



Apuntes Artificiales

Sobre la visualidad en el arte,
el diseño y la comunicación

Luis Daniel Gutiérrez Martínez



Difusión de la
Investigación



UNIVERSIDAD
IBEROAMERICANA
LEÓN

Promoción de la Cultura y la Educación Superior del Bajío, A.C.
Universidad Iberoamericana León

N Gutiérrez Martínez, Luis Daniel.
7430 Apuntes artificiales [recurso electrónico]: sobre la visualidad en el arte, el diseño
 y la comunicación/
5 Luis Daniel Gutiérrez Martínez
G88 León, Gto.: Universidad Iberoamericana León, 2012
2012 1 CD-ROM (4¾ in.).
 1.- Percepción visual.
 2.- Comunicación visual.
 3.- Retórica.
 4.- Artes visuales.
 5.- Arte-Filosofía.

Imagen de portada: “Yorona” de Flor Bosco.

D.R. 2012. Promoción de la Cultura y la Educación Superior del Bajío, A.C., PROCESBAC,
Universidad Iberoamericana León
Boulevard Jorge Vértiz Campero #1640
Col. Cañada de Alfaro, C.P. 37238
León, Gto., México
www.leon.uia.mx area.editorial@leon.uia.mx
ISBN Colección: 978-607-8112-00-5
ISBN libro: 978-607-8112-15-9

Directorio

Mtro. Gerardo Valenzuela Rodríguez S. J.
Rector

Mtro. Alberto Álvarez Gutiérrez
Director General Académico

Mtro. Rogelio Hernández Terán
Director General de Servicios Educativo Universitarios

Mtro. Gerardo Amor Montaña
Director General de Servicios de Apoyo

Dra. Ma. Cecilia Fierro Evans
Directora de Investigación

Mtro. Rafael Pérez Fernández
Director del Departamento de Arte y Diseño

Lic. Diana Cárdenas Garza
Directora del Centro de Difusión Cultural

Mtra. M. Esther Bonilla López
Cuidado Editorial

Lic. Josefina Rodríguez González
Promoción y Comercialización de Publicaciones

L.D.G. Ana Gloria Pérez Ramírez
Diseño Editorial

Contenido

PRÓLOGO.....	6
INTRODUCCIÓN.....	8
La semejanza como discurso de lo social	10
La cacería y lo nunca antes dicho, dos tópicos de las artes visuales contemporáneas.....	21
Fragmentos de un discurso borroso.....	25
Sirenas y bisontes. Una aproximación al arte contemporáneo.....	36
Memoria y transición. Notas a las tres eras de la imagen.....	42
Arte relacional y relaciones entre los medios.....	47
Letra, creación y razón. La libertad de la letra.....	53
CONCLUSIONES.....	68



Prólogo

Carmen Castañeda Pineda



No cabe duda de que el tipo de reflexiones que aproximan y hacen dialogar a las disciplinas es medular en esta época, tal es el caso de la serie de reflexiones reunidas en este ejemplar, que pone a dialogar conceptos del arte y estética con conceptos de diseño, o que retoma a la retórica como una manera de explicar la acción del diseñador.

Ese diálogo que hace converger a las disciplinas es propio del autor, quien en su obra anterior *Voces del diseño desde la visión de Aristóteles* demuestra que el ejercicio del diseño se puede explicar y ampliar a través de la retórica, la continuación del argumento está en el primero de los ensayos donde aborda el tema de la polis de Aristóteles, redondeando así el diálogo iniciado entre la retórica y el diseño.

Los siguientes ensayos son reflexiones sobre arte y estética, que de manera ágil y en diálogo con autores diversos como Foucault o Brea, desnudan temas que resultan relevantes en una época donde los paradigmas del arte, como el de todas las disciplinas, se resquebrajan, por ejemplo, la manera en que se ha transformado la experiencia estética.

La invitación a iniciar y terminar cada uno de los ensayos está dada por la prosa de Daniel Gutiérrez, quien evoca en cada momento imágenes que nos son familiares: pinturas rupestres, la descripción de un cuadro o foto que nos van guiando para comprender y adherirnos al argumento del autor.

Cada ensayo nos dispara un cuestionamiento y la acción que provocan en el lector invita a profundizar y seguir pensando sobre los temas que se presentan.



Introducción

Daniel Gutiérrez



Durante las últimas décadas, disciplinas como el diseño y la comunicación han ganado su autonomía con respecto al campo de las artes; todas ellas han creado, de forma particular, teorías convenientes para formalizar su práctica y forjado sus propias historias. Lo que se apunta en los siguientes textos es un estudio sobre el fenómeno de la visualidad, acerca de la imagen que circula dentro de la Cultura y se nos presenta ataviada con múltiples significaciones. Es el signo visual, y su comportamiento político, lo que se aborda, brevemente, en los siete ensayos que comprenden este libro y tienen como propósito convocar al diálogo y la discusión argumentada entre aquellos lectores preocupados por la reflexión y la comprensión de un universo complejo y fascinante, en el que, paradójicamente, estamos inmersos de manera natural: el Universo de lo Artificial.

Los artificios humanos como el lenguaje, la escritura, los protocolos, el arte, las señales y en general, todos los símbolos evidentes de la civilización, son instrumentos útiles para alcanzar el progreso y mediante ellos mismos se realiza también el intercambio de nuevos conocimientos. La creación de imágenes es un artificio añejo que ha acompañado a la humanidad en la tarea de hacer más eficiente y amable la vida cotidiana. El diseño, el arte y la comunicación, han contribuido fehacientemente en la construcción de realidades más accesibles para el hombre político.

El presente libro representa un esfuerzo colectivo cuya coincidencia es la divulgación de trabajos que despierten el interés ya no por encontrar respuestas inmediatas, sino por seguir cuestionando conscientemente los lugares propios de nuestra profesión. Los escritos que a continuación se presentan, a manera de apuntes, provienen de diferentes instancias dedicadas al estudio de la comunicación visual; algunos textos nacen dentro de las actividades del Cuerpo Académico de Culturas Post Mediales de la Universidad Iberoamericana León, que dirige el Dr. Héctor Gómez Vargas, otros son ensayos académicos del Doctorado en Artes de la Universidad de Guanajuato. Se incluyen también ponencias dictadas dentro de Eventos Nacionales organizados por la Asociación Nacional de Escuelas de Diseño (ENCUADRE), el Congreso Nacional de Tipografía (*Tipografía*) y el Instituto Cultural Cabañas (Escuela de Artes Plásticas).

Reunir los trabajos aquí compilados no tiene la pretensión de rebasar las fronteras de cada disciplina que se aborda, sino reconstruir el sentido de sus discursos, para comprender mejor las estructuras artificiales que los conforman.



La Semejanza como discurso de lo social

Todo en el mundo está dividido en dos partes de las cuales una es visible y la otra invisible. Aquello visible no es sino el reflejo de lo invisible
El Reflejo. Zohar, I,39

Borges, Jorge Luis. *Libro de sueños.*



Que el diseño gráfico es portador de discursos que pertenecen a las conveniencias de una cultura y que sus mensajes aparecen en lugar de las narrativas construidas por el imaginario social. Partiendo de la Semejanza entre las creencias colectivas y los símbolos que utiliza el comunicador visual, se expondrán las similitudes que debe considerar el diseñador para inventar los argumentos de su propuesta. Hablaré enseguida del discurso que emana de las ciudades, de su carácter político y democrático, para luego mostrar las cuatro similitudes que según Foucault relacionan al mundo y se nos muestran como “marcas” o signos que pueden ser útiles para la construcción de argumentos que soportan el *Compromiso Social del Diseño Gráfico*.

Del discurso democrático

La ciudad es un texto, un cúmulo de acciones e interacciones que pueden leerse en muchos sentidos. La gente, las cosas y los objetos están ahí -en la ciudad- porque significan algo, y en su andar conjunto constituyen una serie de discursos que representan los intereses comunes. El *dis-cursum* es una voz latina que nos señala la separación de una corriente, un curso que se desvía con un propósito específico, y que ese extravío no es natural, sino que tiene un origen político, pues por

mediación del lenguaje, los individuos deciden la finalidad de sus alocuciones. El discurso es un artificio humano que comunica y discrimina entre lo que *puede decirse* y lo que *debe decirse* convenientemente para algunos y simula una conveniencia para todos.

Las múltiples voces de la *polis* conviven en un mismo tiempo y lugar formando un coro que no siempre es armonioso, donde se funden opiniones e intereses diversos disueltos en contratos sociales que aspiran llegar a ser acuerdos y convenciones para lograr el entendimiento social. Bajo el influjo del caos natural, el lenguaje emerge como herramienta práctica que ordena, o aparenta ordenar, los eventos del mundo. Es el lenguaje, y los diferentes discursos que en él se cimientan, lo que nos aleja de la barbarie, pues bien señala Alfonso Reyes que *el que deja de razonar con palabras no tiene ya más recurso que la agresión*,¹ y a falta de razón, el bárbaro no posee otra lengua que su espada para enmendar un asunto de naturaleza social. Aquí subyace otra circunstancia que escinde las posibles estructuras políticas: ahí donde la razón es sospechosa de ser súbdita de la violencia, y los acuerdos devienen por consecuencia de un poder autoritario, no cabe la presencia de una discusión argumentada. Es, por otra parte, la voluntad de los individuos depositada y representada por un discurso - que coincide

¹ REYES, Alfonso.
Obras Completas,
Tomo XIII, FCE.
México, 1997.
Pág. 371.

con sus intereses comunes-, lo que permite que esa voz colectiva sea escuchada y tomada en cuenta al mismo tiempo que otras voces, y donde se acepta conscientemente que *los otros*, aunque difieran, tienen razones válidas y el derecho de ser también escuchadas. Es este escenario último el que permite a los ciudadanos expresarse libremente, donde la palabra razonada es abono para la sana coexistencia de los unos con los otros, donde la ciudad discurre amablemente su lectura y ofrece su interpretación en muchos sentidos por la diversidad que le caracteriza.

Por tanto, la condición esencial de los discursos sociales objetivos es la democracia. El espíritu libre de la expresión es portavoz de la conciencia social, donde las garantías individuales aseguran el porvenir de los pueblos. Así, la cultura helénica, conocedora de la utilidad discursiva para los asuntos políticos, fundó las relaciones sociales en un acto democrático otorgando a sus ciudadanos el derecho a la *parresía*- decirlo todo-. Para Foucault *Aquel que usa la parresía, el parresíastés, es alguien que dice todo cuanto tiene en mente: no oculta nada, sino que abre su corazón y su alma por completo a otras personas a través de su discurso.*² De aquí los riesgos: hay dos sentidos en el concepto de *parresía*, uno que asume que todo lo que se dice es verdadero, porque el individuo no sólo cree, sino que sabe que aquello es verdadero; y otro peyorativo. Todo abuso de la

palabra y el sentido pueden representar también una amenaza, y así lo señaló Platón al advertir la fecunda influencia de *todos* los discursos -incluso los de fines perversos- en el colectivo social y observa un sentido peyorativo en la *parresía*. Así lo interpreta Foucault:

*Este sentido peyorativo se encuentra en Platón, por ejemplo, como caracterización de la mala constitución democrática en la que cada uno tiene el derecho de dirigirse por sí mismo a sus conciudadanos y decirles cualquier cosa – incluso la más estúpida o peligrosa de las cosas para la ciudad-.*³

Esas mismas consecuencias de riesgo sobreviven en las sociedades contemporáneas, más aun con los recursos tecnológicos que nos permiten diseñar toda clase de discursos más allá del frente a frente y del lugar, donde las redes sociales dialogan sobreponiéndose al tiempo y el espacio mismos. Pero no es posible disminuir los riesgos sacrificando la libertad de palabra y otorgar la voz a unos cuantos, ni siquiera depositar la voluntad expresiva en aquellos que han demostrado siempre capacidad de razonar, en los sabios y los expertos, porque la construcción social del discurso nace en la idea colectiva de las convenciones. Tal empresa, de liar la ética, la

² FOUCAULT, Michel. *Discurso y verdad en la antigua Grecia*. Paidós, Barcelona. 2004. Pág. 36.

³ *Ibidem*. Págs. 38, 39.

razón y las opiniones del pueblo para provecho de todos, fue de cierto la finalidad de la retórica clásica:

La técnica científica basta para el sabio, pero la humanidad no está hecha de sabios; la técnica destinada al hombre medio es la retórica. Y aquí asoma el concepto democrático, impuesto por la sofística, que se apoderó de las verdades abstractas para exprimir su utilidad y traerlas al servicio social.⁴

Para bien de muchos, la retórica fue durante siglos la técnica del bien decir, porque considera las opiniones del auditorio y su disertación no se cimienta en la verdad, sino en lo verosímil, en las cosas que son probables y no necesarias, pues los asuntos humanos tienen un carácter contingente y relativo. Apegada a la democracia y a una ética que respondía a las necesidades de todos los ciudadanos, el arte retórico dispuso un orden y la promesa de llegar a acuerdos, la posibilidad de convencer argumentadamente de las cosas que aparentan el beneficio de los ciudadanos en general, utilizando los razonamientos del pueblo y no de la ciencia ni de los ilustrados. El discurso argumentativo se convirtió en la técnica más apropiada para transformar ideas en acciones que respaldaban el sentir comunitario.

Son entonces los discursos razonados los que facilitan las convenciones sociales y, más allá de las palabras, las actividades humanas son portadoras de discursos: la comunicación, las artes creativas, lue-

go también el diseño gráfico, que siendo un vehículo contemporáneo de la comunicación, que observa los razonamientos de un público particular para brindarle los mayores beneficios posibles dentro de un discurso sintético, se le puede analizar como una acción retórica contemporánea.

El diseño gráfico es una actividad del pensamiento que determina acciones para obtener respuestas de los individuos. Diseñar es una práctica donde se realizan intercambios sociales, su asunto no es un objeto particular, sino que atañe a todos los ciudadanos; el diseño nace entre la gente y para la gente produciendo discursos que intentan provocar cambios en beneficio de todos, resolver problemas de comunicación, lograr acuerdos comunes donde las ideas, los sistemas de transitar por el mundo y el entendimiento construyan un paisaje más amable para todos. El diseño gráfico, pues, elabora mensajes sintéticos que resuelven problemas de comunicación analizando situaciones sociales en tiempo presente para propiciar mejoras en el futuro inmediato. Jorge Frascara señala que *una comunicación llega a existir porque alguien quiere transformar una realidad existente en una realidad deseada*.⁵ Propiciar nuevas rutas de pensamiento, actitudes y formas simbólicas de la cultura que procuren el bien plural es, sin duda, tarea de la comunicación visual.

⁴ REYES, Alfonso. Op Cit. Pág. 376.

⁵ FRASCARA, Jorge, *Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masas y cambio social. Ediciones Infinito*, Buenos Aires. 2008. Pág. 23

En ese sentido, la claridad de los mensajes que edifica el diseño gráfico y la sintetización de las ideas deben ser coincidentes con los razonamientos de su auditorio para lograr, en lo posible, una buena interpretación y asegurar las acciones que coadyuven al propósito de su discurso. Frascara abunda al respecto:

Si realmente quiere comunicar (el diseñador), debe recordar que la gente puede comprender sólo aquello que se relaciona con algo que ya comprende. Si no se usa el lenguaje de la audiencia, tanto en términos de su estilo como de su experiencia, no es posible comunicarse. Por eso la manera ideal de comunicación humana es el diálogo, donde la interacción permite intercambios y ajustes, y la construcción y expansión de un terreno común.⁶

Esa discusión argumentada enmarca el concilio entre las partes de una comunidad y garantiza el progreso de la sociedad. Los mensajes del diseño gráfico ayudan a informar, a observar el buen funcionamiento de las Instituciones, a resguardar la seguridad de los individuos y a convencer de que las cosas comunes pueden ser transformadas en asuntos que sean convenientes a todos.

⁶ *Ibidem.* Pág. 49.

Se ha visto que los discursos políticos tienen muchos sentidos y que el espíritu democrático de un pueblo permite sanamente las discusiones entre los individuos, siendo el diseño gráfico un artificio que produce mensajes para ordenar oportunamente las convenciones sociales. Pero ¿cuales son los criterios que utiliza el diseñador para construir mensajes sintéticos y decidir entre varias narrativas la más conveniente?, ¿Cómo decide un comunicador gráfico los símbolos que han de representar a una cultura y hacerlo memorable?, ¿Cuáles son los conocimientos y mecanismos que hacen de un discurso gráfico una solución a los problemas sociales?

La Semejanza es el concepto donde residen los intereses comunes de una sociedad. El contrato simbólico entre las creencias de los individuos, las imágenes, las palabras y los objetos habituales parte de su carácter relacional compartido. La similitud aparente de las formas obliga el reconocimiento de los gestos individuales en los actos colectivos representados dentro de los discursos de la comunicación visual.

Al respecto de la relación entre las cosas y los sujetos racionales hablará Foucault, señalando cuatro similitudes que han condicionado *la prosa del mundo*, la observación de dichas similitudes resulta ser útil para la tarea del diseñador que intenta, con su discurso, representar las creencias y conveniencias de una cultura.

De la Semejanza y las similitudes

Una de las formas humanas de hacer notoria la comprensión del mundo es representarlo, la copia fiel de la realidad fue durante mucho tiempo el testimonio del orden de las cosas. La mimesis, como finalidad de la poética, también mostró cabalmente las figuraciones del pensamiento y los conocimientos occidentales. Al menos en Europa, y hasta el s. XVI, la Semejanza fue un concepto que estaba unido no sólo a las artes creativas, sino que enmarcaba el discurso científico y filosófico de la época. La Semejanza relacionó al individuo con el exterior y del exterior copió sus rasgos para significar el sentido del cosmos:

En gran parte fue ella (la semejanza) la que guió la exégesis e interpretación de los textos; la que organizó el juego de los símbolos, permitió el conocimiento de las cosas visibles e invisibles, dirigió el arte de representarlas.⁷

Michel Foucault menciona en su libro *las palabras y las cosas* cuatro similitudes que permitieron construir *la prosa del mundo*, siendo estas: *la conveniencia, la emulación, la analogía y la simpatía*; y con ellas se conformó la episteme que relacionaba al hombre con los hechos tangibles e intangibles.

En el mundo contemporáneo se desvanece el carácter epistémico de la Semejanza, su relación con los individuos pertenece hoy al campo de las apariencias y son precisamente los signos de una cultura los que aparentan la correspondencia entre un sujeto y sus semejantes.

Por lo que a similitud se refiere, no tiene ahora sino que recaer fuera del dominio del conocimiento, [...] no se lo puede ya “considerar como parte de la filosofía...”⁸ sino como parte de la imaginación creadora, como precisamente menciona Michel Foucault: sin imaginación no habría semejanza entre las cosas. La coincidencia del lugar, las costumbres compartidas, las creencias aceptadas comúnmente y la cooperación en los hechos habituales de una sociedad establecen el nuevo discurso colectivo, donde la Semejanza representa el vínculo meramente simbólico entre las opiniones privadas y las narrativas públicas. La observación de los comportamientos sociales y la detección de Semejanzas entre ellos fundamentan el ejercicio profesional de la comunicación gráfica contemporánea- la retórica llamará a esto estudio del auditorio-. El diseño gráfico establece sus mensajes de manera sintética haciendo coincidir *lo que se piensa* con *lo que se dice* por medio de la Semejanza-es decir, la construcción de los acuerdos previos-. Si una opinión “se parece” a lo que otros consideran cierto y provechoso será enton-

⁷ FOUCAULT, Michel. *Las palabras y las cosas. Siglo XXI editores. México, 2005. Pág. 26.*

⁸ *Ibidem. Pág. 73.*

ces conveniente para muchos, decidiendo así, entre varias alternativas, la narrativa que represente más probablemente los intereses comunes. Por otra parte, las diferencias existentes entre una comunidad y otras acentúan la identidad singular de una cultura.

Los símbolos que representan a una cultura son altamente reconocibles por sus miembros porque activan en la memoria las similitudes que los relacionan entre sí y, al mismo tiempo, los diferencian sobre los demás.

Los problemas que atiende el diseño gráfico, son de naturaleza social, y los símbolos culturales que utiliza- o inventa- el diseñador pueden significar una solución siempre que sus características guarden una aproximación manifiesta con aquellos a los que refiere.

En ese sentido, las cuatro similitudes que indica Foucault, con relación a la Semejanza, que vincula al hombre político con el mundo, pueden ser oportunas para que el diseñador descubra los argumentos más provechosos que han de participar en su discurso.

De la conveniencia

La primera de las similitudes es la *conveniencia*, una especie de relación entre las cosas que existen en un espacio y un lugar común que acerca los hechos y las circunstancias con los individuos.

*Son convenientes las cosas que, acercándose una a otra, se unen, se tocan, sus franjas se mezclan, la extremidad de una traza el principio de la otra. Así se comunica el movimiento, las influencias y las pasiones, lo mismo que las propiedades.*⁹

De aquí que los discursos visuales utilicen también oportunamente las sinédoques, y las metonimias para representar lo que es conveniente para todos. El diseño gráfico puede utilizar la parte por el todo para figurar la esencia sintetizada de su mensaje, de igual forma la causa o el efecto de los fenómenos sociales que, por su vecindad, guardan semejanzas encadenadas al propósito de sus disertaciones. La conveniencia es, pues, una relación de las cosas con el espacio y el lugar que –Foucault- *por la fuerza de esta conveniencia que acerca lo semejante y asimila lo cercano, el mundo forma una cadena consigo mismo.*¹⁰

La semejanza visible en la conveniencia se da por cercanía, es la vecindad de las partes lo que da licencia para que algo signifique lo que es común para todos.

⁹ FOUCAULT, Michel.
Op. Cit. Pág. 27.

¹⁰ *Ibidem.* Pág. 27.

De la emulación

La *emulación* se concibe como una forma de *conveniencia* pero que no se sujeta a las condiciones del lugar ni del espacio y que funciona como semejanza a pesar de la distancia. Así, en la distancia, sin ataduras ni cadenas, una cosa puede emular a otra y en su parecido mismo -gemelidad- encontramos la similitud, como el eco o el reflejo de algo que coincide por la suerte de arrimar dos aspiraciones especulares. La semejanza por *emulación*, así como el espejo, no posee una memoria, y no busca las similitudes dentro de su propia historia ni de su territorio, sino que actúa como una proyección de *lo otro* lejano. Una cultura emula las creencias de otra distinta porque cree que aquello también es conveniente para los suyos: adoptan actitudes, modas, aspiraciones, tecnologías, sistemas políticos y modos de transitar en las ciudades porque reconocen sus rasgos, como un guiño que seduce, sin importar la cercanía.

*Por medio de esta relación de emulación, las cosas pueden imitarse de un cabo a otro del universo sin encadenamiento ni proximidad: por su reduplicación especular, el mundo abole la distancia que le es propia; triunfa así el lugar que le es dado a cada cosa.*¹¹

¹¹ *Ibidem*. Pág. 28.

Un discurso gráfico puede hacer reconocer las aspiraciones de una sociedad, emulando creencias muy distintas y distantes, o bien, haciendo creer que se comparten relaciones de semejanza con cosas provechosas provenientes de lugares nunca vistos.

Tanto rebasa la emulación los límites territoriales y mentales que podemos contemplar esa similitud como un *landscape* cultural del simulacro.

De la analogía

Tal vez la analogía se corona como la figura principal de las similitudes, por su carácter didáctico -nos muestra aquello que no es- y por su notable belleza. El recurso analógico lo utiliza el diseñador para localizar semejanzas entre cosas que pertenecen a campos distintos, pero que comparten, en las *más sutiles de las relaciones*, un parecido que abona un excedente de sentido provechoso a lo que quiere ser anunciado. Afirmo Foucault que *por medio de ella, pueden relacionarse todas las figuras del mundo*. La analogía es un intercambio de nociones entre los conceptos y las cosas, que por sustitución, aparentan una claridad y belleza en aquello que quiere expresarse. La metáfora -más propiamente dicho- es una expresión compleja que va *más allá del lugar* para significar elocuentemente lo que una cultura quiere

decir y posee una condición ejemplar en la demostración de las argumentaciones. La metáfora es una comparación que evidencia las pruebas que quieren mostrarse para convencer.

De la simpatía

Cae la simpatía de lejos como un rayo- Afirma Foucault-, adquiere una relación sin suponer lugar, ni espacio ni tiempo y no existe en ella nada pre-determinado. Dos cosas adquieren una semejanza simpática porque sus voluntades se encuentran sin buscarse y, en esa ocurrencia, se mueven todas las demás cosas que les avecinan: la simpatía es el principio de la movilidad. No es raro que en su etimología, *la simpathya* (relativo al *pathos*), nos hable de “una comunidad de sentimientos”, una relación afectiva y agradable entre las cosas.

Las cosas que se atraen, por su proximidad misma, demuestran sus similitudes, moviéndose para estar cerca y transformando el entorno donde se aparecen. Así, pues, la simpatía [...] *suscita el movimiento de las cosas en el mundo y provoca los acercamientos más distantes.*¹²

El *pathos* es una de las pruebas por persuasión más importantes que le son propias al arte retórico; es un recurso que el diseño gráfico utiliza para convencer, pues por la emoción se persuade al audito-

rio haciendo compartida su tristeza o su felicidad, su odio o su rencor aparente. Las pruebas patéticas tienen tal fuerza en los discursos sociales que son capaces de conmovernos hasta el límite de la razón y hacer del sentimiento ajeno una misma cosa como si fuera propia:

*La simpatía es un ejemplo de lo Mismo tan fuerte y tan apremiante que no se contenta con ser una de las formas de lo semejante; tiene el peligroso poder de asimilar, de hacer las cosas idénticas unas a otras, de mezclarlas, de hacerlas desaparecer en su individualidad, - así, pues, de hacerlas extrañas a lo que eran. La simpatía transforma.*¹³

Es la simpatía lo que provoca la existencia de las otras tres similitudes, tiene la facultad de unir las cosas más disímiles, por ello, esa inmanencia tiene que ser equilibrada mediante la antipatía. Bien declara Michel Foucault que:

Todo el volumen del mundo, todas las vecindades de la conveniencia, todos los ecos de la emulación, todos los encadenamientos de la analogía, son sostenidos, mantenidos y duplicados por este espacio de la simpatía y de la antipatía que no cesa de acercar las cosas y de

¹² *Ibidem.* Pág. 32.

¹³ *Ibid.* Pág. 32.

*tenerlas a distancia. Por medio de este juego el mundo permanece idéntico; las semejanzas siguen siendo lo que son y asemejándose. Lo mismo sigue lo mismo, encerrado en sí mismo.*¹⁴

De las signaturas

Es el diseño gráfico quien localiza las semejanzas y similitudes en el espacio social, para hacer coincidir su discurso con las apariencias relacionales de sus argumentos, designa un orden a las cosas y a las ideas para hacerlas visibles y transformar las creencias en acciones convenientes a todos los individuos. El diseñador colecciona esas similitudes, registra los signos del mundo y aprovecha esos consensos para producir mensajes sintéticos que hagan manifiesto el sentir de un pueblo. Con sus productos visuales, el diseño nos muestra lo que no vemos, lo que puede ser o lo que ya ha sido, nos hace cómplices de la memoria para marcar señales en las cosas y recordarnos lo que somos, o bien, lo que aspiramos ser. *Es necesario que las similitudes ocultas se señalen en la superficie de las cosas; es necesaria una marca visible de las analogías invisibles*¹⁵. Esa es la tarea del diseñador, reconocer las semejanzas e interpretarlas para el provecho de las comunidades –dice Foucault–:

¹⁴ *Ibíd.* Pág. 34.

¹⁵ *Ibíd.* Pág. 35.

¹⁶ *Ibíd.* Pág. 35.

*El conocer las similitudes se basa en el registro cuidadoso de estas signaturas y en su desciframiento.*¹⁶

Entonces las narrativas sociales, posiblemente, siguen el curso de las similitudes, como una voz que se repite inalterablemente, que se refleja y se acerca a sí misma para movilizar al mundo, un mundo donde las imágenes pueblan la conciencia de las civilizaciones y resultan ser los signos que nos representan, un mundo marcado por sus semejanzas y sus diferencias, dispuesto a ser señalado para que no se nos olvide nunca que somos afines, aunque las circunstancias se empeñen en separarnos. El diseño gráfico aporta entonces las signaturas visibles de nuestras equivalencias invisibles.

No hay semejanza sin signatura.
El mundo de lo similar sólo puede ser un
mundo marcado.
Michel Foucault, *Las Palabras y las cosas*.

Bibliografía

BORGES, Jorge Luis. *Libro de sueños*. Alianza Editorial. Madrid. 2005.

FOUCAULT, Michel. *Discurso y verdad en la antigua Grecia*. Paidós, Barcelona. 2004.

FOUCAULT, Michel. *Las palabras y las cosas*. Siglo XXI editores. México, 2005.

FRASCARA, Jorge, *Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masas y cambio social*.

Ediciones Infinito, Buenos Aires. 2008.

REYES, Alfonso. *Obras Completas*, Tomo XIII, FCE. México, 1997.



La Cacería y lo nunca antes dicho, dos tópicos de las artes visuales contemporáneas

El poeta que va a hacer un poema (lo sé por experiencia propia) tiene la sensación vaga de que va a una cacería nocturna en un bosque lejanísimo.

Federico García Lorca



De pueblo en pueblo, y con la verdad a cuestas, viajaban los magos, alquimistas y antiguos prestidigitadores de la Edad Media mostrando al mundo los nuevos adelantos de la ciencia, las ignoradas evocaciones del arte, la maravilla de los metales transformados en utensilios que hacían más cómoda la vida, la ilusión de ver y comprender la energía, las herramientas para ver más lejos, la revelación de los astros, las predicciones y los hechizos fabricados por un arte mágico que teñía de misticismo al hacedor de tales actos. El misticismo solía ser una especie de escalera para llegar a dios, o a la verdad, o a la esencia de las cosas encriptadas en la *res extensa*, un estado sublime del ser que antecede el concepto y la idea por sobre la forma y el objeto. En esa afortunada aleación de arte-magia-mística se procuraba el fabuloso evento de asistir y presenciar con propios ojos las ajenas representaciones de una verdad artificial; una verdad simulada, tan extraña y apartada de las cosas que acaecen ordinariamente, que prestaba, a quienes la portaban, una condición superior sobre los individuos comunes. Lo nunca antes revelado, ofrecer las cosas nunca dichas, o vistas o soñadas, reconfortaba al espíritu con la sensación de acercarse a un conocimiento ignorado, un tópico luego frecuentado por los poetas renacentistas que intentaba motivar a los oyentes para allegarse a las nuevas propuestas artísticas. Curtius nos recuerda

¹⁷ CURTIUS, Ernest Robert, *Literatura europea y edad media latina*, FCE, México, 1999.

¹⁸ PLAZAOLA, Juan, *Introducción a la estética, Historia, teoría, textos*. Universidad de Deusto, Bilbao, 1999.

que la fórmula “ofrecer lo nunca antes dicho” es propio de la tónica del exordio, una pretensión de originalidad que reelabora el Renacimiento. En la antigüedad aparece como el rechazo de los temas trillados y el autor promete que lo que narrará es totalmente original y nuevo.¹⁷

Con ese mismo exordio, las artes visuales presentaron lo nunca antes visto de una manera extraordinaria conjugando la luz y la sombra para apreciar la ilusión del volumen, dominaron la perspectiva de manera impresionante simulando la realidad y poniendo ante los ojos la confusión entre el signo y su significante, no sólo para mostrar el mundo *tal como es*, sino para alcanzar un ideal de lo que el mundo *debiera ser*:

*Mas allá de la medida clásica, de la fidelidad al modelo y a la naturaleza, el arte se libera de preocupaciones morales e históricas, y siente, sobre todo, la fiebre del ingenio, la avidez por descubrir y desarrollar aspectos inéditos que causen estupor, presentándose como un arte, si no más perfecto, sí más experto, más agudo y más hábil.*¹⁸

El artista se convierte en hechicero, un alquimista que combina todas las posibilidades poéticas para representar el nuevo orden del mundo, siempre

desconocido, que viene a profetizar las postreras ocurrencias del arte y sensaciones diferentes a las conocidas. El artista se adelanta a su tiempo para proponer nuevas formas de nombrar el arte, para la propia evolución de arte.

Propiciar cambios de rumbo-comenta Juanes-, romper hábitos, inventar, aportar nuevas ideas será lo que distinga, al menos desde el Renacimiento, al artista cabal del mero oficiante artesanal.¹⁹ El letargo en la creación no es conveniente para el progreso espiritual y del pensamiento. Así lo comprendieron también los artistas modernos, que en una suerte de escapismo, reformularon la idea clásica de la belleza en una intención intelectual renovada y vanguardista.

En el Modernismo, la negación de *seguir siendo* abrió las fronteras del discurso artístico contemporáneo; dos conceptos difíciles de aprehender:

La primera dificultad a que nos enfrentamos es al carácter elusivo y cambiante de la palabra: lo moderno es por naturaleza transitorio y lo contemporáneo es una cualidad que se desvanece apenas la nombramos.²⁰

A pesar de la evanescencia del término, lo contemporáneo suele ser por naturaleza cambiante y efímero, en ello radica su capacidad de mostrarnos lo nuevo y extraordinario a cada instante. El arte contemporáneo se esfuerza en un *ir a buscar algo* y traerlo a los ojos de los otros, rebasando el tiempo,

para provocar intencionalmente discusiones enriquecedoras en torno al hecho estético.

Así, periódicamente, la obra siempre se configura en el presente, un estado de ser que persiste a la idea del tiempo y que el esteta enjuicia dentro de una circunstancia pasada (la obra ya hecha, que ha sido creada con anterioridad), en cambio el artista se enfrenta cotidianamente a la mera posibilidad ulterior de ser (una obra que desconoce de antemano), la obra de arte es un complejo artificio de decisiones futuras que han de tomarse para lograr su existencia.

Igual que la idea de un alquimista vidente, que renueva los significados en el tiempo, también el artista va de cacería: sale de un estado de comodidad en busca de una presa, por lejana que se encuentre, para alimentar la frescura del arte.

Magritte, por poner un ejemplo, sale de cacería, a través del tiempo, en un bosque profundo y lejanísimo para traer evidencia de que el arte no ha muerto. “En esta perspectiva- Almansi-, Magritte se convierte para Foucault en el poeta por excelencia. El cazador de similitudes perdidas, pariente cercano del loco que escucha inescuchado el ruido analógico de las cosas”.²¹

Una cacería cruenta por la supervivencia, los cambios en los gestos y expresiones de las propuestas artísticas no son un mero capricho del genio creador, resultan, más bien, una necesidad de exploración para no sucumbir en el tiempo.

¹⁹ JUANES, Jorge, *Más allá del arte conceptual*. Conaculta, México, 2002.

²⁰ PAZ, Octavio, *La otra voz, poesía y fin de siglo*, Seix Barral, Barcelona, 1990.

²¹ ALMANSI, Guido, en el prólogo a *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*, Foucault, Michel. Anagrama. Barcelona 2004.

Las nuevas artes, tan resucitadas y vueltas a fallecer, mantienen el misticismo mágico de ayer, un espíritu de búsqueda innovador, salir a la caza de las respuestas a las interrogantes que aun no nos hemos planteado. Lo nunca antes visto, ni oído, ni escuchado, es el lugar común que mantiene vivo el espíritu fascinante de las artes visuales contemporáneas.

Bibliografía

FOUCAULT, Michel. *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*, Anagrama. Barcelona 2004.

PAZ, Octavio, *La otra voz, poesía y fin de siglo*, Seix Barral, Barcelona, 1990.

JUANES, Jorge, *Más allá del arte conceptual*. Conaculta, México, 2002.

PLAZAOLA, Juan, *Introducción a la estética*, Historia, teoría, textos. Universidad de Deusto, Bilbao, 1999.

CURTIUS, Ernest Robert, *Literatura europea y edad media latina*, FCE, México, 1999.



Fragmentos de un discurso borroso

*Cualesquiera que sean los avatares de la pintura,
cualquiera que sean el soporte o el marco,
la cuestión que se plantea siempre es la misma:
¿qué está pasando ahí?*

Roland Barthes



Track 39.0 El Televisor Obsoleto

Una fotografía sobre papel con la imagen de un televisor. Una vieja televisión sobre una carretilla gastada. La carretilla de perfil, inmóvil, sin algún sujeto que la eche a andar. La televisión de frente, la luz sobre el oscuro cinescopio casi sugiere (el reflejo de) siluetas de otros que miran sin ser mirados. Detrás de la carretilla hay una ventana, una puerta, una fachada blanca. Delante de la imagen uno puede sospechar varias historias alrededor de esta fotografía, pero la circunstancia del tiempo nos indica urgentemente que el aparato ha rebasado su vida útil; el vehículo que lleva los desechos anuncia el turno del receptor de imágenes. La tecnología ha desplazado ese modelo de tele-transmisor. Un aura de melancolía se desborda del papel fotográfico e inunda la mirada. Una escena cotidiana en tiempo presente (siempre presente) que envuelve una esencia epocal: lo que está pasando en la fotografía es la memoria inmediata de un instante *que ha sido*. La obsolescencia del aparato no incluye la expiración de la imagen, los cadáveres electrónicos son cada vez más frecuentes y abundantes en nuestra vida actual. Tampoco significa que la *televisión* (el concepto “televisión”) haya muerto, más precisamente, indica una renovación mediática, una exigencia

de actualización adaptable a las nuevas funciones de los objetos. Los sistemas de objetos con los que interactuamos normalmente cumplen dos funciones (siguiendo a Baudrillard): *una la de ser utilizado y la otra la de ser poseído*²². Toda vez que el objeto ha dejado de ser útil, porque no ha sido posible su actualización automática, se desgasta la intención de seguirle poseyendo hasta que el tiempo (otra vez el tiempo) nos diga que ese modelo ha adquirido la fascinante condición de ser coleccionable, de ser poseído otra vez. Pero en la fotografía (volvamos la mirada a aquella imagen) quedan latentes otras historias, persiste la pregunta ¿qué está pasando ahí?, ¿Qué más está pasando ahí?, aun cuando la representación nos ofrece un generoso colorido (es una foto a color), nos regala a la vez una insistente nostalgia, como una condición necesaria del momento mismo en que la escena sucede, un retrato oportuno de la actualidad, hay un relato mudo que nos dice: esto que ves es un espejo, ha sido creado con retazos del mundo habitual en que vivimos; esto que ves es un pequeño fragmento del arte contemporáneo.

²² BAUDRILLARD, Jean. *El sistema de los objetos*. Siglo XXI editores, México, 2007.

Track 2.0 La ironía (en el discurso) de lo contemporáneo

Analogue, lleva por nombre la serie de 400 fotografías de la artista neoyorkina Zoe Leonard, realizadas entre 1998 y 2007, año, éste último, en que se exhibieron durante la Documenta 12, en Kassel, Alemania, una de las ferias de arte más importantes del mundo contemporáneo que atestigua y legitima la producción del actual discurso artístico. *TV Wheelbarrow* mantiene el espíritu de toda la colección: ser testigo del mundo tal como se nos presenta, con sus objetos vulgares, sin maquillaje, las grandes marcas que se consumen masivamente y los grandes almacenes con escaparates que encierran la pulsión del deseo, la ilusión de una realidad verdadera que se muestra a bajo costo, irónicamente, enlatado en la forma natural del discurso posmoderno del arte. La ironía aflora desde el nombre mismo: *lo análogo* se contrapone a *lo digital*. En una época donde la digitalización ha facilitado el espectro de la globalización, Leonard hace una pausa y señala con nostalgia, en su obra, que la gran revolución de la visualidad fue posible gracias a la operación mecánica de la reproductibilidad, al encuentro fiel del referente con su copia, y ésta, a la vez, con la copia de su copia, cosa que Walter Benjamin aprecia con un afán casi antropológico al señalar que *la reproductibilidad técnica*

*de la obra de arte modifica la relación de la masa con el arte, no sólo se modificó el comportamiento aperceptivo de los hombres sino, también una democratización del arte.*²³ Llevar el arte a las masas significó también, en una dialéctica de las apariciones, llevar las masas al arte; ahí donde el espacio consagrado estaba reservado a la belleza, la Modernidad hizo bella la aparición del supermercado, los personajes del cine y la televisión en el espacio museístico. Aun con el sacrificio de la autenticidad, en la obra reproducida análogamente, subsiste para Benjamin un Aura del original en cada copia. Pero a diferencia de la modernidad, la condición posmoderna del arte se caracteriza por la ironía de su discurso, es decir, en la simulación; una alteración del sentido original, que mediante un sutil gesto, modifica el significado auténtico del mundo:

*En síntesis, retomando la expresión de Benjamin, así como para él había un aura del original, hay un aura del simulacro, hay una simulación auténtica y una simulación inauténtica.*²⁴

La simulación de Leonard es auténtica, en el sentido que refleja el espíritu de su tiempo en un momento en que el discurso, o la idea del discurso contemporáneo (ya no creemos en el arte, sino sólo en la idea del arte, señala Baudrillard), es más im-

²³ BENJAMIN, Walter en Liessman acerca de *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*, en Liessman, Konrad Paul. *Filosofía del arte moderno*. Herder, 2006, Barcelona. Pág. 117.

²⁴ BAUDRILLARD, Jean. *El complot del arte, ilusión y desilusión estéticas*. Amorrortu, Buenos Aires, 2007.

portante que la forma. El contenido, en la obra de Zoe Leonard, es una historia, o una serie de historias fragmentadas, entretejidas por una visión periférica, crítica y desenfadada. *En oposición a la Modernidad, la pretensión del arte posmoderno es nuevamente hablar, narrar, indicar e insinuar, buscar la comunicación con el destinatario, pero sin tomarse esta comunicación demasiado en serio.*²⁵

Y la mirada nostálgica, de insistir en lo análogo es, más que un *remake*, una visita audaz en el tiempo, el eco madurado del gesto en la expresión artística, como señala Umberto Eco en sus *Apostillas a El nombre de la rosa*:

*La respuesta posmoderna a la modernidad consiste en la visión y el reconocimiento de que el pasado, una vez que ya no puede destruirse, puesto que su destrucción conduce al silenciamiento, tiene que ser captado de un modo nuevo: con ironía, sin inocencia. (Eco en Liessman).*²⁶

Otra ironía (¿simulación?): La obra fotográfica de Leonard fue realizada por un proceso mecánico sobre una película fotosensible e impresa tradicionalmente sobre papel, es decir, es auténticamente análoga. No existe atisbo de mentira, existe un guiño al simulacro, la simulación de *querer ser* el objeto

retratado. La resistencia del televisor obsoleto a *dejar de ser*, aunque sea sólo por medio de su representación (la imagen permanecerá más allá del objeto), es igual a la resistencia a morir de la técnica fotomecánica; aunque en la fotografía es bien sabido que el proceso análogo sufre una metástasis que le condena a la extinción, la artista desdeña los *bytes* y retrata al mundo Posmoderno desde la mirilla de la Modernidad:

*[...] o bien existe, de todos modos, un arte de la simulación, una cualidad irónica que resucita una y otra vez las apariencias del mundo para destruirlas. De lo contrario, el arte no haría otra cosa, como suele suceder hoy, que encarnizarse sobre su propio cadáver. [...] hay que arrancar lo mismo de lo mismo, Es preciso que cada imagen le quite algo a la realidad del mundo; es preciso que en cada imagen algo desaparezca, pero no se debe ceder a la tentación del aniquilamiento, a la entropía definitiva; es preciso que la desaparición continúe viva: este es el secreto del arte y de la seducción.*²⁷

²⁵ LIESSMAN, Konrad
Paul. Op. Cit. Pág.
204.

²⁶ *Ibíd.* Pág. 205

²⁷ BAUDRILLARD,
Jean. Op. Cit. Pág. 25

Track 7.5 La imagen del mundo en pedazos

Cuatrocientas fotografías, muchas historias, tantas como narraciones y simulaciones puedan caer en la imaginación de quien atisbe al interior del *Analogue Portfolio* que presenta Zoe Leonard en la doceava edición de la Documenta (2007). El portafolio se antoja como una crítica global del mundo en que vivimos, donde la escena se transfigura en un perpetuo *landscape* lleno de espacios comerciales, sinuosas calles, detergentes, edificios, estructuras, gente, objetos que nos comunican y objetos que nos alejan para hacer más cómoda la vida; tecnologías eficientes para resolver las deficiencias de un mundo actual, globalizado sí, pero caótico también, construido con partes de muchos pedazos de la realidad. Fragmentado.

*Jürgen Habermas piensa que si la modernidad ha fracasado, ha sido porque ha dejado que la totalidad de la vida se fragmente en especialidades independientes abandonadas a la estrecha competencia de los expertos, mientras que el individuo concreto vive el sentido “desublimado” y la forma “desestructurada” no como una liberación sino en el modo de ese inmenso tedio acerca del cual, hace ya más de un siglo escribía Baudelaire.*²⁸

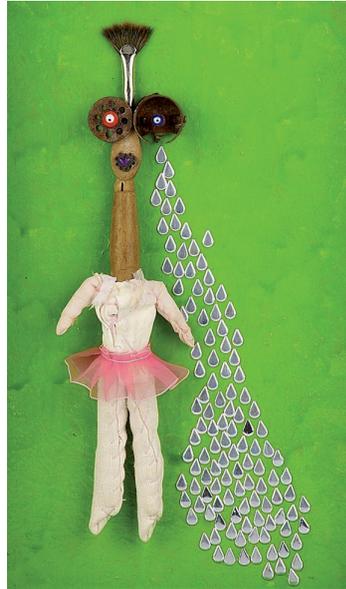
Así comienza lo que hoy llamamos Posmodernidad: bajo la condición de sabernos fragmentados como sociedad y como individuos. Las nuevas redes sociales (Facebook, Twitter, etc.) son el simulacro virtual (que ya no el espejo, sino una simulación verdadera y autónoma) de una sociedad fraccionada que anhela una comunión integral de las colectividades y nos hace creer en verdad que nos une. El señuelo es la seducción de vivir la experiencia de *estar juntos*. Nunca la humanidad estuvo tan cerca, nunca con tanta información a la mano que nos viene de tan lejos, con tantos avatares del ser que se despliegan en un tiempo y un espacio mismos. Esa virtualidad resulta ser el único espacio –paradójicamente– real, casi perfecto, que posibilita reunir los fragmentos:

*La virtualidad, en cambio, al hacernos entrar en la imagen, al recrear una imagen realista en tres dimensiones (agregando incluso una especie de cuarta dimensión a lo real para volverlo hiperreal), destruye esa ilusión (el equivalente a una operación en el tiempo, es el tiempo real, por el cual, el anillo del tiempo se cierra sobre mismo en la instantaneidad, derogando así toda ilusión, tanto del pasado como del futuro). La virtualidad tiende a la ilusión perfecta.*²⁹

²⁸ LYOTARD, Jean Francois. *La Posmodernidad (explicada a los niños)*. Gedisa, Barcelona, 2008.

²⁹ Baudrillard, Jean. Op. Cit. Pág. 16.

La fragmentación es pues, una condición del mundo globalizado y una circunstancia política que por ende el arte participa de ello. Zoe Leonard con sus pedacitos de la realidad retratada, y muchos otros artistas contemporáneos convencidos de un dinamismo relacional de las artes, participan de ello, como en el Arte Objeto, que realiza ensamblajes con fragmentos de la realidad y construye un discurso sólido.



◀ Flor Bosco
(México),
Yorona. Arte
Objeto, 2009.

Este nuevo pluralismo (de la posmodernidad) se expresa no sólo en una yuxtaposición de los estilos, sino en una unidad “fragmentada” de las obras mismas.³⁰

El arte, porque está hecho de la misma materia que los intercambios sociales, ocupa un lugar particular en la producción colectiva. Una obra de arte posee una cualidad que la diferencia de los demás productos de la actividad humana: su (relativa) transparencia social.³¹

Pero no hay que caer en la confusión: la visualidad entera del mundo presente podrá caber en una tarjeta de memoria electrónica y, a través de los sistemas virtuales, ofrecerla a quien allá afuera (¿dentro?) quiera contemplarla, pero la imaginación de la mirada aun pertenece a la capacidad individual de transformar lo cotidiano, los retazos del mundo común, en un suceso extraordinario por medio del arte.

³⁰ Liessman, Konrad
Paul. Op. Cit. Pág.
202.

³¹ Bourriaud, Nicolas.
Estética relacional.
Adriana Hidalgo
Editora. Buenos Aires,
2006. Pág. 49.

Track 3.0 Un juicio fuera de foco

Si miramos una fotografía impresa sobre el tradicional papel satinado, si tuviéramos la oportunidad de ver muy de cerca una obra de Zoe Leonard, por ejemplo *TV Wheelbarrow*, que nos ofrece una nitidez de color y de imagen, donde aparecen claramente objetos del uso común, como una carretilla y una televisión encima de ella, en una calle cualquiera. Si en este momento pudiéramos hacer una gran aproximación con la mirada, la imagen conserva su nitidez, sigue en foco. La fotografía análoga mantendría su estado de figuración real en cada fragmento sin alterar su claridad de enfoque, no pierde su esencia (a menos que el observador sufra alguna disfunción ocular), más aun, apreciaríamos una riqueza en el grano y el color, la textura, un *algo más*, que no habíamos percibido. Ahora bien, si hiciéramos esa misma exploración, pero en pantalla, sobre una fotografía digital (digamos la misma *TV Wheelbarrow*, en su versión electrónica imagen .jpg, 610x604 pixeles, 72ppp) lo que percibimos se descompone en un conjunto de pequeños cuadros organizados (pixeles) que distribuyen luces de colores, sin nitidez; la imagen se fragmenta, pero pierde su foco, su referente, pierde su claridad.

¿Esa circunstancia mediática obedece a un mismo juicio estético? Definitivamente no. Algo similar ocurre con el arte en general, con el mismo concepto “arte” y sobre todo con las nuevas categorías de arte, que hoy en día presentan bordes desenfocados, una taxonomía cuyos límites, cuando nos acercamos, se antojan borrosos.

La observación de ese fenómeno tuvo que comenzar por una ruta histórica.

TRACK 1.0 La historia es sinónimo de interpretación, es una especie de senderos o pistas (tracks) que nos revelan el rastro que hemos trazado en el pasado, una memoria necesaria que evidencia lo que somos. Igual que no existe una historia, sino muchas historias, también existen muchas interpretaciones; y con el Arte ocurre lo mismo: volver los ojos es descubrir, encontrar y significar en los orígenes del arte las motivaciones de los sucesos artísticos que hoy se nos muestran.

Propiciar cambios de rumbo-comenta Juanes-, romper hábitos, inventar, aportar nuevas ideas será lo que distinga, al menos desde el Renacimiento, al artista cabal del mero oficinista artesanal.³² Esa innovación creativa se mantiene hasta nuestros días, en una era llamada Postmoderna, que en su nombre mismo indica que para comprenderle hay que asistir al momento anterior, tomar conciencia de que somos

³² JUANES, Jorge, *Más allá del arte conceptual*. Conaculta, México, 2002.

una extensión del espíritu Moderno y (en palabras de Liessman) una filosofía del arte contemporáneo probablemente tendría que presentarse como una filosofía de la Postmodernidad. [...] Pero al margen de ello, aunque la Modernidad significa siempre también lo contemporáneo, no todo lo contemporáneo puede diagnosticarse como moderno.³³ Lo cierto es que el Modernismo transformó el concepto del arte, y sus maneras de representarse (las categorías del arte), tan profundamente que seguimos presenciando la evocación de ese nuevo saber para representar la constante novedad que nos conforma y nos hace diferentes de lo que ya hemos sido: La idea de una vanguardia que siempre pretendió estar adelantada a su propia época, remite de nuevo a este proceso interno de diferenciación en la concepción de la Modernidad.³⁴ Tal es el afán Moderno de propiciar lo novedoso como condición absoluta que desintegra los propósitos tradicionales del arte y separa su dependencia devota de la belleza y la religión (luego, se declara la muerte del arte). Las artes visuales adquieren una independencia y esa libertad le contrae al mismo tiempo nuevas responsabilidades y nuevas transformaciones. La forma, lo bello, la verdad y la devoción dejaron de situarse en primer plano y se instauró el concepto y el significado como principal motor del quehacer artístico, transfigurando los objetos estéticos en signos. Así,

la idea tradicional del arte cambió, de igual manera en que ha evolucionado el pensamiento, la tecnología y la cultura misma. Hoy más que nunca, en una época llena de información y adelantos tecnológicos, el individuo es sensible a los fenómenos (signos estéticos) que se le presentan desde el exterior; y la nueva visualidad, el universo de imágenes que nos acompaña cotidianamente, construye un discurso diferente cada vez, donde lo que intenta decirnos está más allá de lo que vemos (aunque se llegue a desenfocar). Existe hoy en día una necesidad de relatar el hecho estético acompañado de respuestas donde la mediación de concepto y significado adquieren cada vez más relevancia en los juicios y especulaciones del arte. Un arte posmoderno que ha pasado de la innovación a la ironía.

TRACK 4.0 La condición posmoderna del arte se aleja del concepto moderno (la búsqueda de la novedad), pero le sigue mirando desde afuera:

Todo el movimiento de la pintura se ha retirado del futuro para orientarse hacia el pasado. Cita, simulación, reapropiación, el arte actual se dedica a reapropiarse de manera más o menos lúdica, más o menos Kitsch, de todas las formas y obras del pasado, cercano, lejano y hasta contemporáneo.³⁵

³³ LIESSMAN, Konrad
Paul. Op. Cit. Pág.16.

³⁴ *Ibidem.*

³⁵ BAUDRILLARD,
Jean. Op. Cit. Pág.11.

El arte contemporáneo no busca lo nuevo, pero se instauro en lo nuevo. Las nuevas plataformas tecnológicas han permitido al artista mudar de piel, para no sucumbir en el tiempo: el video, la instalación, las artes multimediáticas y en general todas las posibilidades electrónicas le ofrecen al artista categorías nunca antes vistas, ni oídas, ni escuchadas y su naturaleza es así de diversificada, su naturaleza es difusa y desenfocada.

La transformación de las propuestas artísticas visuales occidentales es un acontecimiento que transita en el tiempo. Unas veces se adelanta; igual que la idea de un alquimista vidente, que renueva los significados en el tiempo, también el artista va de cacería: sale de un estado de comodidad en busca de una presa, por lejana que se encuentre, para alimentar la frescura del arte. Otras veces se detiene y examina, se reinventa e intenta explicarse a sí mismo lo que relata a los demás. Otras veces regresa y transfigura *lo ya visto* sobre nuevos soportes para desaprender lo aprendido.

Afirmar que el arte contemporáneo es controversial es cosa natural (la historia misma confirma esa naturaleza de ser), pero las reflexiones que se realicen en su nombre no debieran conducirnos a un estado de confusión. Las nuevas manifestaciones visuales se mueven en una red tan compleja como las posibilidades que ofrece la vigente infraestructura

postmoderna, y en ese sofisticado entramado es muy fácil perder el foco y la orientación de las apreciaciones estéticas.

La preocupación deviene de la confusión: nuevas rutas, nuevos sustratos, múltiples discursos, muchas e indefinidas categorías, interminables senderos que nos ofrecen igual cantidad de arribos que luego de confundirnos nos decepcionan (lo que se ofrece no es lo que se esperaba). Si el arte contemporáneo confunde y decepciona es precisamente porque éste se ha movido de lugar y le seguimos observando desde una perspectiva cómoda que ya no corresponde a las nuevas lecturas del acontecimiento estético.

TRACK 5.0 La idea del Modernismo era clara (como la fotografía análoga): esto es arte por la misma causa que ofrece una novedad ingeniosa. La idea Posmoderna es borrosa, confusa (igual que la imagen digital): ¿esto es arte? Irónica, e indiscutiblemente, siempre responde que sí. Responde que sí en todos sus soportes, hasta en los que aun no encuentran unos nombres definitivos para sí mismos y se instauran *mientras tanto* en las tradicionales etiquetas del arte:

En los últimos diez años, una serie de cosas bastantes sorprendentes han recibido el nombre de esculturas: estrechos pasillos con monitores de televisión en los extremos; grandes fotogra-

*fías documentando excursiones campestres; espejos situados en ángulos extraños en habitaciones ordinarias; líneas provisionales trazadas en el suelo del desierto. Parece como si nada pudiera dar a un abigarrado esfuerzo el derecho a reclamar la categoría de escultura, sea cual fuere el significado de ésta. A menos, claro está, que esa categoría pueda llegar a ser infinitamente maleable.*³⁶

El arte contemporáneo nos deja ver lo quiere que veamos, y se comporta diferente en cada sustrato y manifestación de ser, pues su naturaleza así se lo exige. La fotografía análoga y la digital coexisten en la posmodernidad y enriquecen la experimentación del arte para que persista en el observador una avidez de preguntarse ¿qué está pasando ahí? Tal vez los nuevos dispositivos que utiliza el artista contemporáneo se alejan de la ingenuidad y trazan sus propios bordes para provecho de la crítica estética sin que pierda su esencia (a menos que el observador sufra alguna disfunción ocular).

³⁶ KRAUSS, Rosalind.
La escultura en el campo expandido en La posmodernidad, Varios autores. Kairós. México 1988. Pág. 59.

³⁷ BAUDRILLARD, Jean, *El complot del arte, ilusión y desilusión estéticas*. Amorrortu, Buenos Aires, 2007. Pág. 18.

*Si existe hoy una gran dificultad para hablar de la pintura, es porque existe una gran dificultad para verla. Pues la mayoría de las veces ella no quiere exactamente ser mirada, sino absorbida visualmente, y circula sin dejar rastros.*³⁷



▲ Zoe Leonard (NY), *TV Wheelbarrow*, 2001/2006 from *the Analogue Portfolio*, 1998-2009.

Notas Seltas

La imagen de la fotografía análoga de la artista Zoe Leonard que aquí se reproduce, irónicamente, fue encontrada en la Internet, y se muestra tal como aparece en:

<http://www.photoradar.com/news/story/deutsche-borse-photography-prize-2010-winners>

La lectura de este texto, puede seguir un curso normal o bien siguiendo la hipertextualidad de las rutas, o pistas (tracks).

Los fragmentos de las rutas o pistas están incompletos, hay un brinco del 5.0 al 7.5 y un abismo del 7.5 al 39.0. Tal vez falta mucho por decir o por indagar; o los hemos olvidado.

Internet:<http://www.photoradar.com/news/story/deutsche-borse-photography-prize-2010-winners>

Bibliografía

- BAUDRILLARD, Jean. *El sistema de los objetos*. Siglo XXI editores, México, 2007.
- BAUDRILLARD, Jean. *El complot del arte, ilusión y desilusión estéticas*. Amorrortu, Buenos Aires, 2007.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, 2006.
- JUANES, Jorge, *Más allá del arte conceptual*. Conaculta, México, 2002.
- KRAUSS, Rosalind. *La escultura en el campo expandido en La posmodernidad*, Varios autores. Kairós. México 1988.
- LISSMAN, Konrad Paul. *Filosofía del arte moderno*. Herder, 2006, Barcelona.
- LYOTARD, Jean Francois. *La Posmodernidad (explicada a los niños)*. Gedisa, Barcelona, 2008.



Sirenas y Bisontes

Una Aproximación al arte contemporáneo

La música, los estados de felicidad, la mitología, las caras trabajadas por el tiempo, ciertos crepúsculos y ciertos lugares, quieren decirnos algo, o dijeron algo que no debíamos haber perdido, o están para decir algo; esta inminencia de revelación, que no se produce, es, tal vez, el hecho estético.

J.L. Borges



Una manada de Bisontes, un conjunto de figuras que, sin orden, se despliegan en tropel como tormenta inesperada, un relámpago que no avisa su llegada. Inquietos, aun vigentes desde hace más de quince mil años, los bisontes pintados y tallados en las bóvedas de Lascaux o de Altamira siguen cumpliendo su promesa de hacer presente la ausencia. Las bestias figuradas ofrecen con sorpresa, además de su belleza, proporciones significativamente parecidas a la realidad, una riquísima policromía que aumenta el dramatismo de la escena y un inquietante volumen de las formas que pareciera no corresponder al primitivo arte del paleolítico superior:

Únicas en su vitalidad y extraordinarias por la destreza con que fueron ejecutadas, cambiaron radicalmente nuestra visión de la historia del arte. Hasta bien entrado el siglo XIX, se pensaba que el arte se había desarrollado gradualmente y por etapas a lo largo del tiempo, de forma parecida a como evoluciona el arte de un niño; desde unos principios toscos hasta formas más pulidas.³⁸

³⁸ REICHOLD, Klaus, Bernhard Graf. *Pinturas que cambiaron el Mundo*. Electa, Barcelona, 2006.

³⁹ GUBERN, Román. *Del Bisonte a la realidad Virtual*. Anagrama, Barcelona 2003.

Ciervos, toros y caballos que también conviven en la composición rupestre son fácilmente reconocibles por poseer un alto grado de iconicidad, la mimesis evidente en el quehacer del arte se ma-

nifiesta en cada trazo; En la gruta cantábrica, por ejemplo, hay un bisonte recostado, inmóvil, con las patas flexionadas y la cabeza echada sobre su regazo, como al amparo de su enorme complexión y aunque menguado, en su contemplación, casi sugiere hacernos presenciar el jadeo de su aliento. Hay en ello una motivación para dar cuenta de la realidad. Alejados de la ingenuidad, los artistas rupestres plasmaron el simulacro del mundo, la ilusión de comprobar la existencia de las cosas con tal virtualidad que como señala Román Gubern *quiere hacer creer al observador colocado ante la imagen que está en realidad ante su referente y no ante su copia.*³⁹ Con su complejidad, el mundo se nos muestra tal y como lo percibieron en aquellos días lejanos.

No cabe la pregunta de qué es aquello, sino para qué era aquello que representaban, más allá del goce estético, ¿qué significaba el hecho de representar aquella escena?

Resulta imposible equiparar las primeras manifestaciones visuales con lo que hoy comprendemos por arte plástico, pero en ese horizonte tan lejano hay en comunión una necesidad de relatar el hecho estético acompañado de respuestas donde la mediación de concepto y significado adquieren cada vez más relevancia en los juicios y especulaciones del arte.

El arte contemporáneo intenta decirnos algo, o está para decirnos algo; cada vez más vertiginosamente las definiciones del arte se descomponen en fragmentos donde las piezas no coinciden y parece insostenible la intención de armar el nuevo rompecabezas de la escena posmoderna.

La transformación comienza hace ya casi cien años. Nuevos creadores de bisontes: Duchamp, Magritte, Kandinsky, ponen en crisis la tradicional idea del arte. Cuando encontramos las respuestas nos cambian las preguntas, una tesis que la estética clásica ya no puede responder sin el auxilio de una reflexión en torno a los significados. Las discusiones de la belleza, de acuerdo a las categorías de la contemplación, resultan estériles cuando el concepto ha rebasado a la sensibilidad en el juicio del suceso artístico. El arte sucede, sigue sucediendo, pero a la par del pensamiento, las artes manifiestan nuevos modos de percibir el mundo, las expresiones artísticas son el reflejo de un colectivo político donde el artista da cuentas de la existencia de las cosas diciendo a los demás, lo que intenta explicarse a sí mismo.

El 9 de abril de 1917 se inaugura la primera exposición de la Society Independent Artists en Nueva York, donde una pieza firmada con el pseudónimo *R. Mutt* es rechazada por el comité organizador.

Se trata de una obra de Marcel Duchamp, un objeto de porcelana blanca (un mingitorio) girado sobre sí mismo, sin ninguna intervención y titulado *Fuente*.

Duchamp, “vacía” el significado de una palabra sobre la *res extensa*, en un objeto que no es ya lo que fue, sino una metáfora concreta, visible y tangible.

El Comité alega que su rechazo es debido a que la pieza es un objeto comercial fabricado en serie y firmado por un artista inexistente. Además que la obra de arte debería ser una pieza única e irrepetible salida de las manos de un artista. Duchamp argumenta a favor de la *Fuente*: Si construyó o no (el Sr. Mutt) la Fuente, no es relevante. Él la eligió, tomó un objeto de la vida cotidiana, lo reubica y hace que pierda su sentido llano y práctico, le otorga un título y gira su punto de vista, creando un nuevo significado para el objeto.

Con el *ready-made*, Duchamp redime al artista de su condición de creador sometido a las habilidades técnicas motrices para representar plásticamente un discurso poético. El acto pensante es quien resuelve el discurso, demostrando una gran habilidad técnica intelectual.⁴⁰

Cuando el artista coloca un urinario en la sala de la Grand Central Gallery de Nueva York y lo nombra Fuente, pone ante el espectador un discurso poético que se resuelve en la realización de una me-

⁴⁰ GUTIÉRREZ, Daniel.
*Voces del diseño
desde la visión de
Aristóteles*, Encuadre/
UIA, México, 2007

táfora, pues ha encontrado las proximidades entre dos objetos distintos. Este tratamiento anestésico del artista francés para con los objetos y su significado, aparenta un error categorial, y exactamente igual que en la poesía: aparece la extrañeza, el descubrimiento y la enseñanza. Los tropos traspasan la barrera lingüística y se instalan en los sistemas visuales.

El punto de quiebre, en las artes del temprano siglo XX, está en el concepto: se comienza a sospechar de la definición del arte, de la técnica, la semejanza y de la belleza como epicentro de los propósitos artísticos.

Magritte parece estar en desacuerdo con el *trompe-l'oeil* él afirmaba que sus cuadros eran *trompe-l'esprit*, sus representaciones parecen un error categorial de los objetos y las cosas del mundo. Pero el error es calculado, quiere forzar al espectador a ver la belleza del pensamiento:

Magritte odia la contemplación (“el cuadro perfecto no permite la contemplación, sentimiento trivial y desprovisto de interés...”) y pide una participación intelectual en sus cuadros que son instrumentos para pensar; metamorfosis de ideas e imágenes; modos inusuales de hacer vivir el pensamiento.⁴¹

Por otra parte, Kandisky no niega la sensibilidad del espíritu en el arte, pero rechaza la semejanza, y existe en ello una exigencia intelectual, una petición

de ver, más allá de las cosas, de los colores y las formas, un maridaje entre el logos y la pasión. Hay en su obra una afirmación más que una similitud: “afirmación desnuda que no se basa en ninguna semejanza y que, cuando se le pregunta <lo que es>, no puede responder más que refiriéndose al gesto que la ha formado: <improvisación>, <composición>, <forma roja>, triángulos>, <violeta naranja>”.⁴²

Apenas el principio. El Modernismo configura los cimientos de una nueva estética que, por necesidad, debe aceptar el socorro de nuevos enfoques críticos que son objeto de estudio de otras disciplinas, (como la retórica y la semiótica).

Lo que se manifiesta, en el Universo posmoderno, es un arte integrador que obliga lo multidisciplinario (el video, la instalación, la *performance*, el *collage*, la *web*, las artes digitales, el objeto, etc.) y converge en el concepto.

Otro relato antiguo, en una re-lectura posmoderna, sugiere adoptar la misma hipótesis- Circe a Ulises-:

Primero llegarás a las Sirenas, las que hechizan a todos los hombres que se acercan a ellas. Quien acerca su nave sin saberlo y escucha la voz de las Sirenas ya nunca se verá rodeado de su esposa y tiernos hijos, llenos de alegría porque ha vuelto a casa; antes bien, lo hechizan éstas con su sonoro canto sentadas en un prado donde las ro-

⁴¹ ALMANSI, Guido. En el prefacio a *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*, Foucault. Michel. Anagrama. Barcelona 2004

⁴² *Ibidem*.

*dea un gran montón de huesos humanos putrefactos, cubiertos de piel seca. Haz pasar de largo a la nave y, derritiendo cera agradable como la miel, unta los oídos de tus compañeros para que ninguno de ellos las escuche. En cambio, tú, si quieres oírlas, haz que te amarren de pies y manos, firme junto al mástil que sujeten a éste las amarras, y así podrás deleitarte escuchando la voz de las Sirenas; y si suplicas a tus compañeros o los ordenas que te desaten, que ellos te sujeten todavía con más cuerdas.*⁴³

Sobrevivir a la experiencia estética sugiere una estrategia que lía determinadamente la razón y el sentimiento; en medio de la travesía del horizonte posmoderno es arriesgado dejarnos llevar por el impulso, el arrebató de las sensaciones puede arrojarnos al fracaso. De ahí deviene la decepción: el nuevo observador del arte se sitúa frente unas categorías de la creación que ya no corresponden a su habitual manera de contemplar la obra en el espacio consagrado (espacio que también se ha transformado).

Habrà que construir un mástil a dónde asimos para poder apreciar razonablemente el nuevo suceso artístico, apreciar el gesto más allá de la forma, el concepto por encima del percepto.

Tal vez los bisontes adosados en la gruta nos dijeron algo que no debiamos haber perdido, su ex-

traviado significado se disuelve como una inminencia de revelación que no se produce nunca.

El nuevo productor de un signo estético procura un significado en su obra, conjuntamente con el sentir, la obra necesita una comprensión en varias dimensiones, la de los significantes cobra una importancia tal como una especie de revelación latente en espera de que el observador descifre el enigma.

Así pues, La nueva estética del arte contemporáneo exige una mancuerna entre el sentir y el razonar, como explica Peirce:

*Me parece que, si bien en el placer estético nosotros consideremos la totalidad del sentimiento- y especialmente la cualidad del sentimiento total resultante que se presenta en la obra de arte que estamos contemplando- aun así es una especie de simpatía intelectual, el reconocimiento de que ahí está un Sentimiento que se puede comprender, un sentimiento razonable.*⁴⁴

⁴³ PEIRCE, Charles, en Santaella, Lucia. "La estética semiótica de C. S. Peirce". Desig-nis, Gedisa, Buenos Aires, 2007

⁴⁴ Homero. *La Odisea*, Canto XII. Porrúa, México, 1993.

Bibliografía

- GUBERN, Román. *Del Bidente a la realidad Virtual*. Anagrama, Barcelona 2003.
- REICHOLD, Klaus, Berhard Graf. *Pinturas que cambiaron el Mundo*. Electa, Barcelona, 2006.
- GUTIÉRREZ, Daniel. *Voces del diseño desde la visión de Aristóteles*, Encuadre/UIA, México, 2007
- FOUCAULT. Michel. *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*, Anagrama. Barcelona 2004
- HOMERO. *La Odisea*, Canto XII. Porrúa, México, 1993
- SANTAELLA, Lucía. “La estética semiótica de C. S. Peirce”. *Designis*, Gedisa, Buenos Aires, 2007



Memoria y transición

Notas a las tres eras de la imagen

*¿Cómo pude no sentir que la eternidad, anhelada
con amor por tantos poetas, es un artificio
espléndido que nos libra, siquiera de manera fugaz,
de la intolerable opresión de lo sucesivo?*

Jorge Luis Borges



Casi como una esperanza, como si fueran insuficientes de certeza las cosas dadas a los ojos gratuitamente, naturalmente, las imágenes-las otras, las artificiales- prometen *un algo* que es vacuna contra el tiempo, un registro histórico de información que en el transcurrir de su existencia ocurren ellas mismas como soportes de memoria.

En un cuento de Borges- Brea también lo recuerda- Funes el memorioso se expresa así de su extraña afición de recopilar imágenes mentales: *Más recuerdos tengo yo solo que los que habrán tenido todos los hombres desde que el mundo es mundo*. Igual que Funes las imágenes parecen no olvidar nunca.

Una promesa: la de seguir siendo, aun después de haber sido arrancadas de su natural paisaje, para José Luis Brea, algunas imágenes comparecen ante la eternidad, *como dispositivos de detención, congeladores del tiempo*. Las imágenes aparecen de nuevo, otra vez, van del ojo a la mano y regresan a la vista no como eran, sino como una emergencia de ser, enseñándonos a ver artificialmente aquello que no advertimos cuando fueron naturales, igual que aquellas veredas de Eliseo Diego por donde *huyen los ávidos domingos y regresan, ya lunes, cabizbajos* para hacerlos recordar lo que no fueron.

Memoria y transición. Mientras ocurren, las imágenes transitan repentinamente de un modo de ser o estar a otro distinto repitiendo en su eco una

advertencia: aquí *el tiempo ha dejado de pasar*. *Ellas nunca atienden al presente, vienen siempre del pasado, traen memoria*. El tiempo es una cosa inexistente, al menos para un segmento de las imágenes, para aquellas que han sido producidas por un proceso técnico, una habilidad creativa que se comporta como régimen y les somete a existir alienadamente a su materialidad, al objeto que les da cabida en el mundo. La imagen-materia vive, dice Brea, *encadenada e indisolublemente unida a su objeto-soporte, haciendo suya esa vida inerte e incambiante que acaso es más propia de lo mineral*. Son entonces, las imágenes materiales resguardo de la memoria:

Pero ello es así porque son ellas mismas las que están detenidas, estatizadas. Ellas capturan, y retienen, un tiempo único- son todo lo contrario, por ejemplo, de un espejo, siempre dispuesto a llenarse de cualquier presente, infieles siempre los espejos- para entregarlo a lo intemporal. Y si lo logran es porque su tiempo interno- no, para ellas no hay narración, no hay secuencialidad- es precisamente uno, único, un tiempo congelado, detenido, estático.

Esta especie de imagen, y digo especie porque Brea es un arqueólogo de la visualidad que acuciosamente elabora una taxonomía de las imágenes producidas y reproducidas por el hombre para reve-

⁴⁵ Todas las citas aquí mencionadas se refieren al último texto del crítico español José Luis Brea publicado por AKAL/ Estudios Visuales, Madrid, 2010, *Las tres eras de la imagen*.

lar su razón, funciona como *disco duro del mundo*, la imagen materia devuelve al mundo el tiempo en que ha sido, volviendo otra vez a ocurrir en diferido, el mundo de la imagen materia es para Brea un mundo en delay que no puede modificarse nunca, porque esa cualidad inalterable es precisamente lo que ella profesa, tiene la vocación de ser rescatada como única evidencia de respaldo histórico:

La imagen materia es una memoria ROM, de archivo rescatable, de back up, que pone toda su potencia mnemotécnica al servicio de una promesa-garantía: la del –eterno quizás- retorno de lo mismo.

Esa condición de ser recuerdo, ha sido característica de las imágenes materializadas desde que han venido a aparecer entre nosotros, pero con el tiempo, otra vez el tiempo, ganaron otra particularidad. Una vez secularizadas las imágenes, abolidas de un servilismo enclaustrado, todo objeto que es puesto en signo de algo para representarle visualmente promete también una singularidad. El objeto artificial es único, es un objeto singularísimo que comparte su indivisible condición con el artista creador, el individuo que crea es un sujeto singular. Al mismo tiempo se nos hace creer que quien observa la singular obra se desprende del común de la gente.

La imagen-materia necesitará entonces *aparecer* en algún lugar, ser dada a los ojos para su contemplación, y toda vez que está sujeta, incrustada en el cuadro, en la cosa que le soporta, el lugar que le será asignado para su presentación *in situ* ha de ser también materializado: El Templo o el Museo sirven de contenedor de los objetos materializados, singularísimos y por ello mismo -por su escasez- sobrevalorados en las economías de los capitales simbólicos. El espacio consagrado a la exhibición de las imágenes artísticas ostentará entonces un estado extraordinario y el flujo ceremonioso de asistir al espectáculo se llevará a efecto como acción ritualizada.

[...] necesitará desde luego ritualizar el lugar, otorgarle a éste un estatus propio, separado del registro ordinario. Así, la propia carga de potencia simbólica de las imágenes no es ajena ni separable de la propia ceremonialización del lugar en que ellas se dan, como alejadas del ritmo y del escenario del día a día, del propio orden cotidiano de la ciudad.

El Film. Otra especie, otra forma de recuerdo que no se diluye en el tiempo, pero fluye continuamente en un devenir que narra lo que el momento en que la imagen se mueve permite mostrar. Aquí no

hay permanencia, la promesa de lo eterno se aleja mientras la imagen se siga moviendo, acaso lo único que promete es inconsistencia, el carácter pasajero de una secuencia.

Si la eternidad no le es dada a resguardo, el Film, en cambio, se aviene a la capacidad de prolongar su aparición en un período específico, hace del tiempo una cosa propia y sucede en él.

La imagen aquí parece moverse, ahí donde termina un cuadro comienza el otro, sucesivamente, su aparición ya no es estática, pide al ojo que guarde el recuerdo del fotograma anterior y complete el siguiente con el siguiente hasta hilar una historia, un relato. La narración del Film es un aprendizaje propio de la retina:

Llamaremos a ésta una memoria REM- de rápido movimiento de ojo-: una memoria que lo es de resonancia breve, de reposición atenuada de cada impresión anterior- de cada fotograma o imagen precedente {...]

El Film es una construcción narrativa que hemos aprendido a leer con los sentidos, la vista entre ellos, que colaboran conjuntamente para sobrevivir a la experiencia.

[...] su capacidad para invocar una experiencia sinestesia satisfactoria de tangibilidad del espacio

visto: de su capacidad de hacer sentir que el espacio óptico es, a la vez, un espacio háptico.

Un acto de magia. Como promesa de prestidigitación desaparece la materia y desaparece la espacialización. El Film puede ya no ser una cosa tangible y su espacio, antes también ritualizado, puede ser cualquier espacio, sin ceremonia ni colectividad.

Tercer acto: la aparición; la imagen proyectada es un haz de luz que atraviesa las tinieblas, en un tiempo suyo, mientras acontece lo que va narrando.

E Image. Un conjunto de bytes, un almacén de información que se presenta en pantalla. Nuevos dispositivos-residencia de las imágenes. Aquí la imagen desdeña el lienzo, no quiere ser materia y existe independiente de soporte alguno. Se muestra a los ojos a placer y a placer desaparece; está siendo y negando ser vista caprichosamente, va de pantalla en pantalla modificando sus propiedades, transformando sus apariciones.

Como las imágenes mentales- las imágenes de nuestro pensamiento-, las electrónicas sólo están en el mundo yéndose, desapareciendo. Por momentos están, pero siempre dejando de hacerlo. Como lo espectral, su ser es el de las apariciones- y, como ellas, se apresuran rápido a abandonar la escena en que comparecen-. Son al mismo tiempo, (des) apariciones.

El acontecimiento de las imágenes electrónicas es como un *estar siendo*, siempre en gerundio, o, mejor, pudiéramos decir un *están siendo*, en plural, pues la particularidad aquí encuentra su fin, el objeto singularísimo se ha quedado en las paredes de algún Templo o un Museo. La imagen hecha de bytes no es una sino *legión*, dirá Brea.

Cada una de ellas es cualsea, que, siendo uno entre muchos, es al mismo tiempo la totalidad posible de la serie vertida infinitas veces.

Benjamin se había dado cuenta de que lo relevante en aquella era fue el carácter de reproductibilidad de las imágenes, donde el original flotaba como un aura en cada copia. Brea señala que aquí, en la era de la imagen electrónica, la productibilidad infinita es lo que da el sentido aurático a la aparición de todas, una voluntad de ser todas las veces posibles en cada una de sus advocaciones, en cualquier lugar, en todos a la vez; porque se ha roto ya el culto del espacio, la utopía de ubicación, la necesidad de que la imagen sea vista en *un lugar*.

Ubicuidad entonces. Si no eternidad, ni espacio, ni ritual, la imagen aparecida por píxeles se despliega omnipresente y sin memoria, o como memorias del olvido porque ya no tiene sentido acordarse, porque para que ellas sucedan han tenido que dejar de existir:

Para que las cosas- los acontecimientos, con toda su fuerza metafísica- tengan lugar, han de, en cierta forma, dejar de existir en el tiempo. O, por lo menos, sustraer parte de la energía que como tal- como existentes- tenían en tanto que eventos desplegados en esa dimensión- la de ser en el tiempo, la de ser tiempo- para adquirirla o transformarla en otra- la de ser en el espacio-.

Como la idea de un dios caprichoso que se niega a revelarse y se resiste a aparecer materializado entre nosotros para existir todopoderoso en el espacio sin tiempo.

Memoria RAM. Imágenes que permiten el acceso a su interior para ser modificadas y seguir guardando todas las transformaciones de su ser. *Inmemorias, anarchivos*, les ha llamado José Luis Brea a las imágenes electrónicas, archivos que no recuerdan y se muestran como apariciones.

Dejar de existir en el tiempo para tener lugar en la memoria es lo que el crítico español ha logrado hacer con su trabajo; la obra de Brea nos recuerda que es preciso olvidar para trascender en el espacio. Sin duda, *las tres eras de la imagen* son testimonio de su notable trascendencia.



Arte relacional y relaciones entre los medios

*El arte es un modo de hacer
que deja algo irresuelto.*

Néstor García Canclini



El objeto artístico contemporáneo traza, en sus formas, una suerte de *tensión tácita* entre los diversos agentes que le afrontan. Suspendida en un tiempo específico, la obra de arte participa activamente con el espacio que le permite exhibirse, intenta desvanecer la figura del autor para otorgarse una autonomía simbólica que facilite el acceso íntimo del otro sobre el que ejerce una fuerza de atracción - porque supone la existencia de alguien - e intenta provocar una experiencia estética en ese alguien; aunque fracase. Existe una tensión además con las instituciones, los comisarios, las marcas patrocinadoras, los críticos, los coleccionistas y los mercados del arte.

Esta *tensión tácita* en la obra de arte nunca se disipa, mantiene en suspenso el enigma, no puede agotarse, pues en ello reside su capacidad de establecer relaciones sónicas que luego se resuelven en acciones. Las propuestas artísticas, luego de la modernidad, se han caracterizado precisamente por las acciones colaborativas que suscitan en el entorno donde se revelan.

Apoyadas en las tecnologías las nuevas manifestaciones del arte han aumentado el carácter relacional que les distingue al mismo tiempo que rebasan los escenarios posibles donde ocurren: más allá del museo, un dispositivo móvil (teléfonos celulares, tabletas electrónicas, iPods, etc.) puede ser el lugar donde suceda un hecho artístico, participar

en él e incluso modificarlo. Si bien las plataformas electrónicas no son la única forma donde se ejerce la tensión interactiva del arte contemporáneo, suelen ser un punto ideal de conexiones a distancia, un medio de experimentación para algunos y una herramienta asequible para muchos.

Los nuevos medios de intercambio social y de información han permitido derrocar la tiranía del edificio consagrado al arte, la nueva secularización no se realiza únicamente en la calle, sino que asiste también a los sistemas virtuales, más aptos para generar acciones relacionales y más cercanos a las recientes culturas digitales.

La difusión digital y la distribución en pantallas reducen, aunque no eliminan, la sacralización de lugares de exhibición como los museos y las bienales, y crean otros modos de acceso y socialización de experiencias artísticas.⁴⁶

Nicolás Bourriaud examina la convocatoria del arte contemporáneo como una expresión capaz de integrar los gestos humanos y las condiciones ordinarias de la sociedad:

⁴⁶ GARCÍA CANCLINI, Néstor, *La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia*. Katz editores, Madrid 2010. Pág. 181.

*La posibilidad de un arte relacional-un arte que tomaría como horizonte teórico la esfera de las interacciones humanas y su contexto social, más que la afirmación de un espacio simbólico autónomo y privado- da cuenta de un cambio radical de los objetivos estéticos, culturales y políticos puestos en juego por el arte moderno.*⁴⁷

Para Bourriaud, el arte relacional es una oportunidad de intercambio ilimitado, un estado de encuentro duradero, más que un estado contemplativo. El arte relacional, de este modo, procura una situación que permite la cooperación del espectador y multiplica los posibles significados del relato artístico: Daito Manabe convierte, por medio de sensores electrónicos, las expresiones faciales en sonidos o registra el movimiento de los pies que ascienden por una escalera y produce música conjuntamente con los cientos de usuarios que transitan por el edificio. Al artista español Pedro Bericat lo conocen bien por sus obras de mail-art (arte correo). Bericat realiza envíos por correo ordinario de paquetes transparentes (esculturas-collages viajantes), donde la obra se transforma con los sellos postales y la intervención de los artistas destinatarios.



▲ Pedro Bericat (España), Mail-art. 2011.

Miles de páginas Web que albergan colecciones artísticas permiten a los cibernautas acceder a video-instalaciones, pinturas y acciones de arte que suceden en la lejanía sin la necesidad de trasladarse. Así, la obra suscita encuentros y da citas, administra su propia temporalidad.⁴⁸

El arte relacional crea nuevas formas de concebir el mundo, son estructuras dotadas de contenidos y figuraciones, acciones que involucran cambios de ideología y significado:

Los procedimientos “relacionales” (invitaciones, audiciones, encuentros, espacios de convivencia, citas, etc.) son sólo un repertorio

⁴⁷ BOURRIAUD, Nicolás. *Estética Relacional*. Adriana Hidalgo Editores, Madrid, 2006. Pág. 13.

⁴⁸ *Ibid.* Pág. 32.

*de formas comunes, de vehículos que permiten el desarrollo de pensamientos singulares y de relaciones personales con el mundo.*⁴⁹

La estética relacional, toda vez que se construye con pedazos de la sociedad, flirtea con los estudios de la antropología y verifica igualmente una tensión con los modos de comunicarse, entretenerse, intercambiar bienes y servicios a tal grado que resulta difícil acotar la distancia ente el objeto estético y la mercancía: el artista inglés Damien Hirst crea diseños para la marca Levi's y Takashi Murakami instala el *visual merchandising* para la tienda de Louis Vuitton en Nueva York. Los escaparates de la moda son también instrumentos visuales por donde transita la pulsión relacional de los objetos de arte: *un espectáculo*.

El filósofo francés Guy Debord, miembro y fundador de la Internacional Situacionista, nos regala un acercamiento a la mirada estética de la escenificación cuando afirma que *el espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizadas por imágenes*.⁵⁰

El espectáculo de las sociedades contemporáneas es la seducción que persiste en el objeto-mercancía y el deseo de participar en esas mismas representaciones:

*Toda la vida de las sociedades en las que dominan las condiciones modernas de producción se presenta como una inmensa producción de espectáculos. Todo lo que era vivido directamente se aparta en una representación.*⁵¹

La idea de *representación y espectáculo* se materializa en los medios de comunicación contemporáneos y en la forma en que las colectividades asisten a ellos. Las redes sociales como *Facebook* y *Twitter* facilitan el intercambio de información instantánea, nos convocan a formar comunidades virtuales y paradójicamente nos reúnen a la distancia creando representaciones visuales de un mundo accesible y más cercano a nuestras interpretaciones. El cine nos deleita y nos enseña las limitaciones humanas, la televisión (*reality shows*) muestra una versión de la realidad envuelta en *cellophane* que se parece muy poco a nuestras condiciones ordinarias. Nos informan los medios impresos y nos venden también ilusiones de oportunidad. Ahí, en los múltiples sistemas mediáticos, al arte también sucede. El arte aparece mediáticamente y se ofrece como un espectáculo:

Muchos directores de Museos [...] Descubren que los nuevos públicos van a visitar museos no para ver obras excepcionales o aprender una lección sobre indígenas africanos o ritua-

⁴⁹ Ibid. Pág. 55.

⁵⁰ DEBORD, Guy. *La Sociedad del espectáculo*. Editorial Pre-textos, Valencia, 2002.

⁵¹ Ibid. Pág. 16

*les afrobrasileños que desconocen, sino por la curiosidad que les suscita un programa de televisión, porque les preocupa la deforestación de la Amazonía o bien llegan por primera vez al Louvre porque leyeron el Código da Vinci.*⁵²

La importancia de los medios es que permiten a la sociedad relacionar las expresiones artísticas con la vida cotidiana. Los individuos mediatizados son co-productores y actores de una compleja puesta en escena que afecta directamente todo aquello que entendemos por Cultura. Construimos la civilización como si trazáramos, en el *Map Guide* de la conciencia, una ruta para llegar a los lugares obligados del arte.

*El arte contemporáneo debe ser analizado como un espectáculo global para turistas, debido a que el espacio museal ha sido completamente desintimizado y los artistas, junto con los directores de museos, subastas e industrias del entretenimiento y la memoria son “hombres de negocios internacionales que ofrecen servicios para millones de japoneses, chinos, australianos y otros que visitan los museos sin creer en el arte, de modo semejante a como visitan iglesias sin confiar en esas religiones”.*⁵³

Para Debord, un espectáculo; para Baudrillard un simulacro que se abona de la palabra de Borges para ilustrar el relato del mundo postmoderno:

En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el Mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el Mapa del Imperio, toda una Provincia. Con el tiempo, estos Mapas Desmesurados no satisficieron y los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el Tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él. Menos Adictas al Estudio de la Cartografía, las Generaciones Sigüientes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron a las Inclemencias del Sol y los inviernos. En los Desiertos del Oeste perduran despedazadas Ruinas del Mapa, habitadas por Animales y por Mendigos; en todo el País no hay otra reliquia de las Disciplinas Geográficas.

Suárez Miranda: *Viajes de varones prudentes*
Libro Cuarto, cap. XLV, Lérida, 1658⁵⁴

⁵² GARCÍA CANCLINI, Néstor, Op. Cit. Pág. 43.

⁵³ Ídem.

⁵⁴ BORGES, Jorge Luis. *El Hacedor, Del rigor en la ciencia.* EMECÉ, Buenos Aires, 1996.

La prosa del mundo alguna vez fue construida con un relato breve, por mapas a escala (la parábola, el mito, la fábula) que servían de referencia para comprender la cosmogonía del orbe, hasta que la sociedad europea moderna realizó la empresa de construir el meta-relato, la gran filosofía universal que abarcara todos los límites del entendimiento. Con el fracaso de la modernidad se abandonó la idea de la cartografía monumental y sólo quedaron los fragmentos. Muchos relatos, diversas realidades, innumerables posibilidades de ser, de creer y de crear. Los trozos de relatos que ha dejado la postmodernidad hoy son apenas reliquias, *se desmenuzan en parodias de sí mismos*- afirma García Canclini-, hasta quedar reducidos en nada. La idea de la globalización no ayuda a soportar el meta-relato tan ansiado de la modernidad, pues de cierto sabemos que demasiada información se comparte en las redes virtuales, pero con ella las personas *hacen cosas absolutamente diferentes*.⁵⁵ La idea de una sociedad sin relato la esboza más ampliamente Néstor García Canclini:

Cuando hablo de sociedad sin relato no digo que falten, como en el posmodernismo que criticó las meta-narrativas; me refiero a la condición histórica en la que ningún relato organiza la diversidad en un mundo cuya interdependencia hace desear a muchos que exista.⁵⁶

Lo que queda en el arte es esa especie de tensión tácita sin disipar, *una inminencia de revelación, que no se produce*- siguiendo de nuevo a Borges-; pero una tensión al fin, propia, dinámica y crítica, que permite un justo acercamiento al hecho estético.

*El arte intenta narrar, traducir indecisiones y enigmas, hacer posible la tensión entre arraigos y viajes.*⁵⁷

Bibliografía

- BOURRIAUD, Nicolás. *Estética Relacional*. Adriana Hidalgo Editores, Madrid, 2006.
- BORGES, Jorge Luis. *El Hacedor, Del rigor en la ciencia*. EMECÉ, Buenos Aires, 1996.
- DEBORD, Guy. *La Sociedad del espectáculo*. Editorial Pre-textos, Valencia, 2002.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor, *La sociedad sin relato*. Antropología y estética de la inminencia. Katz editores, Madrid 2010.

⁵⁵ GARCÍA CANCLINI, Néstor, *Op. Cit.* Pág. 146.

⁵⁶ *Ibid.* Pág. 19.

⁵⁷ *Ibid.* Pág. 128.



Letra, creación y razón

La libertad de la letra

El sentido no es nunca simple [...], y las letras que forman la palabra [...], por más que cada una de ellas sea racionalmente insignificante, están buscando entre nosotros, sin cesar, su libertad, la de significar otra cosa.

Roland Barthes.

Lo Obvio y lo Obtuso



La letra es el primer indicio, y el mínimo positivo tal vez, de nuestra racionalidad icónica, el pensamiento complejo del hombre se sintetiza mediante un arte tan sofisticado como es el lenguaje y otorga a la imagen plástica de las letras la responsabilidad de ser portadoras de voces, de ideas, de razones, de emociones, tiene siempre la gratitud de presentarnos lo ausente en una imagen, en un trazo.

Aristóteles había definido, ya hace más de dos mil años, al humano como un animal político y esa interacción con los demás de su especie le ha obligado a establecer contratos de entendimiento para construir el bien común. Las imágenes ayudaron al género humano a erigir su propio *modelo* de la realidad. Basados en las apariencias, los mensajes visuales ayudaron a mostrar las entidades físicas y metafísicas que justificaban la existencia del ser y su correspondencia con el universo. La relación mimética de las inscripciones gráficas primarias con el mundo exterior son evidencia de que la razón concreta sus interpretaciones en la plasticidad de sus figuraciones, muy a pesar de los errores que puedan existir entre la imagen y su proximidad con la verdad, la iconicidad de las ideas fundó el entendimiento de la humanidad. Los códigos originales que anteceden a la mayoría de los alfabetos usados hoy en día provienen de la abstracción de una noción:

⁵⁸ MARTÍN MONTESINOS, José Luis, Mas Hurtuna, Montserrat. *Manual de tipografía, del plomo a la era digital*. Campgràfic, Valencia, 2005. pág. 40.

*El origen de la escritura está unido al de la representación gráfica. Antes de ser propiamente letras, los caracteres tuvieron aspecto de pájaro, de ojo, de hombre o de sol. De hecho, las primeras manifestaciones gráficas del hombre se consideran el precedente necesario para la posterior aparición del alfabeto. Es lo que se conoce como protoescritura: pinturas en la pared, signos en el barro, rayas en la roca, muescas sobre hueso o madera, imágenes, signos o acciones que transmiten mensajes.*⁵⁸

Es así que los primeros pictogramas, y posteriormente los ideogramas, sugieren el prototipo sintetizado de un concepto, ilustrado dócilmente y con el mínimo de elementos para acelerar las operaciones cognitivas de significación. Todo grafismo inicial fue producido con la intención de reducir las acciones que mentalmente realiza un individuo durante la asociación de una imagen percibida con su significado. El ahorro de energía es propio de los seres vivos y sucede por instinto de supervivencia, la complejidad del pensamiento humano insiste en acortar distancias para hacer conclusiones lógicas de la manera más rápida, brinda respuestas inmediatas a los estímulos recibidos e interpreta al mundo ágilmente para demostrar la superioridad de su intelecto. El lenguaje es uno de los instrumentos mejor

elaborados donde se hace válida la economía energética, en los textos de largo aliento, por ejemplo, se puede apreciar que la frecuencia de aparición de una palabra es inversamente proporcional a su rango (ley de Zipf): las palabras con mayor longitud aparecen menos veces que aquellas que se construyen con pocas letras.

Basado en esa economía, la articulación de un signo visual que oscila de lo icónico a lo plástico, es decir, de lo concreto a la síntesis abstracta, sirve para disminuir las rutas cognitivas y establecer conclusiones rápidas de interpretación. Así, la letra con el devenir del tiempo se ha convertido en la síntesis gráfica de una idea compleja que ayuda a reducir esfuerzos y acelera la comprensión de los conceptos.

Entonces podemos afirmar que las letras y su uso han sido proyectados para simplificar el entendimiento político. Esa capacidad de comprensión social, ágil e inmediata, es una condición oportuna de la palabra tallada o impresa, que permite organizar claramente la estructura del pensamiento, gracias a su plasticidad. Aunque ese orden estructural dependa de verdades relativas existe, en la escritura, la promesa de un acuerdo y asimismo, se advierte en ello una autoridad implícita: nos damos por enterados con mayor certeza si los convenios se asientan *por escrito*, o bien cuando seguimos instrucciones *al pie de la letra*. Los significantes gráficos han

ajustado pertinentemente su ethos para demostrar contratos y verdades, sobre todo en la organización política.

El pueblo hebreo relata su fundación basada en una lito-inscripción donde se redactan las leyes de una voluntad divina: “Sube a mí al Monte (dijo Jehová a Moisés) y te daré tablas de piedra, y la ley, y mandamientos que he escrito para enseñarles”. Seguramente una especie de constitución política grabada en piedra para legitimar su autoridad y prevalecer en el tiempo como un testimonio de fe. ¿No era suficiente con el relato hablado? De igual forma, el texto impreso, desde hace ya más de cinco siglos, ha sido el instrumento preciso para paliar el carácter efímero de la palabra hablada, la oralidad se desvanece casi al mismo tiempo en que se pronuncia, se pervierte y permuta. El libro permanece más allá de su tiempo, es autoritario y hablará con aquellos que todavía no han nacido, será testigo y cómplice de la memoria.

La organización de las letras estructura el pensamiento individual y las normas sociales

Así que no podemos hablar de una separación entre el razonamiento y la imagen, entre la cognición y la percepción, entre la letra y su connotación

semántica. Nos ejercitamos, por costumbre, en hacer uso de las letras para formular vocablos y eso nos hace pensar que es hasta entonces que adquieren un sentido, que la letra sola está vacía y que su empleo está sometido a la voz.

Resulta en vano afirmar tal alejamiento entre el signo y su significado, tal como la dicotomía entre el cuerpo y el alma, pues señala Roland Barthes: “precisamente existe un espíritu de la letra, que vivifica a la propia letra”.⁵⁹

Bajo ese postulado se intenta aquí otorgar a la letra su *libertad expresiva*, afirmar en lo sucesivo que el carácter formal de las fuentes tipográficas no es una casualidad estética, y que cada una de las letras que forman la palabra es portadora de su propio significado.

Sin embargo, aprendemos, por tradición, que las letras forman palabras y las palabras se transfiguran en voces, es entonces cuando se vislumbra un sentido: la asociación de ideas genera la significación de un texto. En ese tenor, los 26 signos del alfabeto latino se han mantenido al servicio de la lengua para, ordenadamente, cumplir su labor de constructoras de palabras. La letra, en el mundo occidental, es un instrumento que le da “cuerpo” a las ideas; una tesis seguramente heredada de la filosofía iconoclasta platónica donde las palabras y las cosas están subordinadas al mundo de las ideas.

Alejandro Tapia menciona más precisamente: *Lo que encuentro es que tal postura es más bien histórica y artificial y que nace con la filosofía, que siempre ha sido iconoclasta y considera que las imágenes son sólo mera apariencia. Desde Platón, la filosofía ha considerado que la aproximación a la verdad y a lo justo, es un acto basado en la razón y que las apariencias externas sólo se prestan a la confusión.*⁶⁰

Pero la historia misma ha contrariado a la filosofía, incluso la ciencia toma prestadas acciones e imágenes concretas para demostrar sus teorías, pues las ideas abstractas sólo pueden concebirse como un simulacro de las apariencias que acontecen diariamente.

La letra es pues, la intuición gráfica de un razonamiento o de una idea, su apariencia es más que la reminiscencia del aliento. El valor fonético que representan es apenas la voz que les despierta para provocar la múltiple conjugación figurada con otras letras.

El arte combinatorio de cada letra con otras letras produce un efecto alquimista, casi mágico, donde la soledad de la letra (la letra sola es inocente, dice Barthes) renuncia a su *status* inocuo para convertirse en *pedra, lluvia, espada*. Esa mezcla de caracteres augura la posibilidad de pronunciar

⁵⁹ BARTHES, Roland. *Lo Obvio y lo obtuso*. Paidós Comunicación, Barcelona, 2000. Pág. 104.

⁶⁰ TAPIA, Alejandro. *Pensando con tipografía*, en *Ensayos sobre diseño tipográfico en México*. Designio, México, 2003. Pág. 12.

al mundo entero, y cuando nombramos al mundo, nos “abrimos” al exterior y logramos artificialmente “sacar” de nosotros todo aquello que pensamos: concebimos así la *expresividad*.

Existe una relación de contigüidad inalterable entre la *expresión* y la *impresión*, toda vez que *presionamos hacia fuera* las ideas que *contenemos*, siguiendo un patrón de figuras ontológicas de acuerdo a la teoría de la metáfora de Lakoff y Johnson,⁶¹ donde el individuo se considera un recipiente, desplazamos ese contenido inevitablemente a otro depósito. Entonces alguien (un recipiente) *se expresa* y alguien más recibe el contenido en su interior: le causa una *impresión*.

El lenguaje es un canal por donde *fluyen* las ideas en espera de que otro las recoja, pero ese evento debe ser inmediato, una experiencia frente a frente. La palabra, en cambio, encuentra en la escritura (en la letra) un receptáculo que asegura su permanencia más allá del suceso, en la transgresión incluso del tiempo-espacio, la ubicuidad del receptor permite hacer muchas y variadas interpretaciones y éstas pueden cambiar de lector en lector y de lectura en lectura.

La voz deja su rastro en la escritura, como una huella en el tiempo, confía al texto su *impresión* correspondiente *para después*. Las letras guardan el sentido expresivo de la palabra: La palabra se *expresa* y la letra se *imprime*.

De acuerdo a la primera tesis, en que la letra es sometida a la voz, la utilidad de los caracteres termina en el momento de estampar los tipos sobre el papel.

Sin embargo, la afirmación que conviene para demostrar que la letra mantiene su propia *expresividad* y confiere una *impresión* independiente de la lingüística, es aquella que propone a la letra como un signo que tiene un espíritu libre y, como imagen es portadora de una carga expresiva, estética y cultural que está profundamente relacionada con todos los factores que intervienen en un mensaje visual.⁶²

La forma gráfica de la letra se manifiesta como una alegoría de la vida, de las acciones y las construcciones humanas y esa evocación que se presenta en sus rasgos nos regala un significado nuevo, aparte del lingüístico. La imagen del grafismo revela una intención de sentido que funciona como argumento notable de todo el discurso, más allá de la sintaxis. La letra cobra vida propia una vez que está impresa, cada estilo tipográfico es prueba de que su *logos*, lo que intenta decir, está dentro de su composición formal y no fuera de ella, como erróneamente se ha querido declarar. Antonio Rivera comenta:

En términos generales existe una tendencia a reducir el logos a los argumentos expresados de manera lingüística o con palabras. De hecho es común establecer una relación de sinonimia

⁶¹ Donde se explica cómo la metáfora no es sólo un ornato retórico, sino un recurso constante del pensamiento y de las acciones cotidianas, ver: LAKOFF, George y JOHNSON, Mark. *Metáforas de la vida cotidiana*. Cátedra. Madrid, 2001.

⁶² SESMA, Manuel. *Tipografía*. Paidós, Barcelona, 2004. Pág.24

*entre logos y palabra. Sobra decir que lo anterior ha impedido que veamos con claridad el poder persuasivo de las imágenes y en el caso que nos ocupa, del diseño gráfico y la tipografía.*⁶³

La construcción gráfica de la tipografía *nos hace ver*, que hay inferencias lógicas en su forma, luego entonces, las letras poseen argumentos que visten al discurso lingüístico de un carácter que ayudará no sólo a la legibilidad del texto, sino a la credibilidad y solidez del mensaje.

El significante cobra una importancia relevante en el lector a través de la forma, la sensación y la emoción se presentan en la representación misma de la letra.

Es emocionante adivinar en las letras romanas lo impetuoso de su imperio, las formas fuertes y largas, impecablemente erectas, como metáfora del perfil monumental de su cultura, tienen una analogía directa con las columnas de sus edificaciones. Los textos latinos mantienen vivo el espíritu del humanismo, el urbanismo y la claridad de pensamiento ordenado que el imperio Romano heredó a la filosofía occidental. El estilo tipográfico pone en un estado de ánimo propicio al lector para acompañar sus argumentos, el *pathos* que proclama la ilustración de la letra demuestra que la forma tipográfica tiene la intención de provocar sensaciones y alentar

la elocuencia de lo que se está leyendo. *El uso que hacen los romanos del alfabeto para sus mensajes lapidarios, dota a los caracteres, más allá de su mera función lingüística, de un nuevo potencial y de un gran peso formal, adquirido gracias a la aplicación del efecto de modulación y al trabajo tonal de los caracteres y del conjunto.*⁶⁴

Casi simultáneamente, la letra semiuncial es adoptada por la mayoría de los textos religiosos. La hegemonía de la Iglesia centro-europea elaborará su escritura sagrada, durante toda la Edad Media, de manera clara, legible y acompañada de imágenes que prueban la existencia de dios, así como de pasajes hagiográficos que sirven como argumentos irrefutables de su autoridad:

*Si nos fijamos en las iluminaciones de los textos medievales nos encontramos con que están informando al lector de que no se trata de palabras ordinarias, si no de textos sagrados. En este caso los manuscritos se convierten en íconos al mismo tiempo que se comportan como textos.*⁶⁵

La letra gótica presenta un razonamiento ético relevante para el convencimiento de los fieles, cuya apreciación oportuna de ese argumento gráfico fue provechosamente utilizado por la Iglesia. El contenido formal de su trazo está intrínsecamente rela-

⁶³ RIVERA, Luis Antonio. *Sobre el carácter retórico de los caracteres tipográficos.*

⁶⁴ MARTÍN Montesinos, José Luis, Mas Hurtuna, Montserrat. *Op. Cit.* Pág. 43

⁶⁵ SESMA, Manuel. *Op.cit.* Pág.52

cionado con el *ethos* de quien escribe, así perdurará su impacto y una mayor probabilidad de persuasión.

Leemos en la letra a la palabra que enuncia y al mismo tiempo leemos también su imagen. El creativo y el editor de textos vendrán a abolir la servidumbre que padece la letra con la función lingüística, le dará su libertad signica a los caracteres tipográficos. La fragilidad de la palabra se fortalece en la forma gráfica de la letra, conjuntamente, la razón y la percepción visual le dan sentido al discurso de un texto impreso.

La expresividad de la letra la encontramos en la letra misma, ahí están impresas también metáforas cargadas de un sentido cultural y declaran su apostasía al *grado cero*: un estado neutral de significación que reclama la transparencia tipográfica para ser utilizada con fines puramente funcionales:

*No existe ninguna tipografía -ni siquiera las ortodoxas Helvética o Univers- que carezca de connotaciones, que no tenga referentes históricos o estéticos, o que no produzca ningún efecto evocador, sentimental, emocional, alegórico o de cualquier otro tipo posible.*⁶⁶

Esa renuncia de la letra de quedarse al margen del sentido, es aprovechada en la plasticidad de las artes, en la literatura misma, en los mensajes visua-

les que portan, además de voces, figuras que enriquecen el discurso.

Hoy en día, el creativo tiene un repertorio tan variado de estilos tipográficos como públicos posibles. Utiliza hábilmente, apartado de la inocencia, todos los conceptos, ideas, metáforas que acompañan a la letra para expresar otras cosas y hacer valer la enorme racionalidad significativa de la letra.

La *libertad de la letra* conviene en beneficio de la creatividad pues es propio de la creación expresarse; y rescatar el sentido expresivo de los caracteres tipográficos supone otorgarle a la letra un argumento en cada una de sus líneas.

Creación y experimentación visual

Es el artista quien, en primera instancia, despliega las alas de las letras, encuentra en ellas un refugio para ejercer su *creación*, el encanto plástico de la letra es seductor y pone de manifiesto el valor expresivo propio de la letra.

El concepto tradicional de arte se concibe como toda habilidad creadora y las acciones que construyen la obra se manifiestan en la *poiésis*, luego traducida como poesía, donde cabe aclarar que el término original no es exclusivo de la literatura. Para Aristóteles la poesía es imitación, *mimesis*, un eco de las percepciones cotidianas válida para todos

⁶⁶ Ibid. Pág.23

los sentidos y con ese objetivo el artista descubre nuevos nombres para pronunciar su realidad. De hecho, la palabra imagen está derivada de la misma raíz latina: *imitare*, luego *imago*, luego imagen e imaginación. ¿Es que los primeros artistas rupestres no imitaban ya a la manada de bisontes tallando su figura en la piedra? ¿El sol, el pájaro, el grano de trigo y el buey no eran modelos de imitación en los primitivos alfabetos? Las inscripciones lapidarias de las letras romanas, que ya hemos mencionado, son precisamente imitación de las sólidas columnas que sostenían a la ciudad. Pero la creación también es ficción y un halo metafórico envuelve la plasticidad de las letras, de la pintura y en general de toda representación visual.

Todo arte o *techné* ejerce la actividad de realizar su tarea a partir del pensamiento, hemos hablado que el lenguaje es un instrumento mediático entre la imagen y el razonamiento, así que la figuración de la letra, como símbolo gráfico ha sido un recurso frecuente en las artes visuales.

La idea de los artistas de alcanzar un lenguaje en donde imagen y oralidad, signo lingüístico y símbolo plástico se encuentren en uno solo indivisible, se ha desarrollado históricamente una y otra vez.⁶⁷

Para muchos artistas, el lenguaje y la forma gráfica de la tipografía se retroalimentan simbióticamente; y de manera experimental conciben un

metalenguaje interesante para explotar esa riqueza de sentidos entrelazados: el de la expresión lingüística y el de la imagen-símbolo de la letra.

Hablar de poesía visual, es afirmar que se trata de un ejercicio estrechamente relacionado con el estudio de la letra porque hace uso de las formas tipográficas para significar nuevos escenarios del mundo y generar un sentido de correspondencias sígnicas, que suceden a un mismo tiempo y en un mismo espacio, sin embargo, su estudio merece una observación amplia, y en esta ocasión haremos sólo una breve aproximación al fenómeno por considerarlo de suma importancia en relación con la tipografía.

Aunque los primeros experimentos visuales de la poesía corresponden a las corrientes vanguardistas, hay antecedentes de ejercicios gráficos desde el S. IV a.c. de Simmias de Rodas, quién está considerado-según afirma Manuel Sesma en su libro *Tipografismo-como el autor de los primeros "versos figurados", a través de piezas como "las alas", "el huevo", o "el hacha", que combinan la longitud variable de los versos y la tensión lineal del alfabeto para permitir al lector recomponer a lo largo de la lectura la forma del objeto descrito.*⁶⁸

⁶⁷ GONZÁLEZ RAMÍREZ, Waldo. *Pensamiento y práctica del experimentalismo visual*. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, 2006.

⁶⁸ SESMA, Manuel. *Ibid.* Pág. 86



▲ **Simmius de Rodas.** El huevo y el hacha, S. IV a.C.

También existen otras versiones de interacción poético-plástica que datan del siglo XVI (*los Carmina figurata*, de Raban Maur) pero más que como una propuesta estética se consideran producciones crípticas con la intención de poner al lector en juicio para descifrar algún mensaje oculto.

Es hasta principios del siglo XX que se realizan reflexivamente producciones artísticas de la poesía visual: el simbolista francés Stephan Mallarmé pu-

blica en 1914 el libro-poema *un coup des dés jamais n'abolira le hasard*, (una tirada de dados jamás abolirá el azar). Mallarmé encuentra un juego inteligente entre la verbalidad del poema y la visualidad de las letras, la disposición sugestiva de la tipografía es un vaivén de formas y figuras que provocan un ritmo cadencioso entre lo que se lee y lo que se ve. El libro es una imagen completa, a doble página, el poema se despliega como una partitura interminable que liga la palabra, la letra, el tiempo, la forma y el espacio sobre el papel desnudo. El poeta francés ha encontrado la expresividad de la letra y con ello va a proponer nuevas relaciones entre la página en blanco y la tinta negra con la que se escribe. Waldo González comenta al respecto que *la tipografía libre que desarrolló Mallarmé rompió con la idea de la literatura que prevalecía hasta entonces y con las normas que regían la página impresa*. Luego declara en extenso que:

*Mallarmé inicia con Un coup des dés una nueva forma de relación entre lo escrito y el espacio en el que se escribe. No busca representar-dibujar en el papel lo que describe, como los caligramas, sino organizar las palabras en el espacio del papel.*⁶⁹

⁶⁹ GONZÁLEZ RAMÍREZ, Waldo. Op. Cit.



▲
Stephan Mallarmé (Francia), un coup des dés jamais n'abolira le hasard. 1914.

Los caligramas son una variante de la poesía visual donde la forma plástica de la letra y su disposición encuentran un camino figurativo que muestra una imagen en relación con el texto: el caligrama es el dibujo del pensamiento, o la escritura de la escritura misma.

Guillaume Apollinaire es atraído desde muy joven por los ideogramas chinos, seguramente por las fantásticas imágenes que ofrecen en sus textos, y retoma la idea de componer líricamente una pintura con palabras. El sentido lingüístico de la poesía de Apollinaire coincide con la imagen formada por las letras, una elaboración cuidadosa en que coincide la forma producida por la letra y la palabra compuesta por ella.

Apollinaire encuentra la unificación de literatura y la pintura, los trazos de las tipografías apoyan

⁷⁰ *Ibid.*

su sentido plástico al mismo tiempo que compone un paisaje con palabras, sus caligramas conservan en su discurso un contenido figurativo y en su dibujo una expresión semántica:

Con Apollinaire se manifiesta la importancia de la unidad de la página, que había mostrado Mallarmé, y se juega de forma abierta con la identificación y la ambigüedad entre expresión plástica y literaria.⁷⁰

Aunque los caligramas resultan ser redundantes, porque la imagen que figuran es la misma que describen, el poema resultante es entusiasta por presentar la forma de las letras en su máxima expresión plástica.

La letra no es más un servilismo que obedece a la voz, el poema experimental vivifica la palabra por medio de la letra impresa, aprovecha su forma y su expresión en un concilio favorable para la creación de los discursos visuales.

La razón de la tipografía

Es en el diseño gráfico donde verificamos con mayor certeza la utilidad de las letras, ahí es donde se justifica racionalmente la existencia de tan variados estilos tipográficos, pues se ha dicho ya que la forma de los tipos no es un accidente estético y además de lo bella que nos pueda parecer, una fuente tipográfica ayuda a inventar las pruebas necesarias

para convencer, porque hay en sus líneas, argumentos favorables al discurso.

Las nuevas tecnologías han facilitado al diseñador tener a mano una colección extensa de tipos para tomar la decisión correcta de usar oportunamente las formas que nos ofrecen y esa decisión implica el compromiso de saber exactamente lo que estamos buscando decir. El estilo tipográfico tiene que ver precisamente con la forma en que debemos expresarnos pertinentemente en cada ocasión, para cada tipo de auditorio y con la adecuada intención. En relación a la expresión o elocución, Aristóteles señala en el Libro III de su *Retórica*: [...] *dado que no basta con saber lo que hay que decir, sino que también es necesario decirlo como se debe.*⁷¹

Esto es, cuando el diseñador acepta el reto de resolver un problema de comunicación gráfica es porque tiene, en el caso de la tipografía, las competencias suficientes para discriminar entre todas las posibilidades de producir un texto, aquella que le sea más favorable, lo cual no es tarea fácil, pues los problemas de diseño pertenecen al campo de lo contingente: son situaciones donde ningún factor es necesario ni verdadero, condicionadas por variables que pueden tener muchas opciones de llegar a una solución y donde el producto esperado (un libro, un cartel, un logotipo, etc.) ni siquiera se conoce, pues está en proceso de llegar a ser y su existencia puede

presentarse de muchas maneras. Los problemas de diseño se solucionan basados en probabilidades. Y como el fin de la disciplina no se localiza en su principio, y tiene un carácter indeterminado, conviene a la definición de *problema de diseño* como aquel que puede tener indefinido número de soluciones.

Las probabilidades de elegir una fuente tipográfica son tan vastas que el proceso de creación se vuelca en una encrucijada, las muchas probabilidades ponen en crisis la decisión; todas las alternativas se vuelven variables y la única constante es la incertidumbre:

*Parece ser que la incertidumbre ocurre como parte del mundo cotidiano, suele observarse como un factor constante en las decisiones del individuo y también determinante en los cambios de las estructuras sociales, bajo este principio, no cabe separarlo de la actividad del diseño, sino más bien considerarlo como el eje que justifica su acción práctica.*⁷²

La incertidumbre es una condición normal, propicia y necesaria para la creatividad, pues son los retos precisamente los que hay que sortear y como afirma Umberto Eco, “para poder inventar libremente hay que ponerse barreras”.⁷³

⁷¹ ARISTÓTELES.
Retórica. Gredos,
Madrid, 1994.

⁷² Gutiérrez, Daniel.
*Voces del diseño,
desde la visión
de Aristóteles*.
Encuadre-UIA, Méxi-
co, 2008.

⁷³ ECO, Umberto,
citado por Blanco
Cousiño, Carlota en:
*El ensayo, una forma
creativa de expresión,
en Ensayos sobre
diseño, tipografía y
lenguaje*. Encuadre-
designio. México,
2004. Pág. 102.

Así que, ¿cómo decide el diseñador la fuente más adecuada para su discurso? ¿Es la forma o la función lo que determina la decisión? ¿Qué es lo que busca exactamente el diseñador cuando elige una letra? La capacidad argumentativa del creativo consiste en la deliberación adecuada para proponer una solución e inventar las pruebas suficientes para convencer, desarrollar intelectualmente lo que los antiguos oradores griegos denominaban *Kairós*: la ocasión oportuna de señalar lo conveniente en un discurso considerando al auditorio para moverle a realizar una acción.

Las muchas advocaciones de una “a” confirman precisamente que la utilidad de la letra no es reductible a la semejanza del sonido /a/, y que además el diseñador está intentando resolver un discurso donde la imagen es preponderante y el producto diseñado ha de conservar la unidad gráfica para leerse como un todo, donde aquello que se ve coincide con aquello que pretende sea leído.

Es frecuente que el diseñador afirme que lo que está buscando en una fuente tipográfica para realizar su discurso sea la *legibilidad*, y en efecto, un texto debe facilitar su lectura, las formas de los tipos elegidos han de ser amables para la interpretación del usuario, el carácter gráfico de la letra presenta rasgos que coinciden con las características conceptuales de un *lector modelo*

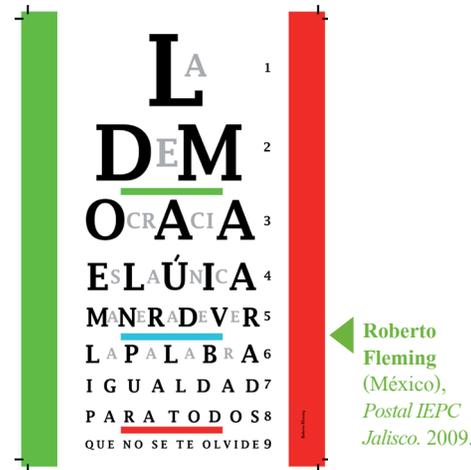
determinado, la accesibilidad de la letra está en su expresión; es decir, la *elocución*, que según Aristóteles está íntimamente ligada al estilo y sus dos grandes virtudes son: la claridad y la propiedad. Pero no podemos suponer que la legibilidad dependa únicamente de factores ergonómicos, existe un paradigma en torno a lo *legible* de la escritura donde se afirma que “las letras con patines son más fáciles de leer porque sus remates suceden uno tras otro sugiriendo la unión entre los caracteres y no se corta la lectura”. Muchos diseñadores adoptan esa creencia como un axioma. Pero la claridad depende más bien del tipo de auditorio y de sus competencias interpretativas, aquello que está acostumbrado a ver y comprender del mundo en ciertos campos sociales, ya se ha señalado con anterioridad que la letra gótica fue durante muchos siglos adoptada en la Europa Medieval por considerarse de fácil lectura, así que la legibilidad es muy relativa, pues el caso de las unciales puede derivarse de la frecuencia de su uso, cuantas más veces se repiten los eventos que percibimos, más fácilmente los interpretamos, lo mismo que sucede hoy en día con la habitual *Helvética* o la *Times New Roman*, que debido a la insistencia de su uso nos llegan a parecer hasta “neutrales” y de una alta legibilidad.

La claridad y la propiedad que menciona Aristóteles, en relación con el estilo, tienen que ver más propiamente con las nociones que el público entiende por bien conocidas y le son familiares, una fuente tipográfica debiera decirle al lector “este mensaje es para ti” y que sus características formales guardan evocaciones metafóricas que corresponden a lo que ese público concibe por verdadero, o al menos le parece verdadero. Por ejemplo, un editorial que presente una retícula tan flexible que permita romper las reglas ortodoxas, con fondos oscuros y elementos en negro y rojo usando una tipografía “agresiva”, “rebelde” y con remates pronunciados para sus titulares y tal vez un estilo precisamente gótico en el cuerpo de texto, puede parecer altamente legible para un auditorio cuyas preferencias coincidan con el género “dark” o “punk” por ser estéticas afines, en cambio un individuo acostumbrado más bien a la novela literaria de largo aliento le resultará difícil de leer aquella propuesta tipográfica.

El diseño de un mensaje para convocar a la democracia en los comicios electorales pretende llegar a todos los miembros de una comunidad, por ello conviene utilizar letras con rasgos bien conocidos por todos: una acción democrática en sí misma.



▲ Olivia Hidalgo (México), *Postal IEPC Jalisco*. 2009.



◀ Roberto Fleming (México), *Postal IEPC Jalisco*. 2009.

Podemos colegir entonces que lo que está detrás de la elección de una letra, son justamente argumentos y éstos deben ser evidentes para el lector en cuestión, pues forman parte de su vida cotidiana, claramente lo afirma Aristóteles: [...] *más bien se necesita que las pruebas por persuasión y los razonamientos se compongan de nociones comunes*. Luego entonces el texto tendrá altas probabilidades de ser legible y por tanto, causar convencimiento.

Las rutas deliberativas que sigue el diseñador para elegir una letra en sus discursos visuales son variadas, puesto que los problemas a los que ha de enfrentarse son indeterminados y cada caso presenta diferentes soluciones posibles. Pero confiando en la observación podemos señalar que el creativo regularmente elige una fuente tipográfica:

1. Por un criterio de “buen gusto”.
2. Por su funcionalidad.
3. Por alguna relación metafórica.
4. Por el perfil del usuario.
5. Por lo que el texto mismo declara.

En el primer caso es el juicio estético del diseñador quien rige la decisión, el carácter, la limpieza de sus formas, la elegancia o cualquier acuerdo relacionado con el criterio íntimo del realizador del mensaje, y aunque esa postura es arbitraria, frecuen-

temente el diseñador adopta esa autoridad como si le fuera concedida por derecho propio del oficio.

Cuando un diseñador busca la función de la letra por encima de sus formas simbólicas está preocupado por su reproductibilidad o soportes, lo cual técnicamente, es un criterio bien dirigido, pues está pensando en una planeación completa del diseño donde existen determinantes que pueden afectar el proceso: el tipo de papel o sustrato, el sistema de impresión, la cantidad de ejemplares o la plataforma si hablamos de sistemas electrónicos de comunicación. Sin embargo, si sólo es ésa su inquietud, se corre el riesgo de desaprovechar la plasticidad de las letras y su conveniente elocuencia.

El caso de la analogía sucede cuando preferimos la forma de una letra por encima de otra diferente porque se parece más (descubrimos semejanzas) a los contratos conceptuales que construyen el discurso. El trazo y la representación de una letra, tienen una evocación metafórica, lo cual puede ser muy conveniente para presentar argumentos figurados dentro del mensaje, siempre y cuando se cuide de no ser redundante (como el propósito de los caligramas), pues es un error frecuente que si hablamos por ejemplo, de un ambiente frío utilicemos una letra revestida de escarcha (igloo laser font) o si es “amor” entonces una fuente que en su trazo se adivine un corazón (words of love font).

Si decidimos utilizar una fuente tipográfica haciendo un análisis crítico del usuario, o destinatario, podremos encontrar premisas más certeras de lo que queremos decir y cómo debemos decirlo. Cada razonamiento que podamos descubrir en el comportamiento del auditorio, ayudará a disminuir la incertidumbre y las probabilidades, teniendo una mayor seguridad de tomar la elección correcta de un estilo de letra.

La interpretación de un texto debe coincidir con los argumentos plásticos de la letra con que está escrito, de esta manera se apoya la tesis central del mensaje. Así, lo que un texto declara, pondrá a la vista un ejercicio simbiótico entre lo que se observa, lo que se lee y lo que debe comprenderse.

La letra está viva, queriendo decir mucho más de lo que enuncia y el diseñador habrá de valorar oportunamente todas sus cualidades expresivas para utilizarlas en provecho de un discurso bien argumentado.

Bibliografía

- ARISTÓTELES. *Retórica*. Gredos, Madrid, 1994.
- BARTHES, Roland. *Lo Obvio y lo obtuso*. Paidós Comunicación, Barcelona, 2000.
- BLANCO COUSIÑO, Carlota en: *El ensayo, una forma creativa de expresión, en Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje*. Encaudre-designio. México, 2004.
- GONZÁLEZ RAMÍREZ, Waldo. *Pensamiento y práctica del experimentalismo visual*. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, 2006.
- GUTIÉRREZ, Daniel. *Voces del diseño, desde la visión de Aristóteles*. Encuadre-UIA, México, 2008.
- LAKOFF, George y JOHNSON, Mark. *Metáforas de la vida cotidiana*. Cátedra. Madrid, 2001.
- MARTÍN MONTESINOS, José Luis, Mas Hurtuna, Montserrat. *Manual de tipografía, del plomo a la era digital*. Campgràfic, Valencia, 2005.
- RIVERA, Luis Antonio. *Sobre el carácter retórico de los caracteres tipográficos*.
- SESMA, Manuel. *Tipografía*. Paidós, Barcelona, 2004.
- TAPIA, Alejandro. *Pensando con tipografía, en Ensayos sobre diseño tipográfico en México*. Designio, México, 2003.



Conclusiones



A lo largo de los ensayos presentados podemos advertir las diferentes manifestaciones de la imagen y se ha afirmado que el discurso visual es un artificio humano que comunica y discrimina entre lo que *puede decirse* y lo que *debe decirse* convenientemente para algunos y simula una conveniencia para todos. El diseño gráfico, pues, elabora mensajes sintéticos que resuelven problemas de comunicación analizando situaciones sociales en tiempo presente para propiciar mejoras en el futuro inmediato. Propiciar nuevas rutas de pensamiento, actitudes y formas simbólicas de la cultura que procuren el bien plural es, sin duda, tarea de la comunicación visual.

Entonces las narrativas sociales, posiblemente, siguen el curso de las similitudes (siguiendo a Foucault), como una voz que se repite inalterablemente, que se refleja y se acerca a sí misma para movilizar al mundo, un mundo donde las imágenes pueblan la conciencia de las civilizaciones y resultan ser los signos que nos representan, un mundo marcado por sus semejanzas y sus diferencias, dispuesto a ser señalado para que no se nos olvide nunca que somos afines, aunque las circunstancias se empeñen en separarnos. El diseño gráfico aporta entonces las firmas visibles de nuestras equivalencias invisibles.

En el terreno de las artes se ha mencionado la idea modernista de utilizar la imagen como una representación novedosa, donde el artista se convierte en hechicero, un alquimista que combina todas las posibilidades poéticas para representar el nuevo orden del mundo, siempre desconocido, que viene a profetizar las postreras ocurrencias del arte y sensaciones diferentes a las conocidas. El artista se adelanta a su tiempo para proponer nuevas formas de nombrar el arte, para la propia evolución de arte. A pesar de la evanescencia del término, lo contemporáneo suele ser por naturaleza cambiante y efímero, en ello radica su capacidad de mostrarnos lo nuevo y extraordinario a cada instante. El arte contemporáneo se esfuerza en un *ir a buscar* algo y traerlo a los ojos de los otros, rebasando el tiempo, para provocar intencionalmente discusiones enriquecedoras en torno al hecho estético. Así comienza lo que hoy llamamos Posmodernidad: bajo la condición de sabernos fragmentados como sociedad y como individuos. Las nuevas redes sociales (Facebook, Twitter, etc.) son el simulacro virtual (que ya no el espejo, sino una simulación verdadera y autónoma) de una sociedad fraccionada que anhela una comunión integral de las colectividades y nos hace creer en verdad que nos une. El señuelo es la seducción de vivir la experiencia de *estar juntos*. Nunca la humanidad estuvo tan cerca, nunca con

tanta información a la mano que nos viene de tan lejos, con tantos avatares del ser que se despliegan en un tiempo y un espacio mismos. Esa virtualidad resulta ser el único espacio –paradójicamente- real, casi perfecto, que posibilita reunir los fragmentos.

Una de las primeras narraciones sobre la necesidad de asistir al suceso estético la encontramos en Homero, en el canto XII; en el ensayo *Sirenas y Bisontes* se observó que sobrevivir a la experiencia estética sugiere una estrategia que lía profundamente la razón y el sentimiento; en medio de la travesía del horizonte posmoderno es arriesgado dejarnos llevar por el impulso, el arrebato de las sensaciones puede arrojarnos al fracaso. De ahí deviene la decepción: el nuevo observador del arte se sitúa frente unas categorías de la creación que ya no corresponden a su habitual manera de contemplar la obra en el espacio consagrado (espacio que también se ha transformado). Igualmente, la manera de crear y difundir las imágenes se transformó con los procesos mediáticos, y José Luis Brea hace grandes contribuciones para la comprensión del fenómeno visual contemporáneo y afirma que el acontecimiento de las imágenes electrónicas es como un *estar siendo*, siempre en gerundio, o, mejor, pudiéramos decir un *están siendo*, en plural, pues la particularidad aquí encuentra su fin, el objeto singularísimo se ha quedado en las paredes

de algún Templo o un Museo. La imagen hecha de bytes no es una sino *legión*, dirá Brea.

Esas mismas circunstancias mediáticas, por donde transita la imagen electrónica, otorgaron al arte la posibilidad de interactuar directamente con los públicos: apoyadas en las tecnologías, las nuevas manifestaciones del arte han aumentado el carácter relacional que les distingue, al mismo tiempo que rebasan los escenarios posibles donde ocurren: más allá del museo, un dispositivo móvil (teléfonos celulares, tabletas electrónicas, iPods, etc.) puede ser el lugar donde suceda un hecho artístico, participar en él e incluso modificarlo. Si bien las plataformas electrónicas no son la única forma donde se ejerce la tensión interactiva del arte contemporáneo, suelen ser un punto ideal de conexiones a distancia, un medio de experimentación para algunos y una herramienta asequible para muchos. Los nuevos medios de intercambio social y de información han permitido derrocar la tiranía del edificio consagrado al arte, la nueva secularización no se realiza únicamente en la calle, sino que asiste también a los sistemas virtuales, más aptos para generar acciones relacionales y más cercanos a las recientes culturas digitales.

Finalmente se observó en el texto *Letra, creación y razón* que la interpretación de un texto debe coincidir con los argumentos plásticos de la letra

con que está escrito, de esta manera se apoya la tesis central del mensaje. Así, lo que un texto declara, pondrá a la vista un ejercicio simbiótico entre lo que se observa, lo que se lee y lo que debe comprenderse. La letra está viva, queriendo decir mucho más de lo que enuncia y el diseñador habrá de valorar oportunamente todas sus cualidades expresivas para utilizarlas en provecho de un discurso bien argumentado.

