me queda más que mirar con mesura el panorama que me ofrece la naturaleza, si bien es un espacio real, tridimensional en el cual puedo circular. Al verlo tomo la posición de contemplador, tal como lo haría con un grabado de Rembrandt. Una puesta de sol transcurre, no la puedo asir y mucho menos frenar, sólo observarla detenidamente y quedarme con la esencia sutil que la contiene, "eso es aspirar el aura"⁴⁵

La famosa concepción del *aura* a la que se refiere Walter Benjamín señala dos momentos: uno es el lugar hegemónico que ocupa la obra de arte en la cultura occidental generando un ambiente de sacralidad cultural y el otro momento radica en ser hasta entonces un objeto único e irrepetible. ¿Qué pasa cuando los medios técnicos de reproducción modifican el carácter irrepetible de la obra, lo cual nos obliga a aprender nuevas forma de ver un objeto artístico? En este sentido la contemplación era pertinente para las obras irrepetibles por la razón (en términos de la puesta de sol) de que sólo hay un momento único para poder estar frente a ella. Con momento único me refiero a la incapacidad de ver a la obra todo el tiempo a menos de adquirirla. Si bien el grabado no es una obra única, pienso en los grabados de Durero, o en los del taller de la gráfica popular y considero que el aura sigue existiendo por la incapacidad de reproducir la claridad

⁴⁵ Walter Benjamín, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, p.24

técnica de la obra en otros medios como la fotografía, tal como pasa con la pintura, además de que el tiraje no es extenso, o las probabilidades de adquirir una copia fiel en estos momentos se vuelven muy complicadas y con precios elevados.

No quiero hablar de contemplación en términos de unicidad, sino del momento pasivo que ésta implica y de los cambios sustanciales que ha sufrido el arte que nos llevan como espectadores a modificar la manera de presenciar la obra. Si pensamos en una instalación, en un video o en cualquier manifestación artística contemporánea, las cuales tienen como exigencia la participación tanto física como intelectual para poder entablar un diálogo con el espectador, mi pregunta estaría en cuestionar ¿en qué medida hay todavía lugar para la contemplación? Una respuesta asequible sería; ¡claro que hay un lugar! el que siempre ha tenido, el lugar en el interior del alma, la reflexión un tanto pasiva para observar la pintura, la gráfica, o cualquier manifestación del arte contemporáneo.

¿Si tiene el mismo lugar de siempre? Pensemos en la contemplación como un estadio interior, subjetivo. La diferencia se halla en el tiempo, en términos metafísicos el tiempo es el mismo desde siempre, pero la concepción que actualmente tenemos del tiempo es otra, más rápida. Que han hecho todas las tecnologías de la comunicación sino reducir las distancias lo cual nos hace recibir las noticias en el instante.

Con dicha conclusión sugiero otra pregunta: ¿contemplar sería lo mismo que interpretar? Cuando pienso en el arte como un juego que implica el movimiento de los jugadores, o la participación de ellos, la contemplación queda en una posición pasiva, pensativa, tal vez, en la forma primaria de acercarnos a la obra. Llego a un lugar y veo un grabado; acto primero, un estado de contemplación, observo las formas contenidas, las texturas, el color, me acerco y me alejo y en esa concentración empiezo a cavilar una serie de preguntas; acto seguido, trato de contestarme, o mejor dicho, dejo que la obra lo haga, juego con ella y accedo en una fase de actividad creativa, en donde el significado de la obra lo reconstruyo con ella, dejando de lado la contemplación inductiva a este juego hermenéutico.

«La reproducción mecánica no siempre es tan *mecánica* como pudiera parecer, y en este sentido discrepo de Benjamín. ¿Cómo consiguen algunas personas hacer mejores reproducciones que otras? En primer lugar no existe la copia perfecta porque cada copia es una interpretación, cada una difiere en algo de las restantes»⁴⁶

Así como cada copia adquiere un carácter individual la subjetividad en la interpretación toma la delantera, pues podemos como seres humanos aprender, teorizar, observar, sentir pero nunca vamos a poder desprendernos de nosotros mismo para ver, aprender o sentir.

El segundo paso de este apartado está en conceptualizar una manera global de la hermenéutica, dentro de las diferencias sustanciales que a

⁴⁶ David Hockney. Así lo veo yo. p.10

presentado en su devenir histórico. Cuando Ricoeur se refiere al conflicto de las interpretaciones tiene bien entendida la historia discordante que ha obtenido la hermenéutica. Por un lado está el concepto de *Peri Hermeneias* de Aristóteles, concepto al que determina como el camino "largo", posteriormente se encuentra la exégesis bíblica correspondiente al camino "corto". El propósito de Ricoeur en este apartado que titula "El conflicto de la Interpretaciones" es extraer o conjugar un concepto hermenéutico en el cual pueda condensar la esencia interpretativa particular del psicoanálisis freudiano. A partir de sintetizar las posturas filosóficas existentes y extraer los puntos que confluyan en una posición hermenéutica nueva. En la interpretación de los sueños Freud formula la siguiente hipótesis: el relato que el psicoanalizado conforma de sus propios sueños es una interpretación de los símbolos que albergan en el inconsciente del paciente. Es en este acto interpretativo de relatar el hecho donde se comprende la cura psicoanalítica.

¿Qué dice Aristóteles en términos de interpretación? Ricoeur parte del segundo tratado del *Organon* llamado *Peri Hermeneias*, de la interpretación. En donde Aristóteles se refiere a la *hermeneia* desde una perspectiva lógica y con bases semánticas. Para Aristóteles es interpretación desde el sonido emitido por la voz cuyo significado es reconocido, hasta el momento en que podemos nombrar algo, pero la interpretación más profunda se da en la frase, es decir el *logos* con el

que nombramos y decimos algo más allá de eso nombrado. La *hermeneia* es así el sentido completo que se extrae del *logos*. Aristóteles establece dos tipos de *hermeneia*: en un sentido completo, la significación de la frase y en un sentido lógico, estricto la susceptibilidad que tiene la frase de ser verdadera o falsa, dicho de otro modo proposición declarativa.⁴⁷ La voz significativa es interpretación en la medida en que el nombre es la mediación que tenemos nosotros los seres humanos con la cosa,⁴⁸ la necesidad de interpretar se da por la distancia existente entre la significación y lo real. Aquí entra el verbo como parte importante de la significación de las cosas y en ese sentido la frase completa es lo que significa y a su vez lo que se interpreta, porque el nombrar aislado sólo señala al ser, pero no dice nada más de él, por esta razón para que haya la posibilidad de interpretación es necesario que "algo diga de algo".

El problema medular que le interesa a Aristóteles se encuentra en las proposiciones verdaderas o falsas del discurso, pero no en el sentido de lo hipotético y lo real, sino en la posibilidad que tiene la significación de tener más de un sentido. Desde un punto de vista lógico y ontológico la multiplicidad no es posible ya que para que "algo diga de algo" es necesaria la univocidad semántica, abriendo

⁴⁷ *Ídem*, p.23

⁴⁸ La mediación se da en términos del símbolo en Cassirer. «La idea dominante continúa siendo la de signo convencional; es el intermediario establecido entre el pensamiento y el ser lo que nos sitúa en el camino de Cassirer. *Op cit*, Paul Ricoeur, nota al pie, 1, pp. 22,23.

vías a la comunicación, tal como lo plantean los argumentos sofisticos: "No significar una cosa una, es no significar nada en absoluto"⁴⁹ Aristóteles no comparte esta idea de univocidad en tanto que el ser a pesar de ser uno se dice de varias maneras. La predicación per se usa la multiplicidad como categorías, en tanto que;

«entre las significaciones múltiples del ser, una filiación que, sin proceder de la división de un género en especie, constituya sin embargo un orden. Este orden es un orden de categorías en la medida en que él es la condición de posibilidad de la extensión ordenada del campo de la atribución. La polisemia regulada del ser ordena la polisemia desordenada de la función predicativa»⁵⁰

le ayuda a dirigir el sentido a una referencia primaria, haciendo juicio a «la noción de ser, como se ha dicho recientemente, no es sino "la unidad problemática de una pluralidad irreductible de significaciones"». ⁵¹

⁴⁹ Citado por Ricoeur, (Met., 1006 b 7.) *Ídem*, p.24

⁵⁰ Paul Ricoeur, La metáfora viva, p.341

⁵¹ Citado por Ricoeur, (Aubenque, *Op. cit.*, p. 204) en Freud: una Interpretación de la cultura. p.25

Partiendo de lo dicho, Ricoeur ve la posibilidad en el planteamiento aristotélico de "decir algo de algo" de abrir un camino profundo en la interpretación en cuanto a la pertinencia de las significaciones de múltiples sentidos. Por otro lado se encuentra la exégesis bíblica⁵² como una forma interpretativa que tiene como desventaja; la referencia hacia una autoridad, sea de cualquier tipo y el ser una ciencia escrituraria reduciendo la interpretación únicamente a los libros. Pero a pesar de esto, Ricoeur encuentra un camino substancial en esta ciencia que a mi parecer es de sumo valor actualmente para el análisis de la obra de arte; la noción de texto, que Roland Barthes desarrolla bien:

"Al igual que la ciencia einsteiniana exige incluir la relatividad de los marcos de referencia en el objeto estudiado, así, la acción combinada del marxismo, el freudismo y el estructuralismo exige, en la literatura, la relativización de las relaciones entre el escritor, el lector y el observador (el crítico). Frente a la concepción tradicional de la obra, que durante mucho tiempo se ha entendido en un sentido, por así decirlo newtoniano, se manifiesta ahora la necesidad de un nuevo objeto que ha surgido del deslizamiento o inversión de las anteriores categorías. Este objeto es el texto."⁵³

⁵²Ciencia que se ocupa de la interpretación de los textos en particular los de la Biblia, en ellos se elaboraron conceptos como analogía, alegoría y sentido simbólico.

⁵³ Roland Barthes, *De la obra al texto. Arte después de la modernidad*. Pp.169-170



Los 36 cuadritos que aparecen en las esquinas de este número fueron una idea propuesta por Jan Hendrix, quién heredó de la pintura flamenca el gusto por el paisaje evocativo, que llevó al terreno de la gráfica, logrando efectos sublimes por su sencillez. Obra creada ex profeso para la revista Artvance.



Cuando en la Edad Media se habla de la *Interpretatio naturae* tomando metafóricamente a la naturaleza como si fuera un libro susceptible a ser interpretado, la noción de escritura es aventajada por la de texto. Spinoza da un gran salto en la concepción de la exégesis al plantear que la hermenéutica de la escritura sea en sí misma, como lo ha sido la interpretación de la naturaleza. Freud en la *Traumdeutung* (La interpretación de los sueños) acude a la noción de texto, en la medida en que el sueño sólo puede ser interpretado cuando es relatado y analizado creando un texto pertinente. La analogía entre análisis y exégesis está en la sustitución que se hace al comprender algo.

Considerando la contigüidad entre Freud y Nietzsche apuntada por Ricoeur, los conceptos de interpretación y comprensión se centran en “una nueva posibilidad que ya no es ni el error en un sentido epistemológico, ni la mentira en sentido moral, sino la *ilusión*”.⁵⁴ En Nietzsche la verdad y el error se encuentran sometidos a la voluntad de poder, donde la problemática de la ilusión se manifiesta en el comprender como principio fundamental de la hermenéutica moderna. Freud situado en la exégesis, ve “todo conjunto de signos susceptible de ser considerado como texto por descifrar; así, pues, tanto un sueño, un síntoma neurótico, como un rito, un mito, una obra de arte o una creencia”.⁵⁵ La definición de una hermenéutica incurre en la problemática que se desvía de la búsqueda de un concepto general, situándose en una doble posibilidad existente en el lenguaje: la voluntad de sospecha y la voluntad de escucha. Esta dualidad habita en la cultura por ende en el lenguaje, es el movimiento social el que hace que el sentido se desmitifique y restaure. Cada generación llega con cargas de significación del pasado las cuales rompe, modifica o resignifica para poder establecer nuevos bríos en las formas de ver y pensar la realidad. Esto es provocado al sospechar del funcionamiento de estas convenciones a partir de escucharlas, entenderlas y asimilarlas. Es así como los

⁵⁴ *Ídem*, p.27

⁵⁵ *Ibid.*

símbolos de la cultura y sus sentidos, son interpretados. La sospecha más que descalificar cuestiona la labor de las cosas a partir de una posición de escucha. Recolección de sentido y ejercicio de la sospecha son las dos caras de una moneda, «creer para comprender, comprender para creer, la máxima es el “círculo hermenéutico”»⁵⁶ Según Hans-George Gadamer la lectura que se debe hacer para poder llegar a comprender de fondo un texto, una obra o cualquier tipo de manifestación es necesario plantearla como respuesta a una pregunta. La dialéctica existente entre preguntar y responder es un acto cotidiano de comprensión y conocimiento entre personas, pero cuando se trata de la obra de arte y la relación de ésta con el espectador, es sustancial pensar en qué tipo de preguntas nos pueden inducir a esta comprensión. Cuando veo por ejemplo el grabado de Escher de la flor de pascua, puedo preguntar y responder por los elementos que lo integran, pero ¿ahí encontraría una respuesta adecuada para la comprensión del grabado? O es necesario ir más allá de los elementos iconográficos que lo integran, en palabras de Gadamer: «¿No es acaso, antes bien, la atmósfera que hace hablar a un misterioso paisaje y que para el historiador de arte, constituye el significado de este cuadro en curso de la historia de la pintura occidental, lo que se vuelve algo “comprendido” para nosotros, cuando nos quedamos como electrizados al mirar este

⁵⁶ *Idem.* p.29

lienzo?» siendo así «¿Qué pregunta debemos alcanzar para poder decir: “ahora lo he comprendido mejor”?»⁵⁷

Tal vez la pregunta que tenga que hacerle al grabado reside en una primera pregunta; ¿qué es lo que quiero del grabado? Se puede extraer el contenido iconográfico a partir de una lectura visual de los elementos que lo integran, como si lo estuviéramos deletreando, pero ¿qué nos dice el grabado además de lo iconográfico? Para poder llegar a esta comprensión no es suficiente con preguntas y respuestas. Es necesario saber leer al grabado y dejarlo hablar. En principio llegamos a una definición básica de la hermenéutica. Saber leer una obra «no es contemplarla, sino ir a ella, darle vueltas, entrar, y, dando pasos, construirla para nosotros, por así decirlo»⁵⁸

Para poder leer una obra artística, un poema o un grabado es necesario instaurar un método, es decir elegir un camino de acceso en el enmarañado camino de la construcción semántica. En el libro *Estética y hermenéutica*, Gadamer desarrolla un concienzudo estudio sobre la relación que existe entre las obras de arte y su relación con lo lingüístico en tanto ambas instancias tienen la capacidad de crear símbolos los cuales hablan algo de algo. Es así como el concepto de técnica cumple una función muy importante en la relación grabado-hermenéutica. Cuando Heidegger dice:

⁵⁷ Hans Georg Gadamer, *Estética y hermenéutica*, p. 258

⁵⁸ *Ídem.* p.259

«...*technê* no significa ni oficio manual, ni arte y mucho menos lo técnico en sentido actual, puesto que no significa nunca ningún tipo de realización práctica” Para este pensador *technê* significa ante todo una forma de conocimiento, de saber, “una manera de traer delante lo ente, en la medida en que saca a lo presente como tal fuera del ocultamiento y lo conduce dentro del desocultamiento de su aspecto; *technê* nunca significa la actividad de un hacer»⁵⁹

Regresando al apartado anterior, donde me refiero a la descripción de cualquier lenguaje visual, mediante la representación de una imagen, puedo realizar una conexión perfectamente con esta idea de Heidegger sobre la técnica. El grabado o cualquier disciplina artística no es una mera posibilidad técnica para hacer cosas bonitas, sino que su estructura es mucho más compleja. La técnica implica reflexionar sobre su especificidad y sobre la articulación de los signos implicados para desocultar lo profundo.

Al ver un grabado no basta con atender a los elementos icnográficos presentados en la impresión para poder comprenderlos sino que es sumamente importante ver la manera en que están presentados esos elementos, es decir si las imágenes están compuestas a base de líneas, manchas, grises, etc. Es necesario comprender cómo estos elementos se articulan para significar, ya que la primera impresión es

⁵⁹ Martín Heidegger, *El origen de la obra de arte en, Caminos de bosque*, Madrid Alianza, 1995, pp.50-51, citado por Juan Martínez Moro, *Un ensayo sobre grabado*, p.51

la imagen, ¿pero esa imagen cómo está constituida? Veamos como ejemplo la xilografía de Franz Gertsch; la imagen representa el agua, no se puede ver si es un charco, un lago o el mar, pero si se ve el movimiento del agua, los reflejos y alguna ramita en la parte inferior izquierda. ¿qué es lo importante de la imagen, la representación del agua o la manera en que esta hecha la imagen? Si hubiera sido una fotografía la lectura de la imagen estaría en otro lugar. Pero el hecho de ser madera y gubias en un resultado hiperrealista encierra una serie de cuestionamientos técnicos que sin duda el artista llevó a sus últimas consecuencias.

El objeto artístico se presenta a sí mismo mediante la técnica, dicho por Gadamer la técnica es la capacidad espiritual de llevar a cabo la idea.⁶⁰ Cuando leemos una poesía, además de sentirnos cautivados por lo que dice el poema, nos llama la atención la manera en como fue escrito, su sonoridad, el ritmo, la creación metafórica, del mismo modo un grabado nos habla del mundo de una manera que sólo el sabe hacerlo. Cuando yo desarrollo mi obra gráfica no puedo pensar únicamente en lo que quiero representar, no puedo dejar a un lado el medio técnico que decidí utilizar, pues este tiene como todo lenguaje una construcción específica que me incide en lo que quiero decir. Todo el arte y todas las formas de manifestación humana han sido afectadas por la manera en que se han presentado, si bien nos

⁶⁰ H. G. Gadamer. *Op. cit*, p.286

movemos por convenciones culturales establecidas por el lenguaje, las formas que han ido existiendo para la representación van modificando las presencias cósmicas. Si atendemos a la historia del arte ¿cómo es que se dan las correspondencias entre los discursos artísticos y las técnicas elegidas? Acertadamente lo señala Martínez Moro, entre;

«...las técnicas de grabado, y la inclinación o preferencia que ciertos movimientos y tendencias artísticas muestran por ellas. Este es el caso de los vínculos y deudas entre el Expresionismo Abstracto y la moderna creación litográfica; del Pop, el Op y los estilos *hard-edge* y la serigrafía; del Informalismo y el aguafuerte o las técnicas aditivas; del arte conceptual y su relación con la litografía y el offset; o del Expresionismo y el Neo-expresionismo y el grabado en madera»⁶¹

En la actualidad, ¿cual sería la correspondencia artística con la gráfica? Es una pregunta difícil de contestar si atendemos a la pluralidad de manifestaciones, tendencias, lenguajes que están a la carta en el panorama artístico, si bien la globalización, contrariamente no propone una forma universal de manifestación artística, sino por el contrario permite la entrada tanto a las disciplinas que corresponden a los avances tecnológicos como a la permanencia de las minorías, en este caso de la gráfica. La razón de ser de este estudio es precisamente dar entrada a la posibilidad hermenéutica a una disciplina tradicionalmente desgastada por lo técnico en términos

⁶¹ Martínez Moro, *Op. cit.* p.55

peyorativos y no como una cualidad propia del lenguaje *per se*. La interpretación de la gráfica artística en México está determinada por dos círculos, según alcanzo a percibir: en uno se encuentra la tradición basada en el virtuosismo técnico, al cual pertenecen todas las instituciones que deben su estudio a esta disciplina en México, como el Museo de la Estampa y los concursos, las bienales de gráfica y las instancias educativas que han resignado ha esta disciplina a los límites de la estampa tradicional, que tiene reglas y formas de ser momificadas e indiscutibles. En el otro círculo aparecen apenas perceptibles en las esferas del arte contemporáneo, uno que otro artista grabador, uno que otro comentario en torno a la gráfica, una que otra propuesta, alumno o maestro interesados en esta disciplina como un ente comunicativo capaz de transmitir espiritualmente ideas del mundo.



Franz Gertsch. Sin título. Xilografía.

CAPÍTULO II.

LAS CARACTERÍSTICAS ESENCIALES DE LA GRÁFICA.

“En Enoshima, una pequeña localidad pesquera cerca de Tokio, las barcas salen cada tarde a la mar. Al regresar los pescadores seleccionan algunas de las piezas cobradas, las empapan de tinta e imprimen con ellas sus propios carteles. Los peces hacen las veces de nuestras planchas de grabado: la presión sobre el papel les permite transferir su propia imagen. Su tamaño, su silueta, la textura de sus escamas, la transparencia de sus aletas... Los pescadores sólo se permiten el retoque de los ojos, una licencia que me gustaría creer más emparentada con la magia y el juego que con la obsesión realista de fidelidad al modelo. A continuación, con una caligrafía grácil anotan la clase, el peso y el precio del pescado. Cuelgan el cartel en el interior de su tienda, junto a los otros muchos peces que ese día están a la venta y que van desapareciendo a medida que los clientes los compran y se los llevan. Este procedimiento tradicional, que recibe el nombre de *gyotaku*, no llama la atención en Japón; forma parte de modos populares del comercio implantados desde muchos siglos atrás.”⁶²

⁶² Joan Fontcuberta “El beso de Judas” Fotografía y verdad, p. 75



Después de leer la fantástica anécdota de Enoshima y cavilar en la metáfora motivada por la semejanza entre el proceso *Gyotaku* y la gráfica, resulta curioso pensar en las formas populares de comercializar y en la necesidad de divulgar cualquier producto hecho o adquirido por el ser humano para otro ser humano. Es evidente la utilización de la imagen como acto comunicativo y la impronta proporcionada por la gráfica para permitir la divulgación del producto y así seducir para su consumo. Pero en términos artísticos ¿qué habrá surgido primero la necesidad de manifestarnos como seres humanos o la premura de divulgar nuestros quehaceres? dicho de otro modo, ¿el grabado surgió para la manifestación artística o ésta lo utilizó para reflejarse?

Por los antecedentes históricos existentes se puede creer que el grabado surgió por el afán de crear y reproducir imágenes en las cuales estuvieran representados los quehaceres y *modus vivendi* de los humanos. Posteriormente valió como manifestación artística, para ensalzar e ilustrar el pensamiento y la naturaleza como referencia de vida.

Ahora bien, partiendo de esta primera cuestión sobre la técnica quiero desarrollar en los siguientes cuatro apartados mis experiencias como grabadora en cuanto a las etapas que considero fundamentan la esencia del grabado como un lenguaje artístico capaz de crear manifestaciones simbólicas independientes a cualquier otro lenguaje.

* Primero quiero plantear la dualidad que supongo imprescindible en mi desarrollo a partir de este lenguaje: la reproducibilidad vs. unicidad, y cómo se avasallan, complementan o separan en un grabado. Teniendo en cuenta que en la época actual la reproductibilidad ya superó cualquier tipo de consagración a lo único.

* Como segundo punto a tratar está la matriz y la impresión. Las partes del todo, de un todo que deja ver su negativo y positivo de sí mismo. No como la moneda que está el águila o está el sol, sino como algo que hace al otro, a la materia.

* En la tercera parte intentaré reflexionar sobre el tiempo y el espacio desde mi frontera particular. Pues me parece un tema muy interesante en el grabado, ya que como categorías del conocimiento

nos permiten ver, movernos y entender el mundo en el que vivimos pero siempre desde una perspectiva peculiar. Es un terreno altamente subjetivo, por la incapacidad o capacidad de medir el tiempo y sentir el espacio únicamente por nuestra percepción. Además no podemos desdeñar la tradición cultural de occidente que domina en esta percepción.

* El último tema a tratar en cuanto al lenguaje de la gráfica es el arte contemporáneo mexicano. ¿Qué pasa con el grabado? ¿qué opinan algunos artistas que se valen de esta disciplina para desarrollar su propuesta? Tendré en cuenta el aceleramiento de los medios de comunicación y de las tecnologías que reproducen el instante, sin ningún tipo de desgaste físico y con mucha mayor fidelidad.

5. Reproducción o repetición en la obra única.

La descripción del proceso *Gyotaku* exhibe la estrecha relación con el proceso de la gráfica a través de la analogía del pescado como matriz para reproducir la imagen y valerse de ella como anuncio de los pescados. Es una manera ingeniosa y eficaz de reproducir la imagen, logrando reunir tres momentos de metáfora: abstracción, generalización y concreción.⁶³ Además la poética que utilizan los pescadores, sin ser intencional, pues su fin no es crear poesía, logra captar el momento lúdico de la creación.

¿Cómo funciona la reproductibilidad en la gráfica artística? Si bien, no se trata de vender pescados como en el *gyotaku*, sería limitado pensar que únicamente es vender copias de la imagen grabada. Pero esto que ahora llamo limitación ha imperado en el desarrollo del grabado, pues su trayectoria siempre se ha unificado a la industrialización de la imagen en el campo de las comunicaciones y no es fácil pensar en desligar esto que en la actualidad sería una gran característica pues ahora más que nunca la reproductibilidad técnica de la imagen abarrota el mercado en el arte.

“Cabe reconocer la existencia de un doble estatus cultural que históricamente ha detentado el grabado: el artístico y el industrial, que según la época y la convivencia se han presentado

⁶³ Ver capítulo I, apartado 2, Pág. 15

ajenos o íntimamente relacionados. (...) en tal yuxtaposición de intereses se define una dialéctica de enorme potencial creativo. Autores como Richard S. Field consideran que en el caso de los nuevos medios e iconografías visuales que aparecen en el grabado contemporáneo, la imagen «...mantiene una relación de tipo sinérgico con el conjunto de la clase de objetos a la que pertenece: la información impresa». A esto añade que, desde el Pop, se ha producido una nueva forma de entender la obra gráfica impresa, no ya como producto de una nueva visión subjetiva del mundo según una estética más vinculada con la expresión personal del artista, sino como un «...examen profundo de los sistemas de representación de ese mundo»⁶⁴

Concientizar sobre la gráfica como un sistema capaz de generar formas simbólicas, más que representar imágenes, las cuales abundan, nos de la posibilidad de ahondar en la problemática de los lenguajes y de la posibilidad multicultural y transdisciplinaria en la que nos encontramos actualmente. Por tal motivo quiero reforzar la afirmación que arriba hice sobre lo lindante que puede ser ver al grabado únicamente como un medio de reproductibilidad y no como un fin. Al analizar las formas características de representación visual la reproductibilidad la veo como un sustrato perteneciente al campo de la retórica de la imagen, como una figura de redundancia para fijar el contenido visual.

Por ejemplo, pensemos en la reproductibilidad gráfica, más que en una cualidad utilizable con fines mercantiles, como en una característica

⁶⁴Richard S. Field, "Tendencias actuales" en, *El Grabado*. Barcelona, Carroggio, 1984. p.188. Citado por Juan Martines Moro, "Un ensayo sobre grabado", p. 29

procedente del proceso de dicho lenguaje, aprovechándola en la creación artística a la manera del múltiple como lo percibe Joseph Beuys cuando dice *"The idea of multiples is the distribution of ideas"*

Hablar de reproductibilidad en esta época puede sonarnos sin duda mucho más familiar que el concepto de obra única, incluso refiriéndonos a la misma pintura, porque si bien como objeto es único e irrepetible, aunque el pintor se proponga realizar una copia del mismo cuadro lo más cercana posible, ésta siempre va a tener diferencias.

«La obra de arte ha sido siempre fundamentalmente susceptible de reproducción. Lo que los hombres habían hecho, podía ser imitado por los hombres. Los alumnos han hecho copias como ejercicio artístico, los maestros las hacen para difundir las obras, y finalmente copian a terceros ansiosos de ganancias. Frente a todo ello, la reproducción técnica de la obra de arte es algo nuevo que se impone en la historia intermitentemente, a empujones muy distantes unos de otros, pero con intensidad creciente.»⁶⁵

Al parecer Benjamín estaba mucho más consciente de los cambios que se veían venir desde su época por lo medios de reproductibilidad técnica, de lo que actualmente estamos. Pero ¿qué es lo que marca la diferencia entre la cantidad de imágenes informativas que se reproducen por montones todos los días, de las imágenes que se reproducen con un sentido artístico?

El que un pintor pueda copiar una pintura a través de pintura, dista mucho de la imagen que se reproduce de esa misma pintura con otro medio

⁶⁵ Walter Benjamín. *La obra de arte en la época de la reproductibilidad mecánica*. P. 10

técnico, las propiedades, tanto matéricas, espaciales como temporales hacen de esa reproducción algo completamente diferente a la pintura. Lo único que queda es la imagen de ésta. La pintura copia se vuelve nuevamente otra obra única.

Con la gráfica sucede lo mismo: es igual de irreplicable el proceso reproductivo de la gráfica, porque nunca van a quedar dos copias exactamente iguales en todo el tiraje, es la esencia de la imagen lo que se reproduce.

¿Pero qué pasa si se piensa el concepto de reproductibilidad en otros términos? La reproducción de la obra de arte en el ámbito publicitario, de divulgación o de registro tiene niveles semánticos diferentes porque lo que se está reproduciendo no es la obra de arte sino la imagen de ella, el que podamos tener a *Las Meninas* de Velásquez en nuestra propia casa y del tamaño en que gustemos contemplarlo, se debe a los medios reproductivos que extraen de la obra de arte su fachada pero nunca el objeto en sí. De tal manera que se ha modificado la forma de ver, entender y crear objetos artísticos, pues la apropiación de imágenes y la reproductibilidad se han convertido en directrices creativas como antes lo era el espacio, la materia o la luz. No es que hayan dejado de serlo pero actualmente se han incorporado estas categorías por la posibilidad reproductora de los avances tecnológicos. El entusiasmo que se muestra en el concepto de apropiación de la imagen es de tal magnitud, que

pareciera una doctrina de reciclamiento del vasto pasado que nos pesa.

Estos cambios se debieron en gran medida a los avances tecnológicos como bien lo ha dicho Walter Benjamín en su ensayo "La obra de arte en su reproductibilidad técnica". El fragmento de Paul Valéry, más que epígrafe pareciera el detonador del ensayo de Benjamín ya que en esas palabras se alberga el discurso que ha sido base para entender el arte del siglo xx a nuestros días. Valéry dice: «Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son, desde hace veinte años, lo que han venido siendo desde siempre...»⁶⁶. En principio la concepción occidental de las tres categorías mencionadas había sido el sustento filosófico que daba cuerpo a las obras de arte, porque imaginarnos una obra sin su materialidad, espacialidad o temporalidad, era prácticamente imposible, pero el cambio producido por los avances técnicos repercutió en la conceptualización de las tres instancias cuestionando el ser del objeto.

En la actualidad se habla de un mundo virtual en donde el espacio se ha expandido a dimensiones virtuales que carecen de objetos sólidos, sin embargo estas nuevas formas de expresión existen como obras de arte. La presencia objetual de estas manifestaciones es a través de registros en donde se presenta la imagen de dicha representación.

⁶⁶ Paul Valery, *Pieces sur l'art*, citad por Walter Benjamín, "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica", p. 17

Por otro lado el *performance*, las instalaciones efímeras, las acciones etc. necesitan del registro casi siempre fotográfico para volverse objeto y permanecer en el tiempo. Así la concepción triádica se fue modificando en cuanto a la importancia de los valores. Espacio y tiempo son concepciones que se aterrizan en términos subjetivos y la generalización de ellas se debe a las convenciones culturales, por lo cual están expuestas al cambio. Tanto el espacio como el tiempo se presentan física y conceptualmente.

La materia por el contrario es un elemento físico que tiene propiedades sustanciales, Por ejemplo, la pintura difícilmente puede dejar de ser pintura y el barro, barro. Pero el cambio en la forma de entender el arte ha permitido el uso de nuevos materiales, soportes, mezclas y formas de ser. En este caso la materialidad de la obra de arte se manifiesta por un lado en el hecho físico y por otro en la imagen que la hace perdurar. La calidad de la imagen en los distintos modos de representación pertenece al campo específico de la materia dotando a la obra de símbolos referenciales insertos en la cultura.

Continuando con el epigrafe de Paul Valery, cuando dice que: "Es preciso contar con que novedades tan grandes transformen toda la técnica de las artes y operen por tanto sobre la inventiva, llegando quizás hasta a modificar de una manera maravillosa la noción misma del arte" Bajo estos lineamientos discursivos de las innovaciones tecnológicas me surge una pregunta: ¿qué pasa con las disciplinas tradicionales? o

para ser más específica y directa con mi tema de estudio ¿tiene sentido crear por medio de la gráfica, aun con las nuevas formas de reproducción?

La gráfica se definió desde hace mucho tiempo por su capacidad reproductible y reproductiva siendo el único medio capaz de copiar cualquier imagen "n" cantidad de veces. Después la tecnología se fue adelantando a cualquier proeza que pudiera hacer el grabado, generando todo tipo de maquinaria y compitiendo cada vez hasta encontrar la imagen más depurada y casi perfecta. Primero era el grabado en madera (xilografía), luego el grabado en metal (huecograbado) y en piedra (litografía), dando lugar a la imprenta, al offset, a las fotocopadoras, los faxes, las impresoras y con éstas toda la parafernalia tecnológica de las computadoras, cámaras digitales y un mundo virtual que me es difícil escribir por que lo relaciono con la manera en que San Agustín definió el tiempo, todo lo que en el instante haga ya es pasado. Así, con la tecnología y los nuevos procesos de reproducción, más me tardo en nombrarlos, cuando ya han sido aventajados por nuevas tecnologías. Inclusive la forma de ser del arte a utilizado todas estas tecnologías metamorfoseando los discurso artísticos. Por ejemplo: el video y la fotografía tienen la posición de obra, de registro de obra de acción, de narrar e incluso de inventar y descontextualizar. David Hockney trabaja con todas estas posibilidades y lo señala bien en la siguiente cita.

«Actualmente se están produciendo revoluciones en el campo de la imagen impresa que tendrán profundas repercusiones (...) Sea como fuere, deseo insistir en el hecho de que la tecnología de la impresión de imágenes puede utilizarse y está siendo utilizada como un medio de comunicación artística.»⁶⁷

Centrándome en la gráfica artística, tal vez su reproductibilidad adquiera sentido en otros términos, si la vemos como una parte de todo el proceso y no a las copias por separado, como producto final. ¿Qué pasa si separamos la imagen de la reproductibilidad? ¿si, en vez de que la finalidad de la gráfica sea la reproductibilidad de la imagen, ahora sea repetir muchas veces la impresión de la imagen para la construcción de un objeto? Es decir, convertimos la reproductibilidad en repetición de un objeto resultante y significativo para poder generar un tercero que entre en la dimensión del *múltiple*. Entendiendo al múltiple como la unidad generada por varios elementos ya sea similares o distintos.

Estos términos no son cosa nueva y mucho menos en el arte contemporáneo. Cuando entramos en terrenos del grabado o de la reproductibilidad técnica, forzosamente estamos hablando del crecimiento desmedido de la imagen visual. Para nosotros parece que es normal movernos en términos de imágenes visuales por la cantidad que cada segundo nuestros ojos perciben. Cualquier revista, espectacular, volante es la copia de una imagen que se ha

⁶⁷ David Hockney. Así lo veo yo. p. 10

reproducido una cantidad cifrable de veces con el fin de divulgar x información.

Cuando hablo en el primer capítulo de las *formas simbólicas* y pienso en la posibilidad un tanto ambiciosa de presentar a la gráfica artística como una de ellas, se debe precisamente a la integración semántica de sus características que la definen como lenguaje no discursivo. Con esto no trato de rechazar el carácter tradicional al que ha obedecido la gráfica por mucho tiempo, sino de abrir sentidos en la manifestación de esta disciplina.

Al hablar de repetición de la imagen impresa, en vez de reproductibilidad como el tiraje en el cual hay una independencia entre las copias, encuentro dos puntos importantes que se contienen a si mismos en los cuales es permeable la distinción que pretendo resaltar: Por un lado está la posibilidad de anular el tiraje ya que las copias resultantes se aprecian por separado, dándole valor únicamente a la imagen impresa. En la cual sí se alcanza a percibir las características matéricas del grabado y de la técnica *per se*, pero no el proceso que la repetición podría presentar. Por el otro si bien, la reproductibilidad contiene a la repetición, esta última reconoce la variación existente entre las copias y la manifestación directa del proceso porque en el múltiple se sugiere la existencia de su alma mater o sea la matriz ausente.

La reproductibilidad como se ha entendido por mucho tiempo en la gráfica tiene como finalidad la distribución de las copias aislándolas entre sí.⁶⁸ La repetición consiste en llevar a cabo más de una vez el mismo proceso, con el fin de integrar cada variable en un objeto único. Pero todo esto se presta a confusión, porque la palabra repetición no incluye en su definición la integración de las variables.

Es aquí, cuando toca hablar del múltiple, término proveniente del latín tardío *multiplus*, *multi-* 'muchos', lo que tiene varios elementos o partes, por ende serían contrario a lo único. Lo que me interesa es plantear el concepto de múltiple como un objeto artístico único e irreplicable tal como una pintura, contiene o mejor dicho abarca varios elementos creados a partir de la repetición de la imagen gráfica por medio de su reproducción. Sin que con esto la imagen resultante sea inmodificable, pues cada una de las veces de impresión pudo haber sido modificada la matriz, ya sea con atacados en caso del metal o al momento de entintarla, etc. Cada una de las impresiones forma una parte de la obra convirtiéndose en pieza única, anulando en sí misma la reproductibilidad con la cual fue creada.

⁶⁸ Esto no quiere decir que esté mal. Desde el punto de vista tradicional la matriz tenía la función reproductiva de la imagen. Ahora podemos ir más allá: para poder entender a la gráfica como *forma simbólica* es necesario percibirla en su totalidad, con todo lo que su proceso implica y no sólo por una copia del tiraje, pues en esa copia la importancia se centra en la imagen impresa y no en el lenguaje artístico, aunque la técnica siempre se manifieste.

Por ejemplo, la obra *Ten Lizes* de Andy Warhol, es una clara muestra de esto, pues a partir de una fotografía de Liz Taylor hizo la serigrafía imprimiéndola diez veces en blanco y negro sobre un fondo plateado. La función de este retrato es la de representar a un personaje famoso rodeado de glamour. Pero además hay una intención connotada entre el título y las diez imágenes dentro de un mismo cuadro y es precisamente hablar de la reproducción en términos de consumo masivo. Una estrella de cine es un individuo, por lo que referirnos a *Ten Lizes* en términos cuantitativos de diez iguales como si fuera objeto, resulta una ironía muy común viniendo del Pop como acción banalizadora provocada por la reproductibilidad masiva. Es la repetición la que permite esta posible lectura.

Al respecto dice Moro:

«...el grabado ha demostrado que existe la multiplicidad de lo único, al menos si consideramos lo único como la obra original, tal y como pueden ser los grabados de Durero, Rembrandt, Piranesi o Goya. Estos, en su multiplicidad, no han sido sólo obras maestras para la historia del grabado, sino para la historia y la estética de la cultura occidental. El valor de tales obras radica tanto en sus características plásticas como en la influencia directa que han alcanzado, y por ello son a la par obras únicas y múltiples.»⁶⁹

⁶⁹ Ibid. p.29



Ten Lizes (Diez Liz), 1963. Serigrafía y acrílico sobre tela, 201 x564 cm.

Es decir, si vemos una instalación, un objeto artístico o la propia obra gráfica que se encuentra conformada por una serie de elementos iguales, se podría decir que la composición es a partir de una estética de lo múltiple o en términos retóricos por la redundancia formal. Pero en ambos casos lo que se conforma es una unidad, por que el significado de la obra está en la totalidad de los elementos y no en las partes aisladas.

Otro ejemplo de ello es la instalación que realicé en el cuarto del hotel de paso "El Señorial" titulada *Clonación de Pérez*, la cual constaba de un cubo hecho con muñecos de cartón recortados formando cadenas de muchos de estos, cada uno tenía impresa una cara hecha en xilografía. El conjunto formaba un cubo rodeando al foco que estaba en el centro de la habitación. El propósito de la instalación era invadir toda la recámara pintada de azul cielo con las sombras que

proyectaban los muñecos, recordando el proceso de la gráfica en donde se incluye la matriz, la impresión y la reproductibilidad. Pero todo en sí conformaba una única obra.

En el mismo hotel de paso "El Señorial" Damián Flores participó con una pieza que coincide muy bien con lo que estoy diciendo. Tapizó el piso, el techo y las paredes de uno de los cuartos con carteles, como el que muestro, creando la ilusión o referencia a la invasión de propaganda de todo tipo que tapizan los postes y muros de la calle. Dejó un bonche de los mismos carteles en el suelo para que la gente los pudiera tomar.



Clonación de Pérez. Hotel de Paso, El Señorial, Centro Histórico, 2004

En ese sentido, el arte contemporáneo está lleno de obras que tienen en sí mismas la dualidad entre unidad y múltiple, ya sea como instalación, arte objeto o el conjunto de impresiones para presentar el proceso del grabado. Es así como la diferencia entre reproductibilidad y repetición se aplica: no hay una invalidación de términos sino un ligero contraste que se establece dentro de las semejanzas que acompañan a ambas definiciones. Repetición y reproductibilidad son dos manifestaciones del mismo proceso; la primera descansa en el múltiple como objeto artístico único⁷⁰ y la segunda en la copia como registro reproductivo de la imagen.

⁷⁰ "En esta nueva dialéctica lo único y lo múltiple se alimentan mutuamente, y su principal objetivo ha de ser

6. Matriz e impresión como estados del proceso.

Es aquí cuando toca hablar de dos componentes sustanciales del proceso de la gráfica: la matriz y la impresión.

¿Qué es la matriz? Placa, lámina, tabla, plancha, molde, negativo. Es tan surtido el repertorio de nombres con los cuales nos hemos referido a ella, pero es muy específica su función. Cuando uno comienza a grabar pasa por un proceso de readaptación en el modo de percibir las imágenes visuales. Primero hay que invertir la imagen para que en la impresión salga derecha; después hay que pensar en los contrastes, en escalas de grises partiendo del *blanco / negro*, luego las profundidades y los niveles tonales que se dan a partir de los huecos en la matriz. Por eso cada técnica de grabado funciona de diferente manera. En xilografía por ejemplo el relieve en la plancha de madera corresponde a los negros, y las raspaduras, lijadas, huecos, surcos van desde los grises más oscuros a los blancos del papel. Así la manera de pensar la imagen en el momento de trabajarla es a la inversa del proceso común de ver y de dibujar.

En el grabado en metal es diferente: los huecos, surcos, manchas que se hagan en la placa son los que van a ser atacados por los ácidos

la fecundidad innovativa" Juan Martínez Moro, *Un ensayo sobre el grabado* (a finales del siglo XX), p.31

correspondiendo a las partes profundas de la matriz en donde se deposita la tinta para fijar los negros y grises de la imagen. La superficie da la luz o las partes blancas de la impresión.

Es preciso aclarar que cada técnica propia del huecograbado tiene características diversas en cuanto a las texturas necesarias. Por ejemplo, hacer punta seca reduce la imagen a una serie de entramados de líneas de varios grosores con el fin de lograr una vasta gama de tonalidades. En la aguatinta se dan los efectos de manchas y texturas con barniz o resinas, las cuales protegen la placa del ácido. Aquí no hay incisiones con herramientas punzo cortantes, pero sí hay atacado.

En xilografía, por el contrario, las texturas, líneas, manchas se dan a través del modelado de la placa de madera con las gurbias. En litografía, el proceso, si bien lleva atacados de ácido, no hay incisiones en la piedra litográfica. La imagen se dibuja sobre la placa con materiales grasos los cuales al acidular la piedra la grasa queda sellada determinando las partes negras o grises del grabado. La imagen en la piedra es dibujada con materiales en positivo, tal como en un dibujo, y sólo se invierte el lado en la impresión. La serigrafía, el transfer, la electrografía y muchas otras técnicas de reproducción de la imagen pertenecen al concepto de estampa, el cual incluye al grabado.

Grabar significa hacer incisiones, ahuecar una superficie para registrar una imagen en un soporte flexible, y la estampa engloba el concepto de matriz, impresión y reproductibilidad.

Si bien no discrimino a las técnicas de estampación, quiero remarcar mi interés en la gráfica centrándome específicamente en el huecogrado y en la xilografía, ya que con ambas técnicas realizo mi producción actual. Por otro lado, me parece meritoria la resistencia de estas técnicas a lo largo de la historia, a pesar de los avances tecnológicos y del papel minoritario en el que se encuentran dentro del arte contemporáneo, situándolas en un lugar casi artesanal.

Quiero convertir este espacio en la oportunidad de desarrollar las reflexiones que, como artista, he tenido cada vez que me enfrento con una nueva matriz.

Una nueva placa⁷¹

Llegar temprano al taller, cuando toca empezar una nueva placa, es todo un ritual, que me produce la misma sensación placentera que la primera noche después de cambiar el juego de sábanas de mi cama. Lijar la placa de fierro hasta que me pueda reflejar, limpiarla con alcohol para quitarle la grasa, aplicar con una brocha suave el barniz que la protege y en el que se dibuja, cubrir la parte de atrás con cinta canela, y las orillitas con *maskingtape*, todo el proceso me lleva media mañana. Una vez lista la placa, empieza el largo proceso que yo llamo el “proceso devastador” de la creación.

Antes de explicar cuál es este proceso quisiera explicar por qué le llamo placa y no matriz. Hay dos razones principales. Una es la más trivial pero de mayor peso: porque está condicionada a la jerga acostumbrada del taller; así es como todos dentro del taller nos referimos a la matriz. Digo que es trivial porque es un acto irreflexivo pero bastante bien entendido lo cual desplaza a cualquier otro nombre por preciso que pueda ser. La segunda razón obedece a un

⁷¹ Si bien me interesan al mismo nivel la xilografía y el huecograbado, voy a partir del huecograbado para desarrollar este apartado por cuestiones de método y para obviar las particularidades, ya que en esencia la matriz cumple el mismo efecto en una que en la otra.

aspecto físico y formal del material de trabajo, puesto que las matrices del grabado antes son placas lisas de madera, metal, etc.

El trabajo de la placa es la transformación matérica y conceptual del paso del material físico (la placa) a la constitución de la matriz como objeto significativo. Así la correspondencia de la matriz con el alma mater se da, en tanto que se convierte en el contenedor de la imagen a reproducir. La placa sería el estado de crecimiento y la matriz es el estado final del primer momento de la gráfica.

Ahora bien, ¿cuál es el "proceso devastador" del primer momento para la creación de un grabado? Le llamo así porque la creación de las imágenes en la placa es a partir de dibujar con herramientas punzo cortantes para levantar el barniz dejando descubierto el metal para ser atacado con el ácido nítrico. En términos simbólicos el uso de las herramientas y de los ácidos implica sentidos destructivos, los cuales en otro contexto serían dañinos. Podría parecer un tanto simple pero ha determinado tanto la forma tradicional de ser del grabador, al menos en lo que respecta al grabado en México y sobre todo cuando es grabador de madera o metal, pues se necesita algo de rudeza para enfrentar este medio artístico. Es duro hacer grabado. Por un lado la exposición con los solventes y los ácidos que son nocivos para la salud es permanente desde el principio al fin del proceso, y el uso de las herramientas es pesado para las manos, las cuales se llenan de ampollas, cortes, piel escamosa, etc.

Menciono esto porque la manera en que se perciben las cosas determina en gran parte su naturaleza. Alguna vez en un diplomado sobre arte, el maestro que es japonés nos comentaba que para ellos (los japoneses) era muy difícil trabajar con gran formato porque estaban acostumbrados a la falta de espacio por estar rodeados de mar. A partir de ahí siempre me inquietaron las condiciones que determinan una profesión de otra y los caracteres que particularizan a los de una de la otra. Cuando se habla de las diferencias en las carreras siempre se describe el estilo de las personas; por ejemplo, los abogados siempre van de traje, los filósofos son hipies, los científicos tienen lentes, etc. Estos son estereotipos superficiales, que me sirven para explicar que el grabador aquí en México tiene un estilo particular. Yo más que identificarme lo reconozco y lo siento congruente con la forma en que se tiene que trabajar el grabado. En gran medida va relacionado con la construcción de la placa.

Pasando a otra cosa, la creación está ligada al crecimiento. El agregar o seleccionar elementos de manera que se acumulen y formen una totalidad nueva, connota un acto evolutivo, no pensando en que el arte actual es mejor que antes, sino evolución en sentido del cambio procesual que ha tenido el arte. El acto de grabar tanto en madera como en metal es a través del desgaste físico del material. Crear es erosionar, quitar con materiales duros y agresivos parte de la totalidad de la placa de tal forma que se vayan acumulando

progresivamente los atacados que modelan lo trazado en la placa, registrando la imagen en la matriz.

Al analizar otras disciplinas artísticas encuentro que la forma de devastación de la escultura en piedra y en madera coincide con la gráfica en el proceso destructivo de desgaste del material. Cuando Miguel Ángel dijo que tenía que encontrar al David en el mármol tras ir quitando trozos de piedra, sin duda había reflexionado sobre dicha cuestión y lo metaforizó volviendo el acto en una cuestión mágica.

Hablando de magia recuerdo dos estados de la gráfica en donde el acto creativo se da en un supuesto acto de fe: creer en la aparición de algo que no se puede ver con precisión pero que un poco por intuición, otro poco por costumbre y mucho por fe aparece en el resultado final, es sin duda un acto de magia.

Uno de los estados pasmosos se da en el atacado y el otro en la impresión. ¿Qué es el proceso de atacado? Al meter la placa al ácido la sensación de esperar y de creer que va a aparecer algo que uno quiere que aparezca va ligado al conocimiento técnico, pero también a un acto de fe que implica a la sospecha como principio de incertidumbre, de magia. Esperar y ver si eso que creíamos se da.

La placa es el registro de nuestra interpretación metafórica del mundo. Ahí vamos desarrollando con líneas y manchas, nuestra concepción, las preguntas que tenemos sobre el mundo o los temas que nos preocupan. Sin más, la placa es el registro acumulativo de vivencias

diarias como lo es la memoria que almacena los recuerdos del transcurso de nuestras vidas. Recuerdo y magia son los componentes que en un acto sublime conjugan a la placa en matriz.

Por lo tanto, la posibilidad temporal en el trabajo de la matriz es de las cosas más interesantes del grabado en metal, pues una placa se puede trabajar tantas veces como la rememoración opera en la conciencia. Una línea encima de otra y de veinte. Manchas, imágenes, atacados que se imprimen o no. Cualquier imagen hecha puede pasarse por alto, inventando cuantas queramos, yuxtaponiendo, sobreponiendo o componiendo en una especie de ritual reflexivo, un diálogo con la placa que nos rebota en los sentidos. Entra a la conciencia y vuelve a salir.

¿Cuál es el lugar de la impresión?

Una vez construida la matriz, llega el segundo estado del proceso y el segundo acto de magia; la impresión. El proceso de entintado de la matriz es una cuestión sucia en donde se embarra la tinta sin ver ni saber qué va a quedar. Todo intento de sospecha queda limitado un poco por el conocimiento técnico y otro poco por las expectativas acumuladas a lo largo del proceso. Momentos de espera que resultan como un juego en donde el objetivo es cumplir la ilusión de ver impresa la imagen; un tanto como la pensábamos y otro tanto por las sorpresas impredecibles que lleva el proceso en sí.

Ahora es ver la calidad de las líneas, los valores logrados, la imagen dibujada en el papel, el cual como soporte flexible, húmedo y luminoso nos da una interpretación muy diferente que la que tenemos en la matriz.

Las impresiones resultado de la matriz, son iguales porque pertenecen a la misma fuente, pero cada una es diferente de la otra. En la gráfica tradicional se saca un tiraje de la imagen resultante en papel de algodón.

Ahora quiero reflexionar sobre las posibilidades no tradicionales que tiene el proceso de impresión, desde la reutilización de la placa para la conformación de un objeto artístico, hasta la posibilidad de convertir

la impresión en el registro no de una imagen específica sino del proceso, del deterioro creativo que tiene la matriz.

Cuando hablaba de la matriz me refería como proceso de rememoración a la capacidad que tiene la placa de metal de mutar-registrar-mutar-registrar una cantidad enorme de líneas creando un palimpsesto de imágenes, texturas, calidades tonales, errores, sorpresas, etc. En la impresión, estos factores se convierten en la permanencia y materialidad de dicho proceso. Las impresiones cuentan la historia de la placa tal como los años en los árboles. Una marca sobre el papel basta para que nos demos cuenta de que la placa cambió.

Una impresión es más que una imagen: permuta en manifiesto o promesa de algo que se espera durante el recorrido ansioso, rodeado de reglas, que se convierten en técnica. Pero la impresión se libera y nos sorprende con algo no previsto.

Además, está la posibilidad de la reproductibilidad como una explotación de la repetición de la imagen con el fin de construir un discurso de la obra única en el múltiple. Imprimir, imprimir, imprimir se convierte en un ritual en donde el estado absorto nos aísla de toda realidad. Seguir los pasos técnicos es trabajo del pre-consciente, porque el resto no está.

Al final del día queda la confluencia de procesos y de estados, las capacidades creativas que permiten construir un mundo paralelo, no de imágenes únicamente, sino de objetos artísticos, de vivencias, de

ritos. Tal vez esto se escuche lejano para la época actual en donde la inmediatez opera como condicionante en lo contemporáneo.

El taller, el tórculo, los ácidos, la técnica, la matriz y la impresión: suena como si contáramos un cuento en el que el personaje es un alquimista o una vieja bruja. Tal vez en eso me convierta...

7. Espacio y tiempo en la gráfica.

El tiempo es un movimiento de sucesos reflexivos o sorprendidos que se van registrando paso a paso en el mundo, en una cueva, en pergaminos, tablillas, películas y todo cuanto la tecnología nos ha permitido y la imaginación ha querido.

Cada manifestación lo propone de distinta manera, desde la paciencia que implica el imprimir una placa de grabado, a la rapidez de las fotografías o la inmediatez de un video, hasta el tiempo de permanencia de la imagen impresa, el tiempo de la creación, el tiempo en la contemplación o el tiempo de asimilación del lenguaje en cuanto información que lo conforma.

La preparación de los materiales y herramientas para empezar a trabajar sin duda se llevan tiempo, un tiempo muy importante. Porque si de entrada tenemos la mesa puesta, no hay tanta distracción. Pues el momento frente a la hoja en blanco es decisivo para la creación. Aún teniendo ideas previas, sueños, bocetos. Estar ahí y dar el primer paso implica tiempo, tanto mental como físico. Me ha pasado que en ocasiones puedo estar frente a la placa, rodeada de bocetos, con todo listo para empezar y no hago nada. Termino andando a mi casa o platicando con alguien o simplemente pasmada viendo a la nada, sin poder comenzar. ¿Qué es ese tiempo? Podría ser la inspiración

famosa. Siempre la esperamos y ella misma tiene su propio tiempo o puede ser un simple desánimo, duda o miedo que da el volver a empezar.

En otras ocasiones pasa que como llego, trabajo. Casi sin preparar gran cosa ya estoy dibujando en la placa, atacando e imprimiendo. Siento mucha ansiedad por ver lo que hago, por encontrar cualquier tipo de resultados. Comprender a través del tiempo. Imagino y proyecto. Presente que se convierte en pasado cuando hago el futuro. El tiempo de mi cabeza se registra en el proceso, se desvanece en la ligereza del pensamiento y otro tiempo permite que las cosas se fijen, las hace perceptibles y permanentes.

Un impecable ejemplo de esto es el cuento chino citado por Italo Calvino en una de las seis conferencias que preparó antes de su muerte, como seis propuestas para el nuevo milenio. Este cuento lo pone como conclusión de la conferencia que tituló *Rapidez*.

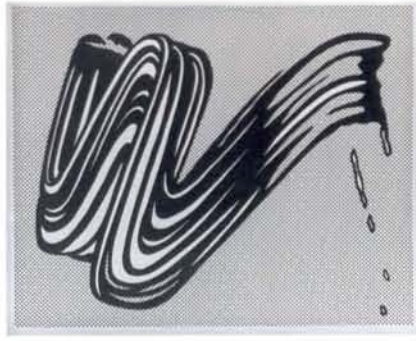
“ Entre sus muchas virtudes, Chuang Tzu tenía la de ser diestro en el dibujo. El rey le pidió que dibujara un cangrejo. Chuang Tzu respondió que necesitaba cinco años y una casa con doce servidores. Pasaron cinco años y el dibujo aún no estaba empezado. «Necesito otros cinco años», dijo Chuang Tzu. El rey se los concedió. Transcurridos los diez años, Chuang Tzu tomó el pincel y en un instante, con un solo gesto, dibujó un cangrejo, el cangrejo más perfecto que jamás se hubiera visto”⁷²

⁷² Italo Calvino, *Seis propuestas para el próximo milenio*. P.65.

Es así como el tiempo de la creación se va manifestando en cada uno de nosotros según la concepción, temperamento, concentración de cada cual. Pero hay algo que no puede faltar en el tiempo de la creación. Es una virtud que nunca sobra en el acto creativo, y en esto coincido con Italo Calvino, aunque él se refiera a la literatura. Literatura, grabado, etc. que más da... En muchas obras de arte está presente la exactitud, pues los elementos que la contienen o conforman son los necesarios. Desde la inmediatez del brochazo de Lichtenstein que aunque no es de trazo, la imagen sí representa ese gesto de exactitud, hasta la meticulosidad de cada uno de los cabellos en la trenza de Dine, la encuentro. Además son buenos ejemplos para las tres cosas que plantea Calvino:

“Exactitud quiere decir para mí sobre todo tres cosas: 1) un diseño de la obra bien definido y bien calculado; 2) La evocación de imágenes nítidas, incisivas, memorables; 3) un lugar lo más preciso posible como léxico y como expresión de los matices del pensamiento y de la imaginación”.⁷³

⁷³ *Op. Cit.* p.67 Exactitud es el título de otra conferencia para el próximo milenio



Roy Lichtenstein, *Brushstroke*,
Color screen print, 58.4 x 73.6 cm

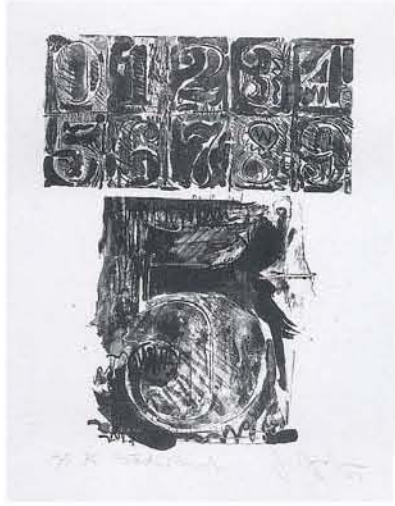


Jim Dine, *Braid State II*, 1972
Etching 97 x 67 cm

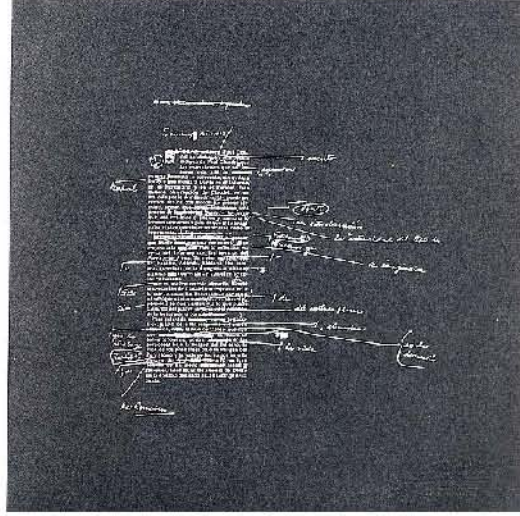
¿Por qué relaciono tiempo con exactitud? A mi parecer es obvia la relación, pero podría no serlo. Con todo lo dicho anteriormente y las tres cosas que Italo describe como exactitud, entiendo a dicha virtud como un momento clave y definitorio del acto creativo. Un instante que puede construirse en años o años que se construyen de instantes. Puede ser trabajo desmedido, práctica, perseverancia, variedad o bien puede ser una sola observación que viva por épocas, por ser exacta en el tiempo y en el espacio.

Un grabado, un poema, la cuarta de Malher por ejemplo, más exacta no puede ser, evoca imágenes precisas, llenas de colores y sueños, alegre y triste, lúcida, ¿para qué tanto adjetivo? Es exacta.

Regreso al grabado, se me ocurre muchas imágenes que ilustran muy bien este valor que le quiero dar al tiempo en la creación. Existen los artistas que tienen una velocidad matérica como Jasper Johns, creando imágenes que por su factura parecieran viscerales e inmediatas. Lo opuesto a Kosuth, artista conceptual por antonomasia, cuya obra es pureza visual, pues cada elemento colocado y escogido es parte significativa, que no dice más que lo que tiene que decir. Es una obra pesada conceptualmente en la que refleja un tiempo reflexivo. Sin duda, cada uno a su manera tiene como artista la madurez y exactitud para explicar y mostrar lo que han reflexionado acerca del mundo, cada cual con un tiempo congruente a su ser.



Jasper Johns, *0-9, Edition A/C*, 1960-63
Litografía. 52.1 x 39.4cm



Joseph Kosuth, *From Ten Unnumbered Corrections*. 1991, fotografiado, 25.4 x25.4 cm

Ahora bien, con respecto a mi trabajo es mucho el tiempo que me llevo en realizar una obra. La producción que tengo es complicada en su manufactura y en la definición resultante. Nunca empiezo una obra con una idea concreta, sino que la voy desarrollando poco a poco, dejando casi el 80% de ese proceso a un trabajo mental. Es el estado interno al que me refería en las páginas anteriores.

En apariencia podría parecer que no hago nada, pero en mi cabeza brotan imágenes, ideas, combinaciones entre estas, desilusiones, más imágenes hasta que poco a poco se va depurando el concepto de lo

que quiero como objeto final. Después empiezo con el trabajo físico, buscar los materiales, crear o seleccionar las imágenes, comenzar a hacer cada uno de los procesos, que van desde la construcción de la matriz, la impresión de las copias y la confección del objeto. En ese transcurso de la factura la obra, el concepto y mis ideas se va tejiendo, de tal manera que la obra final termina muy distinta de lo imaginado.

A la par de este proceso empiezo otro, lo cual me ayuda a descansar de una pieza y centrarme en otra. El tiempo de mi producción se vuelve un largo proceso, determinado por varios conjuntos, pues en sí, cada una de mis piezas esta hecha de varios elementos repetidos o no. Además de las imágenes, están diversos materiales y técnicas.

Es así como el tiempo desaparece convirtiéndose en mi tiempo. El cual estiro y aflojo dependiendo de la reunión de elementos necesarios en su coincidencia para el desarrollo de mi trabajo. Está el tiempo externo, la época que demanda una estética, está la necesidad de mantenimiento, están las fechas de exposición, concursos o muestras de carpeta, citas con curadores, etc. Que van minando la concentración y desapareciendo la línea que existe entre el creador y la producción.

Esto lo comento porque pensando en las características actuales del arte contemporáneo la producción artística se ha modificado en dos factores: uno es la escasez de taller y de la técnica (cualquiera) pues

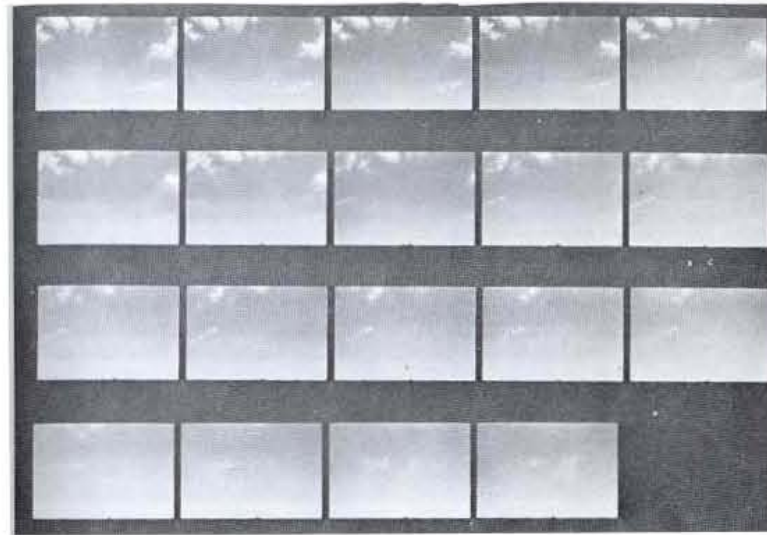
se han modificado sus usos; desde la velocidad de lectura del espectador por la saturación de información a la que nos enfrentamos.

El formato del arte actualmente es denso pues carece de características definidas porque todo puede ser arte, pero no todo es arte. Entender esa diferencia es cuestión de contenido más que de forma. Lo cual la aceleración del tiempo ha contribuido en la definición del arte actual. Desde esta perspectiva encuentro lógica la desacreditación de la gráfica. Ya que la cantidad de tiempo invertido es considerable, pues la producción de un grabado implica muchas horas de taller.

También está la diseminación de la identidad entre las disciplinas, pues ya no hay necesidad de cargar con banderas. Aquí entro con el espacio, pues una categoría da lugar a la otra. Hablar de espacio es primero entender la disolución de las fronteras dando entrada a lo multicultural, transdisciplinario o cualquier tipo de mezcla entre una estructura y otra. Podríamos decir que es la integración de la simultaneidad en lo sincrónico, es decir varias cosas ocurren al mismo tiempo en un solo espacio. Pues la temporalidad se aplanan en una única forma compuesta. Recuerdo una pieza de una agudeza poética muy singular que ilustra esto.

El tema de la pieza es precisamente los lugares fronterizos y las problemáticas que existen alrededor de estos. El artista A. Aycok hizo un video de las nubes que transitaban de un lado al otro entre la

frontera de México y Estados Unidos, para señalar sutilmente el conflicto social de los hombre al establecer la propiedad privada. Pues en la naturaleza los límites se dan por condición del hábitat y el ciclo ecológico que los determina, no por poder.



A. Aycock, Segmento de la pieza *Nubes*, 1971.

Con esta obra entramos a la dimensión espacial, tema fuertemente explotado en el arte occidental. Por tal motivo, más que tocar fondo, quisiera explicar un poco las necesidades y modos del ser de la gráfica.

La gráfica no puede prescindir del taller, al menos no el grabado en metal, la litografía, ni la serigrafía. La utilización de solventes, ácidos, el tórculo para poder imprimir son indispensables para la elaboración de estas técnicas. Eso es un punto importante. El arte en la actualidad puede prescindir del taller como espacio físico exclusivo para el desarrollo de la expresión creativa. Aunque siempre se necesita de un espacio para proyectar o desarrollar algunas notas o de menos una bodega para guardar la obra. Una de las premisas de la obra de Gabriel Orozco es precisamente que se ha olvidado del taller y de los límites espaciales de la obra. Pues puede concebir un dibujo a partir de la trayectoria de una motocicleta por todo Berlín.

Pero bueno, el taller es un espacio que determina muchas cosas en la producción. El tamaño de las piezas se limita por el espacio de la prensa, las tarjas para el ácido o para mojar el papel. La calidad de las impresiones depende en buena parte de los fieltros, tórculo, tintas, temperatura. Hay lugares profesionales que se dedican a sacar los tirajes de grabados hechos por artistas. Las condiciones de los talleres son de alta exigencia pues cualquier factor fuera de control se presenta como factor de alto riesgo en la producción.



David Hockney trabajando en el estudio de Ken Tyler en Bedford Village en las litografías del interior de Pembroke Studio.

Para mí, el taller es importante porque como espacio físico me brinda concentración y privacidad para poder desarrollar mi trabajo. Cuando empiezo a trabajar en mi obra el espacio que me acoge está acomodado para facilitarme las cosas. Tengo al alcance todo lo necesario.

En otro sentido el espacio en la gráfica tradicional ha estado determinado por el papel en el que se imprime y por la matriz. Es por eso que siempre se ha clasificado como bidimensional. Pero cuando una placa es atacada al verla es muy interesante cómo se produce una sensación extraña, porque aquello que aparentemente es plano empieza a no serlo. Pues los tonos del metal cambian por las profundidades del hueco. Lo mismo pasa con la madera, pues los

espacios que se van creando por las profundidades del desgaste en la madera generan una gama tonal muy interesante.

También otra cosa que me llama mucho la atención es el espacio que se encuentra entre la matriz, el papel y la impresión. Pues al parecer no existe, porque no tiene un nombre preciso dentro de todo el proceso. Pero es indispensable tomarlo en cuenta, ya que de ese espacio se determina que el grabado pase al papel en el lugar preciso. Tal vez son banalidades sin fundamento, pero lo que intento encontrar al desarrollar estas ideas es precisamente puntos que me ayuden a conectar a la gráfica con una forma simbólica, con un lenguaje propio, y son estos signos los que van dando la pauta de la identidad del medio.

El terreno que yo creo más interesante en cuanto a la gráfica se da en el ámbito conceptual, pues es en donde la gráfica puede dar cabida a nuevas formas de ser. El cómo uno se va descubriendo a través de las posibilidades técnicas que ofrece el lenguaje elegido es muy importante por el siguiente concepto. El límite. Ya lo mencionaba con el ejemplo del video de las nubes. Pero ¿porqué se establece los límites? Es decir, si la gráfica tiene un lugar específico, ¿quién se lo dio?

Todo en nuestra cultura está mermado por las convenciones establecidas por grupos de individuos, lo cual no quiere decir que sean inmodificable. La posible mutabilidad de la gráfica responde a quiebres de tradición,

creando formas distintas a la manifestación tradicional. Lo cual me parece muy bueno. Los límites se establecen cuando no hay cambios y ciertos espacios comienzan a ser familiares hasta que quedan perfectamente establecidos. Pero cuando unos cuantos individuos deciden experimentar con otra cosa se dan revoluciones en el pensamiento permitiendo modificar las estructuras estancadas.

Si la gráfica ha estado estacionada mucho tiempo en la institución de la pureza técnica es por desidia o miedo al cambio, pues cambiar implica riesgos. Pero no siempre ha pasado así. Grandes artistas se han dado a la tarea de romper con esas convenciones permitiendo experimentar con nuevas técnicas, materiales, soportes que amplían los espacios mentales y físicos de la gráfica y de la imagen.

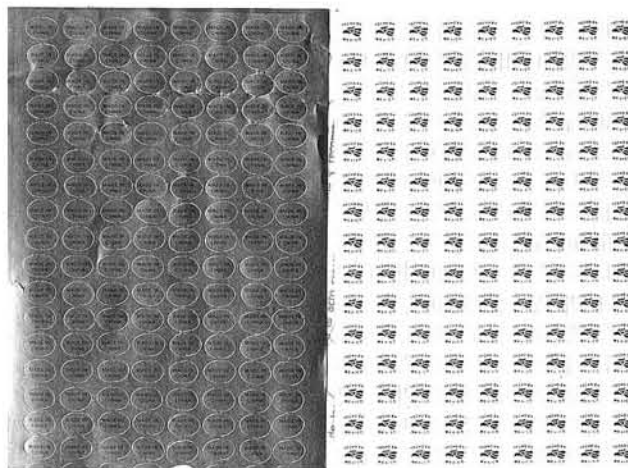
¿Qué hay más allá del espacio? No podemos saberlo, es inconcebible. En mi opinión, la única cosa que se puede pensar que existe ahí donde se acaba el espacio es justo lo contrario de espacio, una masa sólida, un muro impenetrable. E incluso en ese caso, cabe preguntarse hasta dónde llega esa masa, si se prolonga hasta el infinito o si tiene límites. El asunto de los límites empezó a resultar apasionante. Te das cuenta de que los límites tienen que ver con lo que crees que eres y, por consiguiente, con lo que eres realmente. Empiezas a relacionar las ideas del espacio con la identidad; al menos esto es lo que yo hice. La percepción de esa relación me hace pensar de distinta manera en las cosas.⁷⁴

⁷⁴ Italo Calvino

Recuerdo que hace poco fui a una exposición en el Muca Roma, a ver la obra de Erick Beltrán, artista joven de reconocida trayectoria en la gráfica. Me atrevería a decir que él ha roto muchos límites dentro de esta disciplina, aquí en México. Entre las obras, recuerdo una que me llamó la atención por dos razones; su carácter lúdico y por la trasgresión al límite espacial en muchos sentidos. Primero voy a describir la pieza. En un cuarto completamente blanco había montones de planillas con calcomanías que decían Hecho en México y otras que decían Made in China. El sentido de la pieza era que el espectador entrara y las pegara en la pared. Cuando yo fui las paredes estaban llenas de figuras hechas con las estampas. También podías llevarte las planillas.

Por un lado la obra está hecha con serigrafía, evidentemente la reproductibilidad de las planillas con dichos textos hace alusión a la reproductibilidad técnica que domina el mercado y el consumo. Por otro lado, está la supuesta calidad del producto por su lugar de origen. El sentido de volver calcomanías estos certificados de denominación de origen y permitirle al espectador jugar con ellas, rompe los límites sobre el concepto del mercado y de los productos.

Pero además los límites de la obra los determina el espectador, pues la participación de uno extiende y le da vida a la obra, incluso fuera del museo ya que uno se puede apropiarse las planillas.



Eric Beltrán, Sin título. Planillas de calcomanías. 2003

Otra artista es Minerva Cuevas. Su obra es de carácter subversivo y político, pues cuestiona a las instituciones, establecimientos privados, la manipulación lucrativa, etc. Todo su trabajo lo hace por medio de la grafica. A través de calcomanías que tienen impresos logotipos de instituciones reconocidas con el propósito de alterarlos sutilmente convirtiéndolos en logotipos contestatarios, crea credenciales de estudiantes, altera códigos de barras con el fin de que se puedan utilizar subrepticamente para cambiar los precios de los productos en los supermercado. Minerva Tiene su propia oficina a la que cualquiera de nosotros puede acudir a solicitar alguna calcomanía, credencial, etc.

Por un lado la propuesta de cambiar el taller por una oficina en la que desarrolla todos sus proyectos como cualquier corporativo ya implica un traslado de los espacios tradicionales del artista y encima modifica la obra pudiendo ser utilizada por cualquiera, convirtiendo al espectador en usuario.



Minerva Cuevas, *sin título*, 2000. Calcomanías offset

Por último quisiera hablar del espacio en una imagen electrónica. Cada uno de los medios obedece a ciertos formatos o dimensiones en los que la espacialidad se da a partir de sus características. Por otro lado la impresión en papel de ambas expresiones obedece a un espacio

bidimensional, pero la manera en como se imprimió la imagen cumple con las especificidades del medio con que fue hecha, se puede hablar de píxeles, de líneas, achurados, granos, etc.

Una obra que realicé durante el 2001-02 es el retrato en grabado en metal de mucha gente que conozco. La escala del grabado es muy pequeña, pues mi intención era encontrar relaciones entre el grabado y la fotografía. Los retratos hacen referencia a las fotos infantiles, pues mide 5 x 3.5 cm. Luego los encapsulé en llaveros de plástico como los que venden en Chapultepec después de que te toman la foto. El montaje en esta obra es muy interesante porque es mutable: como los llaveros son objetos individuales, se pueden colocar de distintas maneras. Uno de los modos en que los monté fue colgando en alfileres uno por uno dentro de todo el cuarto de la galería de tal manera que el espacio quedara abarrotado de ellos. También pueden ir amontonados en el suelo, recordando a los ambulantes que ponen la mercancía sobre plásticos en el suelo. El chiste es jugar con los límites espaciales para ir modificando las formas de ver, entender y sentir al mundo.



Diana María, *Llaveros*, huecograbado. 2003

8. La gráfica tradicional en la época contemporánea.

Este apartado consta de una serie de entrevistas que realice a artistas y profesores que se han dedicado de lleno al terreno de la gráfica, con el fin de entender que pasa con la gráfica aquí en México. Las preguntas fueron elaboradas a partir de los cuestionamientos que me surgieron a lo largo de la investigación tanto teórica como práctica.

No hubo un criterio estricto para seleccionar a los entrevistados. Sin embargo todos los aquí presentes se han dado a la tarea de explorar e investigar numerosas maneras de abordar esta disciplina artística.

Las respuestas fueron transcritas lo más fiel posible respetando los puntos de vista de cada uno de los colaboradores.

El conjunto de artistas entrevistados está conformado por:

- Mtra. María Eugenia Quintanilla es titular del taller de grabado en color PAV ENAP UNAM y productora de grabado en gran formato.
- Mtro. Rafael Moreno Ruiz. Artista visual, encargado del departamento de multimedia, DGSCA, UNAM.
- Adriana González. Artista visual. Egresada de la esmeralda. Productora activa de gráfica.

- Mtro. Alejandro Pérez Cruz. Artista Visual, profesor del taller de grabado en San Carlos, ENAP, UNAM. Productor activo de gráfica.

1. ¿Considerando a la gráfica como lenguaje artístico, que capacidades tiene de sobresalir en la actualidad dentro de los esquemas del arte contemporáneo?

María Eugenia: Como lenguaje tiene las mismas posibilidades de los demás, sin embargo como producto todavía hace falta mayor presencia y difusión en el sistema cultural de las artes en México.

Rafael: ...entre las cosas que he leído, está la cuestión de lo múltiple, el contraste entre lo único y lo que es reproducido.

El rompimiento que según yo no es tan reciente, si no que se comenzó a dar a finales del siglo XIX que era precisamente sobre este cuestionamiento de la obra única lo comenzó a tener diversas posiciones frente a la realidad. Una de ellas fue buscar diversificaciones de un mismo tema. Entonces encontramos a los impresionistas que comenzaban hacer variaciones, tal como Monet con sus pinturas de la catedral, las cuales tienen diferenciaciones en el tratamiento de la luz. Creo que eso se retoma en el arte contemporáneo, son estas múltiples miradas, múltiples posibilidades de ver una misma cosa. Se trata de desvirtuar los discursos

monolíticos pues al reproducirlos o al hacer variaciones, se cuestionan estos discursos dogmáticos. Creo que evidentemente la gráfica en eso tiene muchas opciones por esta capacidad de generar múltiples por medio de la reproducción. En cuanto a México en particular creo que las técnicas tradicionales si han estado muy alejadas de este contexto del arte contemporáneo y que apenas es en los últimos diez años cuando ha habido un intento más consciente de acercar las técnicas más tradicionales de la gráfica a un discurso más contemporáneo. Creo que todavía son como muy tímidos estos intentos.

Adriana: Las tiene, siempre y cuando se actualice y flexibilice.

Alejandro: Está visto, que las ferias internacionales de arte no han tomado en cuenta esta disciplina, es curioso ver que sólo asisten una o dos galerías con este perfil de promoción aunque pensemos que dichas ferias sólo promueven una venta, pero son sitios notorios para cualificar y cuantificar como está la gráfica. Pensaría en la feria internacional del grabado Estampa en Madrid que promueve de entrada una propuesta como exposición principal con miras a insistir en estos esquemas del arte como instalación o como antecedente directo de la ortodoxia gráfica, esperemos que la fe de los productores gráficos continúe si ya no pensando en la historia tradicional de la gráfica si en estas nuevas posibilidades que nos permitan tener una vigencia.

2. La gráfica ha estado en una posición relegada en comparación con otras disciplinas. ¿Cuál sería el motivo o los motivos?

María Eugenia: Tal vez la razón más fuerte es que todavía existe la creencia de que es sólo un medio de reproducción de imágenes y por lo tanto comercial y mecánico. Además la falta de conocimiento del público incluyendo a críticos y coleccionistas acerca de la gráfica como producto artístico en general.

Rafael: Pienso que todavía hay dos tendencias muy marcadas en el desarrollo del arte en general, no nada más en la gráfica: ver el arte como un oficio donde se resalta el virtuosismo técnico y el dibujo y se deja a un lado toda esta cuestión del concepto y creo que esto se debe a una tradición artesanal muy arraigada en México. Por el otro lado el discurso contemporáneo del arte en México está excesivamente influenciado por las tendencias internacionales y eso también me genera una desconfianza enorme en esta búsqueda de que la obra sea contemporánea. Muchas veces lo que se hace es importar tal cual sin un análisis los discursos generados en otros países. Digamos esto es una generalización. Sin duda hay artistas

que se meten más de lleno a transformar y generar su propio discurso.

¿Por qué esta relegada? Yo creo que por ser una de las artes que tienen esta relación con lo artesanal, además de una tradición muy larga en México.

Adriana: En parte es por la técnica. Pero más que nada es por quien piensa y trata de imponer que la técnica es lo más importante y hay que ceñirse a ella y a un sistema de trabajo de taller, parecido a una dictadura del maestro.

Alejandro: Es difícil saberlo, probablemente radica en el trabajo personal de los creadores y sus intereses visuales en la actualidad para algunos es más importante la presencia personal destacándola y no proponiendo nada, sin embargo para otros la propuesta es lo más importante independiente a su persona y esta situación se ha repetido en la historia de la gráfica por siempre, se mantiene en un equilibrio aunque sus definiciones cambien de manera radical. También hay que tomar en cuenta la mercadotecnia de algunas galerías que le dan valor a lo único y a lo reproductible lo devalúan, uno de los tantos motivos.

3. ¿La posibilidad de reproducción de la gráfica abarata su valor en el mercado del arte contemporáneo?

María Eugenia: El concepto de original múltiple está cambiando esta idea. Creo que actualmente empieza a cambiar la percepción de que el grabado debe ser más barato que la obra considerada como única como por ejemplo la pintura. Debido a que hay muchos artistas que han encontrado en ésta especificidad de la gráfica posibilidades expresivas como por ejemplo el registro de los procesos, las variaciones en el entintado y otras que dan como resultado que cada impresión se considere como obra única dejando a un lado la cuestión de la edición en las que todas las impresiones tendrían que ser iguales y una vez terminada se cancelaba la placa.

Rafael: Yo creo que el punto es muy cerrado y es falso. Para empezar es falso que la posibilidad de reproducción sirva exclusivamente para hacer tirajes y vender más obra a un precio más bajo. Eso es una posibilidad que se ha utilizado mayoritariamente. Pero no es la única opción. Esto de generar con múltiples o generar un discurso conceptual a partir de la repetición viene a romper esta idea que además ya se rompió en muchos lugares. La idea de que la reproductibilidad sólo sirva para vender obra más barata. Hay muchas opciones, muchas formas de sacarle la vuelta a esta cuestión. Sí, es más barata porque se puede reproducir, pero si no la

reproduces, entonces qué se hace más cara. ¿De hecho también esto sucede no?

Yo creo que hay maneras de sacarle la vuelta, es decir, si reproduces para generar una obra única, rompes automáticamente con esta idea encajonada.

Adriana: Tal vez, pero tiene unas posibilidades conceptuales de repetición que le aportan elementos muy interesantes a la obra y conforme haya más grabadores jóvenes y no tan jóvenes que lo aprovechen será mas notorio y el mercado empezará a cambiar.

Alejandro: Esto es uno de los grandes problemas de los creadores que reproducen una imagen, creo que hay que reflexionar sobre que es lo que quieres como creador visual y hacer a un lado los términos y convenios que fueron hechos por un grupo de coleccionistas y galerista con el único fin de convenir sus intereses y hablar del trabajo creativo como una obra única aunque sea gráfica, para revalorar a la misma en este mercado.

4. Tomando en cuenta las características esenciales de dicho lenguaje, como reproductibilidad, impresión, matriz, etc. ¿Qué pasa con los nuevos medios tecnológicos?

María Eugenia: Como todo lo nuevo, las nuevas tecnologías han causado gran impacto pero seguramente el grabado no desaparecerá por completo sino más bien se irán complementando ambas maneras de crear imágenes.

Rafael: Para empezar, creo que en mi caso gran parte de lo que quiero decir tiene que ver con el proceso; es decir lo que haces, las acciones que estas realizando y siento que en algún sentido se separan las nuevas tecnologías de las técnicas tradicionales. En grabado en metal en específico, las acciones se trabajan directamente sobre un objeto que estas horadando, que estas modificando y eso ya dice algo. Ese objeto puedes modificarlo y después regresar y volverlo a modificar, es una superficie que estas escarbando. Por ejemplo, en la nuevas tecnologías no es así. Lo que haces en las nuevas tecnologías, digamos en arte digital es modificar al infinito información y puedes ir guardando las modificaciones. Ya no sólo las impresiones de lo que modificas, si no la matriz modificada y cada uno de los pasos. A mi me interesa esto porque: ¿qué es lo que le pasa a uno? Yo lo que genero con mi trabajo es una relación entre lo que le pasa a mi cabeza con lo que le pasa a la placa. Uno se va modificando con la experiencia que va teniendo día con día. De tal forma que no puedes ser el que fuiste ayer. El que fuiste ayer ya fue.

Solamente queda el presente que está con relación a la experiencia que has tenido. Es por ahí que me relaciono más con la gráfica. Otra parte importante es la calidad de la imagen, las técnicas tradicionales juegan con otros parámetros. Es una imagen más contemplativa y siento que generas otro tipo de relación con la gente que la observa, puedes ofrecerle siento yo, mayor profundidad, más opciones de ver, la imagen te da más cosa que una imagen digital, por ser tan plana.

Adriana: Le aportan facilidades de trabajo al grabado, creo que los nuevos medios tienen su lenguaje y su camino y van aparte del grabado. Ni se invaden ni dependen, más bien los nuevos medios le aportan facilidades al grabado tradicional.

Alejandro: Por ejemplo, si pensamos en estos nuevos medios digamos que ellos se defienden a tal grado que la imagen es importante si se reproduce masivamente, que no es el mismo sentido de una obra grabada. Se está buscando en todo caso llegar a más con estos medios, pero jamás se tendrá el placer y el gusto de palpar una imagen trabajada desde su mismo origen gráfico, es decir de la mano del mismo autor, pensemos en Internet, es otro medio que cumple con su propio fin.

5. ¿Trabajar como grabador tiene consecuencias en el arte contemporáneo?

María Eugenia: Si las tiene, desde los conceptos que se manejan hasta los medios que se utilizan para la creación, de hecho actualmente la gráfica está influenciando a las otras disciplinas en muchos aspectos y se ha salido del ámbito que ha ocupado tradicionalmente. Ahora podemos encontrar desde instalaciones, ambientaciones, objetos y gráfica tridimensional creados a partir de la gráfica o que la incluyen de alguna manera.

Rafael: Precisamente lo que te decía antes, si tomas el grabado como una cuestión técnica pues si te aleja del arte contemporáneo. Si vez las especificidades del lenguaje y lo que puedes hacer con él, logras proponer algo interesante. De hecho sin fijarte tampoco tanto en que es lo que se está moviendo en el arte contemporáneo, si no, que más bien comprometiéndote con esas cualidades del lenguaje y de cómo lo puedes utilizar. Creo que así puedes presentar un discurso que afecte el arte de hoy en día.

Adriana: Si , por un lado parece una necesidad, pero por otro es más bien poner un grano de arena para que el grabado se integre en el camino del arte contemporáneo en cuestión conceptual sin abandonar

las ventajas comerciales que ofrece y que también hay que aprovechar.

Alejandro: Actualmente me cuesta mucho trabajo pensar en una obra de origen grabado que motive y deje huella en el arte sin dejar de pensar en estos grandes artistas como Robert Rauschenberg o Pierre Alechinski o los ya conocidos grabadores mexicanos de mitad del siglo pasado que incidían en el arte de su momento.

6. ¿Qué pasa con la educación en los talleres de gráfica en las universidades?

María Eugenia: En nuestro país todavía se presentan rezagos en cuanto a las aplicaciones tecnológicas y los planes de estudio no se han actualizado desde hace mucho tiempo por eso los contenidos de los programas no son suficientes ni actualizados, sin embargo y a pesar de ello, tanto alumnos como maestros siempre encuentran caminos innovadores para suplir las carencias del sistema educativo.

Rafael: La forma en como se enseña la gráfica en México ya es un problema en particular. Lo que te comentaba alguna vez, que ni siquiera se hace una revisión de lo que se ha hecho en gráfica tanto en México como en otros países y se pone un énfasis brutal en la

técnica, no se habla del lenguaje y sí se habla del lenguaje, se habla de un lenguaje formal, de la cantidad de negros y la cantidad de grises. Entonces eso genera unos hoyos inmensos en la gente que hace gráfica en México. Repetir lo que se a hecho años y años de la misma forma cambiando la imagen exclusivamente al parecer no hay discurso.

Los grabadores no hablan entre ellos, no discuten de grabado, discuten de técnicas. ¿Cuáles son las discusiones? Como se hace el barniz, como lograste tal negro, tal gris, que tan limpio es tu trabajo, etc.

Adriana: En los talleres de la esmeralda, en el momento en el que yo estuve, 1994-1998, el sistema era bastante anticuado, los profesores sólo se preocupaban por enseñar la técnica y algunos además, con bastantes errores y no había una vinculación entre la técnica y el concepto. Era como si la parte conceptual o creativa no formara parte de su trabajo y pues al último nadie nos ayudaba a vincularla así que salíamos sabiendo más o menos la técnica para grabar e imprimir y nada más.

En el taller de gráfica actual las cosas son diferentes; ahí si se puede incorporar otras herramientas, otras técnicas de la gráfica. No sin que te hagan pensar que es un sacrilegio. Te ayudan a irlo amalgamando con una base, dentro de un proyecto artístico, con un objetivo en

donde éste es lo importante y la técnica es la que está como una ayuda y no al revés.

Alejandro: Pensemos en general en el boom que se ha dado en el país de crear talleres de grabado que de alguna manera justifican una necesidad cultural y de tradición desarrollando proyectos encaminados a dejar impresores y grabadores que aún no entienden su propia existencia, es impresionante la infraestructura de los mismos, pero poca la dedicación de sus encargados, sobrepasa su capacidad, así que sólo vamos a ver espacios de impresión y no de reflexión activa al arte actual. Es importante señalar que en las escuelas de artes estamos en una situación similar.

7. ¿El grabado en todos sus matices y técnicas ha sido suficientemente explotado?

María Eugenia: Si, pero la experimentación de ninguna manera puede decirse que está agotada, en lo personal considero que es un medio ideal para desarrollar la creatividad.

Rafael: Digamos que creo que si y no, no se si las cualidades técnicas del grabado de la fotografía y del video hayan sido superadas o abandonadas muy pronto como para fijarse en qué es lo que puede

decir con las cualidades específicas de cada medio. Y decir que llegaron al punto de ruptura y de pronunciarse como otra cosa, no lo sé. El compromiso de los que hacen fotografía y de los que hacen video es buscar otras opciones. Remarcar las cualidades específicas de ese medio es lo que no han tenido los grabadores. Vuelve a ser esta cuestión de meterse en la técnica, en el virtuosismo, en el registro y en la cantidad de tinta que se utilizan para que finalmente parezca una fotografía. Es este celo del oficio. Y eso yo creo que es el lastre que tiene el grabado, poner un énfasis exacerbado en el virtuosismo técnico. Yo creo que a eso se debe que no tenga su lugar...

Adriana: No, por toda esta cerrazón de los maestros de taller, el incorporarle el uso de otras herramientas ya sean la computadora o las máquinas de foto polímero para hacer sellos, entre muchas otras le agrega posibilidades a la técnica y esa misma apertura hace que no se piense en límites conceptuales, si se quiere hacer una imagen única a partir de la gráfica o una imagen que se repita mil veces puede hacerse sin pensar si es propio de la gráfica, simplemente se hace por que es un lenguaje técnico que le ayuda al lenguaje artístico y no lo coarta.

Alejandro: En ocasiones exageradamente, como dándole importancia a la técnica y no al contenido conceptual, no logramos distinguir que el saber más sobre técnica no nos va a dar una imagen que cuestione nuestros propios sentidos tal vez sólo es necesario conocer la técnica que guíe el sentido de la propuesta y no intente sustituir lo creativo.

8. ¿Cómo artista tiene sentido defender técnicas tan antiguas de reproducción y representación, habiendo tantas formas nuevas de crear?

María Eugenia: En mi opinión esto tiene que ver con la posición que uno tenga respecto del arte, si uno considera que el grabado es el medio por el que se logra expresar plenamente, no tendría que defenderlo. Una obra artística se sostiene por si misma, daría lo mismo si fuera pintura o escultura o mixmedia. A este respecto yo aplicaría lo de que el fin justifica los medios, y considero que la mejor manera de defenderlo si hiciera falta es hacerlo y difundirlo más ampliamente.

Rafael: Yo te preguntaría que sentido tiene escribir cosas si estas utilizando el lenguaje verbal, escrito. Creo que es la misma respuesta. El sentido que tiene precisamente, es qué es lo que vas a

decir con ello y cómo puedes transformar la manera en la que ves las cosas. Si yo creo que ese es el sentido que tiene. No estas haciendo más imágenes, por hacer más imágenes. Si no para decir como ves tu las cosas, que piensas de lo que ves y como lo ves, ese es el sentido que tiene, ¿no? La imagen es un lenguaje en sí. La gráfica es una herramienta para decir cosas. Estas dos funciones del lenguaje que por un lado estructura pensamientos, ideas, conceptos y por otro lado los comunica. Entonces ese es el sentido que tiene; generar imágenes. Valerte de ese medio para ir trabajando o construyendo e ir dando ideas y conceptos para comunicarlos.

Adriana: Si funcionan para el trabajo que uno quiere desarrollar si, y si no se buscan otras o se mezclan o se les aporta algo. Lo importante es que no limiten, si no que le agreguen un sentido que corresponda con el concepto de la obra de forma global.

Y también hay que pensar que ciertas técnicas tienen una belleza en el resultado que sólo ellas pueden lograr y si eso nos funciona pues por que dejar que se pierdan, mejor usarlas cuando sea necesario y actualizarlas para que resulten prácticas, accesibles para quien las necesite sea grabador o no, como es el caso de la siligrafía que actualiza a la litografía y la hace más democrática y asequible con unos resultados muy buenos.

Alejandro: Indudablemente no es que se defienda, en el caso de lo académico es importante saber de ellas para poder entender las nuevas, a fin de cuentas todas han pasado por este ciclo en el caso de lo artístico también es importante por que luego resulta que lo maravilloso es lo más antiguo, sucede y ha sucedido a estos grandes íconos de la gráfica contemporánea por mencionar a Alicia Cangliani artista gráfica digital quien comentaba hace algunos meses lo extraordinario que aprendió del grabado japonés milenario y que ahora incluye a la par de lo digital, así digamos que todo se puede mediar, con el único fin de ofrecer una obra al espectador.

CAPÍTULO III.

EL JUEGO, LA GRÁFICA Y MI OBRA.

En este capítulo mi preocupación central es establecer una comunión afable entre la teoría y la práctica, contrapuntos de la creación artística. Antes quisiera despejar la idea de crear objetos artísticos a partir de teorías filosóficas, entendiendo que cada uno tiene su propio desarrollo, y que en momentos se interceptan estimulando espacios de conocimiento. La teoría sirve como detonador reflexivo para el acto creativo y el objeto artístico como cultivo para la especulación.

¿Cuál ha sido el motor que como seres humanos nos ha hecho vivir en un mundo tan complejo como éste, habiendo fuertes necesidades de supervivencia y de readaptación constante? Pregunta fundamentada en la premisa de la dificultad de la vida por encima de la muerte. La historia de la filosofía puede ser vista como una búsqueda de respuestas y caminos diversos que nos consuelan o animan. Es así como el tópico "juego" salta a la vista, ya como detonador substancial para el ejercicio de la vida o como estado activo en donde el germen del conocimiento brota. Pequeña reflexión que nos traslada a otra pregunta ¿el juego es principio vital de la creación? Cuestión que es el parte aguas cardinal de este capítulo.

Tanto el arte como el juego son dos actividades que han sido consideradas a lo largo de la historia como ociosas, porque aunque el arte se ha utilizado con fines específicos como la arquitectura o la religión en un momento específico de la historia, manifiestan estados absortos del pensamiento introspectivo y contemplativo ante la vida. Ambos se han desarrollado desde la etapa primera en donde el ser humano a través de rituales mágicos reunía mezclas de objetos y juegos para obtener estados espirituales profundos en los cuales pudieran canalizar el pensar y el sentir, propios de la especie humana.

Es por eso que he decidido utilizar al "juego" como concepto y tema que engloba mi producción gráfica, para lo cual a manera de aclaración quisiera utilizar la acepción de la palabra juego como *play* tal como lo define Jean Duvignaud:

«La lengua francesa sólo dispone de una palabra para designar aquello que el inglés separa: *game*, juego cuya verificación organizan las reglas, y *play*, el juego libre. Evidentemente, a lo que aquí nos referimos es al *play*, al juego libre y sin regla...»⁷⁵

Para hablar de la relación entre arte y juego me voy a centrar únicamente en la gráfica, no en un sentido excluyente, si no por el contrario, el arte como concepto genérico abarca diversas formas de manifestación volviéndolo sumamente complejo. Por otro lado el propósito de esta tesis es hablar de la gráfica en términos de un lenguaje artístico y no

⁷⁵ Jean Duvignaud, *El juego del juego*, p.12

como una simple técnica. La correlación grabar-jugar me permite especular sobre el proceso creativo partiendo de la premisa de esta tesis; Si la gráfica es una forma simbólica que procura el conocimiento, el proceso técnico que implica se desarrolla con los principios del juego.

9. EL JUEGO, PRINCIPIO VITAL DE LA CREACIÓN.

En la manifestación libre del jugar, del *play*, se encuentra el arte que tiene que ver con estados activos del pensamiento y los sentidos. Su campo de acción es la soledad, entendida ésta, no como la pesadumbre apocalíptica a la que todos tememos por la relación inconsciente con la muerte, con la destrucción. Aquí quiero hablar de la soledad como compañera indisoluble de la creación, del estado contemplativo y de la reflexión gozosa del comprender algo para poder aprehenderlo. Para crear es necesario preguntarse todo el tiempo sobre lo que nos rodea e inquieta, es buscar nuevas maneras del ver las cosas, es metaforizar y esto se lleva a cabo en el profundo ensimismamiento de la soledad. En una de las cartas que Maria Rilke le escribió al joven poeta turbado por la soledad, le decía:

Sólo una cosa es necesaria, la soledad. La gran soledad interior. Entrar en sí, y no encontrarse con nadie durante horas y horas, eso es lo que se debe poder alcanzar. Estar solo, como se estaba solo de niño, cuando los adultos van y vienen mezclados a cosas que parecen grandes al niño e importantes por el sólo hecho de que las personas mayores se preocupan y que el niño no comprende (...) Cuando uno cae en la cuenta de que su atareamiento es mezquino, sus oficios petrificados y ya sin relación con la vida, cómo no seguirlos viendo, como los ve el niño, como una cosa extraña, desde el mundo del niño, desde esa gran soledad que -en sí misma- es trabajo, jerarquía y oficio. ¿Por qué cambiar la sabia incompreensión del niño, por lucha y desprecio? Porque no querer comprender es aceptar la soledad, y admitir que

lucha y desprecio son una manera de comprometerse con las cosas que uno desea ignorar.⁷⁶

Ese pensar interior es el amistoso compañerismo con la soledad, el cual se manifiesta ante la gentileza del acto creativo. Cuando uno se enfrenta a la placa de fierro un diálogo aflora entre los barnices, las texturas y las ideas. Todo se confecciona a partir de recuerdos e imágenes que se confunden entre lo hipotético de la realidad y lo real fantástico de los sueños. Trato de recordar los momentos en que en mi niñez me abstraía del mundo. Se me viene a la cabeza una cena en la casa de unos amigos de mis padres: entre el aburrimiento y el bullicio de los grandes me acerque a la ventana del edificio que estaba situado en una esquina, podía ver cómo los coches pequeñitos daban la vuelta o se seguían de largo, los veía aparecer como puntos blancos que recogían su forma y se alejaban hasta tornarse focos rojos. Comencé a darles ordenes desde mi encumbrada posición adivinando las acciones de los coches, ordenándolos por colores, formas, marcas. Cuando el juego ya era mi realidad el siguiente acto fue la aparición de mi padre, quien llegó a preguntarme sobre lo que hacía, se rió y me invitó a cenar. En un instante el juego como las burbujas que suben hasta chocar con algo y explotan: regresé y cené.

La creación artística se manifiesta en un estado absortivo, tal como el ensueño, ese minúsculo espacio sobre el que hay poca claridad.

⁷⁶ Rainer María Rilke, *Cartas a un joven poeta*. P.40

¿Acaso sería el tránsito entre la realidad y lo indefinible, esa zona vaporosa en donde las imágenes de los recuerdos se transforman en palabras que se tejen transmutándose en dragones, ninfas o en personajes atareados por la conciencia de actos fallidos? Ese instante, podría ser la eternidad, no por duración de temporalidad sino por esencia de *facto*; es decir, no es tiempo-horas sino tiempo-creación. Regreso al ya citado poema de Rimbaud cuando define lo eterno por el tránsito del día a la noche, cambio de estado, permuta trascendente que implica el soplo en el que el sol y el mar se van quién sabe a donde. Aparece la negrura con zumbidos de la nada y la entrada al firmamento de los sueños. Fernando Savater describe bien ese instante confuso, incoloro e impalpable que provoca el cambio entre soñar y estar despierto.

«Amar, razonar, escribir, componer versos o música, guerrear, atravesar selvas y mares, morir incluso, todas estas operaciones pueden ser vividas en sueños con una tan precisa sensación de verosimilitud y realismo como cuando nos ocurren en la vigilia. ¿Cómo saber, pues, si el sueño es nuestro presente o la memoria brumosa de una supuesta noche anterior? El filósofo chino Chuang-Tzu dudó cierto día remoto si era un sabio que la noche anterior soñó ser mariposa o si más bien era una mariposa en trance de soñarse sabio chino. Pascal, más sobriamente, indicó que si un esclavo soñara todas las noches que era rey no tendría por qué sentirse más desdichado que un rey que soñara todas las noches que era esclavo. En todo caso el sueño es nuestra permanente aventura interior, la experiencia cotidiana en la que las exigencias de la sucesión temporal y de la rígida serie de las causas se ponen en entredicho sin apenas extrañeza por nuestro lado, como si fuera parte de nuestra cordura saber de algún modo que tales aspectos de la necesidad son fruto de nuestra conciencia y que por tanto

pueden ser periódicamente suspendidos en algo así como un acto de magia hacia adentro...»⁷⁷

Hablar para sí, despertar del sueño, relatar los sucesos que la imaginación va revelando y jugar; parecieran los pasos a seguir de alguna metodología paradigmática de la creación. Si bien es cierto que la creación en tanto proceso necesita de la conjunción de diversos elementos cognitivos almacenados en la estructura psíquica del artista, que puede prescindir de reglas ortodoxas operativas. Recuerdo que estamos hablando de la creación como manifestación lúdica y solitaria, dejando de lado los terrenos institucionalizados que promueven las actividades creativas como entidades globalizadas en imágenes fijas, establecidas por gobiernos capitalistas.

Mostrarse quieto ante la reflexión es descubrirse, verse frente al espejo. Al igual que se subliman las pulsiones, se presentan los fantasmas y los monstruos. Nos podemos preguntar ¿qué juego es éste? El juego de crear. Los griegos han sido por antonomasia pese al tiempo de su existencia, los creadores del juego en su forma más pura y compleja, desde los juegos olímpicos que simbólicamente sublimaban la guerra a través de circos atléticos hasta las representaciones trágicas que evocan las pasiones truculentas de la especie humana. "El arte, como un mago que salva y que cura: únicamente él es capaz de retorcer esos pensamientos de náusea sobre lo espantoso o absurdo de la

⁷⁷ Fernando Savater, *El contenido de la felicidad*, pp. 129 y 130

existencia convirtiéndolos en representaciones con las que se puede vivir: esas representaciones son lo sublime."⁷⁸

Tal como los niños describen su naturaleza, personifican a sus muñecos, crean ciudades, galaxias y cuanto se les atraviesa por la cabeza. ¿Qué hace la poesía si no trastocar las leyes sociales y naturales del cosmos, irrumpir en el orden sintáctico de las enunciaciones, poner color al agua y olor a las estrellas, fijar los acontecimientos cotidianos e iluminar a las ánimas? ¿Cuál sería la diferencia entre lo infantil y el juego creativo? En esencia el acto es jugar, la maestría en la manifestación de las representaciones separa al juego infantil de la creación.

Sin duda es en el niño donde encontramos los primeros indicios de la actividad creativa. La ocupación preferida y más cautivante del niño es el juego. Tal vez podríamos decir que todo niño que juega es como un escritor imaginativo porque crea un mundo propio o, más exactamente, reordena las cosas de este mundo con seriedad; por el contrario, toma el juego con mucha seriedad y pone mucho sentimiento en él.⁷⁹

Las reglas en la creación se inventan cada vez, tantos años de historia, de cultura, de libros, y aún no hay carreteras precisas para el intempestivo acto del crear. Movimientos culturales, inventos tecnológicos, escuelas filosóficas, todo cuanto conforma el mundo simbólico sirve, pero no determina. El "tiempo libre" se ocupa sucumbido por el ocio en la práctica un tanto aleatoria del

⁷⁸ Friedrich Nietzsche, El nacimiento de la tragedia, p. 81

⁷⁹ Sigmund Freud,

pasatiempo. ¿Acaso no vivimos en un época plagada de entretenimientos? ¿El consumo al que nos enfrentamos no satisface el hastío que el trabajo diario provoca? La rutina, el tráfico, las distancias, la contaminación y su contingencia, problemas recurrentes que asedian a los habitantes de esta ciudad y de muchas otras. No es aquí donde se diviniza la *dolce vita*⁸⁰.

La cura existencial de la vida contemporánea es el consumo en todas sus dimensiones, llámese como se llame, ingerir estupefacientes, imágenes, pornografía, comida, juventud, valores, dogmas, etc. ¿En donde quedó la contemplación? Es común caminar por algún parque y topar el típico letrero que recuerda que “lo valioso de la vida es gratis”. Pensando en términos acostumbrados, respirar, amar, convivir con los arbustos que crecen en los maceteros urbanos ¿efectivamente están libres de cargos? Recapacitemos: la sociedad está constituida por una serie de acuerdos y convenciones, donde la lucha de clases, el malestar en la cultura y la voluntad de poder son tópicos adyacentes que piden a gritos sospechar. Es necesario poner en tela de juicio si los lugares gratuitos no implican un precio simulado a través de la libertad, el disfrute o el entretenimiento. ¿El amor entre dos seres humanos se da por encuentro fortuito o por una “libre” asociación de ideas aprendidas por los medios de

⁸⁰ Locución italiana para designar una vida frívola y disoluta: Dulce vida. Película de Federico Fellini

comunicación? Pregunta que tal vez se aplique a todo. Posiblemente te libras de la grasa en los alimentos dietéticos, pero no del costo que implica respirar.

En el análisis posmoderno "*La era del vacío*" de Lipovetsky, encuentro una extensa muestra de la zona de indeterminación en la que estamos parados hoy en día. El esfumado de los límites entre culturas, creencias, preferencias sexuales o de cualquier índole le suman al concepto de identidad convirtiéndolo en lo hiper, trans, multicultural. De tal manera que el carácter lúdico de nuestra era se ve completamente transformado, tal como lo retrata Lipovetsky:

"Nos encontramos más allá de la era satírica y de su comicidad irrespetuosa. A través de la publicidad, de la moda, de los *gadgets*, de los programas de animación, de los *comics*, ¿quién no ve que la tonalidad dominante e inédita de lo cómico no es sarcástica sino lúdica? El humor actual evacua lo negativo característico de la fase satírica o caricaturesca. (...) El amor de masa no se fundamenta en la amargura o en la melancolía: lejos de enmascarar un pesimismo (...) el humor contemporáneo se muestra insustancial y describe un universo radiante."⁸¹

Mi interés no radica en establecer una crítica pesimista del mundo en el que vivimos, sino por el contrario puntualizar dos esencias que me parecen fundamentales para la vida y que están más allá de cualquier banalización; primero, considero que si hay algo verdaderamente gratuito es el estado lúdico y segundo quiero destacar el sentido real de la fantasía.

⁸¹ Lipovetsky, *La era del vacío*. P.140

¿Acaso ese estado solitario que implica el juego creativo no se da en cualquier momento o condición? Basta con *“echar a volar la imaginación”* para que el orden del cosmos se invierta en mutaciones amorfas. ¿No es el estado creativo el único resquicio del mundo en donde se puede prescindir de la condición social, moral, económica o placentera?⁸² Para soñar basta desearlo, pues todo lo que se fabrica en el pensamiento es autónomo de justificaciones y reglas. Cualquier tema es susceptible para el juego libre. No obstante la libertad no se escapa de los avatares inconscientes o instintivos los cuales son parte substancial de la conciencia, modificando nuestra postura en el juego.

¿Qué es lo que hace diferente el juego de los animales al de los humanos? Como diría Gadamer la intencionalidad. “Lo que constituye el carácter lúdico del juego humano es que se pongan reglas y prescripciones que sólo tienen validez dentro del mundo cerrado de ese juego”.⁸³ Es decir, las manifestaciones lúdicas son paralelas a la seriedad de las acciones. El llevarlas a cabo es una actitud consciente de determinación. Retomando a Gadamer “«Hacer como si» parece particularmente posible en todo hacer que no sea un mero comportamiento impulsivo, sino que se «refiera intencionalmente» a

⁸² Puedo pecar de romántica con este cuestionamiento, pero es importante aclarar que al hablar de proceso creativo dejo a un lado el constructo final (objeto de arte) que por ser conformado por lenguajes institucionalizados está afectado por condiciones sociales, políticas o de cualquier índole cultural.

⁸³ Hans-Georg Gadamer. *Estética y hermenéutica*, 130

algo”⁸⁴ Ese algo que nos inquieta y que de alguna manera queremos comprender, representar o escenificar, cualquiera que fuere el camino elegido, la intención es profundizar en la realidad. Es ver de otro modo lo que se nos presenta todo los días. Aquí puedo conectar el «ver como» de la metáfora con el «hacer como si» del juego, en ambos casos es presentar un otro con otro perfil para que en esa transformación haya una revelación. Es precisamente esa búsqueda la que convierte el carácter impulsivo del juego en una decisión libre y consciente que lleva a la conformación artística. Kant hablaba de la finalidad sin fin, refiriéndose a la belleza libre, la cual se encuentra en la naturaleza sin ningún objetivo determinado más que ser. Cavilando sobre el juego creativo, su finalidad existe en que él sea su propio fin, es decir, no hay una realidad objetiva que lo determine.

“Siempre a resultado natural juntar la experiencia del arte con el concepto de juego. Kant describiría la ausencia de interés, la libertad de fines y la ausencia de conceptos del placer ante lo bello como el estado de la mente en el que nuestras facultades intelectuales, el entendimiento y la imaginación, juegan mutuamente un juego libre. Schiller trasladó esta descripción a la base de la teoría fichteana de los impulsos, atribuyendo el comportamiento estético a un impulso lúdico que despliega su propia y libre posibilidad en medio del impulso de la materia y el impulso de la forma”.⁸⁵

Esta tríada filosófica toma partido en una búsqueda personal por resaltar los momentos lúdicos que por un brío contradictorio de pertenecer a un

⁸⁴ *Ibíd.*, p.131

⁸⁵ *Ibíd.*, p.133

núcleo social se esconden paulatinamente formando un archipiélago de frustraciones. Es esta contradicción la que separa a los impulsos pues si existe un deseo de pertenecer a las masas se distiende la parte lúdica que da pie a la experiencia creativa. Si por el contrario uno se sumerge en los insondables resquicios del juego descubre la seriedad que hay en la creación solitaria generando relaciones con el mundo en términos metafóricos. Paul Auster acentúa nítidamente la importancia de la creación en cuanto experiencia personal cuando escribe en su libro *La invención de la soledad* que: la literatura es el encuentro de dos soledades, la del que escribe y la del que lee.

En este estado creativo y solitario la imaginación toma fragmentos del mundo para configurar paralelismos con la existencia dando lugar a la fantasía. Si el juego creativo debe de tomarse en serio, entonces sugiero una pregunta ¿qué no la fantasía es de lo más real con lo que nos topamos los mortales? Cuando los impresionistas pintan la luz sugerida a través del color y de las pinceladas vibrantes y francas, fuera de los convencionalismos burgueses, por que no tendrían razón de hacerlo. ¿Qué es la perspectiva, si no una forma simbólica instituida y asimilada como “la forma” de ver el espacio? Cada obra artística sea una sinfonía, un grabado o un poema es una referencia al mundo, a algo real que existe o existió o la proyección de un deseo. Pero todo en términos de imaginación puede realizarse, es decir, podemos pasear entre las maravillas, conocer al corderito,

evocar «...a la rubia cascada que se destrenzó a través de los pinos»⁸⁶ o sentir la grandeza del *océano* grabada por Vija Celmins.



Vija Celmins. *Ocean*, 1992. Woodcut. 49.5 x 39.4 cm

Cuántas veces no nos hemos sorprendido a nosotros mismos en la calle entablando un diálogo con el ausente. En los sueños y en la imaginación cualquier fantasía es tan real que nos produce risas, enojos, miedos incontrolables. La fantasía no requiere de formalismos

⁸⁶ A. Rimbaud, fragmento del poema el Alba, *Iluminaciones*, p.70

para manifestarse; sólo existe y es tan innegable como la propia realidad.

-Mira –dice-, mi brócoli es un árbol. Mira, mis patatas son una nube. –O si no, siente la comida sobre la lengua y levanta la vista con un brillo astuto en los ojos: –¿sabes cómo hicieron Pinocho y su padre para escapar del tiburón? –Pausa para que A. asimile la pregunta y luego en un murmullo: –Salieron caminado de puntillas por la lengua.⁸⁷

Es así como la fantasía es al juego, el juego al arte y éste a la vida, una continua cadena de transferencias y mutaciones, un rizo que se enrosca en el conocimiento, en la pasión y en la experiencia, configurando un mismo universo.

En las *Cartas sobre la educación estética del hombre*, Schiller busca un equilibrio entre la razón y los sentidos a través del impulso del juego. Retoma el pensamiento kantiano en donde se desarrollan los fundamentos de la parte práctica; que vistos a través de Schiller son sentencias de la razón común y del instinto moral de la naturaleza humana. La cultura occidental se ha enfrascado en la idea de separar las partes del todo para llegar al alcance esencial del ser, reduciendo la naturaleza a conceptos fríos que nada tienen ya que ver con las formas bellas que existen en ella. Pero es a través de esta técnica que Kant logra el cabal entendimiento de las partes, pues se registra

⁸⁷ Paul Auster, *La invención de la soledad*, p. 234

por medio de la razón, ¿pero qué pasa entonces con los sentimientos? Es aquí cuando el impulso del juego entra como principio unificador menguando la discordancia de las partes. "Toda su magia descansa en su misterio: si suprimimos la necesaria unidad de sus elementos, desaparece también su esencia"»⁸⁸. Jugar es dejarse llevar en comunión mágica y libre entre el entendimiento conceptual y las manifestaciones sensoriales, separar es frenar el impulso creador que representa al arte .

El ser humano, a diferencia del resto de la naturaleza, tiene la capacidad de rehacer su propio camino por medio de la razón, pasando de la necesidad física a la moral como vía liberadora. Proceso de madurez en el cual el ser humano se constituye a lo largo de la historia y de su propia historia en sujeto libre y sociedad moral. El cambio está en la diferencia notable entre el individuo físico y el individuo moral. El primero se rige por la leyes de la naturaleza, sus instintos y sus necesidades físicas, el segundo es un supuesto que parte de la racionalidad. Y ambos estados son necesarios por lo que la tesis planteada por Schiller es encontrar la justa media entre el bárbaro y el salvaje como los denomina, y no en la disolución de alguno. Este punto intermedio debe tener la cualidad consentidora del tránsito libre entre el impulso natural y el racional, pues sólo este intercambio

⁸⁸ Friedrich Schiller, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, p.115

promueve la transformación a lo moral, como fuerza activa y voluntad libre.

Siendo el ser humano tan arbitrario es difícil la mediación precisa entre las dos fuerzas. Por tal razón el camino moral del ser tiene que estar regido por sus propios impulsos, por el tránsito libre en el que las leyes morales se cumplan desde el dominio de las leyes naturales pasando del deber a la inspiración.

La sociedad instituida en la racionalidad y en oposición al estado natural, llena al individuo de ideas que lo destierran de la biología innegable e inherente. «El gran inconveniente es que, mientras la sociedad moral se forma en la idea, la sociedad física no puede detenerse en el tiempo ni por un momento, no puede poner en peligro su existencia en pro de la dignidad humana»⁸⁹

Los griegos como cultura, tomaron en cuenta la totalidad en la que cada una de las partes confluían sin cohibirse entre sí, cada individuo conocía esta noción integral rescatando la calidad tanto de la razón como de lo sensible. Le atribuían a la naturaleza la importancia de la necesidad percedera y depositaban en el estado la sabiduría de la razón. «Vemos a los griegos plenos tanto de forma como de contenido, a la vez filósofos y artistas, delicados y enérgicos, reuniendo en una magnífica humanidad la juventud de la fantasía con la madurez de la

⁸⁹ *Ibid.* P.125

razón»⁹⁰ Ya Aristóteles reconocía al ser humano como ser social. «Quién no sea capaz de vivir en sociedad porque crea bastarse por sí solo o porque no necesita de ella tiene que ser animal o un Dios»⁹¹ Si bien, somos seres sociales que dependemos irremediabilmente de la naturaleza ¿en términos de qué tendríamos que entender a la sociedad? No es el momento para hablar de la situación del mundo en el que estamos y de cuestionar la leyes que lo rigen. Cuando Schiller escribió las *Cartas* se asumía en una época desgastada «¡Que espectáculo nos ofrece el drama de nuestro tiempo! Por un lado salvajismo, por el otro apatía: ¡los dos casos extremos de la decadencia humana, y ambos presentes en una misma época!»⁹² Schiller, ya sea como cronista de su época o como profeta de la nuestra, tenía bien clara la fragmentación en la que desde entonces nos encontramos. La ética y la moral de nuestra cultura la venimos arrastrando desde la modernidad ¿para que ha servido? Sin duda hay muchas cosa buenas. Pero aún con lo bueno y con tanta información en cada uno de nosotros, somos una parte incompleta, ecléctica con mucha superficialidad que perdemos de vista la esencia de nuestros impulsos. El discurso de la globalización no habla de ninguna totalidad

⁹⁰ *Ibid.* P.143

⁹¹ Aristóteles,

⁹² F. Schiller. *Op cit.* p.137

en términos schillerianos, sino de sometimiento uniforme; no en balde la tecnología robótica intimida al mercado.

Tal vez la eficiencia tecnológica a la que hemos sometido nuestras vidas a cambio de un confort y practicidad ha anulado en nosotros la capacidad de sorpresa. La dependencia paternalista que proporcionan los gobiernos actuales no ayuda a generar espacios en donde el juego libre se de. La independencia del individuo, es necesaria para que esta libertad creadora no se atrofie. Mientras permitamos la conducción de nuestras vidas, de cómo ser, de qué hablar, qué gustos tener, dejándonos llevar por la ínfulas de la razón calcinante, no podremos poner en juego los impulsos propios del ser humano en tanto existencia holista.

Es aquí donde la propuesta schilleriana de la educación estética adquiere sentido pues habla de leyes intrínsecas y esenciales como máximas de la humanidad: lo sensible y lo racional, la naturaleza y la sociedad, la forma y el contenido. El mundo existe pero el ser tiene que volverlo forma para interiorizarlo y la forma tiene que volverse realidad, exteriorizarse y convertirse en materia. Tanto forma como contenido están regidos por dos fuerzas que mueven al ser humano: los impulsos.

El primero es el impulso sensible, la existencia material del hombre a través de tiempo, dicho de otro modo es la consistencia de la variación crónica que funge como contenedor del estado sensación, fuerza

física que manifiesta la materialidad. Esa variación del tiempo es una sucesión constituida por lo inmanente, lo demás se va en el tiempo. Por ejemplo en un grabado lo que permanece es la placa y la impresión, el proceso está implícito pero no presente.

El segundo impulso es el formal, es la existencia absoluta del hombre, lo que subsiste, la razón. Este impulso le da forma al contenido explicando sus manifestaciones y el mundo en el que se desarrolla, liberando al espíritu. En tanto que es absoluto es indivisible, no depende del tiempo como el impulso sensible. Es intemporal, pues es en sí mismo forma perenne. Plantea leyes para los juicios del conocimiento y la voluntad de los hechos. El sentimiento reconoce el deseo del sujeto como verdad, el pensamiento hace de la verdad un dogma universal. Pasa de la sensación a la libre unidad de las partes que confeccionan al ser total.

¿Sería aquí donde la cultura cumpliría su papel como pacificadora de estos impulsos, los cuales se encuentran en oposición el uno con el otro? No se contradicen porque pertenecen a distintos campos de acción, cada uno tiene fuerzas internas adecuadas que lo regulan independientemente del otro, siendo así energías colaterales. La finalidad planteada por Schiller es encontrar el punto medio entre ambos impulsos sin sacrificar la esencia de ninguno. El mundo se percibe a través del tiempo. Es en la variación donde el individuo se aprovecha de los diferentes estados que se presentan en la

naturaleza para poder completarse. Es por medio de la razón que les da forma.

¿Si la retroalimentación se da por medio de la conexión y la distensión intrínseca entre los impulsos, que como energías actúan bajo la acción recíproca alcanzando su máxima expresión por sí mismos, confirmaríamos la totalidad plena de la existencia humana? ¿El ser humano como tal tiene la posibilidad y las condiciones necesarias para alcanzar tal plenitud? Preguntas que Schiller se planteó de alguna manera. Él hablaba del ser absoluto en términos hegelianos, pues cada ser determinado tiene por ende conciencia de sí. Entonces plantea el impulso de juego, impulso totalizador en donde los estados primarios se encuentran, forma y contenido, variación e identidad.

El impulso de juego se convierte en el emulsionador que recibe lo que los sentimientos perciben dándoles forma con la razón. Es a través del juego creativo y libre que se puede abstraer la realidad en un salto de tipo lógico, pasando de una dimensión a otra, pues si no hay realidad el juego no se da. Es decir, para que el juego se desenvuelva como tal tiene que existir necesariamente un espacio aledaño a la objetividad del mundo. Es precisamente en la teoría de los contrarios donde se fundamenta esta afirmación, siendo que el blanco es blanco porque existe el negro, la vida vale tanto porque la sabemos finita. Es así como la apariencia, comarca del juego, toma sentido. El objeto del impulso sensible es la vida, naturaleza-contenido y del impulso

formal, es la razón, pensamiento-forma. Es así como deviene el objeto del impulso de juego en *forma viva*.

La *forma viva* pertenece a la belleza, designando las cualidades estéticas de los fenómenos. Es a través del juego que la sensibilidad y la razón se aligeran, minimizando las necesidades existenciales de la naturaleza en metáforas que simbolizan lo terrenal en formas nuevas que amplían los horizontes. El ideal de belleza y el ideal del impulso de juego van por el mismo camino, el cual es manifestado por la forma en que se da el entendimiento. No basta con eso, pues la imaginación y la fantasía forman parte de la comprensión que los sentidos descubren al percibir el mundo. El impulso de juego es la transformación de lo real en apariencia pura. La importancia de las manifestaciones estéticas radica en que su lugar se encuentra en lo hipotético-real, la poesía extrae por medio de los sentidos las formas de la naturaleza que ve, que siente, que goza y degusta. Estas las destila por el pensamiento que le da forma a lo exterior del ser, valiéndose de signos o de creaciones simbólicas que vuelven a hablar de esa naturaleza que alcanzó. Es decir, la creación artística se manifiesta en el juego y éste en tanto realidad aparente es creciente y circular, como lo es la espiral. ¿Por qué realidad aparente? Para que el juego sea realmente juego es necesario involucrarnos en él y para que tal cosa suceda debe crear un mundo paralelo a la realidad, pero

siempre tomando en cuenta que no es la realidad. Aunque sea parte de ella.

10. ¿GRABAR ES JUGAR?

Empezar con un cuestionamiento tan abierto y tan cerrado a la vez resulta un poco difícil. Dicha pregunta es abierta por las implicaciones que las múltiples respuestas nos podrían conducir. Es decir, está el proceso gráfico, el temático, la representación, etc. Todo desde el punto de vista lúdico es terreno vasto para la meditación. Con pregunta cerrada me refiero a la simplicidad de la respuesta, que podría ser tan llana y clara como una simple afirmación. Pero aquí tenemos el primer problema, pues también podría ser una franca negación. ¿Por qué de entrada planteé la pregunta con una afirmación inconsciente? Primero es que así lo creo, pero es aquí precisamente donde tengo el afán de encontrar respuestas.

A lo largo de la tesis he hablado de la gráfica como una *forma simbólica* plausible para la actividad artística y en el apartado anterior desarrollé una serie de conceptos sobre el juego libre en donde el arte revela un papel esencial. Es así como la respuesta afirmativa es un hecho. Ahora resta encontrar más de cerca las causas o mejor dicho las interpretaciones, que apoyen esta afirmación.

¿Por qué crear objetos artísticos por medio de la gráfica? Todo lo que he escrito está básicamente concentrado en intentar responder por qué, para qué, qué es, cómo es la gráfica. Pero hay algo más allá del lenguaje, de la técnica, de las representaciones, incluso más allá del espectador y del creador. Esto es el azar, concepto intrínseco a la vida y al juego, por ende a la creación. ¿Qué pasaría si se pudieran controlar todos los procesos de la gráfica a la perfección? Si nosotros supiéramos nuestro futuro, teniendo previsto cada paso que damos, dudo mucho que lo pudiéramos disfrutar.

Cuando pienso en la naturaleza, toda certeza que pueda sentir me parece frágil. Lo fortuito de los fenómenos naturales nos mantienen en un estado activo como reacción de protección ante sucesos inesperados. El no saber de dónde venimos y a dónde vamos genera en nosotros una necesidad de crear respuestas para darle sentido al estar aquí. Pensando en la vida como un tránsito, ¿no es el azar la pulsión que nos mantiene vivos, que nos hace especular sobre lo que viene y nos permite jugar con lo que está? El mismo Freud nunca pudo determinar con números las *cantidades* precisas del movimiento de energía en las neuronas, hablaba de llenas, vacías, de inversión, desinversión, etc. términos más relacionados con cuestiones interpretativas que a axiomas científicos. ¿Pero hoy en día que tan viable es hablar de verdades absolutas cuando sabemos que en

ciencias tan rigurosas como las matemáticas “la regla tiene su excepción”?

Una práctica indispensable en la vida cotidiana es “elegir” entre tomar un camino u otro. Estas decisiones, si bien van determinadas por un bagaje que compone el mundo subjetivo del individuo, están matizadas por el súbito camino de la casualidad. Para Freud no hay casualidades, sino actos fallidos. La sabiduría china en cambio prefiere dejar el destino al cauce del río. Para Borges «Todo, entre los mortales, tiene el valor de lo irrecuperable y de lo azaroso»⁹³

Tanto el pensamiento freudiano, como el chino y el literario tienen verdad en su consistencia discursiva, pero ¿no es acaso en lo impredecible del juego que radica su encanto? Cuando se reparten las cartas y a uno le tocan tres “A” seguidos, es el azar quien toma la delantera y hace de las suyas; tal vez la inteligencia o más bien la intuición ayudan pero no son ellas quienes determinan el gane, ¿o sí?

Cuando empiezo a trabajar sobre una placa de metal, planeo todo lo que voy a hacer, hago bocetos, pienso en el tamaño de la placa, coloco el barniz, calco la imagen, etc. Cada uno de los pasos tiene posibilidades de accidentarse al ser ejecutado. Por ejemplo, el barniz que se prepara en el taller tiene una receta en la cual precisa las cantidades y tiempos de hervor, pero nunca queda igual, algunas veces es muy suave, otras se seca muy rápido, modificando de alguna manera el

⁹³ Jorge Luis Borges, *Nueva antología personal*. p.127

trabajo. Lo mismo pasa al calcar la imagen, al atacarla en el ácido o al imprimirla. Siendo pasos técnicos que aparentemente sólo es necesario aprender y listo, intervienen elementos aleatorios como el clima, el estado de ánimo o los productos comprados que modifican siempre las circunstancias, además de ciertas razones imprevistas que hacen que no resulte lo esperado. Cuando quiero enseñar el proceso a alguien, algo por lo regular no queda. Podría pensar que es una fechoría del inconsciente, tal vez. Pero también cabe la posibilidad azarosa de que en esa situación especial algo cambió.

Cavilando en la posibilidad lúdica de la gráfica, el asumir su contingencia azarosa me gusta, la siento viva, como algo con lo que hay que dialogar, una práctica amorosa, de conocimiento y cuidado. Recordando a mis alumnos en el taller, cuando se encuentran desesperados cada vez que algo del proceso les falla, me preguntan “¿qué pasó? ¡Seguí paso por paso!” Yo me desespero más, porque muchas veces me consta que siguieron todos los pasos y no les sale el resultado deseado. Me quedo pensando que tal vez lo que les faltó fue un poco de amor, de diálogo, de empatía con la placa; de romper con la técnica, de intuir los tiempos, de sentir el clima, de saborear el proceso, de algún modo más completo dejarse llevar en el juego de grabar.

“El universo se deshace en una nube de calor, se precipita irremediablemente en un torbellino de entropía, pero en el interior de este proceso irreversible pueden darse zonas de orden,

porciones de lo existente que tienden hacia una forma, puntos privilegiados desde los cuales parece percibirse un plan, una perspectiva. La obra literaria es una de esas mínimas porciones en las cuales lo existente se cristaliza en una forma, adquiere un sentido, no fijo, no definitivo, no endurecido en una inmovilidad mineral, sino viviente como un organismo. La poesía es la gran enemiga del azar, a pesar de ser también ella hija del azar, y que sepa que el azar, en definitiva ganará la partida. «Un coup de dés jamais n'abolira le hasard.»⁹⁴

Ahora bien, ¿qué papel juega la intuición en el proceso lúdico de la gráfica?

Cuando digo que hay que dejarse llevar, jugar, me refiero a una especie de concentración mágica que te absorbe en el tiempo convirtiendo a la imaginación y a la fantasía en etéreos tejidos que se trenzan en nuestro pensamiento y salen a grabar conducidos por la intuición. Confucio apropiadamente expresó que la "felicidad consiste en estar abstraído", ¿esta abstracción tendrá que ver con permitir el aflorar intuitivo?. La intuición es aquel conocimiento vaporoso que apenas sabemos que existe y de un brinco aparece con el resultado en la mano. Es algo que Kant designó como representación sensible; «en tanto que puede depender de la presencia inmediata del objeto»⁹⁵. Es un conocimiento oculto en nuestro inconsciente que fue aprehendido perceptivamente sin haber sido asimilado por la conciencia. La relación cognitiva con el objeto se da a posteriori.

⁹⁴ Op cit. Italo Calvino, p.78,79

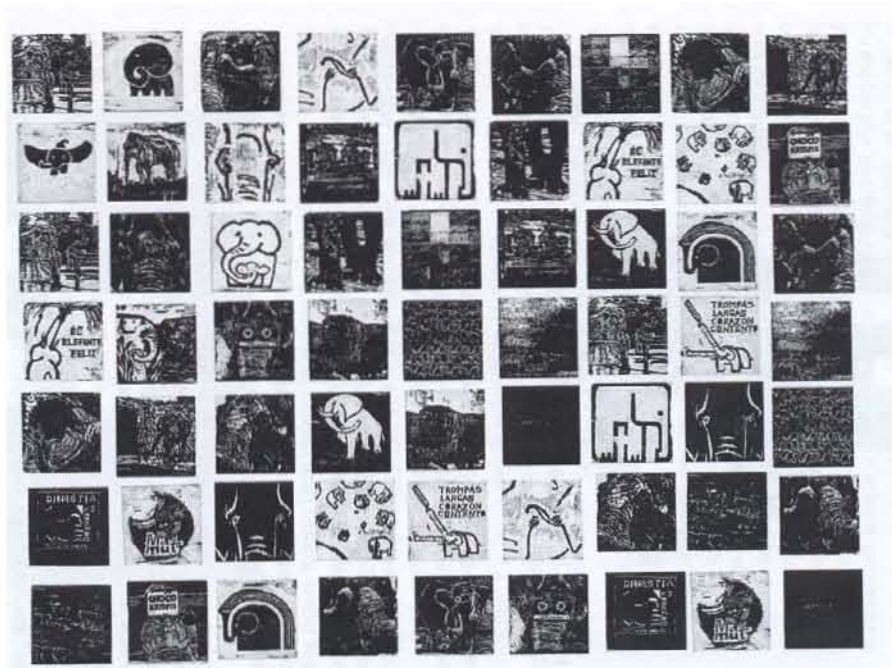
⁹⁵ Emmanuel Kant, *Prolegómenos*, p.42

Cuando se trata de interpretar un mundo que tenemos en la cabeza por medio de la gráfica, es necesario transformarlo en nuestro pensamiento utilizando las formas del grabado, tal como lo hacemos con las palabras cuando tratamos de describir algo que no está presente. En esta transformación la intuición adquiere mucha importancia. Porque algunas veces no sabemos cómo lo vamos hacer, pero sí sabemos lo que queremos hacer. La intuición nos toma de la mano y nos muestra diversos caminos, que nos proporcionan soluciones tanto formales como conceptuales las cuales muchas de ellas parecen inverosímiles.

La obra de Rafael Ruiz, titulada *Memorama* es un buen ejemplo de la relación tan estrecha entre el juego y el grabado. Esta obra me gusta porque es un conjunto de imágenes distintas del elefante; cada una de las imágenes tiene su gemela conformando el juego del memorama. Sin duda Rafael, al hacer su obra, se dejó llevar por su impulso lúdico, por la intuición y por la sensación incontrolable del azar. Al buscar en su pensamiento todos los significantes registrados en su memoria sobre el paquidermo, la intuición estaba jugando con las formas, con los significados, con las convenciones que encontraba. De tal manera que fue seleccionando lo que para él podía definir una concepción global del animal.

La obra resultante está conformada por todo tipo de trazos, signos, representaciones. Hay desde un dibujo muy naturalista,

acercamientos, abstracciones, la palabra elefante, hasta el elefante de los *Chococrispis*. Además que el grabado en su totalidad alude a un juego de mesa, no cabe la menor duda que Rafael se dejó llevar en el transcurrir del juego.



Rafael Moreno Ruiz, *Memoria de elefantes*. Xilografía, 80 x 100 cm. 1993

11. LA GRÁFICA HECHA OBJETO.

DESARROLLO PRÁCTICO DE CINCO OBRAS

A veces, lo que nos rodea afecta a nuestros sentidos de tal manera que se queda en nosotros dando vueltas hasta encontrar una nueva

construcción y sin más interés que manifestarse sale enunciando referencias que amplían la relación de nuestros conocimientos con la vida. Eso es para mí la experiencia creativa, buscar en todo momento nutrirse de lo que acontece en el exterior, en la vida, en lo cotidiano. Me suena como cruzar un río y todo lo que va en la corriente lo fuéramos recolectando para que al llegar al otro lado pudiéramos reconstruir todo lo vivido con pequeños fragmentos de materia impregnadas de agua.

Cuando pienso en querer ser algo, me salta siempre la palabra hacer, pues es en la acción en donde se determinará la constitución del ser. Esto es importante al relacionarlo con la experiencia creativa, porque al final todo lo que importa es el proceso. Es decir, la vida sin el vivir no es nada. En la experiencia creativa lo que genera cosas es el proceso de hacer, de construir, de replantear. La acumulación de hechos describe la trayectoria como artista y no una obra aislada del todo. Con relación al juego, ganar o perder genera emociones y conocimientos, pero lo realmente atrayente del juego es jugar, es abstraerse en él, es no-querer que termine: ganar es un añadido.

Éste es el momento de aterrizar toda la práctica que llevé a cabo durante esta investigación. Describiré cada uno de los procesos que tuve con cada una de las obras y trataré de entender las conexiones entre la teoría y la práctica, si es que las hay.

Algo importante es que nunca tuve la intención de traducir, ni ilustrar todo lo que dije en la tesis a través de mis obras, tampoco quiero realizar un análisis de ellas. Sólo las quiero exponer desde el principio al fin de su creación. Dejando la interpretación al gusto del lector.

¿Qué busco con mi obra?

Pregunta difícil de responder por la misma naturaleza de la búsqueda en la vida, pues uno busca eternamente, o al menos yo lo hago. Cuando encuentro algo, eso mismo me genera faltas, dudas, etc. las cuales me entusiasman por nuevas búsquedas. Pero en estas cinco obras en específico buscaba entender a un medio difícil y olvidado como es el grabado y entrar en un estado de abstracción que me permitiera de alguna manera hacer objetos que implicaran una producción en serie y una manualidad sin perder el sentido conceptual del trabajo individual.

Cada una de estas obras que voy a describir a continuación implicó una fabricación masiva de cierta imagen, pero en conjunto todas generan un discurso único.

El juego estuvo presente en todo momento y si no es el tema principal de cada una de las obras, sí formaba parte del proceso. Porque no podía llevar a cabo una obra si el proceso no me entusiasmaba lo suficiente, de tal manera que en todo momento estuviera redescubriendo cosas que me asombraran. Es difícil explicar las sensaciones que tengo al ir construyendo una pieza, pero tal vez al exponer los bocetos, las

notas, las imágenes alternas, o cualquier elemento que haya intervenido en la elaboración del proceso en cada obra ayude a percibir mi propia experiencia creativa.

24 horas en la vida de una mujer, es una pieza que tardé dos años en realizar por cuestiones técnicas. Primero había decidido realizar esa pieza en litografía, pero no me gustó el resultado, pues las imágenes las tomé de un libro de inglés para principiantes, en donde los dibujos tienen la intención de ser muy esquemáticos y claros para que se relacionen con las palabras. La litografía volvió a la imagen algo muy frío que visualmente no conecté con la colcha. Fue así como pasé a hacer todas las imágenes en xilografía. Decidí que las telas fueran diferentes, pero todas blancas para que hubiera contrastes de texturas y tonalidades. Al final preferí que cada una de las imágenes estuviera sobre un cojín para que tuviera más posibilidades de montar la pieza y no siempre estuviera de la misma manera. El sentido de la colcha y de las imágenes surgió por la inquietud de hablar de mí como mujer independiente, pues es algo que busqué desde muy chica, y en el momento en que conscientemente lo tuve fue una sensación difícil de fuerza y desolación. Nunca imaginé que una rutina tan exigente me llevara a la independencia al mismo tiempo que a un aislamiento. La colcha representa el ciclo de un día de mi vida.

Bocetos para la colcha.

Imágenes que recorté de un texto de ingles para principiantes.



Detalle

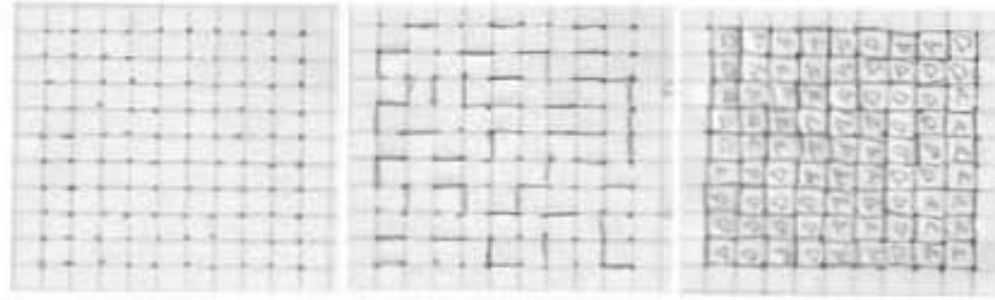


24 HORAS EN LA VIDA DE UNA MUJER

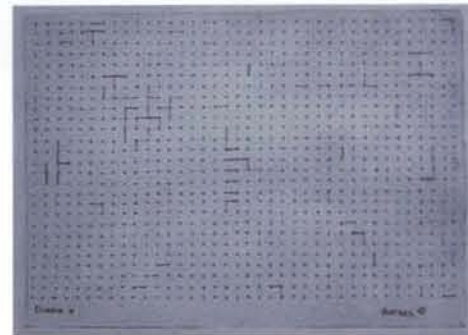
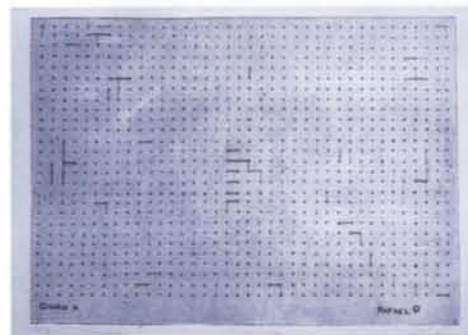
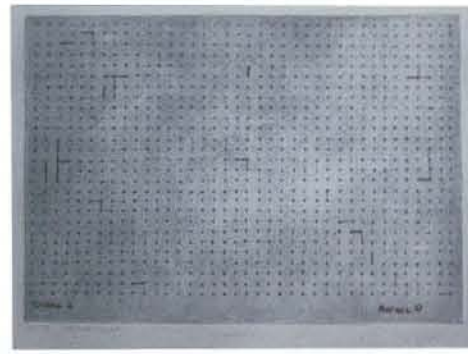
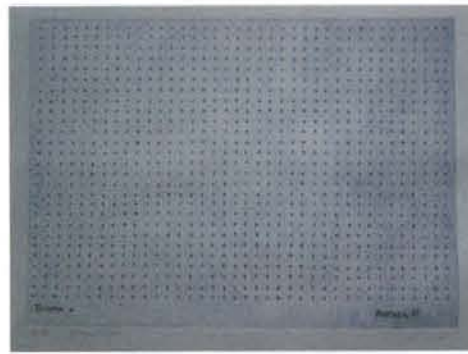
XILOGRAFÍA SOBRE TELA

181

Timbiriche, es un juego que conozco desde que estaba en la secundaria y es muy común en México. A partir de pensar en el proceso de la gráfica, en la placa de metal, los atacados en el ácido y los estados de la placa a través de la impresión, se me ocurrió jugar con un amigo sobre una placa de metal y cada 20 tiradas de cada uno, metía la placa en ácido y le sacaba una impresión hasta terminar el juego. Como es una obra de proceso y depende de que mi amigo y yo coincidiéramos en el taller, la obra no se ha podido concluir.



Ejemplo del
juego



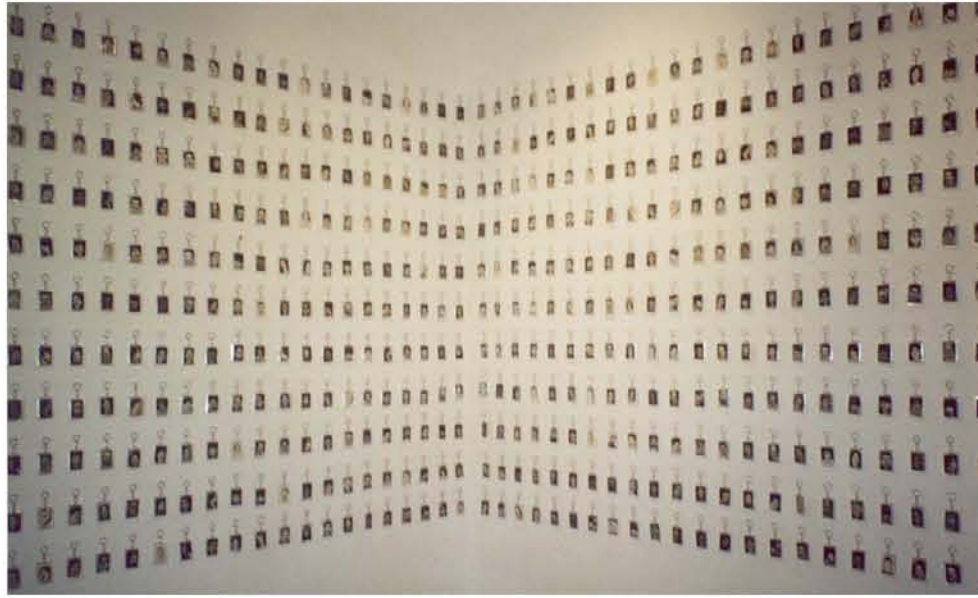
TIMBIRICHE
HUECOGRABADO SOBRE PAPEL
25 x 40 CM
2003, OBRA EN PROCES

Llaveros, esta pieza surgió de la idea de reproductibilidad de la imagen. Tenía el interés de generar una o varias imágenes que tuviera que reproducir masivamente para poder crear una obra. Cada día que caminaba por la calle de moneda para llegar a la academia me daba cuenta de que cada uno de los artículos que vendían los ambulantes estaba hecho miles de veces y el conjunto de ellos era otra cosa, el objeto se anulaba en ese montón. Fue entonces cuando se me ocurrió hacer retratos tamaño infantil de gente conocida por medio de huecograbado para poder reproducirlos cuantas veces quisiera, sin que tuvieran que ser fotografías. Hice 125 retratos diferentes y cada uno lo imprimí 5 veces aproximadamente, dándome un total de 700 retratos que encapsulé en llaveros de plástico. Con esta obra personifiqué lo que es la mano de obra barata.



Fotos escaneadas.
placa.

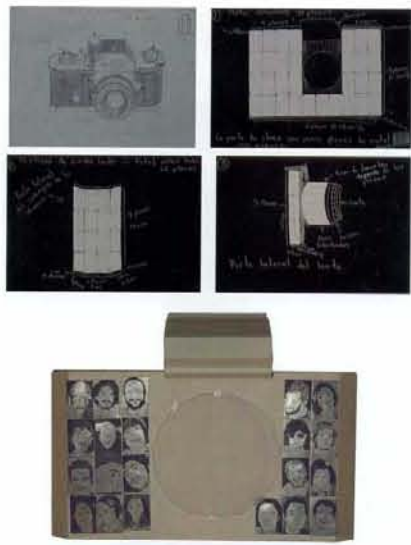
Dibujos en albanene para transferir a la



LLAVEROS
HUECOGRABADO SOBRE
PAPEL
700 PIEZAS
2003

Detalle

Continuando la obra de los llaveros construí una cámara fotográfica que realicé con todas las placas de fierro en donde hice los retratos. Cada placa medía lo que una fotografía infantil; 5 x 3.5 cm.





Bocetos para la cámara.

CÁMARA FOTOGRÁFICA

ESCULTURA

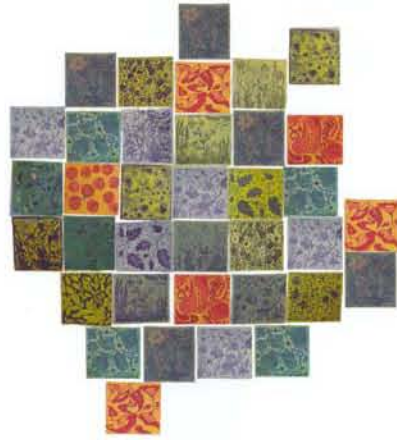
25 x 35 x 14 CM

2003

Enredadera, es una pieza que surgió un poco al azar porque había un interés de mi parte sobre las plantas, las acumulaciones, los crecimientos desmedidos de las enredaderas, arbustos, plagas, etc., además de un gusto especial por encontrar fantasía a través del dibujo. Entonces comencé a jugar con las formas,

189

las imágenes, los dibujos de plantas hasta que realicé 16 placas de metal. Después imprimí ciento de veces cada una de las placas con diferentes tonos de verdes, azules, amarillos y fui armándolos cubos que conforman la enredadera. En esta obra son importantes la reproductibilidad de la gráfica y el concepto de crecimiento desmedido de la enredadera; la obra creció hasta que me cansé de imprimir



Fragmento de enredadera.



ENREDADERA
INSTALACIÓN
HUECOGRABADO
8 x 8 x 8 CM
2003
191

Clonación de Pérez, es una instalación que realicé en un cuarto de un hotel de paso en una fiesta organizada para celebrar el 14 de febrero. El sentido del evento estaba en que cada artista invitado interviniera una habitación. Mi obra consistió en armar un cubo con muñecos de cartón recortados, pintados de azul y con una impresión de una cara grabada en madera. El cuarto lo pinté todo de azul incluyendo los muebles, coloqué el cubo en el centro de tal manera que las sombras de los muñecos se proyectaron en todo el cuarto.



CLONACIÓN DE PÉREZ
INSTALACIÓN
XILOGRAFÍA SOBRE CARTÓN
CUARTO DE HOTEL
2004
193

CONCLUSIONES

Dos años transcurrieron para que esta tesis llegara a su fin y con ella muchas de las ideas contenidas sobre la gráfica y sobre el arte.

¿Qué pasó? Mucho tiempo, en el que me involucré con nuevas teorías, exposiciones, terminé la maestría y dejé de tomar clases, entré a ser profesora y aunque desde hace tiempo vivía fuera de "casa" nunca lo había hecho sola. Pues evidentemente mi concepción del tiempo y del espacio se vieron afectados intempestivamente por las circunstancias externas, o para ser más precisa: por la vida.

Como esto no se trata de un diario personal sino de una tesis, quiero explicar por qué es importante mencionar los cambios que se dieron en mi vida mientras realizaba la tesis. La aseveración de Beuys sobre el arte y la vida adquiere peso cuando uno sale del taller por procesos que marca la existencia y esas experiencias comienzan a transmutar las teorías tan asimiladas y un tanto ajenas a esos mismos procesos. Como lo dijo Valery en el epígrafe de Benjamín los cambios del arte se ven

afectados por las innovaciones tecnológicas, a un nivel personal se tornan en premisa.

Sobre la gráfica sigo considerando muchas cosas que escribí aquí, como que tiene muchas posibilidades de exploración, por sus fuertes características que se adaptan a la forma de ser de la actualidad. Pero lo que ahora pienso con respecto al lenguaje es que si bien es una herramienta que nos ayuda a darle forma a toda nuestra vida, existen muchos lenguajes, como palabras para nombrar cada cosa. Por tal motivo ver a la gráfica como forma simbólica es pertinente en tanto un artista no cierre su campo de visión únicamente a ella. Creo que estamos en un momento en que es necesario un pensamiento complejo que tome en cuenta diversos aspectos y campos en donde el conocimiento es procesado. No todo se puede decir de la misma manera. Y es ahí donde me desvíó de muchos puntos tratados en esta tesis.

Creo que es un trabajo con muchos retoños que pueden crecer para diferentes lados, por lo cual termina siendo como sólo el pronunciamiento de tantas cosas que pueden ser; al mismo tiempo que está siendo un producto consumado.

La gráfica se convierte en un mediador entre la manera de construir y de exponer aspectos de su propia naturaleza, pero también del mundo y de la vida: confecciona signos denotados que

connotan referencialidades que se alejan de la realidad pero la traen de vuelta. La realidad por sí misma no es como está grabada, ni pintada, ni escrita. Son los sentidos que escurren cuando los lenguajes intervienen el cotidiano entorno. Por tal motivo es imposible cerrar el campo de visión a una disciplina específica, pues el arte contemporáneo es una acumulación de proposiciones que se nutren de cuanto es capaz en un juego de intrincaciones generando sentido y referencia.

Es así, como creo que uno se puede salvar de caer en el olvido, pues la única posibilidad que veo está en jugar con la vida.

México D.F. noviembre 2004

The Dream Before Lyrics- Laurie Anderson
for Walter Benjamin

Hansel and Gretel are alive and well
And they're living in Berlin
She is a cocktail waitress
He had a part in a Fassbinder film
And they sit around at night now
drinking schnapps and gin
And she says: Hansel, you're really bringing me down
And he says: Gretel, you can really be a bitch
He says: I've wanted my life on our stupid legend
When my one and only love
was the wicked witch.
She said: What is history?
And he said: History is an angel
being blown backwards into the future
He said: History is a pile of debris
And the angel wants to go back and fix things
To repair the things that have been broken
But there is a storm blowing from Paradise
And the storm keeps blowing the angel
backwards into the future
And this storm, this storm
is called
Progress

FUENTES DE INVESTIGACIÓN.

- AUSTER, Paul.: *La invención de la soledad*, Barcelona: Anagrama, 1974.
- BARTHES, Roland.: *De la obra al texto*. Revue d'Esthetique 3, 1971.
- BENJAMÍN, Walter.: *La obra de arte en la época de sus reproductibilidad técnica*. Escritos ininterrumpidos.
- BORGES, Jorge Luis.: *Nueva antología personal*. México; Siglo XXI, editores, 1968.
- CALABRESE, Omar.: *El lenguaje del arte*. Trad. Rosa Premat. España: Ediciones Paidós, 1987.
- CALVINO, Italo.: *Seis propuestas para el próximo milenio*. Trad. Aurora Bernárdez y César Palma. España, 3ª edición, Siruela, 2001.
- CARRILLO CANÁN, Alberto.: *El concepto de interpretación en Goodman. La interpretación de la representación*.
- CASSIRER, Ernst. : *Filosofía de las formas simbólicas*. Trad. Armando Morones. México: Fondo de Cultura Económica, 1971.
- CIORAN, E.M.: *Del inconveniente de haber nacido*. 3ª edición, Barcelona: Taurus, 1998.
- DANTO, Arthur C.: *Después del fin del Arte, El Arte contemporáneo y el linde de la historia*, Paidós, Barcelona, 1999.

- _____.: *La transfiguración de un lugar común, Una filosofía del Arte*, Barcelona: Paidós Estética 31, 2002.
- DUVIGNAUD, Jean.: *El juego del juego*. Trad. Jorge Ferreiro Santana. México, Fondo de Cultura Económica, 1982
- ECO, Umberto.: *La obra abierta*. Trad. Roser Berdagué. Barcelona: Editorial Planeta, 1992.
- _____.: *La estructura ausente*. Trad. Francisco Serra Cantarell. España: 1999.
- FREUD, Sigmund.: *El malestar en la cultura*. Trad. Luis López Ballesteros. Biblioteca nueva, 4ª edición. Buenos Aires: 1981.
- FONTCUBERTA, Joan.: "*El Beso de Judas*" *Fotografía y verdad*, Gustavo Gili, 1993.
- GADAMER, Hans-Georg.: *Estética y hermenéutica*, ED. Tecnos, 2ª edición, Madrid, 1998.
- _____.: *Verdad y método*, ED. Tecnos, Madrid, 1998.
- GOMBRICH, E.H.: *La historia del arte*. Trad. Rafael Santos Torroela. 15ª México: Editorial DIANA, 1995.
- GUBERN, Román.: *Las mascararas de la ficción*. Barcelona: editorial Anagrama, 2002.
- HOCKNEY, David.: *Así lo veo yo*. Trad. Adolfo Gómez Cedillo. Madrid: ediciones Siruela, 1994.

- LIPOVETSKY, Gilles.: *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Trad. Joan Vinyoli y Michele Pendants. Barcelona: editorial Anagrama, 1986.
- LOPEZ, Rodríguez, Juan Manuel.: *Semiótica, memoria del primer curso, 1995*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Casa abierta al tiempo, 1996.
- MARCHÁN FIZ, Simón.: *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid: editorial Akal, 1997.
- MARTINEZ, Moro, Juan.: *Un ensayo sobre grabado a finales del siglo xx*. Santander: Editorial Creática, 1998.
- MELOT, Michael.: *Naturaleza y significado de la estampa, en historia de un arte: El grabado*, Barcelona: Skira, 1981
- NIETZSCHE, Friedrich.: *El nacimiento de la tragedia*. Trad. Andrés Sánchez Pascual, 1ª edición, 15ª reimpresión, Madrid: Alianza Editorial, 1973.
- PEIRCE, Charles Sanders.: *El hombre, un signo*. Buenos Aires: Iniciación filosófica, 1978.
- PLATÓN.: *Diálogos*. México: editorial Porrúa, 2001.
- RICOEUR, Paul.: *La metáfora viva*. Trad. Agustín Neira, 2ª edición, Madrid: Ediciones Cristiandad, 2001.
- _____.: *Freud: una interpretación de la cultura*. Trad. Armando Suárez. 10ª edición, México: Siglo veintiuno, 2002.

- RILKE, Rainer Maria. *Cartas a un joven poeta*. México: Dante Quincenal, 1987.
- RIMBAUD, Arthur.: *Poesías y otros textos*. Trad. Juan Abeleira. 3ª edición, Madrid: Ediciones Hiperión, 1995.
- _____.: *Iluminaciones*.
- SAVATER, Fernando.: *El contenido de la felicidad*. 2ª edición, Madrid: Punto de lectura 2001.
- SCHILLER, Friedrich.: Kallias. *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Trad. Jaime Feijóo. 1ª edición, Barcelona: Anthropos, 1990
- TALLMAN, Susan.: *The contemporary print, from Pre-Pop to Postmodern*. New York: Thames and Hudson, 1996.
- WITTGENSTEIN, Ludwig.: *Investigaciones filosóficas*. Trad. Alfonso García Suárez. 2ª edición, Barcelona: editorial Crítica, 1988.
- Catálogo de la exposición *Gráfica Actual*, México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2000.

