



[originalidad en la cultura de la copia]

**(encuentros)** de  
**interacción gráfica**





**(encuentros)** de  
**interacción gráfica**

[originalidad en la cultura de la copia]

**Grupo de investigación**

dx5 - digital\_&\_graphic\_art\_research

Departamento de Dibujo  
Facultad de Bellas Artes de Pontevedra  
Universidade de Vigo

**Director e investigador principal**

José Antonio Castro Muñiz

**Codirección y Coordinación**

Ana Soler Baena

**Integrantes**

Anne Heyvaert  
Marina Núñez  
Elena Lapeña  
José Andrés Santiago  
Sheila Pazos

**Contacto**

dx5 - digital\_&\_graphic\_art\_research  
Rúa Maestranza 2, 36002, Pontevedra  
Tel: 986 801 800  
grupodx5@gmail.com  
www.grupodx5.es

**Línea de investigación**

Encuentros de Interacción Gráfica

**Título**

Originalidad en la cultura de la copia

**Evento**

Encuentro de investigadores/Ciclo de conferencias.  
14 y 16 de Diciembre de 2011

**Lugar**

Facultad de Bellas Artes.  
Rúa Maestranza 2, 36002, Pontevedra

**Organización**

Grupo de investigación dx5 digital\_&\_graphic\_art\_research

**Colaboración**

Grupo de Investigación ES2  
Universidade de Vigo  
AC Gráfica Contemporánea  
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez,  
(Chihuahua, México)  
Vicerrectorado de Investigación  
Universidade de Vigo

**Dirección y coordinación del ciclo**

Ana Soler

**Gestión**

José Andrés Santiago

**Título de la publicación**

Encuentros de Interacción Gráfica  
Originalidad en la cultura de la copia

**Diseño y maquetación**

José Andrés Santiago

**Imágenes de cubiertas**

Ana Soler

**Edición**

Servizo de Publicacións  
Universidade de Vigo  
dx5 - digital\_&\_graphic\_art\_research

**ISBN**

978-84-8158-582-7

**D.L.**

C 1627-2012

**copyright**

© de los textos: los respectivos autores  
© de las imágenes: los respectivos autores  
© de la presente edición: los respectivos autores

La presente publicación es una obra didáctica, de tirada reducida y con fines divulgativos. El propósito de las imágenes que aparecen reproducidas en la misma no es otro que el de apoyar los textos de los respectivos autores. Las ilustraciones reproducidas en el presente libro se emplean a título de cita bajo el amparo del derecho de cita establecido en el art. 32 de la Ley de Propiedad Intelectual, para su comentario y para ilustrar el trabajo de investigación realizado por los autores de la presente obra, que versa sobre el arte gráfico contemporáneo. Todas y cada una de las imágenes reproducidas son propiedad de sus respectivos autores.

**(encuentros)** de  
interacción gráfica



**programa**

# ENCUENTRO DE INVESTIGADORES

Miércoles 14 de Diciembre de 2011  
Departamento de Dibujo  
11.00h/14.00h

## **Destinatarios:**

Profesorado Docente e Investigador

## **Grupo de Investigación dx5, digital & graphic art research**

Departamento de Dibujo, Universi-  
dad de Vigo.

Proyecto de investigación  
múltiple[X]

Digital & Graphic Art Research Net-  
work

Kako Castro Muñiz

Ana Soler Baena

Anne Heyvaert

José Andrés Santiago

## **Grupo de Investigación ES2**

Departamento de Dibujo, Universi-  
dad de Vigo.

Yolanda Herranz Pascual

Jesús Pastor Bravo

## **Grupo de Investigación CA Gráfica Contemporánea**

Universidad Autónoma de Ciudad  
Juárez, México

Proyecto de investigación

Originalidad en la cultura de la copia

Carles Méndez Llopis

Hortensia Mínguez García

# CONFERENCIAS

Jueves 16 de Diciembre de 2011  
Espacio 12  
10.00h/14.00h

**Destinatarios:**

Alumnos de Proyectos Gráficos Digitales

Alumnos de Máster en Arte Contemporáneo, Investigación-Creación  
Profesorado Docente e Investigador

10.00h

**Kako Castro Muñiz**

**La estampa infinita frente a la memoria tangible del Original. El potencial multiplicable de la copia como argumento ontológico de la era postindustrial del siglo XXI**

Artista, Docente e Investigador. Director del Grupo de Investigación dx5, digital & graphic art research, Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Vigo.

11.00h

**Anne Heyvaert**

**Desmultiplicar y desplegar, de la copia a la serie**

Artista, Docente e Investigadora. Coordinadora de Proyectos Europeos del Grupo de Investigación dx5, digital & graphic art research, Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Vigo

12.00h-12.30h

Pausa-Café

12.30h

**Carles Méndez Llopis**

**Posibilidades y aplicaciones creativas de la gráfica electrónica**

IP del Proyecto de Investigación "Originalidad en la cultura de la copia", del Grupo de Investigación CA Gráfica Contemporánea. Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte (IADA), Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Chihuahua, México

13.30h-14.00h

Debate

Jueves 16 de Diciembre de 2011  
Espacio 10  
17.00h/19.00h

17.00h

**Hortensia Mínguez García**

**Gráfica contemporánea: del grabado matérico a la gráfica intangible**

Docente e Investigadora, Proyecto de Investigación "Originalidad en la cultura de la copia", Miembro del Grupo de Investigación CA Gráfica Contemporánea. Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte (IADA), Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Chihuahua, México

17.45h

**Ana Soler Baena**

**Lo visible de lo invisible, encuentros de arte-ciencia**

Artista, Docente e Investigadora. Directora y Coordinadora de Proyectos del Grupo de Investigación dx5, digital & graphic art research, Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Vigo.

18.15h

Clausura



**índice**



	<b>textos</b>	<b>15</b>
La estampa infinita frente a la memoria tangible del original		15
El potencial multiplicable de la copia como argumento ontológico de la era posindustrial del siglo XXI		
	Kako Castro Muñiz	
Desmultiplicar y desplegar, de la copia a la serie		35
	Anne Heyvaert	
Patinando en un rasguño		47
	Elena Lapeña	
Gráfica electrónica		53
Posibilidades y aplicaciones creativas		
	Carles Méndez Llopis	
La gráfica múltiple en la cultura de la copia.		69
Una aproximación fenomenológica		
	Hortensia Mínguez García	
La cultura de la copia		87
	José Andrés Santiago	
Diálogos arte-ciencia		97
	Ana Soler Baena	



**textos**

La estampa infinita frente a la memoria tangible del original  
El potencial multiplicable de la copia como argumento  
ontológico de la era posindustrial del siglo XX

Kako Castro Muñiz

## textos

### La estampa infinita frente a la memoria tangible del original El potencial multiplicable de la copia como argumento ontológico de la era posindustrial del siglo XX

Kako Castro Muñiz

DISCRETIZACIÓN Y ATLAS VERSUS CUADROS  
Y DICCIONARIOS. LOS NUEVOS PARADIGMAS  
DEL ARTE MULTIPLICADO.

Contemplando el discurrir del arte de la estampa desde hace más de dos milenios, resulta evidente que lo escultórico y físico, ha cedido terreno a la intangibilidad química de las proyecciones fotográficas primero y electrónicas después. No obstante sabemos también, que a pesar del flujo de obsolescencia que se deriva de la aplicación de las tecnologías al arte, éstas, es decir, las nuevas invenciones y descubrimientos, nunca, o muy raras veces, han hecho desaparecer los precedentes.

Al igual que la escritura de caracteres no ha borrado los pictogramas ni las representaciones naturalistas, la fotografía tampoco ha sustituido a la pintura, como auguraban algunos en el siglo XIX, tras la invención del calotipo por Fox Talbot. Es más, el propio impresor lumínico llamaba a sus impresiones en papel salado, "dibujos fotogénicos".

Esto que no resulta tan obvio, tendría multitud de explicaciones, algunas de ellas residen en que la capacidad narrativa oral o escrita del hombre, necesita de otras representaciones para satisfacer sus anhelos audiovisuales expandiendo su campo y su precisión con los nuevos tiempos y las novedades visuales aportadas por la tecnología que constantemente inventamos.

Se podría decir que las frutas y retratos que anteriormente provocaban admiración y hasta los pájaros engañados iban a picar en el cuadro ya no despiertan la misma admiración. De ello se deriva un universo en expansión constante al que se suman los nuevos modos de entender la visualidad del pensamiento del artista.

No obstante, esa capacidad de visionar tanto en los sueños como a través del mundo imaginativo que todos poseemos, necesita tanto del trompe l'oeuil, como de los lenguajes abstractos o codificados. Ne-

cesita modelos cada vez más evolucionados. Parece que ya no nos conformamos con la imagen de ventana del cuadro, la estampa o la foto en papel, sino que necesitamos otros sistemas de visualización cada vez más sofisticados y verosímiles. Después de que el postmodernismo y el arte conceptual desafiaron durante más de dos décadas al arte más representacional, sustituyéndolo por la idea, el proyecto y la estrategia, asistimos en el presente del arte múltiple a nuevos modos tridimensionales que amplifican el mundo escultórico en un escenario que traspasa las barreras arquitectónicas y lo lleva al paisaje terráqueo como el "lightning field" de Walter de María. Las pantografías antropométricas del hindú Justin Ponmany, generan una visión perimetral que parece más un mapamundi que un retrato y las masivas instalaciones del famoso artista chino Ai Wei Wei en las que los objetos fabricados por millones en la industria china son convertidos en serpientes, o la cascada impresionante de cientos de zorros disecados a la carrera, volando por el espacio de una sala enorme que van a chocar contra una caja de cristal de Cai Guoqiang, nos aportan una sobrecogedora experiencia de lo múltiple en un sentido numérico y espacial apabullante y casi inabarcable.

Lo que resulta más paradójico aún, es que con las nuevas tecnologías, a pesar de su complejidad interna, y de sus enormes potenciales externos, nos vemos abocados a generar modelos que tienden a la discretización, es decir a la posibilidad de reducir la realidad analógica a un modus estadístico-matemático más manejable pero que con

gran precisión predice de forma efectiva el comportamiento de este acontecimiento, del que en principio, al menos, desconocemos su desenlace.

De cualquier modo, lo cierto es que esa idea analógica y tridimensional que poseía la matriz, ha dado paso a un sistema diferente, y al que personalmente me parece más acertado llamar mapa. Mapa tomado como un sistema de signos abstracto que representa de forma muy verosímil, algo real. Es decir un entramado de datos pequeño, que permite la reconstrucción mental de algo real mucho más grande y complejo muy difícil de abarcar solo con el concurso de nuestra memoria.

Georges Didi Huberman en su libro "Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestas? Retoma la idea del "mapa de mapas que es un atlas", desarrollada a partir de la figura intelectual de Aby Warburg y su propuesta del Atlas Mnemosyne. Dice lo siguiente:

"No se "lee" un Atlas como se lee una novela, un libro de historia o un argumento filosófico, desde la primera a la última página. Además, un atlas suele comenzar -no tardaremos en comprobarlo- de manera arbitraria o problemática, de modo muy diferente al comienzo de una historia o la premisa de un argumento; en cuanto a su final, suele aplazarse hasta que se presenta una nueva región, una nueva zona del saber que explorar, de suerte que un atlas casi nunca posee una forma que quepa dar por definitiva. Por otro lado, no puede decirse que un atlas está hecho de "páginas" en el sentido habitual de la palabra: más bien se trata

de láminas en las que van dispuestas imágenes; láminas que consultamos con un objeto preciso o bien que hojeamos con tranquilidad, dejando divagar nuestra "voluntad de saber", de imagen en imagen y de lámina en lámina. La experiencia muestra que casi siempre usamos el atlas combinando esos dos gestos, tan disímiles en apariencia: lo abrimos, sí, para buscar en él una información precisa, pero obtenida la información, no abandonamos forzosamente el atlas, sino que recorremos una y otra vez todas sus bifurcaciones, sin poder cerrar la colección de láminas antes de haber deambulado cierto tiempo, erráticos, sin intención precisa, a través de su bosque, su Dédalo, su tesoro. Hasta la próxima vez, igual de inútil o de fecunda.

Comprendemos así, por simple evocación de ese uso desdoblado, paradójico, que tras su apariencia utilitaria e inofensiva, el atlas bien podría revelarse, para quien lo mira con detenimiento, como un objeto dúplice, peligroso, cuando no explosivo, aunque inagotablemente generoso. En una palabra, una mina. El atlas constituye una forma visual de saber, una forma sabia de ver. Mas al reunir imbricar o implicar los dos paradigmas que supone esta última expresión -paradigma estético de la forma visual, paradigma epistémico del saber-, el atlas subvierte de hecho las formas canónicas a las que cada uno de esos paradigmas atribuye su excelencia, e incluso su condición fundamental de existencia. Sabemos que la gran tradición platónica ha promovido un modelo epistémico fundado en la preeminencia de la Idea: el

conocimiento verdadero supone en dicho contexto que una esfera inteligible ha sido previamente extraída -o purificada- del medio sensible, o sea que las imágenes, donde se nos aparecen los fenómenos. En las versiones modernas de esa tradición, las cosas (Sachen, en alemán) no encuentran sus razones, sus explicaciones, sus algoritmos, sino en causas (Ursachen) correctamente formuladas y deducidas, por ejemplo en el lenguaje matemático. Esa sería, brevemente resumida, la forma estándar de todo conocimiento racional de toda ciencia. Resulta relevante que la desconfianza de Platón hacia los artistas -peligrosos "hacedores de imágenes", manipuladores de la apariencia- no evitara que la estética humanista asumiera como propios todos los prestigios de la Idea, como bien ha mostrado Erwin Panofsky. Y así León Batista Alberti logró deducir en su *De Pictura* la noción de cuadro a la unidad formular de un "período" retórico: una "frase correcta" donde cada elemento de rango inferior: las superficies engendran a los miembros, que engendran a los cuerpos representados, como en un período retórico las palabras engendran las proposiciones que engendran a las "cláusulas" o "grupos de proposiciones". En las versiones modernas de esa tradición que encontramos por ejemplo en el modernismo de Clement Geenberg o más recientemente, de Michael Fried, los cuadros hallan su razón superior precisamente en el cierre de sus propios marcos espaciales, temporales y semióticos, de modo que la relación ideal entre Sache y Ursache conserva intacta su fuerza de ley.

Forma visual del saber o forma docta de ver, el atlas trastoca todos esos marcos de inteligibilidad. Introduce una impureza fundamental. –pero también una exuberancia, una notable fecundidad –que dichos modelos se proponían conjurar, pues para ellos fueron concebidos. Contra toda pureza epistémica, el atlas introduce en el saber la dimensión sensible, lo diverso, el carácter lagunar de cada imagen. Contra toda pureza epistémica, introduce lo múltiple, lo diverso, la hibridez de todo montaje. Sus tablas de imágenes se nos aparecen antes de cualquier página de relato, silogismo o definición y también antes de cualquier cuadro, entiéndase esa palabra tanto en su acepción artística (unidad de la bella figura encerrada en un marco) como en su acepción científica (exhaución lógica de todas las posibilidades definidamente organizadas en abscisas y ordenadas).

Así pues, de entrada, el atlas hace saltar los marcos. Quiembra las autoproclamadas certezas de la ciencia segura de sus verdades y del arte seguro de sus criterios. Inventa, entre todo ello, zonas intersticiales de exploración, intervalos heurísticos. Ignora deliberadamente los axiomas definitivos. Y es que responde a una teoría del conocimiento expuesta al peligro de lo sensible y a una estética expuesta al peligro de la disparidad. Por su propia exuberancia reconstruye los ideales de unicidad, de especificidad, de pureza de un conocimiento integral. Se trata de una herramienta, no del agotamiento lógico de las posibilidades dadas, sino de la inagotable apertura a los posibles no dados aún. Su principio, su motor, no es otro que la ima-

ginación. Imaginación :Palabra peligrosa donde las haya...La imaginación acepta lo múltiple (e incluso goza con ello). No para resumir el mundo o esquematizarlo en una fórmula de subsunción: en ello se diferencia un atlas de un breviario o compendio doctrinal. Tampoco para catalogarlo o agotarlo en una lista integral: en ello se diferencia un atlas de un catálogo e incluso de un archivo supuestamente integral. La imaginación acepta lo múltiple y lo renueva sin cesar a fin de detectar nuevas "relaciones íntimas y secretas", nuevas "correspondencias y analogías" que serán a su vez inagotables, como inagotable es todo pensamiento de las relaciones que cada montaje inédito será siempre susceptible de manifestar. Lo inagotable: ¡Existen tantas cosas, tantas palabras, tantas imágenes en el mundo!. Un diccionario soñará con ser su catálogo ordenado según un principio inmutable y definitivo (alfabético, en este caso). El atlas, sin embargo, no se guía más que por principios movedizos y provisionales. Los que pueden suscitar inagotablemente nuevas relaciones –mucho más numerosas todavía que los términos alfabéticos-."

En este sentido, Didi Huberman describe de forma muy sesuda parte del significado polisémico y peripatético del arte gráfico actual –que personalidades como Marcel Duchamp ya adelantaron con su "boîte en valise". "Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?" Parece hecho a medida del arte múltiple actual semblanza de los mapas doblados que desde tiempos ancestrales atesoraron la información complejísima y mnemotécnica para poder ser transportada con faci-

lidad pero que a su vez contenía millares de datos imposibles de guardar en un espacio reducido como el de unas hojas de papel doblado. Esa funcionalidad y versatilidad de la multiplicación tendría sus mayores valedores con la invención del papel. La imprenta y la difusión del conocimiento no habrían sido posibles sin el medio papel. Del mismo modo que las necesidades de comunicación y difusión actuales han necesitado de los medios informáticos sucesores de ambos. Papel e imprenta en el libro ilustrado que llamamos atlas: por plantillas o interfaces de computación y procesamiento de datos como herramienta necesaria de pensamiento, para la generación de imágenes y su comunicación.

De este modo, en nuestro tercer milenio, las "matrices alfanuméricas que llamamos mapas de bits" se pueden guardar en un bolsillo, trasladar de un lugar a otro, compartirlas de forma interactiva a través de los sistemas web o simplemente imprimirlas cuando se desee y casi de inmediato con aparatos muy empleados en la actualidad, prácticamente como electrodomésticos. Es únicamente en este momento en que la tangibilidad de la representación se manifiesta. Es decir, que durante todo el proceso necesitamos de máquinas que desvelen el misterio encerrado en los números, o si uds. quieren, en los mínimos voltajes de la circuitería de dichas máquinas.

Esa matriz sin tacto no sólo ha demostrado el nivel de abstracción al que llega el Arte actual en cuanto a sus procesos, sino que su modus operandi, se ha convertido en un modelo ma-

temático cuyas ecuaciones dependen a su vez nuevamente de máquinas que puedan decodificar su sentido. Esto es un cambio de paradigma en el Arte, que no tiene precedente con anterioridad. Es decir, que la precisión en el proceso constructivo de la imagen depende de algoritmos matemáticos que son comunes para un elenco enorme de disciplinas, tanto científicas como artísticas, en otras palabras una ontología matemática de la que parten un número creciente de ramas y aplicaciones prácticas incluso ajenas al hecho artístico.

Nuevamente estamos hablando de códigos abstractos que generan a su vez imágenes y comunicación, en la mayoría de los casos sin una lectura única, sino múltiple o más bien polisémica.

¿Qué es lo que hace que el proceso tenga esa apariencia tan real?.

Tal vez, dado que el lenguaje numérico con el que se trabaja es muy preciso, las representaciones que genera son con gran exactitud iguales entre sí. Pero también ya que tratamos con códigos matemáticos binarios podemos hacer que un cero se convierta en un uno, por ejemplo, si con eso logramos que la apariencia cromática de un azul celeste se vuelva azul cobalto.

Aunque es más complicado que eso y requiere más operaciones, lo que se trata de expresar aquí, es que modificando y ajustando sus parámetros podemos hacer que las desviaciones (conocidas técnicamente como discrepancias) se reconduzcan y resulten por su parte visualmente más parecidas a un original idealizado, ya que solamente nos ate-

nemos a que posea similitudes formales con éste.

Brian Catwell Smith dice "que la digitalidad pura es un mito, una abstracción en cuyos términos reinterpretamos la realidad"... "También en estos casos de entrada (input) la abstracción digital (La información que se puede codificar) difiere de la realidad concreta, de infinitos matices.

Cualquier artesano del mundo digital aprende que la codificación digital- el llamado proceso de conversión de analógico a digital, que se produce en todo escáner, cámara digital o cualquier aparato de grabación digital- inevitablemente deja en el camino toda clase de variaciones pequeñas o minúsculas sutilezas y matices del fenómeno original, o fuente...

Del mismo modo, las cámaras digitales y los escáneres hacen abstracción analógica de cualquier estructura sutil de la imagen original, que sea demasiado pequeña para ser capturada a la velocidad de muestreo temporal o espacial y cualquier variación de intensidad que sea inferior en un bit a la gradación del campo dinámico del sistema".

Es por eso que el artificio del que nos servimos desde hace siglos al crear nuestras obras y representaciones los artistas, conceptualmente ha cambiado menos en comparación con otros aspectos, que, definitivamente resultan novedosos, seductores y trascendentes; como es el hecho de que nuestro modo de concebir el objeto de arte como algo único e irrepetible ya no es relevante y deja definitivamente cerrada esta cuestión que ha

estado debatiéndose a lo largo del siglo XX. Pero también abre nuevas cuestiones que los nuevos medios le confieren como el tema de la autoría, de la representación del tiempo, espacio y la adimensionalidad, de la obsolescencia y control, de la multiplicidad, del valor de la documentalidad, de la comunicación, de la interdisciplinariedad, etc. Los conceptos de memoria colectiva y memoria individual y su preservación.

LENGUAJES, IDIOLECTOS, METALENGUAJES Y POLISEMIA EN LOS UNIVERSOS GRÁFICOS DEL TERCER MILENIO.

Haciendo un burdo resumen, en pocas palabras. Los lenguajes del Arte actual han pasado en un amplio sentido de lo analógico y único, a lo digital y multiplicado.

Lo mismo que en las lenguas actuales algunos sonidos son onomatopéyicos, suenan de un modo que representan o intentan reproducir analógicamente al hecho aludido, como crujir, splash, etc. ha habido seres humanos que han entendido el arte como representación analógica. Otros en cambio, están más interesados en expresar lo que no se ve o no se puede ver directamente, y que está más acorde con algo tan difícil de expresar como es, la coherencia y sincronía con lo que acontece en su tiempo, con las aspiraciones de las generaciones actuales y los hechos culturales que suceden y que se influyen unos a otros, como son las ideas filosóficas, científicas, la concepción del universo, las dinámicas sociales y su activismo, las demás Artes y un enorme conglomerado de acti-

vidad y pensamiento que hemos convenido en llamar contemporáneo. No vamos a entrar en lo abstracto del modo de pensar actual en el que parece que todo cabe. El sincretismo y multidisciplinariedad de nuestra cultura actual hace que las imágenes gráficas en ocasiones representan lo acontecido de un modo semejante. Es decir buscando analogías con lo que vemos, con detalles cromáticos, formas fácilmente asociables, representaciones espaciales verosímiles con nuestra visión óptica, sin más reflexión aparente que la copia o imitación de lo observado. Se argumenta que son en resumen, un documento de lo que acontece y aparentemente sin una reflexión o una actitud subjetiva. Podemos no obstante constatar, que la fotografía pretendidamente documental posee una visión tan propia que realizada por diferentes autores cambia su enfoque en ocasiones radicalmente.

Por otro lado la imagen gráfica que se genera mediante un ordenador provoca una quiebra en la documentalidad objetiva en pro de la manipulación de dichos aspectos en otros caprichosamente diseñados por su autor. Es decir que su subjetividad aporta en ocasiones conceptos cercanos a cómo dicha realidad es percibida por el artista. Como un famoso filósofo expresaba: "No existe la realidad, sino sólo sus interpretaciones". En otras palabras, aludimos al hecho de que la aprehensión de la realidad no puede ser condensada en el aspecto formal de un cuadro o una fotografía, sino en una imagen múltiple subjetiva de un colectivo suficiente de artistas que con su punto de vista aporten un entramado poliédrico de

ilimitadas caras. De ahí la polisemia atribuida a la gráfica artística multiplicada.

La fotografía documentalista tiene sus iconos, y éstos acuñan conceptos preconcebidos que artistas como Andy Warhol o Sigmar Polke han aprovechado para sus creaciones partiendo de fotos con la intención de que representaran la cultura norteamericana de los años 50 del siglo XX.

En la mayoría de las culturas, existe ya desde hace milenios la acción de manipulación y aportación de contextos y conceptos de una imagen gráfica, para convertirla en un icono. La acción jeroglífica se fue extendiendo a diferentes campos relacionados con el hecho de representar de un modo conceptualizado. Todas las culturas poseen sus anagramas y logos, por decirlo de un modo más actual.

Por eso parecen coincidir todos los investigadores en que el pensamiento discursivo que dio lugar al lenguaje escrito ha coexistido con los códigos representacionales gráficos tanto analógicos como abstractos. Roland Barthes en su libro "La torre Eiffel" comenta lo siguiente:

La relación que une al significado con el significante, es una relación inmotivada; por ejemplo, cuando decimos buey, el sonido mismo no tiene ninguna relación analógica con lo que podemos llamar imagen psíquica de buey. Esto es tan verdadero como que el sonido cambia de una lengua a otra. La segunda articulación, la de los fonemas, funciona mediante oposiciones cuyo número es finito y que son oposiciones

binarias. Por eso decimos que nuestro lenguaje articulado es un código digital, porque funciona por dígitos, como las máquinas electrónicas. Esa doble articulación es el fundamento del lenguaje articulado.

Junto a este sistema de doble articulación que es nuestro lenguaje, existen otros sistemas de comunicación en cuyo caso la relación del significado con el significante es analógica. Es lo que ocurre por ejemplo con la fotografía (donde la relación es muy verosímil, se podría decir), con los esquemas, como los del código de circulación, y con ciertos dibujos de uso pedagógico. Por lo tanto no podemos hablar de lenguaje en el caso de un sistema de signos sin doble articulación y donde la relación significante/significado es analógica. Lo que hay que comprender es que precisamente debido a la naturaleza distinta del signo en cada uno de los dos sistemas (analógico o arbitrario), cada sistema, cada código, remite a un funcionamiento mental, a una aprehensión y a un recorte de la realidad que son diferentes.

Podríamos decir que estos dos códigos tienen una fenomenología y un modo de consumo enteramente diferentes.

Lo curioso, esta vez en la escritura como representación del lenguaje articulado, es que las primeras escrituras conocidas son pictogramáticas y por lo tanto analógicas....

La escritura aparece efectivamente como un sistema de visualización del lenguaje articulado. Sin querer entrar en el detalle de la historia de la escri-

tura, puede resultar interesante considerar el sistema jeroglífico de los egipcios”.

Quizás después de leer esto, también alguien podría decir, con toda la razón, que la pintura, el dibujo y las artes en general se sumaron e influyeron en la creación lingüística, tanto es así que incluso cuando un matemático, un físico, un astrónomo, un ingeniero, o un arquitecto intenta describir su teoría, explicar un fenómeno o mostrar sus acotaciones, recurren a un plano, un dibujo, o una representación visual, ya que necesitan de un sistema por el que añadir datos que escenifique los conceptos allí descritos, que recree un punto de vista óptico entendible.

Continuando con su línea de pensamiento R. Barthes se pregunta lo siguiente: “¿No creen que el deseo de conceder el estatuto de lenguaje a los procedimientos de visualización, o a los medios de expresión icónicos, traduce una voluntad de dar valor a estos sistemas, que son juzgados como un poco sospechosos con motivo de su poder de efecto inmediato en el consumidor?”

Sin duda. La imagen como signo, como elemento de un sistema de comunicación, tiene un valor de impresión considerable. Se ha tratado de estudiar ese poder de choque. (Cohen-séat lo ha hecho con el cine) pero todavía se sabe muy poco de la rentabilidad semántica de la imagen. Todo lo que se puede decir en este momento es que se ha de ser muy prudente: como signo la imagen conlleva una debilidad, digamos una dificultad muy grande que reside en su carácter polisémico”.

No obstante, termina diciendo R. Barthes: "las matemáticas son un ejemplo de una reflexión que ha progresado mucho gracias al uso de un sistema de signos y de procedimientos de visualización originales."

¿Pero qué pasa en nuestra era cuando nos encontramos con que los matemáticos, ingenieros y físicos han desarrollado máquinas de comunicación, archivo, complejos sistemas de cálculo, etc?

En un principio sólo ellos eran capaces de manejar dichas máquinas, pero con el devenir del tiempo y con el fin de financiar sus investigaciones y difundir su implantación social, paralelamente al lenguaje basado en códigos binarios que les permitía comunicarse con las máquinas electrónicas, tuvieron que diseñar otro sistema icónico que hiciera que los usuarios pudieran usar dichas máquinas sin conocer una palabra de programación. Para ponerlo en otros términos, se ha diseñado un modo visual, más rápido e intuitivo que el sistema de acceso a datos y manejo de las aplicaciones por medios puramente matemáticos que existió en sus comienzos. De hecho nadie o casi nadie necesitamos saber programación ni códigos de lenguaje máquina para trabajar con las aplicaciones y programas de ordenador actuales. Todos ellos poseen una interfaz gráfica que pone en comunicación al usuario con la máquina. Y es aquí en este punto donde se enlazan de nuevo los códigos discursivo y representacional y digo nuevamente, porque al igual que en el pasado cuando se intentaba expresar algo que no podía ser entendido o compilado en pala-

bras de manera simple aludiendo a complejos mecanismos, se acudía al pictograma, hoy es necesario implementar a su vez un lenguaje iconográfico que nos permita recordar de manera simple lo que estamos ejecutando algorítmicamente en un ordenador.

Por lo tanto en esa otra vida de los sistemas que nos permiten expresarnos y comunicarnos, al igual que sucediera en la era del antiguo Egipto con la escritura cuneiforme y la hierática, éstas, se encontraron con otras morfologías gráficas como el jeroglifo y la icónica, que en lugar de fonemas representan asociaciones de ideas y en general frases enteras, en ocasiones un signo posee una carga simbólica tal, que se necesitan capítulos enteros de libros para entenderlos.

El mundo oriental nos da claros ejemplos en su escritura, que en su esquematismo no ha abandonado del todo su grafismo de dibujo. De hecho como afirma Jorge Elliott no distinguen tan claramente ambos conceptos. Pero van aún más allá con su poética y las artes visuales, puesto que en su pensamiento las imágenes sin el texto están incompletas.

El arte de la poética occidental, por ejemplo, ha transformado frecuentemente la impresión en algo descriptivo, mientras que en el mundo oriental, el Haiku se podría definir como contra-descriptivo, ya que no hay apenas retórica sino un profundizamiento de los elementos justos que expresan de forma mínima el contenido.

La descripción, por otro lado, se basa en la cultura occidental en formas metódicas de contem-

plación asociadas al ascetismo Cristiano-medieval. La influencia del relato evangélico, que ha transcendido al mito y las teogonías, tantas veces repetidos en nuestras sociedades Europeas, corresponde a las relaciones del sujeto tomadas de forma metafísica, con el espacio que le rodea y su finalidad última del más allá divino.

El Zen y el Budismo están articulados en base a una metafísica sin sujeto y sin Dios, es decir, en el perfeccionamiento que de sí mismo hace el propio individuo.

Dice un maestro del Tao: El hombre perfecto es como un espejo. No coge nada pero tampoco rechaza nada. Recibe pero no conserva.

Por comparación, habría que citar en la tradición occidental, a Santo Tomás cuando describe la suprema manifestación divina como un único haz de luz que atraviesa el cristal sin romperlo ni mancharlo.

En la doctrina Hua-Yen, no obstante, se habla del Haiku como un cuerpo colectivo, una red de diamantes, en la que cada diamante refleja a todos los demás y así sucesivamente, hasta el infinito, no es necesario un centro, ni una única irradiación luminosa, sino un juego de rebotes, que no tiene motor inmóvil de primera especie, sino un diccionario esférico, en el que una palabra sólo puede definirse por otras palabras que completen sus significados múltiples. Para los Europeos, el reflejo del espejo tiene que ver con la naturaleza del hombre que se ve en el, el narcisista, es la imagen y semejanza de su ego, el hombre

es el centro de todas las cosas. Para el Oriental el espejo carece de significado, se vacía de símbolos al reflejar todo lo que se le pone delante, por lo tanto es un espejo de espejos que refleja el infinito vacío.

Así el Haiku es la memoria de lo inesperado, el reconocimiento de lo repetido sin origen, lo que acontece sin causa ni persona, es la palabra en sí misma y sin estar ligada a nada.

Recientemente teóricos del Arte Occidental, como Gilles Deleuze, hablan de la estética de las diseminaciones. De la multiplicidad de visiones sin un punto de fuga único. De que no existe la realidad, sino una fragmentación que nos lleva a un nivel de comprensión que depende de otros factores, espaciotemporales, anímicos, culturales, emocionales y de inteligencia. El carácter polisémico de la obra de arte reside a nuestro juicio en la idea esquemática de mapa frente a la idea de diccionario. Es decir, infinitas visiones parciales de un ente sutil y evanescente como es el "sentido" que se nos escapa continuamente con cada definición. Por decirlo de otro modo un número infinito de representaciones y trazados de ese elemento cognitivo que es el entendimiento, como una construcción quasi eterna. Solo entendemos lo que conocemos, pero la idea de conocimiento se ha ampliado a millones de dígitos. ¡Bienvenidos a la era de la complejidad!

EL ORIGINAL MÚLTIPLE SIN MATERIA, SIN COMPROMISO CON LA VERDAD. EL USO DE LA IMAGEN REPETIBLE. EL MEDIO ES EL MENSAJE.

El original múltiple, es por lo tanto el medio por excelencia de amplia difusión. Ya que las matrices numéricas de las que surge, poseen pocas características comunes con su origen, su destino o su medio. Puede ser modelado casi como se quiera, adoptando una forma final camaleónica. Lo más curioso es que el aspecto de cualquier cosa puede ser multiplicado en forma de imagen digitalizada, admitiendo variaciones parciales de aspecto. Bastan hoy en día unos pocos elementos y cualquier imagen puede ser transformada en una miríada de clónicos. Un artista consciente de ello provoca, contextualizando, la reflexión acerca de los aspectos sociales y culturales, humanos o de pensamiento que dichas imágenes transmiten. La gran contradicción de nuestro tiempo altamente sofisticado es que los grandes públicos continúan mayoritariamente, con la tradición contemplativa en la que el espectador pasivo espera que se le dé todo hecho, y a ser posible muy hecho.

El Arte de la estampa convoca en ocasiones este planteamiento crítico y cínico como ocurre con Warhol, Lichtenstein o Haring con disgresiones en Polke, Jeff Wall ó Koons, que sin duda artistas como Cindy Sherman y Barbara Krugger o Félix G. Torres, han explorado cada una en sus aspectos particulares este mundo relacionado con la imagen-mensaje y nuestro cúmulo de entes culturales heredadas o fomentadas por los media. Los mensajes de "compro luego

soy" son un alegato minúsculo en un mundo enorme y complejo cuyo impacto visual es determinante, medido en número de ejemplares impresos y disponibles a la vista de todos.

Lo que sí parece claro es que la inmaterialidad inherente a los medios algorítmicos que parece ser la evolución lógica del mundo del Grabado y la Estampación tradicionales, nos llena de nuevo de contradicciones y retos, pero también de esperanzas y potencialidades anheladas desde los comienzos de la actividad del hombre, encaminada a conseguir un original repetible, multiplicable e intercambiable. A esa facilidad de acceso, que hizo posible que los seres humanos, (no importa lo alejados que estuvieran del origen de su autor o su obra, pudieran tener a su alcance imágenes, textos o la combinación de ambos) hoy día esto se ha ampliado a los sonidos, la imagen en movimiento y a la capacidad de intercambiar e interactuar con todo ello, incluso más allá del conocimiento o la voluntad de su propio autor, e inclusive en tiempo real. De cualquier modo la interfaz gráfica bien en un monitor en un cartel físico o en una proyección volátil, posee características heredadas de una actividad de milenios en la profundización de la conservación y transmisión de nuestra memoria individual y colectiva.

Todo esto nos hace reflexionar sobre el uso de la "Obra de Arte" por parte del espectador o del colectivo de espectadores ampliado a los millones de usuarios de la red, y de cómo esta compartición de los hechos culturales puestos en común entre países muy alejados, no sólo

geográficamente sino también histórica y socialmente, está influyendo a crear una uniformidad nunca antes experimentada y sí ansiada por todos los imperios que han existido a lo largo de la Historia de la humanidad, lo cual aún a pesar de la riqueza de las diferentes visiones aportadas a un mismo hecho, provoca nuevamente multitud de problemáticas y contradicciones, a su vez.

Incluso aunque nosotros no hablemos el mismo idioma, nuestros ordenadores sí lo hacen y pronto veremos, de hecho es ya así, que la inmaterialidad del proceso hace que las imágenes viajen a más velocidad y más lejos de lo que nosotros mismos podemos hacer, por lo que nuestras expresiones adoptadas y reestructuradas nos serán devueltas en forma de productos culturales.

En resumen, lo que hemos querido bautizar como "matriz intangible" centrada en el grabado con luz, creemos corresponde al cambio del paradigma de la incisión y el socavado, por otro relacionado con la descomposición de la luz natural y su análisis. Por decirlo de otro modo, la idea de perpetuación física que nos permitía la conversión de una superficie lisa en un paisaje que podíamos interpretar y distinguir y que duraría para siempre, y que nuestras generaciones venideras leerían e iconizarían otorgándoles el valor de mito, ha pasado a sistemas desarrollados que no necesitan la fisicidad del rasgo para perpetuarse y acceder a audiencias numerosas.

Al igual que ocurriera en el pasado estamos aplicando la teo-

rización científica al campo de las Artes. Frente al proceso cromático sustractivo que convencionalmente se denomina en el argot actual de los impresores CMYK existe otro que utilizamos en la generación de la matriz alfanumérica y que visualizamos en nuestras pantallas y monitores de televisión, el VGA ó RGB. Frente a los sistemas analógicos de obtener imágenes grabadas, sus desarrollos actuales se centran en las posibilidades de resolución en píxeles por centímetro cuadrado o en profundidades de píxeles, es decir en la capacidad que los lectores de imágenes modernos tienen de capturar la mayor fidelidad de estas, o más bien de generar una simulación convincente.

Este cambio que conlleva numerosas contradicciones ya que los límites tradicionales entre grabado, escritura, estampa y fotografía, pintura y dibujo, etc. se diluyen hasta hacerlos prácticamente imposibles de tomar en cuenta; este cambio, decimos, a la par de expandir la tan traída y llevada cuestión de las artes mayores y menores, no resuelve tampoco la ambigüedad existente desde siempre entre lo que supuso la escritura o la aparición de las artes plásticas.

Tan solo nos ofrece más opciones y mayor complejidad. Sería deseable pues que para los interesados en ella pudiéramos centrar dicha cuestión en la obra y dejar fuera de lugar otras consideraciones, de técnicas, disciplinas o discriminaciones que sin duda son poco relevantes en comparación con otras como la contextualización, la semiótica gráfica, la influencia de la objetualización, el discurso narrativo-poético,

la multiplicación del original, el significado de la obra múltiple en el tercer milenio etc.

Esa matriz algorítmica, en su versión reproducible, ya sea electrónica o luminosa, es legible en muchos idiomas que una máquina interpreta y transforma casi en lo que queramos, pero sobre todo reduce a cenizas toda elucubración sobre las categorías del pasado para hablar solamente de arte de hoy o más bien, ¿qué hacemos con eso que llamamos Arte impreso, suponemos, de un mapa intangible?

Lo que sí podemos afirmar es que se ha convertido en el modo de representación universal de uso generalizado, de lo que intuimos y utilizamos a través de medios visuales y la experiencia derivada de la existencia humana de la que extraemos emociones, percepciones y conocimientos y que guardamos en nuestro cerebro como entidades separadas.

La ficción, el sueño, el humor y el drama, la realidad o lo fantástico, lo documental, lo mágico y lo filosófico, lo experimental y lo vivencial, son aspectos de la obra gráfica que nos gustaría escuchar más a menudo en los eventos de la Estampa, en lugar de los elencos y los avances de las técnicas más sofisticadas y vacías en sí mismas, para quienes entendemos lo gráfico como manifestación del pensamiento y los avances en las estrategias del conocimiento adoptados por las artes.

LA ESENCIA DE LA NATURALEZA DUAL DEL ARTE GRÁFICO COMO PRINCIPIO DE CONTRADICCIÓN.

Admitimos la aseveración que propone que la esencia del Arte Gráfico no es ni la multiplicación ni la originalidad. La esencia se oculta en la naturaleza dual de la obra de Arte Gráfico. En la oposición y equilibrio de los contrarios. El Arte Gráfico es algo que muestra dos polos opuestos de existencia: el negativo y el positivo. No es esencial que el negativo sea una plancha de metal, piedra o madera y el positivo sea impreso en papel; o el negativo es un programa de ordenador y el positivo una ilusión tridimensional lumínica. Es decir, el pensamiento gráfico es conceptual desde sus mismos comienzos, ya que su esencia se basa en dos fases de pensamiento mientras que la duplicación es meramente una potencialidad de la estampa.

Esto es más radicalmente evidente cuando los cambios en el Arte Contemporáneo pueden ser vistos en el pensamiento postmoderno, en el "giro del postmodernismo" que se define por el pluralismo y la descentralización.

Un número grande de ideas florecieron bajo el post-modernismo. Ha habido elementos de expresionismo, varios criterios se han centrado en la subjetividad y en la gratificación personal, los artistas han explorado, identidad, género, herencia étnica o autobiografía. Los temas sociales y políticos se han convertido en la razón o el objeto de numerosos trabajos de arte. El interés de los artistas por la comunicación con diferentes segmentos del público les llevó a comenzar

a colocar sus trabajos fuera de las galerías y museos, que eran los recintos que con anterioridad estaban reservados al Arte. El Neo-conceptualismo había nacido en el espíritu de una diversidad de reinterpretaciones, la fotografía se ha convertido en el centro de interés. Los medios masivos de información y publicidad han fragmentado su más intrínseco objeto, que a su vez se ha convertido en el Arte mediático. Las palabras no se utilizan nunca más como su significado, sino más bien como medio y motivo de composición. Los objetos se realizan en tanto en cuanto alcanzan sus objetivos meramente en colaboración con el espectador.

La energía de muchos trabajos desde finales del siglo XX no se basa en la exploración de la forma sino en los elementos sociales de la ironía, y frecuentemente también en un perverso testimonio sardónico.

Alrededor de mediados de los noventa, una nueva generación de artistas apareció. En vez de la palabra "estilo" asumida a las características formales de la obra de arte, ellos comenzaron a utilizar la palabra "estrategia" para el tratamiento de sus temas, por lo tanto se denota la complejidad de su trabajo tanto en la reflexión como el planeamiento. Es también típico de esta generación la ausencia total del "único" estilo personal en la creación. Hablamos de aproximaciones personales, poéticas y su elenco de modos creativos. Por supuesto, todo esto como resultado de una era que tiende al pluralismo y la descentralización, que no asume la jerarquía, sino más bien la coexistencia. La cuestión im-

portante en Arte no es ya ¿qué apariencia tiene esto? Sino más bien ¿Qué significa esto?. Esta pregunta trae consigo una inherente connotación social. Hoy en día un trabajo de arte no es por más tiempo interpretado de acuerdo con sus características visuales solamente, su valor crece debido a su contenido, a su cualidad de emocionar, a criterios de racionalidad e incluso a conceptos sobre la congruencia y sincronicidad de las visiones que aporta al entendimiento del momento cultural e histórico en el que vive. En general necesita de la empatía y de la conexión anímica –para ser adoptado como un ser más- por la sociedad del tercer milenio ya de por sí superpoblada de artefactos y de estímulos visuales.

REDES, MULTIPLICIDAD, ACCESIBILIDAD, SUPERVIVENCIA. EL SENTIDO SOCIAL DEL ARTE GRÁFICO.

El Arte del nuevo milenio está profundamente enraizado en el contexto social. Habría que decir, que la función social del Arte, -su función de accesibilidad y su relación directa con el público- es de algún modo innata al Arte Gráfico. Este carácter innato se esconde en su conexión con la stampa y su potencial repetición. Es gracias al hecho de la repetibilidad que el Arte Gráfico pueda alcanzar diferentes grupos sociales.

Del mismo modo ya no interesa si el arte representa o no a la realidad, sino, -y aquí el arte retoma la frase de Einstein: En tanto en cuanto las proposiciones en arte tratan de representar simplemente la realidad, ya no son arte, en tanto en cuanto son arte, dichas proposiciones

no representan necesariamente la realidad. El arte entra dentro de la especulación y la estrategia filosófica, es decir, su interés no se centra en la realidad exterior, sino en la exploración interior del ser y el pensamiento humano integrado o incrustado en la realidad exterior. Es entonces, que los esfuerzos de muchos artistas actuales de ser objetivos, de presentar simplemente los hechos influyendo lo menos posible con su subjetividad, adquiere su sentido y su sinsentido. el arte analiza y asume muchos de los planteamientos de Hume actualizados en el pensamiento a su vez por Walter Benjamin, Marshall McLuhan, Derrida, Paul Virilio, etc. para lograr entender lo que tan rápidamente esta pasando en este modo acelerado de vivir actualmente.

El arte hace siglos que ha encontrado en la filosofía y el pensamiento un terreno libre en el que elaborar y desarrollar sus propuestas, ya que el campo que abarcan éstos es mucho más amplio que el de la aplicación de las matemáticas a la geometría y la geometría a la realidad como ocurre en la física y como algunos autores como Vasarely intentaron aplicar al arte de forma exhaustiva creando un arte óptico ampliamente tautológico en los comienzos del humanismo.

El Renacimiento supuso muchas cosas, una de ellas fue la adopción cada vez más imparable y consciente de la aplicación de la ciencia, los descubrimientos y la tecnología al mundo del Arte.

Un ejemplo de cómo los nuevos medios han cambiado para

siempre conceptos anteriores ocurre con la fotografía. Ritchin expresó en un artículo publicado en su libro In "Our Own Image" lo siguiente: "Siglo y medio después de que hiciera su aparición la fotografía, se está dando una revolución en la producción de imágenes. Esta revolución empieza a derribar las hasta ahora comúnmente aceptadas certidumbres de la foto, volviéndose de todo punto maleables. Las posibilidades del computador -malabarista de datos, protagonista de la actual era de la información- se dirigen hacia la fotografía. Cada vez se utilizan más ordenadores para manipular los elementos fotográficos y alterarlos con rapidez y perfección. Se pueden añadir personas o cosas, cambiar los colores y ampliar las imágenes. Las posibilidades de retocado que ofrecen los ordenadores son más eficaces y sutiles, son más fiables e indetectables de lo que nunca hemos logrado".

¿Qué es lo que nos impulsa a manipular la fiabilidad documental de la fotografía? ¿Qué es lo que nos hace recurrir al engaño visual más perfecto que se conoce hasta el momento para romper su naturaleza de espejo en mil pedazos para luego reconstruirla a nuestro antojo?

¿Si la subjetividad que ha sido un factor determinante del arte -del que parece ser casi imposible huir en las actividades humanas del pensamiento- porqué no intentar que la realidad se parezca a lo que queramos?

Hay por otro lado en nuestra vida moderna factores, como advierte Eco, que impregnan lo social, nos referimos a la influencia de las Ideologías. Nosotros tra-

tamos de lograr que nuestros trabajos no sean ideológicos por medio de determinadas reglas y complicados razonamientos, pero los criterios psicológicos que rigen la mente del hombre obedecen a lo que Piaget desarrolló con gran precisión, los estudios sobre Psico-genética y su influencia en el desarrollo de las ciencias y las artes. Sus explicaciones preclaras del comportamiento humano, hablan de estos estadios que son como amueblamientos mentales que ayudan y contribuyen decisivamente en la supervivencia, y que están aún por apreciar. Lo que parece cada vez más claro es que la era de la globalización ha traído consigo, lo que se ha venido en llamar un pensamiento único, un único mercado, una única idea del mundo. Basados en esta noción de aldea global controlada, han surgido movimientos artísticos que han reaccionado en contra y otros que han asumido su papel utilizando la maquinaria en su beneficio y mostrando que el arte se adapta y sobrevive de todos modos. Esa razón de supervivencia que existe en todos los seres vivos, en los humanos, sociales y comunicativos por naturaleza, se organiza por medio de la ideología. La religión unida continuamente en nuestra Historia a la política, es hoy más que nunca un terreno abonado a los fanatismos y fundamentalismos, que excluyen a unas etnias a favor de otras. Mi dios es mejor que el tuyo, mi país es superior, pertenecemos a la sociedad de los elegidos. Darwin es puesto en entredicho, no aludiendo a criterios científicos sino religiosos, exentos, por supuesto de cualquier contrastación empírica o cualquier razonamiento lógico, lo cual resulta el colmo de la

manipulación ideológica. Pero lejos de entrar en esta discusión, casi eterna de la existencia humana y quedándonos con lo que nos ha hecho ser como somos, para bien o para mal, pensamos que los estadios evolutivos en cualquier terreno no han surgido porque sí. El sentido común, que es el menos común de todos los sentidos en algunos individuos humanos, nos ha guiado desde tiempo inmemorial para encontrar soluciones que nos permitieran sobrevivir.

Las nociones que sirven de base a nuestros razonamientos y que han sido llamadas Ideología básica -el nombre es lo de menos- son tan determinantes en la concepción del mundo a través de ellos, que sólo dilucidando éstas nociones en las que nuestro sistema evolutivo de conocimientos genera su actividad, podremos ser conscientes de nuestro grado de conocimiento-objetividad. Jean Piaget, en su libro *Psychogenesis and the History of Science*. escribe:

“Correspondiente a esas distintas formas de generalización. En un nivel de observación simple de un contenido empírico, nosotros encontramos generalizaciones extensionales -que son, generalizaciones desde “algo” a “todo” o de las leyes particulares a los generales- sin ninguna reorganización de las primeras.

En contraste, la abstracción reflexiva permite la formación de generalizaciones completas y constructivas, lo cual constituye una nueva síntesis en la cual las leyes particulares adquieren nuevas interpretaciones... El decir que la abstracción reflexiva deriva su contenido de la

acción del sujeto, y no es pues en ningún modo una metáfora, sino la expresión de las actividades constructivas presentes desde el principio de su existencia como ser independiente, que toma constantemente caminos y encrucijadas. No son decisiones preformadas genéticamente o simplemente grabadas inherentemente como observables psicológicos, sino como formativos a todos los niveles, incluyendo los más elementales.

Así que para las generalizaciones completivas, éstas consisten en ir hacia atrás desde el todo hacia las partes, lo cual enriquece por la adición de nuevo conocimiento. Muchos ejemplos se pueden encontrar de esto tanto en biología como en física, incluso más comúnmente aún en matemáticas.

Así, debido a la teoría de los electrones y las valencias, el sistema periódico de elementos de Mendeleev, que fué concebido en principio como una compilación simple de múltiples medidas, se ha convertido en un instrumento único de nuevos descubrimientos”.

De todo ello podemos inferir que el conocimiento no es exclusivamente analítico, ni apriorístico, como pretenden los más demagogos, sino que existen también procesos en los que presentando un amplio abanico de hechos se pueden extraer nuevas aportaciones al sujeto de experimentación particular que modifican sus conductas y su manera de entender sus relaciones con el entorno.

Es por eso que muchos autores y críticos de arte como Danto, Greemberg o Baker afirman

también que en el arte moderno desde los 60, “la galería se ha convertido en un laboratorio de experiencias o en una sala de conferencias”.

Si denominamos a eso conocimiento analítico o sintético, parece simplemente una cuestión semántica irrelevante. En todo caso, las cuestiones ideológicas que influyen en las aportaciones de conocimiento y las visiones que nos hacemos con amplia generalidad de la sociedad sobre las cosas y acontecimientos, deberían hacerse de manera más consciente. En todo momento, sería deseable, tener en mente que se trata de construcciones ideales transitorias. Es decir pasos o reorganizaciones intermedios y funcionales de los que nos servimos y que abandonamos para pasar a otros estadios. De ahí el término genético con que se alude al conocimiento en los estudios Piagetianos.

Así pues, en arte, el abandono de los objetos finales y únicos, hacia objetos efímeros y múltiples, que parece estarse desarrollando últimamente, es con muchas probabilidades un comportamiento humano del tipo aludido anteriormente, en el que se describen propuestas artísticas presentadas de modo que conjuguen la eficacia en planteamientos y propuestas con la adecuación/aportación de los medios disponibles en la actualidad. Estos hechos se organizan a través de entidades oficializadas o espontáneas en una sucesión de acciones cuyas conclusiones y recepciones finales pertenecen a los espectadores que somos todos. Con todo hablamos del arte actual como colectivización globalizada que incluye por vez primera

en nuestra historia a todo el planeta de forma sincronizada. Nada es definitivo, tan sólo, como Haacke decía: "Las imágenes en la retina o la memoria del espectador". La volatilidad y la complejidad de lo múltiple están servidas.



**textos**

Desmultiplicar y desplegar,  
de la copia a la serie

Anne Heyvaert

## textos

### Desmultiplicar y desplegar, de la copia a la serie

Anne Heyvaert

La obra gráfica, desde sus inicios, está vinculada no solamente a la multiplicación de una misma imagen para su difusión, sino también a su despliegue en una serie de imágenes dentro de un mismo conjunto, en una idea de unidad modular y múltiple.

En esta ponencia iremos observando como a lo largo de la historia del arte, se ha utilizado y aprovechando las características naturales formales y procesuales de la obra gráfica para realizar proyectos creativos de manera serial. Desde la secuenciación de imágenes reunidas en libros o carpetas hasta la sucesión de pruebas de ensayo o variaciones a partir de una misma matriz, los artistas fueron definiendo unas calidades particulares de la obra seriada: secuenciación, fragmentación y pluralidad -en esencia, infinita e inabarcable-, con la multiplicación y variación de la copia en la serie, desde la experimentación formal, técnica y conceptual.

Con la presentación de ejemplos escogidos en la historia del arte gráfico, "suites grabadas", intentaremos percibir las diferentes motivaciones que definen su multiplicidad formal. A continuación, comprobaremos a partir de un evento reciente relacionado con el arte gráfico, el Premio internacional de Gráfica Máximo Ramos, como el concepto de serie sustenta, desde los diferentes enfoques observados anteriormente, la creación gráfica múltiple contemporánea.

En consonancia con el tema central de este ciclo de conferencias, acabaremos revisando brevemente los valores de "autenticidad", "originalidad", "unicidad", de estas prácticas seriales.

#### EL GRABADO, DEL LIBRO A LA "SUITE"

Desde la invención del papel en China y los primeros libros impresos enrollados, con textos religiosos y sellos de imágenes

de Buda, cuya repetición sistemática e infinita cobra valores mágicos de sortilegios. ["Sutra del Diamante", China, 868 s. – "Encantos búdicos", xilografía, s. VIII], la historia de las técnicas de estampación está íntimamente unida a la historia del libro.

En Europa, la imagen impresa se desarrolla paralelamente a la invención de la imprenta: las sucesivas técnicas gráficas artesanales han servido las ilustraciones de textos religiosos, relatos de ficción, poemarios o volúmenes científicos. Pasando página, seguimos un recorrido visual simultáneo al texto, de unas imágenes a otras, realizadas todas en principio sobre unos mismos cánones estilísticos, otorgando al libro una unidad formal. ("El Libro de Urizen" de William Blake, 1795)

Los primeros libros, al servicio de la religión, privilegian la eficacia de la imagen, editándose en ocasiones libros únicamente formados por series de estampas con gran poder narrativo. Recordamos las celebres estampas de Dürero, ilustraciones de historias bíblicas como "la vida de la Virgen" o "la pasión de Cristo" (1510).

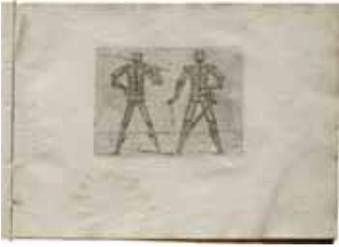
Poco a poco, las series grabadas se liberan de su objetivo narrativo para abordar una temática bajo diferentes facetas, a menudo sin lógica secuenciada, pero componiendo un conjunto formal coherente, en una idea de "suite" que mantiene su unidad interna a partir de la variación y la fragmentación. Estas series de estampas están a veces encuadradas en libros o simplemente recopiladas como hojas sueltas en carpetas o portfolios,

objetos de coleccionismo para la aristocracia y burguesía europea ilustrada. Artistas y grabadores aprovechan las características de este formato -cuya difusión y comercialización tenían garantizada- para realizar grandes series temáticas y ensayos formales.

Jacques Callot, durante su estancia en Florencia, realiza "Les Balli di Sffessania", en la que sigue el mismo patrón de composición para presentar sus personajes de la *Commedia dell'arte* en primer plano, sobre fondos alegóricos de escenas de Corte. Las imágenes se despliegan casi como una serie de "fotogramas" de una grabación filmada de una obra teatral; en el "montaje" visual, de una estampa a otra, las figuras parecen animarse en una coreografía bien estudiada. Otra de sus celebres series, "Les gueux" (los "Jorobados"), forma una galería de retratos que sirven de testimonios de una realidad plural humana y social; en este caso la gráfica se asemeja a un detallado reportaje documental. (Jacques Callot: "Balli di Sffessania", 1620-1622, y "les gueux", 1620-1622)

El formato multiplicador de la "suite", sirve a Giovanni Battista Braccelli para dar rienda suelta a su infinita imaginación y desplegar toda una colección de extravagantes personajes diseñados con elementos de los más variopintos. ("Bizzarrie di varie figure", Giovanni Battista Braccelli, 1624.

Por su soporte ligero, de fácil transporte y almacenaje, la estampa se presta a la recopilación y a la colección exhaustiva, a la acumulación de registros



sistemáticos de todo tipo, inventados u observados. Series de retratos de hombres ilustres, de botánica o fauna, escenas de género o batallas navales, recopilación de copias de los maestros, catálogos de elementos decorativos, diseños de medallas, de moda,...., difunden, a partir del s. XVII, el espíritu sistematizado del conocimiento científico enciclopédico y más adelante el concepto de "Museo imaginario".

En este sentido, Piranesi nos muestra su "inventario" de las "Ruinas de Roma", hoy muy útil para los historiadores. En sus "cárceles de Venecia" reinventa imposibles arquitecturas. Con efectos de claroscuros subraya la sensación de dramatismo y opresión; la reiteración del tema refuerza el propósito del artista. (Giovanni Piranesi: "Vedute de Roma", 1748, "Carceri", 1745-1750)

Igualmente las series de grabados de Goya, los "Caprichos" (1797) y especialmente los "Desastres de la guerra" (1810-1815), se presentan como unos exhaustivos testimonios de una época oscura, que Goya retrata sin piedad desde múltiples enfoques. En su última serie, los "Disparates" (1815-1823) Goya deja divagar su imaginación y su locura en una "suite" de imágenes oníricas, a menudo cargadas de violencia, referencias a

los abusos del poder. Como en los casos citados anteriormente, las "suites" de Goya toman toda su fuerza en sus conjuntos, en la variación de puntos de vistas y la reiteración.

#### FRAGMENTACIÓN, PLURALIDAD

En relación a los grabados de Goya y al concepto de seriación, es interesante mencionar un singular proyecto expositivo comisariado por Javier Blas, "La conciencia retratada", -Calcografía Nacional, Madrid, 6/09-28/10/2001- en el cual se presentan unos detalles ampliados de los rostros de los personajes grabados por Goya. Al fragmentar, aislar, ampliar y acumular las expresiones de estos seres grotescos, se pone en evidencia el profundo análisis por parte del artista de los sentimientos y comportamientos "humanos", a menudo casi "animalescos".

Otro proyecto expositivo de la Calcografía Nacional -Madrid, septiembre-noviembre 2011- muestra las obras del artista alemán Arnulf Rainer "sobre Goya". Rainer retoma fragmentos de grabados de Goya para intervenir sobre ellos -impresiones igualmente ampliadas de rostros grabados-. Rayando y tachando, Rainer consigue reforzar aún más las expresiones retratadas. El trabajo en serie le permite "girar alrededor del

1 Giovanni Battista, *Bizzarrie di varie figure*, 1624



2



2 Arnulf Rainer

tema, en un primer intento de abordar, mordisquear el motivo, el problema”, en un “intento de desplegar las diversas facetas de una idea visual”. *“A paso lento voy encontrando las frases y formas claves, que corresponden a la totalidad del problema”*, apunta Rainer en un texto –escrito en Viena, 1978– publicado en el catálogo de la exposición “Arnulf Rainer sobre Goya”, Calcografía Nacional, Madrid, 2011. El trabajo en serie se revela a la vez procesual y conceptual; en la experimentación formal se despliegan las imágenes, en una idea múltiple y fragmentada de la realidad.

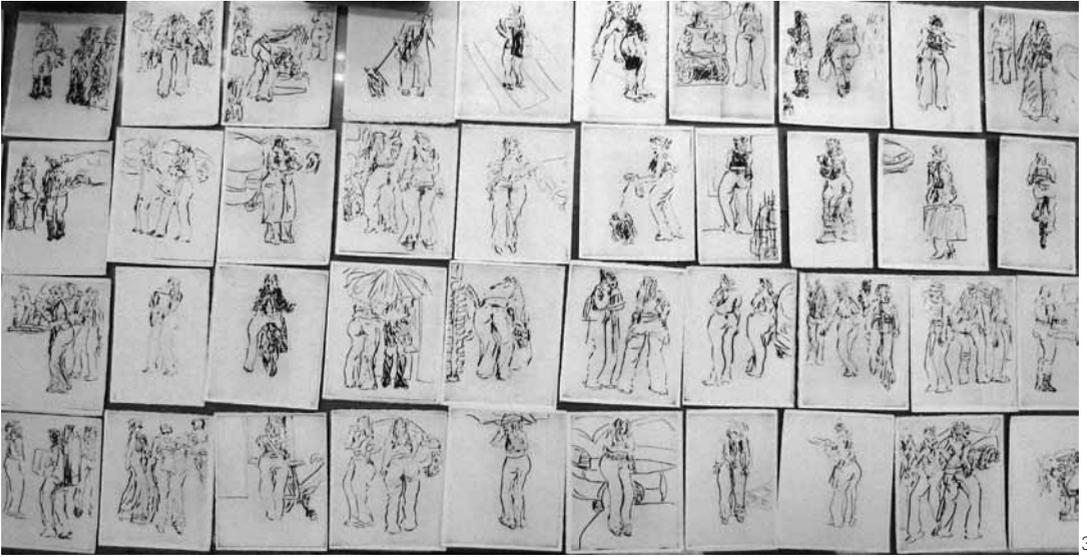
También desde la representación del rostro humano, la artista Roni Horn intenta desvelarnos, de una manera muy sutil, esta multiplicidad de facetas expresivas de una misma cara; sus series se sustentan sobre

mínimas diferencias entre las obras que las componen, otra vez casi como una grabación en ralentí.

#### REPETICIÓN INFINITA, DEFECTIVA

Numerosos artistas gráficos contemporáneos trabajan desde la idea de la seriación como repetición sistematizada de un proyecto. Podemos citar a modo de ejemplo, el artista chino afinado en París, Moo Chew Wong, que graba sobre pequeñas planchas de cinc, todos los días, o casi todos, apuntes de las chicas que pasan delante de su ventana, deliciosos recuerdos de nimios y efímeros momentos de la vida diaria.

La vida cotidiana, como proyecto diario, es también motivo de representación sistemática del artista holandés Marcel Van Eeden, esta vez toma como refe-



rente su pasado inmediato, los años anteriores a su nacimiento. El origen de sus fuentes, la técnica del dibujo en blanco y negro y el formato invariable, da coherencia a este flujo continuo, inmenso, de imágenes, en un intento obsesivo de reconstruir la vida antes de 1965, en una presentación que retoma los cánones de los viejos archivos. Proyecto sin fin posible, inabarcable y defectivo en su esencia,

Proyectos en su esencia imposibles, que pueden ocupar toda una vida; como por ejemplo las obsesiones de Giacometti o de Morandi, ambos grabadores ocasionales; Giacometti frente a sus modelos y Morandi ante sus botellas, ambos con la misma obsesión en su deseo de captar la esencia de lo que tienen delante, lo "que ven" o más bien "lo que no ven". Dibujan, esculpen, pintan, o graban; ambos insatisfechos en cada intento, vuelven a empezar continuamente. Morandi observa sus botes y botellas, hasta representar finalmente solamente el

espacio del entorno de sus composiciones, el espacio vacío que sin embargo delimita las formas y dan presencia a los objetos; Giacometti se esfuerza, figura tras figura, a trascender la corporeidad de sus figuras, en pos de una esencia inmaterial, que parece encontrar en lo profundo de las miradas. Toda una vida peleando con la imposibilidad de sus aspiraciones.

3 Moo Chew Wong

#### EXPERIMENTACIÓN PROCESUAL

Picasso, en su "Suite Vollard", una de las más celebres series grabadas, ensaya durante seis años los distintos procesos del grabado calcográfico, escogiendo cada uno según sus efectos formales con el fin de servir las cualidades expresivas y narrativas de sus composiciones. Siguiendo sus vivencias y sus obsesiones personales, graba sus planchas sin conexión lógica aparente, a la manera de un diario íntimo. En esta sucesión natural del paso de los días, se repiten



4



4 Paul Rives

finalmente varios temas principales, derivados en gran parte de su relación con la modelo Marie-Thérèse Walter: el espacio del taller, la relación del artista con su modelo, la figura simbólica del Minotauro. Cada estampa toma su lugar en ese diario grabado; a pesar de la variedad de los procesos utilizados, la interrelación de los temas determina la coherencia del conjunto y le da sentido global. Las exigencias del mercados han desmantelado la serie en estampas sueltas, sin embargo, aisladas aún guardan gran poder formal y narrativo.

En las "Suite Vollard", Picasso hace varias veces referencia a Rembrandt; Además de la similitud de sus relaciones privadas y amorosas con sus modelos, está claro que Picasso admira al pintor holandés y que conoce bien sus grabados. El mismo cuenta, que es a raíz de un problema técnico -cuarteamiento del barniz de grabar-, que aparece en sus garabatos de pruebas, casualmente, una cabeza de Rembrandt; esto le divierte y repite el homenaje en varias estampas. Sin duda Picasso conocía la forma de grabar de Rembrandt, a base de ensayos y pruebas, y sus cotizadas nu-

merosas "pruebas de estado" de una misma plancha, tras sucesivas remordidas, borrados o añadidos a punta seca. Rembrandt conservó estas pruebas, lo que demuestra el valor que les confería, en tanto que testimonios únicos de las diferentes etapas del proceso de formación de una imagen, durante la transformación paulatina de la matriz, conformando series evolutivas de cada diseño. Hoy en día, se hablaría de "proyecto procesual".

Es desde esa propiedad particular de las técnicas gráficas -posibilidad de conservar los estados sucesivos de un proceso- que el grabador francés Paul Rives realiza en 1971 un proyecto "evolutivo" significativo. Durante veinticinco días el artista graba al aguafuerte el retrato de Anne Reby; cada día imprime una prueba y vuelve a barnizar la plancha para volver a retratar la figura al día siguiente. Las sucesivas mordidas empiezan por ennegrecer la imagen, pero poco a poco van formando calvas, e incluso agujeros en la plancha, mostrando en la última prueba un retrato casi en negativo; en la expresión alucinada del modelo, se percibe el punto de ruptura.

Contemporáneo de Rembrandt, el pintor y grabador Hercules Seghers investiga, en el siglo XVII, procesos de grabado y de estampación a color para conseguir efectos pictóricos muy personales. Considerando la plancha no como un medio de reproducción, sino como un medio para obtener variaciones de un mismo diseño, multiplica ensayos y pruebas únicas de colores, sobre papel o tela. Los pocos pintores, como Seghers, Rembrandt o Goya, que a lo largo de la historia del arte se han acercado al grabado y han practicado directamente sus técnicas -labor reservado tradicionalmente a hábiles artesanos- han aprovechado para explorar las calidades expresivas propias del medio, trasladando sus preocupaciones estéticas pictóricas.

Las idas y vueltas entre los diferentes géneros de las bellas artes, durante los s. XIX y XX, promuevan una libertad de experimentación técnica, que dará resultados muy expresivos, con series de pruebas y variaciones -con artistas como Blake, Turner, Degas, Munch, Gauguin o Pissarro...- y nuevas experimentaciones técnicas y formales-entre otro -por ejemplo los formatos y combinando matrices-. La interdisciplinariedad del arte contemporáneo define, más que nunca, las características procesuales y plurales del arte gráfico actual.

#### REPETICIÓN CONCEPTUAL

Los valores conceptuales, desde mediados del siglo pasado, van definiendo prácticas artísticas de repetición ligadas a la producción industrial en serie, así como a procesos y programas sistematizados cercanos a

la investigación científica. Con orden secuenciado o con simple afán de inventario, los artistas se dejan imbuir en la obsesión de la repetición procesual -a veces meditativa o terapéutica-, o en la compulsión de la acumulación, la colección aséptica, el archivo infinito. La relación con lo enunciado, lo textual, se hace cada vez más patente, en sus fundamentos intelectuales, pero también en su visualización, en la que se valora la retención estilística, lo simple, lo sobrio, producción determinada en general por estrictas normas predefinidas. Recordemos que el grabado muestra en su historia, como se apuntó al principio de esta ponencia, objetivos de registro y coleccionismo, así como características técnicas restringidas -uso del negro, limitación del formato, exigencias procesuales, soporte pobre, reducción de medios-consideradas por los grabadores como fuente de nueva inspiración.

Por tanto no es casual que numerosos artistas minimalistas o conceptuales utilicen las técnicas gráficas tradicionales, derivadas de la industria o experimentales, como el sobrio aguafuerte, la fácil y rotunda serigrafía, la efectiva y axiomática electrografía o transferencia, para realizar sus "suites" repetitivas: diseños encadenados, combinatorios, presentados en modestas carpetas o en austeros libros encuadernados parcamente. Podemos citar, a modo de ejemplo, las series grabadas al aguafuerte de Sol Lewit, "Lines from the midoints of lines" 1975 o de Mel Bochner, "Rules of indifference", 1974, o las "suites" de François Morellet, a partir de la impresión progresiva de planchas recortadas "Emprunt", 1997



5



5 François Morellet

## EL PREMIO DE GRÁFICA MÁXIMO RAMOS

Las características seriales de la gráfica contemporánea hace tiempo que están presentes en los certámenes especializados de referencia internacional, como en la International Print Triennial de Cracovia, Polonia, la Biennale internationale d'estampe contemporaine de Trois-Rivières, Canada o la Biennale internationale de Gravure de Liège, Bélgica. Mientras que estos certámenes solicitan el envío de varias obras por artista, los certámenes españoles de arte gráfico suelen admitir solamente la presentación máxima de dos obras, lo que no representa la realidad de la creación gráfica múltiple, obligando a aislar unas piezas que han sido concebidas dentro de un conjunto amplio y coherente.

Esta realidad motivó nuestra propuesta de cambio de orientación de la última convocatoria del 21 Premio internacional de Grabado Máximo Ramos, de Ferrol, en 2010 (en su 22 edición su nombre se modifica a Premio In-

ternacional de Gráfica), abriendo el certamen no solamente al carácter multidisciplinar de la gráfica actual, sino también a la idea de multiplicidad y seriación formal dentro de un mismo proyecto: los artistas pueden enviar entre dos y seis obras pertenecientes a una misma familia, o una serie entera.

La exposición del 22 PMR 2010 -32 artistas procedentes de 12 países- supuso un reflejo de las diferentes maneras de entender la multiplicidad y la seriación, desde enfoques más o menos narrativos, conceptuales, procesuales o simplemente formales; enfoques y objetivos, todos, como ya hemos comprobado, pertenecientes a la historia de la obra gráfica. A modo de resumen muestrario podemos observar los objetivos seriales de una selección de las obras presentadas en esta muestra:

Los mensajes de David Ortega o el colectivo PSJM necesitan de la reiteración de las imágenes para su denuncia social o política. Ortega usa el dramatismo

y la potencialidad de sus imágenes con el fin de captar la atención del espectador, mientras PSJM aprovecha al contrario modelos formales en apariencia agradable e inocua. La repetición procesual sostiene los trabajos de Georg Lebzelter o Jacinto Moros Burgos, mientras que la repetición extrema refuerza los propósitos conceptuales de Francisco Velasco o Ricardo Mojardín, en este último a partir de una serie grabada de Durerro. Por su parte, Tamara Feijoo juega con referencias al registro científico, con sus falsas páginas de cuaderno de notas. José Andrés Santiago utiliza la pluralidad de lenguajes, como testimonios de la variedad de referentes culturales que nos invaden desde oriente. Las imágenes de Santi Jimenez, Amy Sterly o Sabine Delahaut se presentan como relatos visuales narrativos o ilustrativos. Las variaciones formales y poéticas de Eva Santín, Ana Soler o Derek Michael Besant, declinan igualmente las diferentes facetas narrativas y formales de un mismo tema, como una familia de "posibles". Ciprián Ciuclea, reflexionando sobre la parcialidad y la fragmentación de la visión, duplica en cada pieza su retrato cegado por la sombra.

Cabe destacar cómo numerosas obras incorporan la desmultiplicación y la fragmentación, ya no solamente en la proliferación de piezas dentro de un mismo proyecto, sino en el interior mismo de cada imagen. Resulta especialmente significativo en las piezas digitales de Berko, Konstantinos Kissas o Miguel Cuba. Estas imágenes "complejas" prefiguran los sistemas multimediales digitales, sistemas reflexivos e interactivos, que po-

siblemente lleguen en esta convocatoria de 2012.

En varios estratos y estados puede ser realizado el despliegue de la multiplicación: fragmentación de la imagen y descomposición en sucesión de capas internas, a la vez que presentación múltiple de diferentes piezas, estados y variaciones de la cuestión. La "complejidad" visual permite unas lecturas aditivas, a la vez que transversales y verticales; pretende ofrecer mayor sentido a un espectador alterado y por tanto activo.

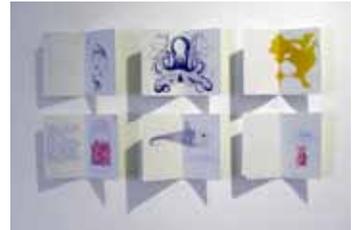
#### SERIACIÓN Y ORIGINALIDAD

Esta "complejidad" del arte serial -sea de índole conceptual o procesual- podría poner en cuestión, en su fragmentación, el concepto de "originalidad" con sus significados de "unicidad", "autenticidad", "singularidad", "origen".

En efecto, la multiplicidad y la secuenciación, la "originalidad" podría aparecer como diluida y fragmentada. Sin embargo, cara a una concepción global, estética o temática, de un proyecto, se puede considerar los diferentes elementos seriados cómo las ramas de un mismo árbol, dependientes de un tronco vital, por tanto inseparables. La serie se presenta entonces en forma de conjunto integral indivisible, en la que todas las partes se suman y aportan en pos de una "originalidad" global, que puede aparecer incluso más completa, si cabe.

Sin embargo, frente a esta concepción de serie o "suite" indivisible, numerosos artistas conciben, al contrario, sus

6 Tamara Feijoo  
7-8 Premio Máximo Ramos



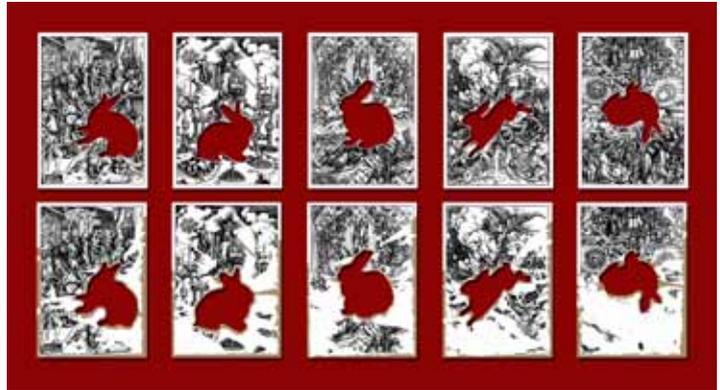
6



7



8



9 Ricardo Mojardín

obras “seriadas” como grandes familias conceptualmente o formalmente coherentes, considerando todas sus partes independientes entre sí, todas “singulares” y “únicas”, a pesar de sus semejanzas compartidas, ciertamente cada una bien “viva” en solitario, como los diferentes miembros de una gran familia o los árboles de un mismo bosque.

En todo caso, la unidad estilística está implícita en todo proyecto seriado. En este sentido, recordemos que la consagración de un estilo propio, cualificado de “original”, está ligada a una cierta coherencia formal, a la reiteración de unos códigos particulares, bien diferenciados del entorno exterior.

La “originalidad” y singularidad de una obra se basa, por tanto, en la multiplicación de obras conforme a un cierto estilo, en una repetición más o menos evolutiva, pudiéndose cuestionar el valor cualitativo de cada obra-etapa dentro de la secuenciación de un mismo recorrido productivo. En un sentido “progresivo” orientado a la superación, se debería considerar la última pieza realizada (aunque sea provisional) como la mejor

conseguida, completada, como la “auténtica” definitiva; sin embargo, no cabe duda que la primera etapa se encuentra más cercana al “origen” del problema. Salvo que se considere el “origen” asociado a lo que esta naciendo, en su “devenir”; en ese flujo de novedad y repetición, todas las etapas son originales.

La “originalidad” y la “unicidad”, ante una percepción múltiple y fragmentada de la vida y la realidad, se despliega en tantos “posibles” como un abanico de posibilidades, de la copia a la serie: copias y variaciones, imposible de abarcar en una esencia “única”. Por tanto la “originalidad” no puede ser otra que “plural”.



**textos**

Patinando en un rasguño

Elena Lapeña

**textos****Patinando en un rasguño**

Elena Lapeña

Hace tiempo que conservo una fotocopia malograda de la contracubierta de un libro, que cierta fotocopidora me devolvió como un bello error, un extraño acierto que la separa del mundo de la mera reproducción y la confiere otros atributos, espacio, aire, distancia en millas, profundidad. Como han pasado veinticinco años desde el desastre, el tiempo transcurrido la convierte en una fotocopia irremplazable, porque resulta imposible reproducir su calor, al abrigo del tiem-

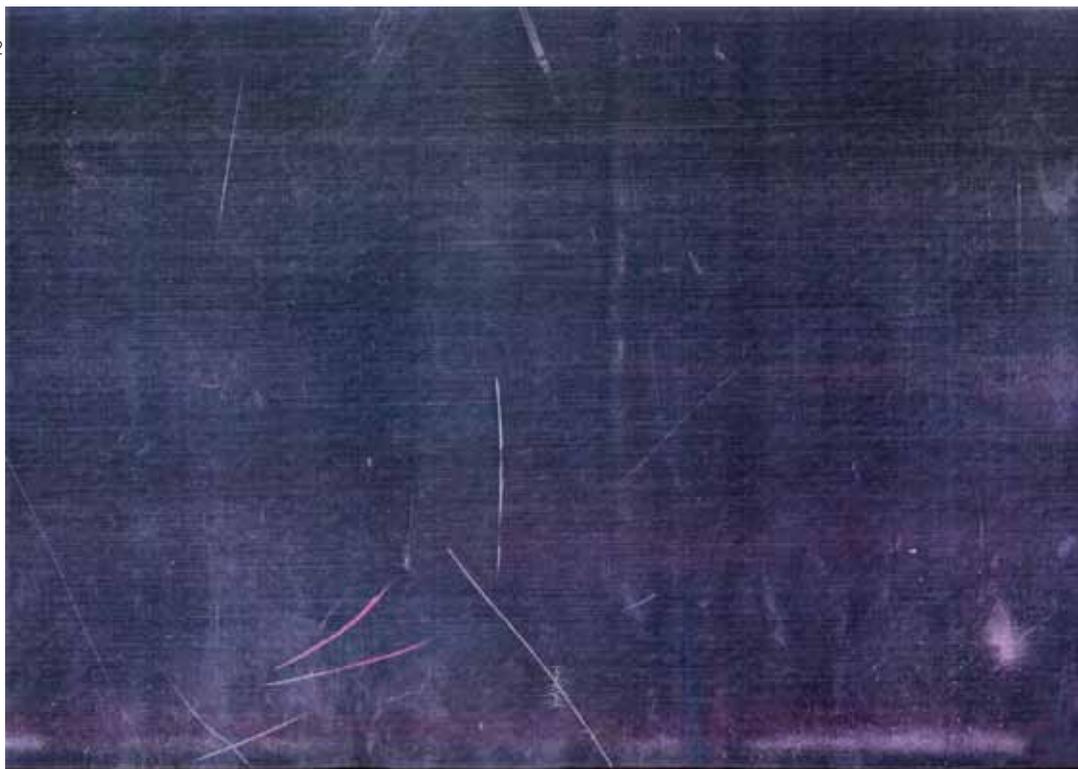
po. Lo que me interesa de ella son sus arañazos, la máquina se ha revelado contra toda fidelidad y ofrece sugerentes rasguños en los márgenes. La imagen no se parece en nada a la contracubierta del libro original, antes de ser mera copia, es un enigma, un firmamento, una noche.

Pueba de que la peor copia, la más deteriorada, puede ser la más original de entre todas las copias.

1 Esta reproducción en nada se parece a mi fotocopia original

1

2



Veinte años más tarde le hice una fotocopia a un texto de David Hockney titulado "Ver cuadros", con motivo de su exposición "el ojo del artista" de 1981 en la National Gallery. Este texto defiende que las reproducciones baratas de las obras de arte pueden convertirse en fuentes de inagotable placer, porque las podemos llevar a casa, clavar en la pared, mirar por la noche cerca de la cama o contemplar al levantarnos por la mañana. Esto mismo hice con mi fotocopia de David Hockney. Mi reproducción es un desastre, pero no importa, la historia que cuenta es verdadera.

En ella aparece un fragmento de un cuadro de Henry Raeburn titulado *El reverendo Robert Walker patinando sobre el lago Duddingston*, sombra

de sombras, reproducción de reproducciones que nada tiene que ver con el cuadro original que se encuentra en la Scottish National Gallery. En el pedazo de hielo se observan hendiduras de los patines en primer plano. En el texto subrayado Hockney señala que hay varios niveles de lectura en la superficie de la reproducción. Por un lado están las incisiones del patinador sobre el hielo pintadas por Raeburn. En segundo lugar están las grietas de la pintura resquebrajada por la acción del tiempo. En tercer lugar están los arañazos sobre la reproducción barata que David Hockney adquirió en Edimburgo, que recibió en un tubo que se abolló ligeramente en su viaje a California.

riormente, algunos años después, aparecieron otras grietas sobre la superficie de la pintura. Y más tarde fue fotografiada; la superficie plana de la pintura se convirtió en otra superficie también plana en la que estaban incluidas las grietas que habían aparecido en el cuadro. Hicieron reproducciones de la obra y yo adquirí una de ellas en Edimburgo. Me dijeron que me la mandaban a California, y la metieron en un tubo que se abolló ligeramente en el viaje. Así que cuando finalmente la recibí, la superficie presentaba algunos arañazos. Al principio pensé que era un desastre. Después la clavé en la pared. Una tarde me puse a mirar aquel pedazo de papel; cuando miras algo siempre sientes la necesidad de revisar su superficie, y aquello me gustó, en realidad me encantó. Me di cuenta de que no era un desastre, de que se le había añadido algo más. Por una parte estaban las huellas de los patines pintadas sobre el hielo; al fotografiarlas, esas hendiduras se habían integrado en la nueva superficie del papel de la reproducción. Por otra estaban las grietas del propio papel, encima de las anteriores. Eran distintos enfoques que dependían del movimiento del ojo, de su asimilación de la imagen.

En aquel momento me vinieron a la memoria unos versos de T. S. Eliot que evocan a la perfección lo que estoy comentando:

«Un pintor de la escuela de Umbria  
dibujó sobre una capa de yeso  
al nimbo de Jesús.  
El desierto agrietado y dorado»

Es el cambio repentino de foco, la vuelta a la superficie. En mi opinión, Eliot se refiere a que no todo lo que se ve en la superficie está realmente allí. Para mí está perfectamente

Detalle de una reproducción agrietada. Sir Henry Raeburn: El reverendo Robert Walker patinando sobre el lago Duddingston (Scottish National Gallery, Edimburgo)



Mi fotocopia ofrece otra escena renovada del patinador sobre hielo. La falta de luz ha hecho desaparecer las grietas, que se confunden ahora en un garabato de líneas indistintas; se pierden en la noche. Pero aporta en cambio una nueva versión de rasguños: mis subrayados sobre el texto de Hockney. Mi fotocopia es una apariencia que nada tiene que ver con la repro-

ducción abollada de Hockney, ni con el cuadro original que se oculta todas las noches cuando apagan las luces en la Scottish National Gallery. Patinando en un rasguño, de noche, cuando las cosas se ven mejor.

*“Por un rasguño se conoce a los valientes dibujantes, como por la uña al león”.*

*(Sobre cómo llegar a conocer algo por una leve señal o indicio).*

- Los rastros de dedos sobre arcilla en las pinturas rupestres (los macaroni como raspones de oso).
- Las incisiones esgrafiadas en las cráteras y ánforas áticas. Los zarpazos de los leones dibujados por Jacopo Bellini.
- Las arrugas en el rostro de la madre de Durero.
- Las grietas en el cuadrado negro de Malevich.
- La rotura accidental y afortunada del Gran vidrio de Marcel Duchamp.
- Las rascaduras en los gratta- ges de Max Ernst y en los esgrafiados de Picasso y Matisse.
- Las heridas en los ataques y agresiones a las obras de arte, a la Ronda de noche, a la Venus del espejo... El dibujo de De Kooning borrado por Rauschenberg.
- El desgarrón del japonés Kagaku Murakami en su lanzamiento contra la tela.
- Los tajos y cuchilladas en concepto espacial de Lucio Fontana. Las rasgaduras en los decollages de Mimmo Rotella.
- El corte de tijeras de Ligia Clark para la desaparición de su escultura Caminando y los fieltros recortados de Richard Morris.
- Los surcos en la nieve de un tractor delimitando la frontera entre Canadá y EUA en Timeline de Dennis Oppenheim.
- El esgrafiado en el segado de una pradera de margaritas, en dos líneas cruzadas de Richard Long.
- Miles de arañazos de Tàpies = Serenidad<sup>2</sup>.
- La grieta en el techo de Ilya Kabakov en el hombre que voló al espacio desde su apartamento.
- Los arañazos de cactus en los fotogramas de Joan Fontcuberta.
- La gigantesca grieta de Doris Salcedo atravesando la Sala de Turbinas de la Tate ModernLas abolladuras sobre marinas hechas con hojalata de Markus Raetz.
- Los rasguños invisibles que subyacen a las obras de arte. En los subterráneos de la pintura, los bajodibujos. El dibujo como rasguño en esbozos, bosquejos, tanteos, desde Tiziano a Cy Twombly<sup>3</sup>.

3 De izquierda a derecha y de arriba a abajo: Jacopo Bellini, Leones, ca. 1480; Lucio Fontana, Concepto Espacial, 1959; Dennis Oppenheim, Tímeline, en el río congelado St. John River, límite entre Estados Unidos y Canadá, 3 miles, 1968; Doris Salcedo, Shibboleth, 167 m., Tate Modern, 2007



Los rasguños son marcas de autenticidad de las obras de arte. Los falsificadores no se dedican a copiar las equivocaciones, rarezas, grietas, borrones, arrepentimientos, imperfecciones, abolladuras..., porque no reconocen la belleza de lo imperfecto, los errores que envuelven a los aciertos. ¡Errores voluntarios! James Joyce los llamaba "los pórticos del descubrimiento"<sup>4</sup>.

Por un rasguño se conocen las obras de arte, las reproducciones y cualquier parte del universo. Por una uña el león, por una grieta el patinador, por un subrayado un texto, por un error la noche de una reproducción. Equivocarse, resbalar, patinar (en una noche en la Scottish National Gallery) para estar en otra parte, estar a mil millas.

<sup>1</sup> Al hablar de la buena manera o de la elegancia en el estilo, Pacheco insiste en algo que ya Vasari había señalado: "por un rasguño solo se conocen los valientes hombres (como por la uña el león)". PÉREZ SÁNCHEZ, Alfonso, *Historia del dibujo en España. De la Edad Media a Goya*, Cátedra, Madrid, 1986, pág. 32

<sup>2</sup> "cuando en vez de un solo arañazo se hacen mil, se produce un cambio cualitativo: la obra da una impresión de serenidad." TÀPIES, Antoni, *El*

*arte contra la Estética*, Ariel, Barcelona, 1978, pág. 206

<sup>3</sup> La vista incompleta de estos rasguños se encuentra en una reproducción completamente defectuosa. La voy a guardar unos veinticinco años a ver que sucede.

<sup>4</sup> JOYCE, James, *Ulises*, trad. J. M. Valverde, Tusquets Editores, Barcelona, 1994, pág. 263



**textos**

Gráfica electrónica

Posibilidades y aplicaciones creativas

Carles Méndez Llopis

## textos

### Gráfica electrónica Posibilidades y aplicaciones creativas Carles Méndez Llopis

En la última década hemos vivido algo que solamente podíamos imaginar (soñar) aquellos que estudiábamos Bellas Artes en ese pequeño intermedio asimilador, a mitad de los años 90, en el que todavía –en “premovilidad”– nos preguntábamos cómo iba a desarrollarse eso llamado “virtual” y los flujos de información digital entre dispositivos computacionales. Sin darnos casi cuenta, hemos pasado rápidamente a reconfigurar nuestros escenarios cotidianos con unidades computacionales móviles, ubicuas<sup>1</sup>, diluidas entre los objetos que nos rodean e interconectadas entre sí. Extensiones que alteran y redimensionan nuestro contexto, nuestras relaciones y actuaciones, forzando –y posibilitando a su vez– prácticas artísticas anteriormente impensadas, así como concepciones híbridas que acontecen simultáneamente entre ciberespacio y materia<sup>2</sup>.

Dando seguimiento a estas manifestaciones viabilizadas por la invasión tecnológica en las artes –o la evasión artística en las tec-

nologías–, es mi deseo presentar aquí una pequeña panorámica de algunas experimentaciones que, a día de hoy, se están realizando a través de los diversos lenguajes de programación informáticos y las –ya no tan– nuevas tecnologías. Un breve compendio que, pienso, puede despertar diversos intereses indagativos próximos al amplio campo de la gráfica y su “expansión” electrónica. Pero antes de iniciar con dichas incursiones considero importante apuntar algunas ideas acerca de esta relación cada vez más profunda –habitual– entre la humanidad y la máquina, una relación que obviamente repercute en la creación contemporánea.

LA HUMANIDAD, LA MÁQUINA Y EL ARTE.  
O DEL HOMO SAPIENS AL HOMO DIGITALIS

Es conocido que la historia de la humanidad es también la de los artefactos que ésta ha desarrollado, no sólo como forma de autoconocimiento, sino también con la finalidad de examinar y entender en/a ese extraño espa-

cio externo y sus objetos, compartir los mundos internos con los externos. Artilugios que, hoy en día –sobre todo a partir de la invención de los ordenadores–, funcionan como algo más que como simples herramientas, pues han permitido la “traslación virtual” de nuestros comportamientos a un espacio cibernético, en el cual mezclamos experiencias biológicas con datos matemáticos. Un nuevo espacio topográfico protésico en nuestra conectividad<sup>3</sup>. Por lo que puede deducirse que la tecnología –en abstracto–, presenta nuestro mismo carácter paradójico, manifestándose como salvación y amenaza simultáneamente, como la presencia del porvenir que nos recuerda nuestra elementalidad primitiva<sup>4</sup>. Por un lado, parece ofrecernos mayor libertad de acción, aumentar nuestras posibilidades de creación, comunicativas y de efectividad en casi todos los campos de la vida, y por otro, se le supone la razón de la pérdida de nuestra relación con la naturaleza, de ofrecernos la presunción de pensar que todo problema material ha desaparecido o de hacernos perder el “verdadero” significado de las cosas. Es más, cuando las máquinas “adquieren” inteligencia, empezamos a temerlas. Con ellas se inician las guerras mediáticas, el control sistematizado, la vigilancia globalizada, el boom de “las experiencias mediadas, transes-téticas de la banalidad y la manipulación genética”<sup>5</sup>, así como un largo etcétera en vertiginoso avance cuyo camino no sólo ignoramos sino que, irónicamente, no parecemos poder controlar.

William Barret añadiría además un punto crítico respecto a esta relación hombre-máquina cuando menciona que la “ver-

dadera dimensión del problema se aprecia cuando vemos cuán difícil resulta separar los efectos beneficiosos y dañinos de la tecnología”<sup>6</sup>. Acierta al ejemplificar, por ejemplo, con los fertilizantes químicos, aquellos que permiten a la agricultura una enorme producción que alimenta a mayor número de personas, y sin embargo, también contaminar las aguas y envenenar diferentes especies del entorno; o también con los avances médicos, que si bien han reducido plagas y enfermedades en los humanos, nos revierte en una superpoblación a nivel planetario que ya estamos afrontando. Es decir, la tecnología resume, como decía, nuestra condición paradójica, en palabras de Barrett “una mezcla inseparable del bien y del mal”<sup>7</sup>, demasiada e insuficiente a la vez.

La máquina y la técnica acontecen como dominio sobre la naturaleza a partir del proyecto histórico y social de la humanidad, saturando y sujetando la producción bajo lógicas de éxito y conciencia práctica<sup>8</sup>, y permitiendo paralelamente el “juego de la imaginación productiva”<sup>9</sup> con la experimentación de nuevos sucesos materiales e inmateriales. De este modo, nuestra relación con la tecnología –que parece como vemos, una relación con nosotros mismos– sea apasionada o recelosa en términos heideggerianos, no deja de ser bajo algún tipo de contaminación integrada a nuestra realidad<sup>10</sup>. El mismo Heidegger la describe como “un medio y un hacer del hombre”<sup>11</sup>, cuya esencia no *desocultaremos* mientras la persigamos afirmándola ciegamente, la esquivemos sentimentalmente o nos veamos resignados a su neutral instrumentalización. Reacciones que no permiten

ninguna relación libre con aquella y niegan su esencia, que no permiten entender realmente esta condición, su noción general como "tecnología", o a los diferentes "artefactos" que asume dicho concepto. Simplemente la utilizamos, la amamos o la odiamos instrumentalmente.

La cuestión, quizás, esté en dominar dicha tecnología, que "se hace tanto más urgente cuanto mayor es la amenaza de la técnica de escapar al dominio del hombre."<sup>12</sup> Precisamente cuando la misma herramienta –como ha ocurrido con todo el complejo computacional y electrónico–, rebasa su instrumentalidad, abandonamos los cuestionamientos acerca de su funcionalidad para intentar mapear, ahora sí, las relaciones que se generan a partir del escenario en el que ésta modifica y altera nuestra percepción de la vida, reconstruyendo nuestra cotidianidad y experiencias.

Vivimos a través de los artefactos, como prótesis que establecen relaciones mucho más complejas con el mundo, los integramos como parte de nuestra forma de vida. De hecho, cada vez más, nos encontramos en un momento en el que la máquina progresivamente va tomando terreno a nuestro hábitat, justamente porque nosotros ahí la ubicamos, para comunicarnos con y a través de ella, de manera simultánea, interactiva y globalizada. Cambios y ampliaciones perceptivas del mundo y del propio individuo que influyen inevitablemente el acto de la proyección y la producción artística las cuales, surgidas siempre del desarrollo de su época<sup>13</sup>, en la actualidad se encuentran surgidas en una inversión tec-

nológica que proporciona nuevas conductas, en un entorno virtual que se naturaliza y un ambiente natural que se tecnologiza<sup>14</sup>.

Dimensión que no sólo está cambiando la estética y las formas perceptivas como anotaba, sino también los mecanismos de comunicación y socialización del arte, asumiendo las nuevas necesidades expresivas y posibilidades artísticas. Pero para poder observar y analizar estas manifestaciones surgidas de las relaciones osmóticas entre arte y tecnología, deberemos tener en cuenta que una "forma artística no nace por la mera aparición de un desarrollo técnico, sino sólo cuando los desplazamientos que tales desarrollos de lo técnico en el mundo determinan transformaciones profundas que afectan a la forma en que los sujetos experimentan su propio existir individual tanto en relación con la comunidad de la que forman parte como con su propio darse en lo temporal"<sup>15</sup>. Será entonces lógico pensar que esta afirmación artística será muestra por sí misma de una comunidad, estará al servicio de un registro de la experiencia individual del artista, a la vez, que representará tanto las posibilidades como las insuficiencias de su tiempo, parámetros que harán del cambio técnico una verdadera diferenciación lingüística. Una percepción tecnológica-virtual que en producción, distribución y recepción procede como nueva estética –ciberestética si se quiere– que pone los cuerpos en relación con el espacio cibernético, con las computadoras y las redes.

Este contexto que proporciona obras artísticas –hijas de la tecnología– dinámicas, indeterminadas, transitorias, plurales y

totalmente libres a la interpretación (sin la presencia del padre), polivalentes y fugaces (de rápida caducidad), maleables como objeto de apropiación y juego, donde el espectador –consumidor o destinatario–, ya es productor al mismo tiempo. El giro digital transforma las relaciones entre el objeto artístico y sus posibles experiencias, ya que este ámbito electrónico y su accesibilidad despliegan además una fuerte tendencia a la recombinación de lo existente y propensión al trabajo colaborativo –del que a su vez es fruto–.

Otra consecuencia más de esta omnipresencia tecnológica en el campo artístico –propagación extrapolable a cualquier otra actividad– es la pérdida del tradicional significado de conceptos valorativos como la originalidad y la autoría. Aunque en este sentido, ambos son de gran complejidad y de difícil descripción o acotamiento, resulta interesante comprobar cómo la idea de original se difumina al perder su *contrario*, como comenta Nilo Casares, ahora que ya no existe la copia<sup>16</sup>. Todos tenemos *originales* en nuestros ordenadores, y es tan original la imagen que tenemos en el ordenador propio como la que está en el ajeno, por lo que al no tener reverso al que cotejar(se) –y aunque como digo, este tema es largo y tendido–, originalidad y copia como hitos de validación artística o deslegitimación categórica se pierden para pasar a una total instauración de originales idénticos, múltiples. Del mismo modo, la idea de autoría, debido a la continua reapropiación y el trabajo colectivo “autorizado” por la tecnología, se desvirtúa en su sentido tradicional para trascender como término a otras actualizaciones

y ampliaciones necesarias al tiempo que vivimos. Es decir, la concepción del objeto artístico como algo singular, único e irreplicable ya no tiene relevancia<sup>17</sup>.

Y de todos modos, acerca de este diálogo entre la máquina y el ser humano –que compone directamente su acuerdo artístico–, cabría averiguar si en realidad lo sabemos todo de ellas, si no las estamos utilizando simplemente por su consolidada eficacia, la misma que nos hace sus esclavos. ¿Las conocemos? ¿Las comprendemos? y ¿manejamos su lenguaje? Preguntas que ya Derrida se planteaba sobre sí, además de un diálogo máquina-hombre, hay algo que desconocemos de ella –función o mecanismo– que hace que la convirtamos en un dispositivo ficcional: “En ese secreto sin misterio reside frecuentemente nuestra dependencia respecto a muchos instrumentos de la tecnología moderna que sabemos utilizar, sabemos para qué sirven, sin saber qué sucede con ellos, en ellos, en su territorio; y esto debería hacernos pensar sobre nuestra relación con la técnica hoy, sobre la novedad histórica de esta experiencia”<sup>18</sup>.

#### HACIA UNA GRÁFICA ELECTRÓNICA

Estos cuestionamientos anteriores me sirven para iniciar una aproximación a la gráfica electrónica y las posibilidades que –ha brindado y– brinda actualmente la tecnología a este campo, es decir, comenzar por aquellos que se preocuparon de entender el funcionamiento de los artefactos y de enfrentar su lenguaje binario: los hackers. Pero no los hackers que hoy en día “tememos” –o nos hacen te-

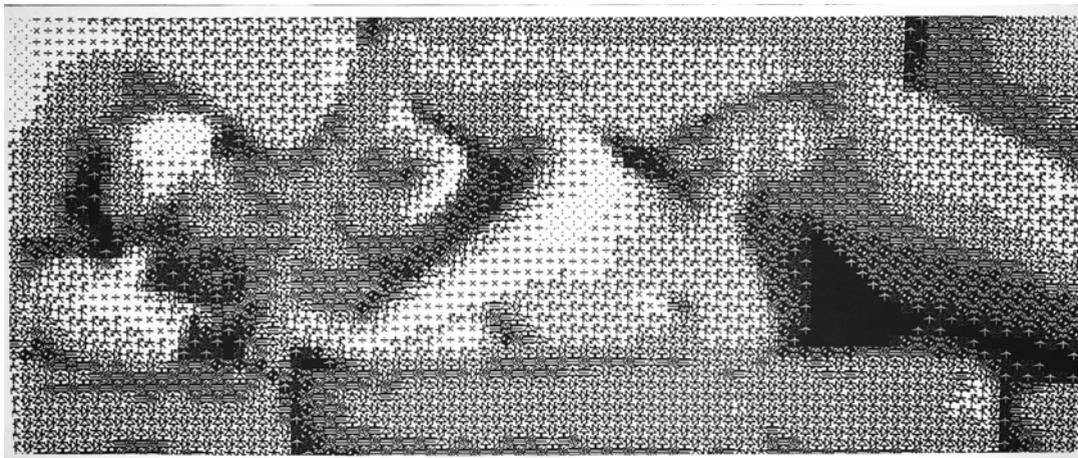
mer-, de carácter marcadamente ofensivo, sino los que, a partir de los años 50, lucharon por vislumbrar los comandos, las acciones y los logaritmos necesarios para que la máquina pudiera responder a nuestras necesidades. Estos primeros programadores lidiaban con registros nominales y asignaciones horarias para poder tener acceso al único ordenador que quizás había en la ciudad, mayormente dentro de las universidades. Elaboraban códigos y programas con las ya famosas tarjetas perforadas a la espera de que funcionaran según las intenciones y esperanzas depositadas. Este primer momento significó un continuo compartir todos los descubrimientos que progresivamente se producían, con la finalidad de que entre todos se pudiera avanzar más rápida y eficazmente en el lenguaje computacional<sup>19</sup>.

En la década de los 60, iniciaron los primeros dibujos por computadora cuando programadores, ingenieros y artistas empezaron a colaborar interdisciplinariamente a fin de elaborar programas traducibles a una representación gráfica por ordenador<sup>20</sup>. A partir de las primeras obras electrónicas de Ben Laposky y Herbert Franke<sup>21</sup> en los años 50, muchos otros precursores como Fieder Nake, Manfred Mohr o The Slade School continuarán con lo que irá conformando una brecha incipiente y pionera de arte digital, que dará forma a estas configuraciones electrónicas hasta principios de los años 80. *Gaussian-Quadratic* (1963) o *Vertical-Horizontal number three* (1964) de Michael Noll, son algunas de estas primeras experimentaciones adscritas a una gráfica muy elemental de figuras geométricas y reducción cromá-

tica. Atributos que se irán poco a poco complejizando, como el paisaje en línea de relieve *Domus 429* (1965) de Nel Libano, o los *Studies in perception* de Kenneth Knowlton y Leon Harmon iniciados en 1966, donde elaboran morfologías visuales en relieve simulando profundidad a partir de la acumulación de diferentes signos matemáticos, estructuras de repetición y diferentes permutaciones que seguían unos presupuestos artísticos o –al menos– formativos. Trabajos que, posteriormente, Knowlton seguiría con *Designs from an Explicit Pattern* (1970) o el proyecto *Mosaics* (1990-2004) en el que con las especificaciones anteriores generaba retratos de personajes destacados de la historia.

Y aunque la polivalencia de los ordenadores hizo inevitable –y necesaria– su expansión a otras disciplinas artísticas, en el campo gráfico muchos continuaron sus ensayos y tanteos durante los años 70, con piezas cada vez más conceptuales, orgánicas y cromáticamente más complejas<sup>22</sup>.

De este modo, las aportaciones hasta los años 80, aunque sintácticamente elementales, suponen un gran paso a nivel lingüístico y pragmático –rayos catódicos, imagen desplazada, aumentada, almacenada, etc. –. Aunque hay que entender que el foco central de dichos estudios respondía al desarrollo y aplicación de este nuevo lenguaje, por lo que realmente, de forma general había un desinterés por el objeto material resultante de estas experimentaciones. Esta mezcla de programas estético-matemáticos comprendía una ordenación estructuralista



1

1 *Studies in Perception Nº1* (1966) Leon Harmon y Ken Knowlton.

que atendía fundamentalmente a los procesos y al estudio de los problemas técnicos relativos a la utilización de los canales de comunicación, centrando su interés en la estructura de la información y su sistema de signos, y no tanto en lo que éstos significaban. De modo que la descuidada estética semántica se sustituyó por una proclamada estética exacta, en la que todos los valores podían ser fijados numéricamente, siendo las obras resultado de una transformación que un repertorio de instrucciones, primero, y procedimientos, después, habían realizado en su última fase de ejecución.

La situación actual se ha alejado bastante de aquella. No sólo nos distanciamos históricamente de las valoraciones puramente prácticas –no todo son unos y ceros–, hoy en día esta relación entre artistas, programadores e ingenieros, y a su vez la de éstos con la tecnología, se ha visto modificada y expandida, gracias a la creación de entornos e interfaces más intuitivas y amigables, aptas para mayor diversificación y cantidad de

usuarios. La gráfica electrónica puede elaborarse con y desde múltiples artefactos y *software* en continuo dinamismo y evolución, por lo que de manera muy general, podríamos concretarla como aquella que surge de la utilización de medios computacionales y electrónicos para ser procesada en pro de un resultado artístico (virtual o físico). De este modo, resulta indispensable la interrelación del *hardware*, esas partes tangibles del sistema informático –electrónicas, eléctricas, electromecánicas o mecánicas– internas o externas (periféricos) al ordenador, que permiten procesar datos de entrada y salida (*input/output*) desde o hacia el entorno físico, con el *software*, aquellos programas que traducen los diferentes sistemas entre sí –de análogo a matemático, de visual a logarítmico, etc.– proporcionando la interacción entre los componentes físicos y el resto de aplicaciones y una interfaz con el usuario. Así, para la creación, manipulación o generación gráfica se necesita de una parte sensible que sea capaz de incorporar información de o hacia el mundo físico, y otra



2

que traduzca esa información en “el lenguaje de la máquina” para que artificialmente podamos establecer el acto comunicativo que permita el producto final deseado.

Hasta el momento ha habido un gran desarrollo y experimentación con la creación y manipulación gráfica gracias a la mayor accesibilidad de los sistemas computacionales y de los editores de gráficos vectoriales o rasterizados (mapa de bits). Gran cantidad de artistas ha anexado el “mundo virtual” como parte y/o herramienta fundamental de su actividad artística y sus procesos creativos. Alba D’Urbano, Aziz+Cucher, Daniele Buetti, David LaChapelle o Sandra Sue, son ejemplos de diferentes utilidades de los medios computacionales para la elaboración y manipulación de sus imágenes: ambientes imposibles, collages

psicológicos, incorporaciones imposibles, objetos y formas animadas, impresiones sobre cualquier material, y una larga lista de imaginarios que las tecnologías permiten.

En este contexto, querría subrayar la serie *Retratos ficticios* (1992) de Keith Cottingham, quien a partir de la manipulación digital de representaciones realizadas originalmente en cera, consigue “imitar” y dotar de personalidad real a modelos que físicamente no existen. Ofrecer realidad negándola dos veces, un doble artificio que simula el mundo sensible al grado de sustituirlo. Una obra de grandes implicaciones en el avance del entendimiento de este lenguaje digital, que llega –a través de la ficción– a replicar la realidad de una manera más perfecta de la que conocemos, elaborada a través de un

2-3 Sin título, triple (1992) Serie Retratos ficticios de Keith Cottingham. Dibujos anatómicos, cera, pintura digital y montaje.

4 Cartel y flyers surgidos de la aplicación *Puddle Builder 03* (2011), para *The Puddle (Stall 6)* de Andreas Gysin y Sidi Vanetti

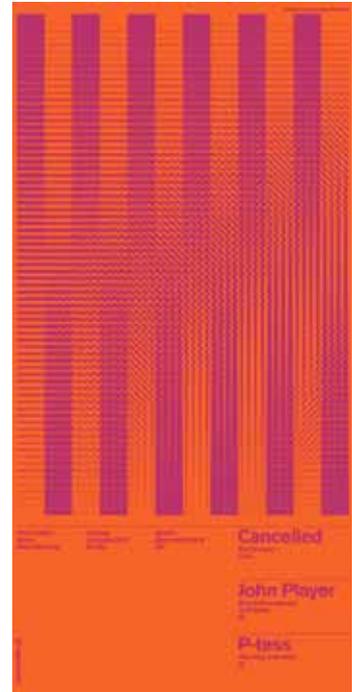
3



canon ideal capaz de configurar nuevas identidades a través de la manipulación gráfica. Una concepción paradigmática acerca de la perfección técnica que la digitalización puede alcanzar, que nos hace preguntarnos no sólo hasta dónde puede llegar, sino también si realmente ése es el camino que le espera. Temática que aún resuena como debate de vez en cuando.

Paralelamente, los lenguajes de programación han ido evolucionando hasta ser capaces de manejar diferentes tipos de datos, determinando ambientes en procesos generativos y autogenerativos que simulan gráficas con capacidades perceptivas, de comunicación, de razonamiento y de decisión. Gráfica generativa que, respondiendo a una serie de comandos, activados por diferentes acciones, en su proceso puede tener un final premeditado o imprevisto (según la estructura algorítmica y sus variables), respondiendo a patrones que pueden reiterarse o, azarosamente, transformarse eternamente en un todo cambiante, según sea su programación. Pueden ser completamente dirigidos a funcionar virtualmente o ser potencialmente exportables, como por ejemplo *Puddle Builder 03* (2011) de Andreas Gysin y Sidi Vanetti<sup>23</sup>, un programa creado con *Processing* –uno de estos lenguajes de programación– para diseñar posters y folletos, donde el usuario selecciona entre una serie de parámetros para que la gráfica se autogenera según nuestras directrices y modelos ya establecidos.

Otra muestra la tenemos en *Actelion Imagery* (2011), una aplicación creada por el estu-



4

dio berlinés *Onformative* –Julia Laub y Cedric Kiefer– para la compañía biofarmacéutica *Actelion*, con la cual pueden generar nuevas identidades animadas o estáticas (virtuales o imprimibles) para su marca comercial a partir de una serie de algoritmos elaborados en *Processing*.

Y si a este software, le agregamos hardware específico<sup>24</sup> que modifique los *input* u *output*, seleccionando la información de la entrada de datos o alterando su salida de la computadora, podemos asistir a una serie de representaciones gráficas interactivas donde dicho hardware interconecta el mundo físico con la vida interna de las computadoras. A este respecto, anotaré el proyecto *Fragments of RGB* (2010), también del estudio de diseño generativo *Onformative*, el cual explora la naturaleza de



la imagen digital, tanto en su construcción como en su interactividad. Los píxeles segmentados en colores luz (RGB) son asociados a la proximidad del espectador/usuario, a la cual reaccionan a través de un sensor de movimiento, disolviendo la imagen<sup>25</sup>. Aspecto que, según sus autores, intensifica y significa la percepción individual del punto de vista del observador con dicha imagen, lo que destruye el simulacro de realidad dispuesto tradicionalmente por una pantalla LED, transformándola con la interacción entre el ser humano y la máquina al experimentar con la ilusión percibida habitualmente y su confrontación con la alterada.

Otra iniciativa que muestra las posibilidades y aplicaciones gráficas de la combinación de dispositivos específicos con programación es *Scramble Suit – Face Tracking* (2011) de Kyle McDonald y Arturo Castro<sup>26</sup>, quienes exploran con herramientas basadas en el rastreo de movimientos faciales del usuario. Gracias a algoritmos de interpolación de color, dicha aplicación altera en tiempo real la cara filmada del espectador, sustituyéndola por otra, incluso desde fotografías. Por otro lado, hay que contemplar también el hecho de que las

oportunidades actuales de acceder a diferentes dispositivos y periféricos de variadas funciones y ejecuciones es enorme, lo que sumado a lo anterior, hace que se multipliquen las potencialidades gráficas, tanto cuantitativa como cualitativamente. Prueba de ello, lo podemos observar en un prototipo actual de Stephan Huber generado a partir de la herramienta *OpenSceneGraph* –iniciada en 1998 por Don Burns y Robert Osfield como desarrollador de escenarios gráficos– y el dispositivo de *Kinect*, el cual, al fin y al cabo responde a un artefacto que permite el escáner espacial de lo que tiene frente a él<sup>27</sup>. Esta mezcla entre hardware y software, aunque de forma incipiente, demuestra las monumentales capacidades que la tecnología brinda para ampliar el mundo gráfico –tal y como hasta ahora lo concebíamos– y la necesidad de nuestra indagación lingüística al respecto.

Para concluir, únicamente deseo anotar una serie de proyectos realizados a partir de esta combinación de la que hablaba, sólo que ahora, el hardware mismo puede ser administrado por otro dispositivo –como procesador/controlador– que puede programarse a su vez: la placa *Arduino*. Descrita por sus

5 *Fragments of RGB* (2010), instalación interactiva de Onformative.

creadores como una “plataforma de electrónica abierta para la creación de prototipos basada en software y hardware flexibles y fáciles de usar” fue concebida para “artistas, diseñadores, aficionados e interesados en crear entornos u objetos interactivos”<sup>28</sup>. Puede controlar todo tipo de dispositivos a través de sus pines de entrada y su microcontrolador programable con el lenguaje de programación y entorno de desarrollo libre y gratuito *Arduino* que puede además comunicar diferentes tipos de software –*Flash*, *Processing*, *MaxMPS*–. Es por lo anterior, que con la ayuda de este mecanismo, podremos elaborar lo que llamaremos “máquinas de dibujar”, prototipos de dispositivos que dan una vuelta de tuerca a lo que concebíamos como el *output* gráfico (físico) de un ordenador. En los proyectos siguientes, los dispositivos son creados, modificados o reciclados para elaborar diferentes funciones gráficas que previamente se han programado y que son capaces de autogenerarse según la voluntad del creador.

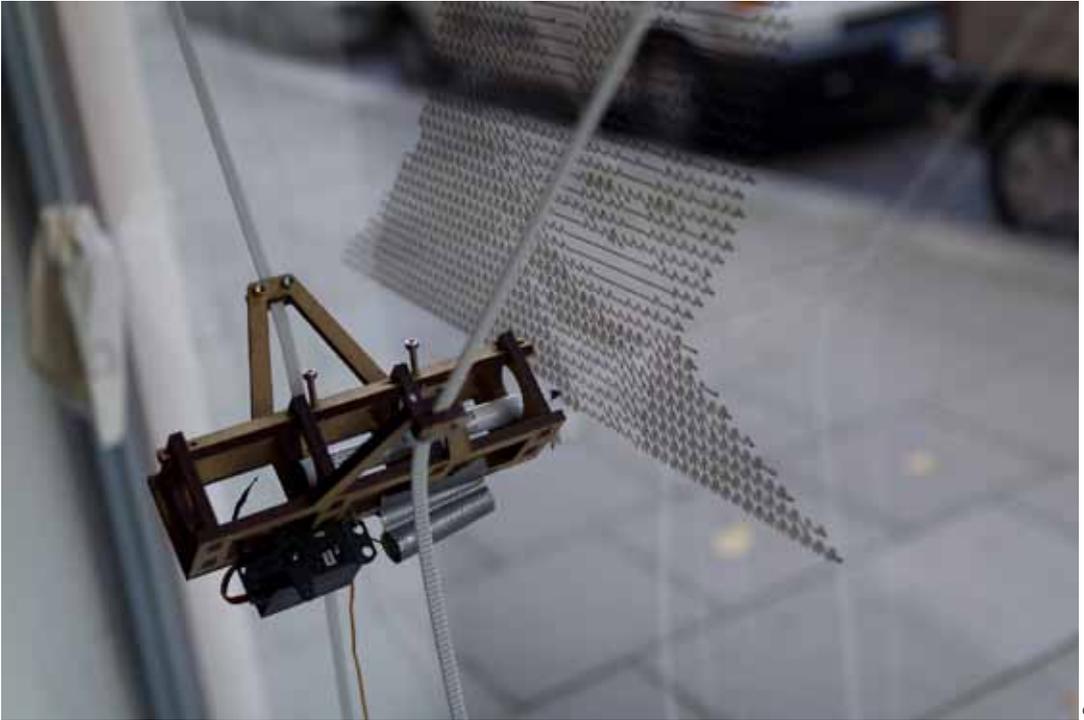
En *The simple act of making a mark* (2011) de Alan Rorie, la máquina intenta recrear y abstraer el proceso creativo del dibujo reconociendo patrones en aquello que observa a través de una cámara de alta definición<sup>29</sup>. De este modo, itera dichos modelos registrados –en este prototipo a partir de sal– trazándolos sobre aquellos observados y creando nuevos en generación autónoma, que proyectados en bucle, serán a su vez vueltos a codificar para ser dibujados de nuevo.

Otros dos proyectos similares entre sí son *Der Kritzler* (*Au-*

*tomatic scribbling machine*) (2011) de Alex Weber, y su precursor *Drawing Machine* (2010) de Harvey Moon<sup>30</sup>. Ambos se centran en mecanismos –con cuerdas, engranajes y motores– que acatan los comandos enviados por el ordenador para dibujar verticalmente sobre una superficie, lo que se diferencia entre ellos es el algoritmo que traduce la imagen digital (jpg) en coordenadas XY que hacen de la máquina una impresora vertical.

Otro tipo de máquina de impresión gráfica es *Perpetual Storytelling Apparatus* (2009) de Julius von Bismarck y Benjamin Maus<sup>31</sup>, un plotter reciclado que ha sido intervenido y programado para ilustrar indefinidamente la historia de un texto con dibujos de patentes. Según los creadores, sigue una serie de pasos: Primero, analiza una parte de texto de algún *best-seller* reciente que, mediante un algoritmo es filtrado –eliminando los conectores y términos sin conexión semántica con imágenes–, para dejar las palabras y combinaciones que en orden cronológico serán conectadas a una base de datos –*United States Patents and Trademark Office*– con los dibujos de 7 millones de patentes, que a su vez usan referencias de patentes anteriores. Por tanto, la máquina establece conexiones visuales con los estratos narrativos del texto analizado, y cuando concluye con dicho escrito, reinicia la actividad con uno nuevo.

También destaca *Work in progress* (2008) de Ole Kristensen<sup>32</sup>, elaborada a partir de un viejo plotter reciclado, modificado y programado para hacer garabatos aleatorios. Lo magnífico



de este artefacto no sólo es que ofrece piezas únicas e irrepetibles, sino que además pone un precio al papel en blanco inicial e incrementa el valor de la obra según el tiempo de ejecución (alrededor de 12 euros por hora de garabateo). Cuando concluye, fecha, firma y numera la obra. Cuestión que dispone los elementos esenciales de la actual crisis de conceptos artísticos recurrentes –como autor, unicidad, copia, reproducción, originalidad, estilo, etc.– para servirlos a través de una serie de algoritmos y un plotter alterado, haciendo temblar los tradicionales estatutos valorativos y legitimadores del mercado del arte y dinamizar las nuevas formas de entender y hacer gráfica.

Como hemos podido observar, hardware, software y el desarrollo de la programación orien-

tados hacia diferentes plataformas y lenguajes artísticos, por un lado, exploran las posibilidades de las gramáticas tecnológicas para brindar inmersión e interactividad a las obras, y por otro, ofrecen grandes expectativas respecto a la creación gráfica de un futuro cada vez más presente. Espero, con esta breve aproximación, haber dado cuenta tanto de aquellos escenarios que las máquinas están posibilitando, como de las manifestaciones gráficas que diferentes creativos están generando en la actualidad, en muchas ocasiones casi como forma de vida. Claro está, con una impresión latente en cada pieza: la de saber de aquello con los que nos enfrentamos/vivimos, de ser conscientes de la utilización tecnológica que hacemos para la comprensión de un mundo cada vez más tec-

6 *Der Kritzer (Automatic scribbling machine)* [2011] de Alex Weber

7 *Work in progress* [2008] de Ole Kristensen



7

nológico –y una tecnología cada vez más “sensible”–.

Los límites son progresivamente más difíciles de acotar, por lo que será urgente en un futuro no muy lejano comprender ese lenguaje tan ajeno para muchos –y cercano para todos– así como indagar aquello que las máquinas son capaces de ejecutar. Ya sea que la evolución gráfica esté encima o debajo del len-

guaje binario, éste servirá de instrumento productor y global distribuidor, convirtiéndose en el primer espectador-usuario-generador gráfico, por lo que debemos asumirlo como constante invitado de honor en nuestra cotidianidad.

1 Ubicuidad entendida a partir del concepto de Mark Weiser, quien en 1991 publicó "The computer for the twenty-first century". En dicho artículo, Weiser desarrolló la idea de las tecnologías ubicuas, aquellas que "conviven" con las personas en el mundo físico. A diferencia de las tradicionales computadoras, a las que el ser humano ha de acostumbrarse e introducirse, los objetos "informatizados" serán cada vez más inseparables de nuestro ambiente "real", se cohesionarán con él, formando parte del mismo, existiendo en cualquier lugar. Dicha teoría, propuesta en la revista *Scientific American* en 1991, fue descartada por Xerox (empresa para la que Weiser trabajaba) por el costo y la tecnología de la época. Sin embargo, hoy en día podemos ver las increíbles consecuencias de su desarrollo. Puede consultarse el escrito de Weiser en la dirección electrónica <http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/SciAmDraft3.html>, originalmente publicado en la revista mencionada, en septiembre de 1991, pp. 94-100.

2 Peter Anders menciona en su investigación el concepto de cívrido (ciber+híbrido), como híbrido del mundo físico y del ciberespacio. Símbolos que son convenciones ficticias (virtuales) y reales (físicas) simultáneamente, entidades que percibimos tanto corpórea (plano físico) como mentalmente (plano virtual) que invitan constantemente a analizar y redefinir los objetos, su espacio, las disciplinas y nuestra manera de generar conocimiento. Su estudio puede consultarse en ANDERS, Peter; "The cybrid condition: implementing hybrids of electronic and physical space", en ASCOTT, Roy; *Reframing consciousness*, Portland: Intellect, 1999.

3 Es interesante consultar a este respecto, la ponencia de Peter Anders *Hacia una arquitectura de la mente* (título original: *Toward an architecture of mind*), en el Simposio CAiiA-STAR: "Extreme parameters. New dimensions of interactivity" (11-12 de julio de 2001). Dicho texto traducido al español puede consultarse en línea: <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/anders0302/anders0302.html>

4 Véase al respecto el interesante estudio de QUINTERO, Liliana; "Artefacto 01", en *Tekhné 1.0. Arte, pensamiento y tecnología*, México D.F.: Conaculta, 2004, pp. 15-22.

5 *Ibíd.*, p.17.

6 BARRETT, William; *La Ilusión de la técnica. La búsqueda de sentido dentro de una civilización tecnológica*, Santiago de Chile: Ed. Cuatro Vientos, 2001 (1ª ed. 1978), p.21.

7 *Ibíd.*

8 Véase HABERMAS, Jürgen; *Ciencia y técnica como ideología*, Madrid: Ed. Tecnos, 1986.

9 Es interesante importar aquí el concepto de Marcuse relacionado a la tecnologización de los procesos de producción, que reduce el esfuerzo físico del individuo para requerir uno mental, para experimentar con las posibilidades de las formas y la materia. Esta idea llevada a la actualidad multiplica exponencialmente esta dominación de lo que antes estaba apresado en la naturaleza. Véase MARCUSE, Herbert; *Un ensayo sobre la liberación*, México D.F.: Ed. Joaquín Mortiz, 1969, pp.30 y ss.

10 Recordemos que Heidegger expone: "En todas partes estamos encadenados a la técnica sin que nos podamos librar de ella, tanto si la afirmamos apasionadamente como si la negamos". En HEIDEGGER, Martin; *Conferencias y artículos*, Barcelona: Ediciones del Serbal, 1994, p. 9.

11 *Ibíd.*, p.10. Originalmente el autor utiliza la palabra alemana "Technik", que puede responder en su traducción tanto a "técnica" como a "tecnología", así que aunque su uso podría resultar indistinto, empleo el término "tecnología" para evidenciar su rescate actual.

12 *Ibíd.*, p.11.

13 Véase BREA, José Luis; "Nuevos soportes tecnológicos, nuevas formas artísticas (cuando las cosas devienen formas)", en *Tekhné 1.0. Arte, pensamiento y tecnología*, México D.F.: Conaculta, 2004, pp. 127-142.

14 Véase DOMINGUES, Diana; "Interfaces y vida en el ciberarte. Soñando el cuerpo en la era posbiológica: lo animal y

lo humano", en *Tekhné 1.0. Arte, pensamiento y tecnología*, México D.F.: Conaculta, 2004, pp. 37-68.

15 BREA, José Luis; Op. Cit., p.131.

16 Véase CASARES, Nilo; *Del Net.art al Web-art 2.0*, Valencia: Diputación de Valencia, 2009, p.15 y ss.

17 Véase SOLER, Ana; CASTRO, Kako; *Inter(medios) la matriz intangible*, Pontevedra: Universidad de Vigo, 2004, pp.32-35.

18 DERRIDA, Jacques; "El 'tratamiento' del texto", en *No escribo sin luz artificial*, Valladolid: Cuatro ediciones, 1999, p.5. Texto recogido a partir de la entrevista con Béatrice y Louis Seguin para *La quinzaine littéraire* en agosto de 1996. Derrida aborda aquí tanto el cambio de percepción de la experiencia como de los "lugares" paradójicos, que crean las máquinas, los cuales transitamos solo externamente manteniendo, en términos baudrillardianos, un distanciamiento. Puede consultarse esta entrevista en [http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/procesador\\_de\\_texto.htm](http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/procesador_de_texto.htm)

19 Esta primera actitud libre de comparar logros y avances entre programadores y desarrolladores se vería truncada aproximadamente en la década de los 80 cuando las grandes compañías iniciaron las restricciones a los usuarios (y pago de licencias) que beneficiaba a la industria de la comercialización del software. Opiniándose a esta visión restrictiva, Richard M. Stallman inició en 1983 el proyecto GNU para crear un sistema operativo totalmente libre, que se completaría en 1991 por Linus Torvalds con el núcleo Linux, formando lo que conocemos como GNU/Linux. Esta iniciativa de software libre ha ido progresivamente creciendo hacia otras consideraciones como la cultura libre, el hardware libre, conceptos como el código abierto, etc., que suponen, de forma resumida, la total libertad de uso, modificación, distribución y mejora de los trabajos u obras, siempre que se respete al autor y se compartan los trabajos derivados.

20 Múltiples fueron los antecedentes que fueron consecuentemente construyendo estas relaciones arte-ciencia-tecnología,

desde el arte cinético de Naum Gabo o Moholy-Nagy y, posteriormente, con Tinguely, las cortas animaciones abstractas de Oskar Fischinger o Mary Ellen Bute, el desarrollo de la cibernética por Norbert Wiener o Gordon Pask, y un largo etcétera, que a mediados de los años 60 generaría proyectos interdisciplinarios tan interesantes como, por ejemplo, los de Experiments in Art and Technology (EAT) de Robert Rauschenberg, John Cage, David Tudor o Yvonne Rainer, entre otros.

21 Ben Laposky realizó lo que llamaría *Oscillons* o *Electronic Abstractions* (1953) a partir de combinaciones de formas de ondas electrónicas dispuestas en un osciloscopio de rayos catódicos y todo fotografiado. Franke, de forma similar, realizó sus *Lighthforms* (1953). De este último, se pueden revisar sus textos en los que interrelaciona gráfica y computación: FRANKE, Herbert W.; "The New Visual Age: The Influence of Computer Graphics on Art and Society", en *Leonardo*, San Francisco: The International Society for the Arts, Sciences and Technology, Vol. 18, No. 2, 1985, pp. 105-107, también disponible en la dirección electrónica: <http://digitalartmuseum.org/essays/franke01.htm>; así como FRANKE, Herbert W.; "The Expanding Medium: The Future of Computer Art", en *Leonardo*, San Francisco: The International Society for the Arts, Sciences and Technology, Vol.20, No.4, 1987, pp.335-338, disponible en línea en la dirección electrónica <http://digitalartmuseum.org/essays/franke02.htm>.

22 Por ejemplo, en la escultura podríamos observar obras como *Kybernetic sculpture* [1968] de Wen-Ying Tsai, o las gráficas cibernético-lumínicas de J. Mott-Smith. En el campo gráfico las investigaciones continuarán también de la mano del Computer Technique Group (CTG), Norton Starr, Robert Mallary, Aldo Giorgini, Aaron Marcus, entre otros. La mayoría de estos autores y sus intervenciones se encuentran recogidos en la publicación de Ruth Leavitt, *Artist and computer*, Nueva York: Harmony Books, 1976; disponible en línea en la dirección electrónica: <http://www.atariarchives.org/artist/>

23 Algunas imágenes y videos del *Puddle Builder 03*, así como las especificaciones técnicas, pueden consultarse en línea en <http://www.creativeapplications.net/processing/puddle-builder-03-processing/>, así como también en [http://www.ertdfgcvb.com/p2/puddle\\_builder\\_03](http://www.ertdfgcvb.com/p2/puddle_builder_03)

24 Existen numerosos dispositivos de registro de datos y programables para diferentes funciones: sensores y sistemas de captura de movimiento, de reconocimiento de voz, de gestos, sistemas hápticos, rastreo ocular, infrarrojos, electromagnéticos, etc.,

25 Para más información acerca de *Fragments of RGB*, con vídeos y captura de imágenes, consultar la dirección en línea <http://www.creativeapplications.net/processing/fragments-of-rgb-processing/>

26 Más especificaciones de *Scramble Suit*, sus evoluciones y sus diferentes aplicaciones en la dirección <http://www.creativeapplications.net/openframeworks/scramble-suit-face-tracking-openframeworks/>

27 Para conocer más respecto a estas nuevas aplicaciones del *Openscenegraph* consúltese la dirección electrónica <http://www.creativeapplications.net/c/openscenegraph-and-cefix-c-ipad/>; para revisar los orígenes e históricos del programa se puede acudir a <http://www.openscenegraph.org/projects/osg>

28 Información extraída de la página web (en su traducción al español) del mismo proyecto *Arduino*: <http://www.arduino.cc/es/>. A la realización de este hardware flexible han contribuido multitud de profesionales, aunque el equipo principal está compuesto por Massimo Banzi, David Cuartielles, Tom Igoe, Gianluca Martino, y David Mellis. Si acudimos a su página web, podremos consultar la historia del dispositivo, sus aplicaciones, etc. Podremos además consultar las diferentes clases de placa *Arduino* que existen, con modificaciones y actualizaciones diversas según sean las funciones que necesitemos que cubra para nuestro proyecto.

29 Para mayor información respecto de la máquina *The simple act of Making a mark*, puede acudir a <http://www.creativeapplications.net/processing/the-simple-act-of-making-a-mark-processing-arduino/>, o también a <http://www.almostscientific.com/project/the-simple-act-of-making-a-mark-2011/>

30 Respecto a *Der Kritzler (Automatic scribbling machine)* puede consultarse la dirección electrónica <http://tinkerlog.com/2011/09/02/der-kritzler/>; el proyecto *Drawing Machine* posee vídeos y capturas en la dirección <http://www.creativeapplications.net/maxmsp/drawing-machine-maxmsp-processing>. He de anotar que ambos prototipos provienen en su ejecución de otras creaciones anteriores como *The Muralizer* (2009) de Josh Myer o *Drawbot* (2008) de AS220 Labs.

31 Para más información, acudir a <http://www.creativeapplications.net/objects/perpetual-storytelling-apparatus-objects>

32 De *Work in Progress* puede revisarse más información en línea desde la dirección electrónica <http://www.creativeapplications.net/processing/work-in-progress-processing/> o desde la misma página de su autor: <http://3xw.ole.kristensen.name/works/work-in-progress/>



**textos**

La Gráfica Múltiple en la cultura de la copia  
Una aproximación fenomenológica  
Hortensia Mínguez García

## textos

### La Gráfica Múltiple en la cultura de la copia Una aproximación fenomenológica

Hortensia Mínguez García

#### INTRODUCCIÓN

Desde finales del siglo XIX, la gráfica múltiple ha venido esbozando un creciente acercamiento sincrético con técnicas, procedimientos, métodos, medios y estéticas consideradas por nuestros ancestros no vernáculos a la gráfica seriada. De hecho, ahora más que nunca, lejos de preponderar y ensalzar el refinamiento técnico así como constreñirnos a prácticas como la construcción de obra exclusivamente bidimensional, física, editable o enmarcable, muchos artistas contemporáneos han convergido en el deseo de hibridar este arte con otro tipo de medios hacia cotas escultóricas e incluso inmateriales. Una tendencia indagativa que, a su vez, algunos creativos han orientado hacia la investigación interdisciplinar con otros campos de conocimiento en busca de nuevas soluciones creativas que no sólo relativicen los viejos preceptos disciplinares y costumbristas de la gráfica tradicional, sino que nos ayuden a resignificar la pa-

radigmática relación existente entre lo único y lo múltiple<sup>1</sup>.

Si bien es cierto que no podemos negar la coexistencia de esta tendencia indagativa con la de otros círculos de creativos, (por ejemplo, artistas que aunque lo nieguen, se comportan como fundamentalistas técnicos y/o tecnológicos o que simplemente, trabajan en base a un esquema tradicionalista), el interés generalizado por conceptualizar lo múltiple, nos ha llevado a hablar de si realmente estamos ante una "gráfica expandida"<sup>2</sup>, una gráfica que se ramifica y crece sin límites aparentes, o si por el contrario, deberíamos hablar en término implusivos.<sup>3</sup>

Independientemente de cómo podría describirse con mayor o menor "acierto" hacia dónde se dirige el campo de la gráfica múltiple – si es que se dirige hacia a algún lado –, aquello que podemos anotar fácilmente respecto a los dos últimos siglos, es la existencia de un profundo cambio de actitud por

parte de los creativos. Pensemos si no, en la gran variedad de aportaciones de algunos artistas, quienes con gran espíritu autónomo, iniciaron prácticas como la autoedición y la creación de gráfica efímera, afísica, inusual, virtual, interactiva, conceptual e incluso no comercializable. En fin, aportes que han hecho posible la incorporación de nuevos valores de apreciación, captación, categorización y conceptualización del grabado tradicional, y que finalmente nos han llevado a considerar como válida la misma premisa a la que ya llegó Arthur Danto: “de que cualquier cosa podía ser una obra de arte [...] [ya que] aquello que la convertía en una obra de arte no tenía relación alguna con su aspecto físico, sino con cómo era mirada, con cómo era pensada.”<sup>4</sup> Una fórmula que por fin parecemos aceptar para con la gráfica múltiple en sintonía con la sinergia del arte contemporáneo.<sup>5</sup>

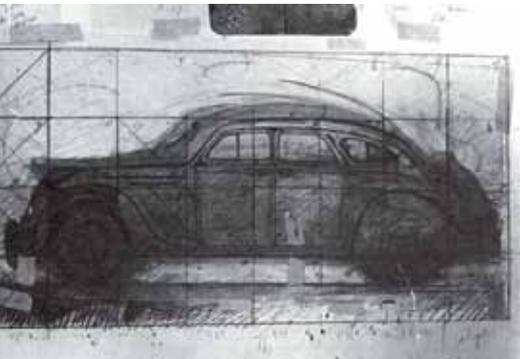
En afán de exponer historiográficamente el funcionamiento holográfico de dicho cambio de actitud por parte de los artistas durante el pasado y presente siglo, y a la par, evidenciar las múltiples formas de creación híbridas acontecidas gracias a la apertura de los artistas por una gráfica claramente interdisciplinar, en el año 2008, iniciamos un proyecto de investigación titulado: *Gráfica contemporánea seriable: del grabado matérico al electrográfico*.<sup>6</sup>

El principal objetivo que acometió dicha investigación fue el de realizar una revisión historiográfica sobre la constante construcción, legitimación, transformación y finalmente deconstrucción de nuestros pro-

pios valores y criterios respecto a qué es la gráfica múltiple y hacia dónde está dirigiéndose. Un objetivo que inevitablemente nos llevó a plantearnos varias preguntas de investigación, tales como: ¿Cuándo y bajo qué contexto se inicia un verdadero movimiento colegiado para romper con el concepto clásico de la gráfica múltiple como medio de reproducción de aire disciplinario y subsidiario de la pintura u otras artes? En segundo lugar, ¿cuáles han sido los apriorismos que han ultrajado a la gráfica múltiple a nivel epistemológico como campo de creación y generación de conocimiento? Y por ende, ¿cuáles son sus paradigmas básicos? Y, por último, ¿cuál es el estado actual de la gráfica contemporánea desde el concepto de lo múltiple? Interrogantes que a lo largo de estas páginas intentaremos contestar de la manera más breve posible.

#### HACIA UNA GRÁFICA PROPOSITIVA

Para poder responder a la pregunta – ¿cuándo y bajo qué contexto se inicia un verdadero movimiento colegiado para romper con el concepto clásico de la gráfica múltiple? – debemos remontarnos a las postrimerías del s. XIX, principios del XX; justo en el momento en el que algunos artistas, principalmente grabadores y pintores, vieron las infinitas posibilidades creativas de los medios y las técnicas clásicas propias del arte múltiple, y decidieron liderar una posición ideológica que otorgase valor a la experimentación, y sobre todo, a consolidar el área y desligarla completamente del llamado grabado de reproducción.



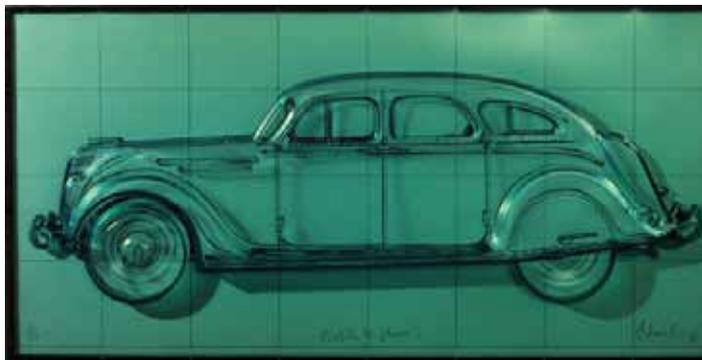
Durante esta primera época de apertura, por ejemplo, la *Société des Aquafortistes Français* (1862-1867) y otra serie de *Amateurs etching societies*, introdujeron sustanciales cambios en la visión que se tenía acerca del arte de la estampación y del estatus artístico del impresor. Una sociedad de artistas que estableció una clara distinción entre el grabador profesional, todavía el anclado a la perfección técnica, y la figura del *painter-gravure*, como aquél creador que, alejado de los gustos oficiales, actuaba en “[...] un intento ilusorio de romper unilateralmente con el mundo capitalista y burgués y, al mismo tiempo, como confirmación del principio de “la producción por la producción.”<sup>7</sup>

Es más, nos encontramos en plena época del triunfo de la representación del tiempo fugitivo. Un tipo de representación que la fotografía podía ofrecernos congelando un instante pero que, majestuosamente las técnicas gráficas en particular, podían superar gracias a la particularidad de permitir el registro del proceso de la creación. En dicho sentido, las *Pruebas de Estado* (P/E) –por tratarse del mayor de los registros del proceso creativos de una matriz– y, las *Pruebas Únicas de Artistas* (P.U.A.)

cobraron especial importancia simbólica e incluso cierto estatus fetichista. Asimismo, en contraposición al perfeccionismo técnico como vía de reproducción fidedigna, tomaron prioridad las técnicas del atrapado, la *poupée* o el monotipo, así como la experimentación con diferentes tintas y papeles en cada prueba o la iluminación a mano de las estampas con tinta china o acuarela. De manera que, el oficio de estampar pasó a ser un arte en el que ahora el impresor o artista, sentía la necesidad de imprimir sus matrices desde un concepto mucho más experimental.<sup>8</sup>

A esta época de apertura, le seguirá una de reflexión por parte de la sociedad artística, especialmente a colación de la “Exposición Internacional de las Artes y las técnicas en la vida moderna” (conocida más bien como la “Exposición Internacional del 37”)<sup>9</sup> ya que dentro de este evento comenzó a debatirse en torno a la problemática de que como algunos procedimientos mecánicos y fotomecánicos ligados a la reproducción de la imagen posibilitaban grandes ediciones de obra impresa a gran escala, ¿cómo iban a controlarse las prácticas fraudulentas? Es más, ¿cómo iban

1 Claes Oldenburg, *Profile Airflow*, (1969), © Gemini G.E.L. y Oldenburg.



a frenar la pérdida de confiabilidad en el mercado de lo múltiple? O, ¿qué valor y qué tan auténtica podría considerarse la reproducción de una imagen realizada mediante procesos fotomecánicos, pero firmada a mano por el propio artista? ¿Podría considerarse en estos casos también como obra gráfica original?

Como deducirán, este tipo de interrogantes evidenció la urgencia de establecer un consenso sobre qué era un múltiple original en afinidad a su contexto, así como la de iniciar un marco legislativo y un código ético relativas a estas prácticas para, con ello, insuflar de nuevo confiabilidad al mercado de lo múltiple.

Curiosamente, una de las ideas principales sostenidas durante aquellos años, fue la mantener un firme apoyo a la figura del artista en cuanto hacedor-creador de lo auténtico y, por ende, de lo original en oposición a lo mecánico. De este modo, comenzó por definirse qué características o condiciones debía tener una estampa para poder ser considerada "original". Lo que en cierto modo, llevaría a nuestros ancestros a englobar, inicialmente, a todo procedimiento mecánico a lo inauténtico, ya

que el artista no tenía contacto directo con la obra en términos físicos. Como presupondrán, una idea insostenible en nuestros tiempos.

A partir de ese momento, las posibles disyuntivas, grietas o inconformidades dadas a posteriori por artistas o críticos de arte, las encontramos relatadas en actas de congresos, libros colectivos, artículos y ensayos de opinión. Medios perfectos con los que se fueron perfilando cada vez mejor dichas delimitaciones a un contexto cíclicamente cambiante. Ejemplo de ello, son las actas del *Congreso Internacional de Artistas de Viena*<sup>10</sup> celebrado en septiembre de 1960, donde se acuerda que para que una obra gráfica fuese original, la plancha debía haber sido ejecutada por el mismo artista (en su totalidad), pudiéndose en el caso de la estampación de la misma, delegarse a un profesional bajo su dirección.

Obviamente, desde finales de los años cincuenta y con mayor énfasis en los sesenta, la eclosión por lo experimental nos condujo a adentrarnos en un estado de constante revisión conceptual acerca de estos temas. En especial, ateniéndonos al hecho de que en los años sesenta,

lo múltiple cobró un interés y una aceptación especial para la sociedad en general; en cierto modo, por tratarse de un momento histórico ligado al impulso tecnológico y a la cultura de masas, y por otra parte, gracias a la renovación plástica liderada por algunos artistas de la talla de Jasper Johns, Rauschenberg, Edward Kienholz, Oldenburg, Richard Smith o Roy Lichtenstein, entre otros, quienes apoyados incondicionalmente por algunas empresas editoras o workshops como Gemini Gel, Alecto, etc.<sup>11</sup>, abrieron nuevas vías de experimentación en torno a los procesos creativos del arte múltiple. Especialmente, en relación al uso de materiales inusuales para el área, como resinas, láminas de plomo o papeles hechos a mano como soportes, etc., hasta la creación de obra de gran formato o de acabado tridimensional.

Del mismo modo, nos encontramos en una época en la que además, algunas prácticas apropiacionistas propias del pop art (que como sabrán se sirvió en muchas ocasiones de la gráfica impresa como uno de los medios más idóneos para la difusión de sus ideales) abrió las puertas a un debate teórico conceptual, sin precedentes. Aparecen, por ejemplo, varios artículos en el boletín neoyorkino *Print Collector's Newsletters* en los que comienza a soslayarse que aquello que anteriormente se definía como original en torno a la práctica artística no podía reducirse al supuesto de que el artista fuera quien diera origen a la totalidad de la idea así como a darle fisicalidad con sus propias manos a la obra en sí. Asimismo, comienza a estimarse que lo múltiple

ya no sólo se reducía al campo del grabado, la litografía, la xilografía, etc., mientras que, a la par, se introduce el concepto de multi-original en contraposición a la idea de obra gráfica editada como copias de un único original o matriz.

Artículos como los de la autoría de Richard Field<sup>12</sup> dan fe de ello, quien a colación de estas ideas tomó como caso de estudio la obra de "Flowers" de Andy Warhol; obra que como bien sabrán, Warhol elaboró a partir de una fotografía de Patricia Caulfield publicada en 1964 en una revista de botánica.

Field, finalmente nos lleva de la mano hacia la conclusión de que para considerar a una obra como original, no debíamos partir del hecho de que el artista hubiera sido partícipe como único autor a lo largo de todo el proceso de creación, desde su origen hasta el final. La aceptación de Field hacia lo original, precisamente toma como eje axiológico la idea de que la autenticidad que el artista confina a una obra de arte emerge de la particularidad de su propio *proceso* creativo ya que, el artista es el *motor* y el porqué de los resultados, desde la ideación o apropiación de las imágenes al origen de los medios, métodos o procedimientos que pudiera elegir, hasta la finalidad a la que destina una obra. Factores que, evidentemente, son los que determinan la pregnancia de una obra de arte y la latente huella del característico lenguaje de su creador y sus propias circunstancias. En dicho sentido, ni una serigrafía de Warhol es menos original por el simple hecho de tratarse de una obra seriada<sup>13</sup>, como tampoco lo es menos,



2

2 Andy Warhol, *Ten-Foot Flowers*, [1967], 305 x 305 cm.

porque su autor iniciara su proceso creativo con la apropiación de la imagen de otro artista.

Concluidos los setenta, con publicaciones y aperturas como las de Clare Romano, John Ross o Riva Castleman, los años ochenta y noventa, se tornarían más bien en una época de reflexión y afianzamiento en donde el interés general pareció centrarse más en publicar códigos éticos<sup>14</sup>, o dicho de otro modo, documentos que ofreciesen –tanto a artistas, como editores, impresores, coleccionistas o compradores– una guía de corte pedagógico y moral sobre qué era una obra gráfica y cómo debería regularse una edición en el mercado del arte para su venta.

Posteriormente, durante el transcurso de los noventa, se dio paso a una serie de eventos centrados en redefinir qué es

la gráfica múltiple y por ende, qué tecnologías podrían aceptarse bajo dicha definición, aún a pesar de ser mecánicas o digitales. Por ejemplo, gracias a acontecimientos tales como el *III Congreso de Venecia* en 1991 se aceptaron como prácticas artísticas: la fotocopia, el reporte fotográfico, el grabado fotoquímico, la película *lith* y la manipulación de las imágenes realizadas a partir del ordenador, es decir la gráfica digital. Posteriormente, en 1996 el *Conseil québécois de l'estampe* reafirmaría dicha propuesta, aceptando además a la impresión *offset*, basándose en las justificaciones promulgadas en los II y III *Symposiums internationaux d'offset d'art*, celebrados respectivamente en 1991 y 1993.<sup>15</sup>

La siguiente pregunta a formularnos sería la siguiente, ¿por qué durante casi ciento

cincuenta años tuvimos que someternos a tantos debates y concilios? ¿Se imaginan a los pintores reuniéndose cada "x" años para aceptar el uso de la técnica del *collage*, debatiendo acerca de si el simple hecho de pegar un trozo de periódico sobre un lienzo haría que la obra perdiera valor monetario porque el periódico no lo había pintado expresamente el artista?

#### MITOS, RITOS Y HERENCIAS

La mayoría de los problemas relativos al campo de la gráfica múltiple, provienen de una clara desconfianza hacia la relación arte-múltiple tal y como habíamos apuntado anteriormente. No obstante, ello se debe al escaso esfuerzo por ahondar en lo múltiple desde un punto de vista teórico-filosófico. Piénsese si no, en el escueto acervo bibliográfico que todavía a día de hoy existe al respecto si excluyésemos la desbordante cantidad de manuales o libros dedicados a difundir cuestiones puramente técnicas o históricas.

A excepción de algunos ensayos y aportes teóricos de la mano de Máxime Lalanne, Seymour Haden, William Hayter, Michel Melot, Fritz Eichenberg o William Ivins, por nombrar algunos de los más destacados, no será hasta 1998 con la publicación de Martínez Moro, "Un ensayo sobre grabado a principios del siglo XXI"<sup>16</sup>, cuando realmente podemos hablar de nueva generación de conocimiento, ya que este autor comienza a teorizar sobre los procesos innatos a la praxis de la gráfica múltiple, su poética y estética, así como a describir cuál podríamos considerar la base axiológica de este arte.

Las aportaciones de Martínez Moro son múltiples, así que nos centraremos únicamente en identificar algunas de las problemáticas que Moro anotó a finales del pasado siglo en cuanto a la dificultad que siempre ha tenido la gráfica múltiple por sobresalir en el mercado a diferencia de otras artes como la pintura, la escultura, etc.

Para ello, Martínez Moro centra su discurso en la idea de la condición mítica del grabado<sup>17</sup> anotando lo siguiente: "*La condición mítica del grabado en el panorama artístico de fin de siglo, se configura a partir de tres hechos principales. En primer lugar, viene dada por un desconocimiento generalizado de cuál es el estado actual en la creación gráfica, toda vez que ésta no forma parte de los grandes circuitos de exposiciones y publicaciones sobre arte contemporáneo. Tal desconexión produce un estado de opinión hipotecado por ideas heredadas de épocas pretéritas. En segundo lugar, el oscuro laberinto de términos técnicos con el que tradicionalmente se han recreado el grabador y el connoisseur, ha favorecido una idea de dificultad y de dura especialización en torno a este arte. La indefinición misma de sus términos más genéricos y extendidos como "grabado" u "obra gráfica", dan la sensación de ocultar tras ellos una realidad inaccesible a los no iniciados. Por último, el mito del grabado se levanta sobre los fundamentos de su propia génesis, esto es, la de permitir la reproducción de una obra original o, en otros términos, la de plantear su mostración múltiple. Esto último atenta directamente contra uno de los pilares más sólidos de la cultura occidental, cual es la sacraliza-*

*ción de la obra única y de sus rituales de presentación.*"<sup>18</sup>

Estos puntos anotados por Martínez Moro nos llevaron a plantearnos la necesidad de explorar dos caminos. Por un lado, intentar establecer un estado del arte (o de la cuestión) del campo de la gráfica múltiple (tema que abordaremos un poco más adelante) y por otra, reflexionar acerca de cuáles son los apriorismos básicos que rigen el "mito del grabado".

Respecto al tema de los apriorismos, creemos interesante anotar que frente al mercado del arte e incluso, frente a la sociedad en general, el campo de la gráfica múltiple sigue arrastrando la herencia de dos supuestos equívocos muy simples: por un lado, que lo único es mejor que la copia y por otro, que la mediación tecnológica y la planificación de un proceso – a veces, excesivamente ligado a lo técnico –, coacciona la espontaneidad creativa del artista.

Como bien sabemos, la gráfica múltiple ha centrado su base ontológica en torno a conceptos como: original, matriz, huella, copia, múltiple o reproductibilidad, por nombrar algunos de los más importantes.

El problema que se nos plantea en relación a dichos conceptos es que seguimos arraigados a la base de algunos de los planteamientos filosóficos más antiguos –dicho de paso, fuertemente afincados en nuestra cultura occidental– y que a veces, no nos dejan avanzar en la legitimación de nuevos postulados, ideas y enfoques contemporáneos en afinidad con la praxis actual de la gráfica múltiple.

Por ejemplo, para las teorías platónicas y Kantianas, es decir, para la estética clásica<sup>19</sup>, e incluso para Benjamin<sup>20</sup>, "la verdadera experiencia estética se produce a partir del original"<sup>21</sup>. En dicho sentido, el problema fundamental que ha tenido la gráfica múltiple para posicionarse como arte en el mercado de valores culturales y ante el mercado del arte en general respecto a otros medios como la pintura o la escultura, es que cuando ésta se analiza como "producto", se la valora más desde su relación lógica como medio de reproducción – es decir, como productora de copias –, que como medio artístico en sí con sus heteróclitas posibilidades estéticas, sociales, culturales o conceptuales.

Hoy en día, aceptamos que un multioriginal tiene un valor económico menor que el de una pieza única de la cual no existe edición; pero ello no implica que tengamos que dejar que se infravalore su valor estético. Por ejemplo, imaginemos que poseemos con gran admiración un dibujo original (al cual le otorgaremos un valor económico y uno estético determinado), y que posteriormente descubrimos que no se trata de una pieza única, sino de una litografía de la cual existe una edición con otros veintinueve ejemplares. Obviamente, podríamos aceptar que el valor económico de la pieza disminuiría en el mercado del arte, pero ¿por qué deberíamos pensar que la pieza ha perdido valor estético? ¿Acaso, ha dejado de tener la "capacidad" de transmitirnos la misma experiencia estética? ¿O es que al disminuir su valor económico se ve afectada nuestra "capacidad" para valorarla estéticamente

con el mismo entusiasmo que teníamos cuando creíamos que era una pieza única?

Esta serie de preguntas nos llevan hacia la identificación de un axioma muy simple: la inevitable admiración que el hombre occidental tiene ante los productos únicos en detrimento de lo múltiple. Una admiración, si cabe, antropológicamente arraigada a nuestra idea de propiedad en analogía con sentimientos y convenciones como "poder" o "dominio"<sup>22</sup> y que Warhol supo explotar como nadie con la creación de la caja *Brillo*.

Por otra parte, otros comentarios en detrimento de la copia que ha sufrido el campo de la gráfica múltiple son que, con el acto de reproducir una matriz, o ésta iba desgastándose/deformándose con el uso, y por tanto, las copias tiradas evidenciaban y constataban la pérdida de calidad<sup>23</sup>; o todo lo contrario, que como ahora, a colación del ferviente desarrollo digital y tecnológico, podemos hiperreproducir fidedignamente cualquier objeto o imagen (tanto en términos cuantitativos como cualitativos) sin lejanía alguna con el original, ¿cómo podemos contraponer valores entre las copias y el original, o las copias entre sí, si prácticamente son idénticas formalmente? A lo cual añadiríamos, ¿acaso nuestra sociedad que cada día más y más se sustenta y crece gracias a la cultura de copia no otorga más valor a las copias que a los originales? Pensemos si no en ejemplos muy llanos como el valor mercantil y simbólico que la cultura pop puede otorgarle a un objeto producido en masa por el simple hecho de que haya estado en contacto con un ar-



3

tista, o el valor que nosotros mismos le otorgamos a nuestro coche, a nuestra ropa, etc. aún a sabiendas de las miles de copias idénticas que existen.

En definitiva, partiendo de que lo múltiple es un constructo sociohistórico y por ende a nivel axiológico puede cambiar – tal y como hemos venido viendo –, en base a cómo hoy nos relacionamos ante lo múltiple como individuos y a la par seres sociales, podremos presuponer que en la actualidad no sólo la experiencia aurática es independiente de lo original, sino que además, dicha experiencia está más ligada a las cualidades cualitativas que los sujetos atribuyen a las cosas (formales, estéticas, pregnancia contextual histórico-simbólica, etc.) que a la cualidad cuantitativa de la cosa en sí; es decir, ya sea que hablemos de objeto único o

3 Andy Warhol, *Brillo Box* (Soap Pads), (1964) Serigrafía sobre cubo de contrachapado.

de un objeto producido a pequeña o a gran escala.

Otro de los temas que han desdoblado durante siglos al arte múltiple, tachándolo incluso de menor, es su ineludible relación con la técnica. El tronco común de esta idea se fundamenta en el apriorismo de que una pieza de arte posee más valor si el artista estuvo en contacto físico (directo) con ella durante su proceso de ejecución ya que la huella directa del cuerpo o de la mano del artista, impregna a la obra de su espontaneidad, de la soltura y genialidad de su trazo así como de su fresca identidad.

Este es un tema, que Martínez Moro ya expuso en relación a los mitos del grabado, justo cuando anotaba que la complejidad técnica de algunos procedimientos y procesos creativos de la gráfica parecían sustraer del artista "movilidad, inmediatez y espontaneidad"<sup>24</sup> Es decir, que según algunas ideas pretéritas, el valor artístico de una xilografía sería menor a la de una tinta china, ya que los procesos técnicos y procedimentales de la primera coaccionan o frenan al proceso creativo del artista con tanta planificación, previsión y ensimismamiento técnico.

La pregunta sería, ¿deberíamos seguir perdiendo el tiempo creyendo estos argumentos? Por supuesto que no. En realidad, si lo hiciéramos, cualquier arte en el que la acción humana fuese mediada por la tecnología, tendría que considerarse "menor" y en dicho sentido, o nos ponemos a pintar con las manos de ahora en adelante o aceptamos que toda gráfica digital está en la misma escala de valores que el resto de formas artísticas.

En resumen, una pequeña revisión sobre la relación original-copia nos ayuda a visualizar que para abordar el estudio de la gráfica múltiple contemporánea, más bien deberíamos olvidarnos de los apriorismos conceptuales y filosóficos heredados y distinguir con claridad que para el hacedor de este arte, existe una gran diferencia entre el valor de una obra en el mercado y el valor estético que lo múltiple (conceptual o procedimentalmente) posibilita cuando toma conciencia como arte en sí mismo y no como medio de reproducción.

GRÁFICA PROACTIVA: DEL ELOGIO DE LA MATERIA A LA GRÁFICA INTANGIBLE

La última de las interrogantes que acometeremos será la de ¿cuál es el estado actual de la gráfica contemporánea desde el concepto de lo múltiple? Dada la amplitud de esta pregunta, lo que hicimos fue llevar a cabo una revisión historiográfica sobre cuáles han sido los diferentes procesos creativos interdisciplinarios entre la gráfica seriada y reproducible y otros campos artísticos como la pintura, la escultura, la instalación, el performance, la animación, etc., generando con ello, formas de expresión híbridas acordes con el espíritu experimental y antitaxonómico del artista gráfico actual.

Para ello, iniciamos nuestra búsqueda tomando como eje indagativo el tránsito de lo material a lo intangible, en cuanto a la construcción de nuevos procesos creativos técnico-conceptuales desde principios del s. XX hasta el presente, centrándonos especialmente en las siguientes



4

preguntas: ¿Cuál es el estado actual de la gráfica contemporánea múltiple a nivel hispanoamericano si tomáramos como estudio de caso la evolución del elogio de la materia a la inmaterialidad del objeto? Y en relación a dichas prácticas, ¿qué tanto se ha teorizado o gestado nuevos vocablos para denominar dichas prácticas?, ¿y qué tan popularizados, asimilados y comprendidos están por la población actual?

En términos metodológicos, para poder primeramente identificar dichas prácticas tomamos la decisión de aplicar dos esquemas de recolección de datos. Por un lado, remitimos un cuestionario que combinaba preguntas abiertas y cerradas, y que en términos generales tenía como objetivo retroalimentar a las preguntas de investigación anteriormente anotadas; y por otro lado, realizar una serie de visitas a diferentes centros, talleres, escuelas, universidades, etc. para dialogar directamente con alumnos, artistas, investigadores, especialistas y docentes dedicados al arte gráfico o a su enseñanza con la finalidad

de ver *in situ* qué formatos, técnicas, conceptos, etc. inusuales estaban utilizando.<sup>25</sup>

Después de llevar a cabo un extenso análisis de la información recabada llegamos a la conclusión de que todos los artistas hacían uso de terminologías no estimadas teóricamente por las publicaciones de la época pero que había una falta de consenso considerable hacia las mismas.

Las vertientes que a continuación se anotan, dibujaban una especie de plantel que viene a describir cuáles están siendo las nuevas vías de creación en la gráfica contemporánea múltiple, entre ellas: el grabado matérico, la gráfica escultórica, la electrográfica, la gráfica comestible, la de acción o la sonora, por nombrar algunas de las más importantes.

Por ejemplo, el grabado matérico, sin dudas el término más popularizado a nivel hispanoamericano, alude a obras seriales e imprimibles en soportes bidimensionales fundamentadas en el elogio de la materia y por ende, de lo háptico, lo volu-

4 Felipe Cagliero, *Hayter n° 9*, de la Serie *Hayter*, *Roll-up*.



5

5 Thomas Kilpper, "State of Control", (2009) Tallado de suelo, linóleo, Ministerio de Seguridad del Estado de GDR. A la izquierda, vista de fachada del edificio con instalación de impresión del suelo. © Fotografía: Neuer Berliner Kunstverein/Jens Ziehe.



métrico y el relieve a través de la conjugación intradisciplinar técnico/procedimental/estética del collage, la pintura, el dibujo y el grabado. Sirva como referencia, obras relativas a las técnicas del metal-print, el cello-cut, el collagraph o el carborundum.

Por otra parte, hallamos la gráfica escultórica, con obras seriables e imprimibles objetuales o espacios fundamentados en el elogio del volumen y lo gráfico a través de la conjugación interdisciplinar de la escultura, el dibujo, el grabado, la arquitectura y/o la instalación. Área amplísima que abarcaría tanto el campo del grabado por moldes, la gráfica objetual (grabar objetos o construirlos a partir de obra impresa), la instalación gráfica o el espacio intervenido gráficamente. Claros exponentes al respecto podrían ser: las arenografías de José Fuentes, la gráfica objetual de Betsabée Romero con sus neumáticos tallados, a los edificios intervenidos de Thomas Kilpper.

En cuanto a la electrográfica, digamos que ésta engloba toda aquella producción artística que

contemple, para su realización, el uso –total o parcial– de tecnologías o sistemas electrónicos o electromecánicos: fotocopias, faxes, ordenadores, videos y, en general, de sistemas digitales de generación, manipulación, impresión o reproducción de imágenes (*plotters*, impresoras, cámaras fotográficas electrónicas, etc.), sistemas multimedia, así como aquellos sistemas de transferencia que transforman las imágenes realizadas mediante los procedimientos y las tecnologías citadas. Una descripción, muy amplia que acogería prácticas tan variables y heteróclitas como el copy-art, el fax art, la gráfica digital impresa, el grabado animado y la gráfica electrónica (ya sea por software o por hardware). Por ejemplo, la aplicación de la placa del Arduino para la creación de gráfica.

En resumen, categorías ampliables – según fueran incorporándose diferentes maneras de concebir, proceder y construir gráfica múltiple –, pero que en definitiva, denotan que estamos frente a un campo realmente fructífero, heterogéneo y con-



trovertido en el que muchos artistas trabajan con gran polivalencia creativa hacia una programática cada vez más desdibujada, plural y mestiza.

Si bien, con esta investigación entendimos que la mayoría de los artistas interesados en lo múltiple experimentan en sus talleres con formatos, herramientas, soportes, técnicas, teorías o medios no vernáculos a la gráfica tradicional; mientras otros pocos, intentan desempolvar ideas, apriorismos y conceptos, analizando el campo de lo múltiple de una manera más introspectiva, no podemos negar la coexistencia de la praxis y el mercado de una gráfica más tradicional. Lo cual nos lleva a la necesidad de entender que la gráfica múltiple en la actualidad, se encuentra en un momento histórico muy particular en el que el perfil del artista

actual –así como el interesado en la gráfica– “es un individuo que, biológica y mentalmente, participa de ambas culturas –la madura y la emergente– y que, por lo tanto, puede comportarse culturalmente hablando como un ser moderno o antiguo, pero en ambos casos, un ser contemporáneo.”<sup>26</sup>

#### CONCLUSIONES

Como colofón, nos gustaría añadir que a colación de esta serie de indagaciones hemos podido incurrir en varias premisas básicas.

En primer lugar, en atención a un análisis fenomenológico, incurrimos que una obra gráfica múltiple podrá considerarse como tal, cuando el artista confina el deseo conceptual de que lo sea, independientemente del

6 Betsabéé Romero, *Piel de azúcar*. Estampación de neumático sobre azúcar.

resultado. Parámetro que facilita la inclusión de prácticas como la creación colaborativa, la posibilidad de negar la edición/seriación, la trasgresión de la obra a lo tridimensional o inmaterial, etc. Y por supuesto, la valorización de lo conceptual, lo estético, el proceso creativo en detrimento de los valores económicos, auráticos o técnicos.

Por otra parte, anotamos que aunque durante muchos siglos la gráfica múltiple ha sido un campo relativamente lento, bajo términos de expansión e innovación conceptual, su actual potencial reside, – entre otras muchas razones – en que es un campo que facilita la *transversalidad* con otros medios de comunicación y expresión, y que, a la par, crece exponencialmente en cuanto a que su base ontológica se vertebra al son de temas de tan importante relevancia en nuestros tiempos como el creciente valor que lo múltiple está alcanzando en pro de una cultura libre y ecuánime; una cultura de la copia.

Por último, nos gustaría concluir recordando el último de los temas que apuntamos en nuestra intervención y que suscitó en nosotros interesantes reflexiones gracias a las palabras que Ana Soler compartió posteriormente con los presentes durante el encuentro.

Al final, creemos que independientemente de cómo se haya venido desarrollando la gráfica múltiple en términos de apariencia a lo largo de los siglos, aquello que ontológicamente no ha variado, es precisamente la relación dialógica existente entre la matriz (único) y la copia: a nivel teórico-conceptual

respecto a su grado de *interdependencia axiológica* (como hemos visto, variable, según la base epistémica que se maneje en cada momento histórico); y a nivel “práctico”, una relación que no podría existir sin la idea de *contacto*. Es decir, para poder dar vida a un multioriginal, se requiere de la acción del artista (directa o indirecta) quien, a modo de agente transductor, convierte a un soporte o medio “x” en múltiple, poniéndolo física o virtualmente en contacto con una matriz, ya sea transfiriendo, imprimiendo, estampando o proyectando la matriz. Una idea muy básica que irremediable nos lleva a recordar lo que tantas y tantas veces se ha venido diciendo a sazón de las palabras del filósofo McLuhan “los medios no son neutros”<sup>27</sup>; y que por lo tanto, nos lleva a recordar que cualquier proceso de transferibilidad (de la matriz a lo múltiple), devendrá en una desviación idiomática de lo uno a lo otro.

7 Jesús Pastor, *Pensando en Leibniz n° 1* (2009), [125 x 400 cm.] Lambda, dibond y metacrilato, azul.



1 Una relación de conceptos que continuamente debemos revisar dada la controversia y situación paradójica que nosotros mismos generamos, pues mientras tendemos a jerarquizar lo único frente a la copia a colación de ciertos apriorismos de los cuales hablaremos más adelante, nos olvidamos de cómo es la sociedad en la que vivimos: una sociedad postmoderna, globalizada, tecnificada e informatizada que vive, se sustenta y comunica gracias a la cultura de la copia; es decir, una cultura en la que el valor de las cosas ya no reside en que sean únicos, en términos cuantitativos, sino en el valor cualitativos que el hombre confiere a las cosas independientemente de si sea un objeto múltiple o no.

2 El término de "gráfica expandida" fue popularizado por la mexicana Amor Muñoz, quien rescató la idea de Rosalind Krauss en relación al afamado artículo "La escultura en el campo expandido", publicado en la primavera de 1979 en la revista neoyorkina *October*, nº 8. Véase también KRAUSS, Rosalind; "Sculpture in the Expanded Field" en *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*, Cambridge: MIT Press, 1985. [Ed. cast.: "La escultura en el campo expandido", en *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, Madrid: Alianza, 1996.]

3 Relación metafórica realmente interesante debatida durante el Foro de Arte Múltiple celebrado en Estampa 2012, Madrid.

4 Danto en CAREY, John; ¿Para qué sirve el Arte? Barcelona: Debate, 2007. Trad. Teresa Arijón.

5 No tanto el mercado de la gráfica múltiple, pero sí los creativos.

6 Proyecto financiado por el Programa de mejoramiento de profesorado (PROMEP), México.

7 FISCHER, Ernst; *La necesidad del arte*. Barcelona: Ed. Península, 2001. P. 107.

8 El afán experimental de estas sociedades se extendería a lo largo del s. XX a manos de talleres como El Atelier 17 inaugurado en París (1927-1955) de la mano de William Hayter. Un Workshop abierto a todo aquél que deseara explo-

rar libremente las diferentes posibilidades creativas de cada uno de sistemas de estampación, es decir, un taller comunitario en el que no permitían secretismos técnicos, pues el objetivo era hallar nuevos caminos.

9 Dentro de este magnánimo evento celebrado entre el 25 de mayo y el 25 de noviembre de 1937, se congregaron a lo largo de 185 días, decenas de países para la celebración múltiples congresos. Entre éstos, el 6 de julio de 1937, se dio apertura al Congreso Internacional de Grabado bajo la presidencia del destacado editor y galerista parisino Sr. Marcel Guiot. En dicho congreso participaron la *Chambre Syndicale de l'Estampe, du Dessin et du Tableau* y el *Comité National de la Gravure Française*, además de otra serie de personalidades de la época que actuaban como delegados de diversos países. Esta especie de concilio, tuvo la finalidad de reflexionar en torno a la problemática del grabado en sintonía con el contexto dado en el que se encontraban, establecer un acuerdo sólido y delimitar con la mayor precisión posible una definición de grabado original a través de una redacción explicativa de los porqués de sus discernimientos y conclusiones.

10 Entre otras aportaciones importantes obtenidas durante este congreso, cabría anotar la estandarización del uso de siglas y tipos de numeración (como 1/30, I/III P/A, 1era P/E, etc.) así como, la asignación de los porcentajes correspondientes de una edición dependiendo del tipo de prueba (por ej. 10% P/A, etc.). Asimismo, se definió la figura y funciones del estampador - impresor; se diferenciaron las técnicas y métodos de la gráfica reproducible y, se habló firmemente del stencil como medio de expresión.

11 Entre otras, podríamos nombrar a la *Universal Limited Art Editions (ULAE)* en Islip, (Nueva York) creada en 1957 por Tatyana Grosman e inicialmente enfocada a la litografía hasta 1966; el *Tamarind Lithography Workshop, Inc. (TLW)* fundado en 1960 en Los Ángeles bajo el financiamiento de la *Fundación Ford* y, actualmente conocido como *Tamarind Institute* situado en *Albuquerque*, (Nuevo México)

tras afiliarse con la *Universidad de Nuevo México* en 1970; la *Factory Editions* en Nueva York, como estudio de *Andy Warhol* desde 1962; *Petersburg Press*, en Londres en 1968 y en Nueva York en 1972 dando continuidad a las publicaciones de *Ediciones Alecto (EA)* a principios de los sesenta; *Pace Editions Inc.* en Nueva York desde 1968; *Gemini G.E.L. (Graphic Editions Limited)* en los Ángeles, (California) desde 1966 y, por último, *Tyler Graphic Ltd.* en *Mount Kisco*, (Nueva York) desde 1974-75 hasta principios del 2000.

12 AUSTIN, G.; FIELD, R.; PROUTÉ, H.; WAYNE, J.; "On Originality", *Print Collector's Newsletters* 3, nº 2, (may-june, 1972), New York, pp. 25-29.

13 Otra autora, June Wayne introdujo la idea de ¿cómo podíamos seguir dudando de la originalidad de unos trillizos? O parafraseando a *Kako Castro* treinta años más tarde, ¿quién duda de la originalidad de un billete de 100 euros y exige la placa? Véase al respecto: WAYNE, J.; "On Originality", *Print Collector's Newsletters* 3, nº 2, (may-june, 1972), New York, pp. 25-29. Y CASTRO, K; *Mapas invisibles para una gráfica electrónica (de la huella incisa al grabado con luz)* Pontevedra: Universidad de Vigo, 2007.

14 Concretamente, en 1990 aparece *A Code of Ethics for the Original Print*, la primera publicación editada por el *Conseil Québécois de l'Estampe (CQE)* de Quebec en formato bilingüe de francés a inglés. Obra, en la que además de tratarse las normas de edición, *Richard Ste-Marie* y *Nicole Malenfant* abordan todo tipo de paradigmas en torno a la estampa original y el grabado contemporáneo en general.

15 Pero, ¿por qué se asumió que estas tecnologías eran afines al campo de la gráfica múltiple? Porque todas ellas compartían con el grabado y otros sistemas de estampación tradicionales, la paradigmática paradoja de lo único y lo múltiple. Una obra digital, por ejemplo, compartía la misma idea de multiplicación a partir de una única matriz, pues aunque ésta no fuera una placa sino un archivo grabado dentro de una computadora u otro dispositivo de almacenaje,

podemos reproducir la imagen con una edición limitada a diferentes soportes y, en consecuencia, incluso compartir el mismo sistema de numeración.

16 MARTÍNEZ MORO, Juan; *Un ensayo de grabado (A finales del siglo XX)* Santander: Ed. Creática, 1998.

17 Moro utiliza el término grabado de manera genérica para referirse a los diferentes métodos, procedimientos y técnicas del campo de la gráfica múltiple.

18 Op. cit., MARTÍNEZ, p. 17.

19 Durante el ciclo de ponencias de "Encuentros de Interacción Gráfica. Originalidad en la cultura de la copia", Kako Castro anotó ante la idea, revisar las influencias filosóficas de Santo Tomás de Aquino.

20 BENJAMÍN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Madrid: Taurus, *Discursos interrumpidos I*, 1982.

21 MARTÍN, Jesús Ángel; "Adiós al original. Ideas en defensa del valor estético de las reproducciones de arte valor estético de las reproducciones de arte" en Arteymercado.com, sección Artículos Arte, s.f. y s.p. Artículo en línea disponible desde la dirección: [http://www.arteymercado.com/adios\\_al\\_original.html](http://www.arteymercado.com/adios_al_original.html)

22 Culturas, como la asiática o la africana, no comparten el concepto europeo de propiedad. A diferencia de la visión occidental, la idea de que la tierra o las cosas que derivan de la misma pertenecen al hombre es un artificio que éste viene defendiendo ideológica, simbólica y jurídicamente para su propio interés y disfrute. En realidad, según la base ontológica de propiedad de estas culturas, la tierra no pertenece al hombre, sino al contrario y, por ende, no tiene sentido alguno idealizar lo único frente a la copia (o a la inversa) dado que la estructura en sí que regulaba lo único como objeto preciado deja de tener valor al no idealizarse por se como un objeto poseíble (aunque sí de uso).

23 Cuestión irónica ya que pareciera que la experiencia "aurática" fuera dependiente de lo original y por ende, cuanto más copia, peor, o cuanto más copia de un original más deteriorado, peor aún.

Situación que a veces se plantea totalmente a la inversa en caso de tratarse de gráfica digital. Imaginemos el típico caso hipotético de un iniciado en el coleccionismo de arte digital que prefiere comprar y disfrutar de una copia de la obra en formato impreso, en lugar de respetar la supuesta experiencia aurática de ver la obra en formato binario. Si realmente fuéramos fieles a la creencia de que lo único es mejor que la copia, ¿qué sentido tendría que este coleccionista comprase una impresión digital saciando así el deseo de ser propietario de la pieza físicamente, si la experiencia estética supuestamente pura a la que algunos aluden realmente sería la de contemplar dicha obra a través de medios periféricos digitales?

24 Véase, op. cit., MARTÍNEZ, § cap. I "El Mito".

25 Las entrevistas se llevaron a cabo en el año 2008, a diferentes personalidades representativas del mundo de la gráfica múltiple en las ciudades de Chihuahua, Guadalajara, México D.F. y Oaxaca: en la ciudad de Guadalajara a colación del Simposio de Gráfica Contemporánea; en la ciudad de México (D.F.), visitamos el Museo nacional de la estampa, (MUNAE), el Taller de Experimentación Gráfica, la Estación Indianilla, el Taller de la Gráfica Contemporánea: la Pezuña, además de dialogar con algunos artistas que laboran en la UNAM; y Oígame. En cuanto a Oaxaca, visitamos la galería Hecho en Oaxaca, el IAGO, el Taller Gráfica Actual, el Taller Centro de las Artes de San Agustín, Taller Artecocodrilo, y hablamos con los Editores de PLAN B y ASARO.

26 ALCALÁ, J. R. y ARIZA, J. (coords.); *Explorando el laberinto. Creación e investigación en torno a la gráfica digital a comienzos del siglo 21*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. Col. Caleidoscopio, 2004, p. 15.

27 Recomendamos la lectura de McLUHAN, Marshall; *The medium is the message*. New York: Ed. Signet, 1964; así como los artículos en línea: MCNEIL, Russell; "Is the Medium Still the Message?" *Great Books Exclusive*, Ed. Malaspina 2005. Consultable on line

desde: <http://russellmcneil.blogspot.com/2007/07/marshall-mcluhan-world-wide-web-prophet.html#lecture>; y MUGLIA, Andrés; "El medio no es neutro". Artículo publicado en *ForoAlfa* | 05/01/2009 | Comentarios sobre la problemática del medio en la construcción de la comunicación y la información. Consultable desde: <http://foroalfa.org/andres-gustavo-muglia>



**textos**  
La cultura de la copia  
José Andrés Santiago

## textos

### La cultura de la copia José Andrés Santiago

#### JAPÓN Y LA CULTURA DE COPIA

*"Ciertamente, la imitación (léase a Aristóteles) no es ajena a nuestra cultura, pero a pesar de la tensión entre antiguos y modernos, o por ello mismo, la idea de cambio y de originalidad han marcado nuestra Historia, mientras que el mundo japonés y el chino, han acentuado la imitación como cohesión y transmisión. Copiar es transformativo, un acto que se apoya en la noción de naturalidad implícita".<sup>1</sup>*

Desde hace décadas, la paulatina adopción por parte de la sociedad japonesa de multitud de elementos procedentes de diferentes países invita a pensar en una cultura global, y supone una progresiva dilución de la autonomía e identidad niponas dentro de un todo informe sin atributos culturales definitorios. Desde siempre, la naturaleza nipona ha albergado la capacidad para absorber aquellas manifestaciones que le interesan, transformándolas y adaptándolas, muchos antes

de la llegada de la civilización occidental o la hibridación con determinados elementos de la cultura norteamericana. "La japonesa es una cultura de adquisición más que de absorción. Japón es una nación insular atascada entre dos mundos, (...), que adquiere lo que desea (o lo que sabe que va a funcionar) y lo ubica, rechazando o ignorando gradualmente aquello que no le interesa"<sup>2</sup>. Más aún, cabe preguntarse hasta qué punto esa capacidad de polución no es una característica intrínsecamente japonesa. Al mismo tiempo, y a medida que Japón asimila nuevas formas y expresiones de otras naciones, también se intensifican los intentos internos por fortalecer y reivindicar el carácter genuino nipón. "Quizás debamos preguntarnos si un país como Japón tiene ahora algún sentido. ¿Cuál es el significado del término 'cultura japonesa'?"<sup>3</sup>.

Japón ya era una nación digna de ser considerada proto-capitalista a nivel económico y



1

1 Imagen nocturna de la Tokyo Tower.

comercial aún cuando socialmente presentaba una distribución más propia de un sistema feudal tradicional. Asimismo “la idea de que los japoneses eran posmodernos antes de que se acuñase el término ha estado flotando en el aire desde hace muchos años entre periodistas, investigadores y artistas, la mayoría de los cuales citan características similares: la amalgama de préstamos culturales globales (...), sin tener en cuenta ni los orígenes ni la autenticidad, su comodidad con las simulaciones y simulacros, su coexistencia, aparentemente sencilla y sin fisuras, con los utensilios de alta tecnología y las tradiciones y rituales antiguos, las fronteras difuminadas entre la alta y la baja cultura, entre el bien y el mal, entre uno mismo y la otredad, y su intensa cultura visual”<sup>4</sup>.

Los primeros debates acerca de la superación de la modernidad, así como de los discursos artísticos y culturales que de este movimiento se desprendían, se

remontan en Japón a los años de la I Guerra Mundial; “por entonces, el eclecticismo posmoderno ya estaba emergiendo”<sup>5</sup>. El intento por agradar al resto de las naciones del mundo, por adoptar y transformar los rasgos distintivos de las sociedades occidentales y, de manera especialmente significativa, la asimilación y revisión de la cultura popular estadounidense bajo un paradigma genuinamente nipón en las décadas posteriores al fin de la II Guerra Mundial, hacían de Japón un país posmoderno antes incluso de que la sociedad global tomase conciencia de este movimiento artístico y cultural de finales del siglo XX. “En otras palabras, Japón era posmoderno antes de que el posmodernismo estuviese de moda, fusionando elementos de otras culturas nacionales en un todo casi coherente. Tiene sentido: la historia de Japón está llena de ejemplos de inspiración extranjera y fusión cultural, desde sus caracteres *kanji* a sus fideos *ramen*”<sup>6</sup>.

La dilución de los límites preestablecidos y la reivindicación del pastiche - a todos los niveles culturales - son dos de las máximas que definen la condición posmoderna y que se hallan presentes en gran medida en la realidad japonesa contemporánea. "Estas características especiales, idiosincrasia del arte japonés, quizás deriven del estilo de vida multimodal de Japón"<sup>7</sup>. El propio concepto de *kawaii*, masivamente generalizado y de uso extensivo entre los diferentes estamentos de la sociedad japonesa, nace de esa reivindicación posmoderna, transformando completamente el sustrato original de un vocablo, y apropiándose para el mismo de los referentes visuales de muchas otras subculturas urbanas y diferentes manifestaciones simbólicas. Una voz de significado enigmático e impreciso, ciertamente polivalente, que carece de un trasfondo cultural sólido, sino construido sobre carcasas vacías y sombras de otras manifestaciones previas de las que se ha ido nutriendo.

Este proceder, arraigado en multitud de actitudes cotidianas del pueblo nipón, "subraya algunos aspectos, fuertemente diferenciales, como el gusto por la imitación frente al orgullo de la originalidad occidental, enfatizando el valor de la incorporación inherente a la imitación: hacer de uno algo, al tiempo que diluir el yo en la admiración"<sup>8</sup>. Su cultura pop ejemplifica magistralmente este proceder nipón, adoptando determinados lenguajes hasta el punto de hacerlos propios, genuinamente japoneses, pero bajo los cuales subyace un carácter universal.

#### EL LENGUAJE UNIVERSAL DEL CÓMIC MANGA

La cultura pop japonesa contemporánea no puede entenderse al margen de la cultura estadounidense del siglo XX. "Asiática en sus raíces pero occidental en su apariencia, la J-Pop encarna a los ojos de los jóvenes de diversas nacionalidades la modernidad y el estilo chic japonés. (...) Se trata de un estilo de vida que tiene mucho de occidental, pero que en Japón ha logrado mezclarse con elementos de la cultura tradicional nipona"<sup>9</sup>. Tomándolos como algo propio, los japoneses adoptaron con naturalidad muchos de los elementos fundamentales de la civilización norteamericana, pero transformándolos ligeramente a fin de adaptarlos a su particular hacer, uniendo de ese modo a un producto cultural típicamente americano, el característico toque japonés. "De entre todos lo extranjeros, los japoneses en particular, debido a los años de ocupación estadounidense, pueden sumergirse en décadas de iconografía pop americana para descifrar la psique de su anterior conquistador. Pero es precisamente el carácter radicalmente japonés del anime, el manga, y los iconos culturales lo que están buscando los fans y críticos norteamericanos, y no burdas copias de nuestros propios estilos estéticos"<sup>10</sup>.

Para muchos aficionados occidentales, en el corazón de esa enigmática cultura pop se sitúan el *manga* y el *anime* contemporáneos. Ambas manifestaciones son el mejor reflejo de la sustantividad dual del Japón actual, y uno de los pocos medios culturales capaces de au-



2

2 Portada de la revista semanal Shōnen Jump (2009).



3

3 Ilustración de Tetsuwan Atomu (El potente Átomo), más conocido en Occidente como Astroboy, probablemente el personaje más célebre de Osamu Tezuka. © Tezuka Productions

nar en un único producto ambas realidades. Tradición y modernidad se abrazan en estas singulares manifestaciones, que tienen sus orígenes en formas pictóricas tradicionales de la antigüedad nipona, pero que al mismo tiempo son reconocidas como el máximo exponente del imaginario pop japonés en todo el mundo, sin renunciar por ello a la atributos únicos que los definen.

Los jóvenes occidentales se interesan por la cultura pop y otras manifestaciones cotidianas que cualquier ciudadano japonés consideraría triviales. Para la mayoría de japoneses la multiplicación de estos *otakus* en las sociedades occidentales resulta incomprensible. No pueden entender cómo el cómic manga, un medio narrativo genuinamente nipón, deudor de su tradición histórica, codificado y plagado de signos a priori incomprensibles para el lector extranjero se ha expandido en las últimas décadas a nivel internacional. “Una historia plagada de codificadas actitudes japonesas hacia los extranjeros controla-

dores, resultado de yuxtaponer un mundo de denso realismo con personajes animados gráficamente”<sup>11</sup>.

La proximidad generacional y el carácter supranacional de estos aficionados, a pesar de sus diferencias culturales obvias, parecen confirmar esa tendencia hacia una dilución global. Sin embargo, cabe plantarse hasta qué punto esa capacidad de polución no es sino una característica intrínsecamente japonesa y que, en consecuencia, hace de la cultura pop nipona algo tan sugerente y atractivo para las nuevas generaciones occidentales.

Esta voluntad de construir narraciones universales y de trascender más allá de determinados localismos e iconografía nacional para alcanzar a un espectador global constituye la base del éxito de este tipo de manifestaciones entre los lectores adolescentes y jóvenes occidentales. A pesar de aludir a una realidad cultural aparentemente distante y no siempre comprensible, guardan a nivel

sustantivo más similitudes con ellos, que con las ficciones occidentales.

El valor comunicador de esta cultura no radica en sus referentes nacionales obvios, sino, precisamente, en su capacidad para transmitir una historia universal – aun cuando haya sido filtrada por un tamiz genuinamente japonés. El éxito de muchos productos japoneses radica, precisamente, en su capacidad para apelar a un público global, sin rasgos nacionales diferenciadores que los singularicen en exceso; pueden resultar ambiguamente internacionales a la par que atractivos para muchos consumidores, al tiempo que conservan un bagaje genuinamente japonés, enraizado en su tradición visual milenaria.

#### CAMALEÓNICA CULTURA POP O LA COPIA DE LA COPIA

*“La cultura Neo-asiática se ha empleado para posicionar a la gente de un nuevo modo: para imaginar nuevos tipos de personas. Últimamente el estilo Neo-asiático se ha preocupado en re-definir y re-inventar al individuo moderno”<sup>12</sup>.*

De un tiempo a esta parte, las nuevas generaciones de jóvenes nipones han estado reivindicando el papel de Japón como potencia cultural, y epicentro cultural de un nuevo desarrollo creativo, donde manga y anime – en tanto que máximos representantes de la cultura pop – establezcan nuevos puentes de pensamiento con las sociedades occidentales. Esta silenciosa colonización cultural se desvincula de cualquier referente de identidad nacional real. En

cierto modo, se puede afirmar que este nuevo *japonismo* está dirigido a un nivel generacional antes que a un nivel regional concreto<sup>13</sup>. “Esta generación tiene más en común con personas de la misma edad en otros países que con las generaciones precedentes dentro de su propia cultura”<sup>14</sup>. Así pues, la cultura pop japonesa es más cercana y accesible para los modernos fans occidentales que para los ciudadanos japoneses ajenos a este nuevo lenguaje.

La historia reciente de asimilación y exportación cultural japonesa se remonta a las últimas décadas del período Edo y a los años que siguieron a la Restauración de Meiji, cuando el archipiélago nipón entró en contacto con las grandes potencias occidentales. Las pinturas y xilografías ukiyo-e que llegaron a Europa fascinaron a los artistas de las vanguardias, provocando una revolución visual que, de otro modo, no habría tenido lugar en el arte de occidente. La importancia de la línea y el plano frente a la representación volumétrica tradicional de las escuelas europeas, y el uso sincero del color, transformaron las convenciones pictóricas imperantes hasta la fecha. Junto al Art Nouveau y el Art Decó, la animación estadounidense de Disney y Fleischer, y las tiras cómicas de los periódicos y revistas fueron los responsables del desarrollo de nuevos medios narrativos. A su vez, la cultura pop japonesa ha influenciado la moda y el diseño contemporáneos, tanto en la industria nipona como en el mercado global, perpetuando de este modo el ciclo de asimilación y reinterpretación cultural en Japón.



4

4 Takashi Murakami, *Tan Tan Bo Puking - a.k.a. Gero Tan* (2002). © Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co.

En Japón, históricamente, nunca se han establecido diferencias entre el Gran Arte y las artes aplicadas. Todas ellas tienen la consideración de oficios - y a la vez de artes - entre la sociedad nipona. Una vasija o una pieza de cerámica será tan valorada como la mejor de las pinturas si es obra de un maestro. "En las Bellas Artes de Japón hay gran vinculación técnica entre la pintura, escultura y artesanía, y no se distingue entre las bellas artes y las artes decorativas. Cualquier objeto estéticamente bello es una obra de arte"<sup>15</sup>. A raíz de una de las primeras exposiciones *Superflat* comisariadas por Takashi Murakami en Occidente (NY, verano del 2005) el escritor y analista Roland Kelts criticó la anárquica disposición de las piezas, por considerarlas aparentemente inconexas y que tan sólo acertaban a definir narraciones fugaces. Para este, la exposición en su conjunto se presentaba como una amalgama de elementos de estilo japonés, procedentes tanto de la alta como de la baja cultura, en-

tremezclados sin ton ni son. Sin embargo, la realidad japonesa habla de ese tipo de conexiones entre la alta y la baja cultura, entre la tradición ancestral y la modernidad, entre la rigidez social del entorno profesional y la catarsis festiva del *cosplay* y el karaoke. La propia dualidad existente entre *honne* (la faceta íntima y privada de cada persona) y *tatemae* (su actitud e imagen exterior) evidencia la naturaleza posmoderna de Japón.

Esta hibridación enraizada en el marco de la identidad cultural nipona, capaz de mirar hacia dentro, pero también hacia fuera. La cultura pop japonesa contemporánea no puede entenderse al margen de la cultura estadounidense del siglo XX. En contra de lo que pueda parecer, el estilo *Superflat* propugnado por Murakami no surge como una continuidad del pop americano de los años sesenta, sino como respuesta a este. A menudo, Murakami refleja en su obra la importancia de la Guerra del Pacífico en la psique japonesa,

así como la convivencia con la ideología capitalista norteamericana en las últimas décadas. El rol de Estados Unidos como colonizador cultural en siglo XX, la masiva exportación de la cultura popular americana a los países derrotados en la II Guerra Mundial, y la asimilación de este sustrato pop por parte de la sociedad nipona forma parte de la teoría *Superflat* defendida por el artista. "Pop es la cultura de los países que resultaron victoriosos de la II Guerra Mundial, mientras que entre las naciones derrotadas este concepto nunca se consolidó. De acuerdo con Murakami, los países que perdieron la guerra no tienen la capacidad necesaria para equiparar su desarrollo económico al de la época, y todo lo que producen tiene que ser a bajo coste. Murakami no trata de crear pop sino unas obras que nacen de

un entorno plano"<sup>16</sup>. Ahora Japón le devuelve a Occidente los resultados de esa metamorfosis con la esperanza de que ellos inicien una nueva revolución.

*"Japón ha tomado lo que ha querido de la cultura global, lo ha transformado con sombras y matices de su propia experiencia histórica, y lo ha devuelto al mundo bajo la forma de un estilo, ligeramente diferente, pero decididamente japonés. Desde las bombas atómicas de Japón a la zona cero estadounidense, las relaciones entre ambos países han culminado en el siglo XXI con un abrazo, un tanto incómodo, de sensibilidades aparentemente dispares"*<sup>17</sup>.



- 1 MALPARTIDA, Juan. "Cuerpo en Japonés"; en: *ABC Cultural*; Madrid: Diario ABC, sábado, 5 de febrero de 2011, pp.17.
- 2 KELTS, Roland. *Japanamerica: How Japanese Pop Culture has Invaded The U.S.* [Japanamérica: Cómo la Cultura Pop Japonesa ha invadido EEUU]. New York: Palgrave Macmillan, 2007 [Orig. 2006]. ISBN: 978-1-4039-8476-0; p.182.
- 3 The Japan Foundation [2005]. *Chikaku. Tiempo y memoria en Japón*. Vigo: MARCO [Museo de Arte Contemporánea de Vigo], 2005. ISBN: 84-934364-3-7; p. 15
- 4 KELTS, Roland; Op. cit., p.25.
- 5 UENO, Toshiya; en: McGRAY, Douglas; "Japan's gross national cool" [en línea]; *Foreign Policy*, Mayo-Junio 2002. [consulta: 05/12/2008]. URL: [http://www.douglasmcgray.com/grossnationalcool.pdf]; p. 48.
- 6 Ibid.
- 7 ITO, Toshiharu; "La cuarta dimensión de la percepción: Nuevas coordenadas para el arte japonés contemporáneo", en: *Chikaku. Tiempo y memoria en Japón*. p.24-25.
- 8 MALPARTIDA, Juan. Op. cit.
- 9 DAVALOVSKY, Csilla; "Los embajadores pop de Japón"; *EL PAÍS - Opinión*. La Cuarta Página. Sábado, 5 de Septiembre de 2009. p.27.
- 10 KELTS, Roland; Op. cit., p.22.
- 11 CAREY, Peter [2008]. Equivocado sobre Japón: El Viaje de un Padre y su Hijo. Barcelona: Random House Mondadori, 2008 [Orig. 2005]. ISBN: 978-84-397-2117-8; p. 39.
- 12 KINSELLA, Sharon [1999]. *Universal Orientalism for Future Global Citizens?* [en línea]. [s.l.]: [s.n.], 1999 [consulta: 17/06/2008]. URL: [http://www.kinsella-research.com/Universal.html].
- 13 Ibid.
- 14 GRASSMUCK, Volker [2000]. *Man, Nation & Machine: The Otaku Answer to Pressing Problems of the Media Society* [en línea]. Morrison, Tom [trad.]. Maastricht: Jan van Eijk Akademie, abril de 2000 [consulta: 05/02/2008]. URL: [http://waste.informatik.hu-berlin.de/Grassmuck/Texts/otaku00\_e.html].
- 15 UCHIDA, Keiichi; "Grabado budista en Japón"; *Budismo. Monjes, comerciantes y samuráis. 1.000 años de estampa japonesa*; Centro Cultural Conde Duque, Ayuntamiento de Madrid, Madrid; 2002. I.S.B.N.: 84-88006-87-X; p.36.
- 16 Museo Guggenheim Bilbao [en línea]. ©MURAKAMI. Bilbao: Museo Guggenheim, 2009 [consulta: 30/05/2009]. URL: [http://www.guggenheim-bilbao.es/microsites/murakami/].
- 17 KELTS, Roland; Op. cit., p.222.



**textos**  
Diálogos arte-ciencia  
Ana Soler

## textos

### Diálogos arte-ciencia

Ana Soler

Como artista plástica contemporánea sensible a la belleza y la estética, no sólo de las cosas, si no de la propia mirada, y al mismo tiempo como persona preocupada y atenta a la problemática y cuestiones eternas que afectan al ser humano en la sociedad actual, pienso que una de las principales funciones que deben tener los artistas hoy en día, es a hacer visible lo invisible, o dicho de otro modo, hacer sensible lo insensible. Lo evidente ya está ahí, mirándonos de frente sin pudor. ¿pero que hay detrás? ¿qué se vislumbra, qué se transparenta tras las fachadas? Como actitud vital, parto del interés y la curiosidad por todo lo que no se ve a simple vista.

Quizás el arte pueda responder en cierta medida a esta pregunta siendo el vehículo que canaliza el pensamiento y el conocimiento, constituyéndose en mirada visionaria que dialoga con la realidad aportando otros matices diferentes. O por el contrario, quizás, el arte, en vez

de responder preguntas, pueda y deba plantear al espectador, otras muchas. Como apunta Boltanski, quizás la clave es la combinación de ambas, "Artista es aquel que hace preguntas y provoca emociones". Cuestiones y emociones sobre uno mismo y lo que le rodea, pero también sobre la vida y su desaparición. En mi opinión, por una parte, el Arte debe conmover, para bien o para mal, tocarnos alguna fibra en nuestro interior; y por otra debe anticiparse, debe de hablar de lo no dicho o escrito. Así, y al igual que la ciencia, el arte siempre ha ido por delante de la sociedad.

Dicho esto, Ciencia y Arte a menudo a lo largo de la historia han estado en continuo diálogo, la comparación entre ambas es una confrontación recurrente, han estado siempre relacionadas, a veces por similitud pero también, a veces, ese vínculo se establece por completa oposición. Y hoy más que nunca, el arte dialoga con la ciencia en ese eterno noviazgo de amor y

odio, de comprensión e incompreensión, donde la técnica y tecnología juegan un papel fundamental.

Vamos a ver cómo los extremos siempre se tocan, y cómo tanto en arte y en ciencia, los fundamentalismos que a menudo restan más que suman, no nos ayudan nada en la comprensión del ser humano. Nada es lo que parece, y ninguna afirmación se puede defender con absoluta contundencia.

El artista y el investigador en ciencia, se cuestionan lo evidente para buscar más allá de la apariencia, e intentar aportar nuevas luces al discurso general del conocimiento de la humanidad. Esbozan preguntas y ofrecen, desde la individualidad, soluciones, matices, maneras novedosas de ver y enfrentarse a la problemática planteada, y por ende, a la realidad. quieren comunicar una realidad, su visión de la realidad para comprender y explicar la existencia. Y este hecho, es y ha sido intrínseco al ser humano desde tiempos inmemoriales..

Así, el acto de hacer arte, o pensar una fórmula matemática, es un hecho que no puede desligarse del propio ser humano y del acontecer de las sociedades; la forma, tal como determinó Darwin, no será independiente de su función. Y en el caso del arte, como en el de la ciencia, la filosofía o la religión, constituyen modos dinámicos de enfrentarse al mundo. El espíritu de búsqueda, la inquietud de indagación, acompaña siempre a la naturaleza del hombre, pero en el caso del artista y del investigador, es lo que le mueve y le da sentido a la vida. Es el motor

de primera especie que le empuja en el discurrir de su camino. Pero la chispa que enciende todo el proceso, que incendia, que abre una nueva vía en el camino, se genera en nuestro cerebro, en el mundo amorfo, inmaterial e infinito de las ideas.

De este modo, y como todos sabemos, el acto artístico entendido como un acto comunicativo, abre, por definición, una vía de comunicación y contacto entre dos mundos: por una parte el mundo de lo físico y por otra, el mundo de lo mental. Objeto y pensamiento al servicio de la transmisión de conocimiento. Es necesario materializar las ideas para poder comunicar a otros ese avance individual en el camino de la investigación-creación.

Creo positivamente que el conocimiento pertenece a la humanidad y nuestra aportación al mundo de las ideas, ya sea en arte y ciencia, es sólo una pequeña pieza en la gran cadena del conocimiento humano. Casi no entiendo el ego artístico, las esporas están en el aire y nuestra aportación o creación, si es que la hay, creo que debemos considerarla y juzgarla siempre desde la humildad. Nuestros antepasados y predecesores nos han dejado un legado, nosotros intentamos continuar en la construcción de ese gran atlas de conocimiento, y a su vez, esa herencia quedará de base para los que vengan. Todo es un ciclo, un bucle, una confrontación de fuerzas contrarias que empujan hacia delante, repetición y transformación.

Partimos de una mente infinita, construimos un objeto concreto que lanzamos a un espacio

infinito de receptores e interpretadores. Visible-invisible, finito-infinito, físico-psíquico; en particular lo que llamamos una obra de arte es el resultado de una acción cuya meta finita es provocar en alguien desarrollos infinitos. De dónde cabe deducir que el artista es un ser doble, pues combina las leyes y medios del mundo de la acción con miras a un efecto que es producir, lo que Valery, denomina "el gran universo de la resonancia sensible".<sup>1</sup>

Así, la transmisión de una idea, generada en ese extraño universo infinito gestor de pensamiento, sentimiento, conocimiento, que es el cerebro, pasa por la generación física de un "objeto", una obra de arte (escultura, video, libro, música), que pertenece al mundo material de las cosas finitas y limitadas. De buenas ideas e intenciones está el mundo lleno... pero a dónde van esas ideas sin el correcto proceso de materialización y los elementos de comunicación adecuados. Lo complicado es acertar en esa materialización de lo invisible a lo visible. Como dice Jean Clair, "la obra de arte posee ese valor de canje entre lo visible y lo invisible, entre el mito y la historia, entre el tiempo sacro y el día profano". La transposición o transferencias de contenido de una imagen mental a su correspondiente imagen física, hace que exista un importante cambio de dimensión y de naturaleza de la propia existencia, del mundo mental al mundo físico, de lo infinito a lo concreto, de lo imaginario a lo real, del poder al ser. Para bien o para mal, nunca una idea podrá ser igual que su producto y eso es algo que el artista tiene que asumir como un

hecho característico del propio acto artístico. Podrán parecerse, pero su propia naturaleza, los distancia en esencia. La correspondencia que se establece entre el pensamiento, la imagen mental y el producto en arte y ciencia, los interrelaciona irremediablemente. Sin embargo, lo imaginado y pensado en arte y ciencia, se comunican con su resultado, producto, objeto, de diferente manera según sean sus objetivos de generación y experimentación, sus metodologías de producción y expresión y sus resultados.

El hecho de comunicación entre estos dos mundos, lo mental y lo físico, en el ámbito de la creación/investigación en arte o ciencia, que es generada dentro de un cerebro infinito, y que pasa irremediablemente por la materialización de un objeto finito, vuelve al mundo de lo infinito cuando entra en contacto con sus posibles receptores e interpretaciones, produciendo así un bucle de conocimiento que se nos escapa a nuestra comprensión y análisis. A diferencia de la ciencia, la obra de arte participa en una forma de comunicación "intersubjetiva" donde la individualidad del creador y la del espectador ocupan una posición central.

De la comparación entre Arte y Ciencia, gracias a sus relaciones de oposición o similitud, se extraen evidencias que hablan de lo que constituye en esencia el ser humano, de su universo físico comprensible, pero también de lo no tangible, las preguntas y las emociones de las que hablaba Boltanski.

Así, la evolución y desarrollo de ambas actividades humanas no

son ni paralelas, ni lineales, se unen y separan en determinados momentos de la Historia, para contarnos de distinta manera la misma "historia", la historia del ser humano y de sus inquietudes. No son comparables en los mismos términos, quizás complementarias, pero es interesante observarlas como actividades comunes a la condición humana que desde su pequeña individualidad, avanza en esa cadena de conocimiento de la que antes hablábamos.

Podemos, con el objetivo de hacer esta reflexión pertinente, indagar en algunos de los procesos propios de cada actividad.

Si comenzamos por el final del proceso y reparamos en los resultados obtenidos por ciencia y arte, es evidente que ambas son diametralmente distintas. Sin embargo, hay varias características comunes aún dentro de esa oposición. Una es la disolución actual de las disciplinas específicas en aras de la consecución de objetivos. Los diferentes ámbitos de conocimiento se unen y complementan cuando son necesarios para que el producto-resultado sea más eficaz en la comunicación del mensaje. Es lo que denominamos creación o investigación en la frontera. Estos nuevos investigadores cruzan la frontera de las disciplinas científicas: los matemáticos estudian los sistemas biológicos, los físicos se interesan en problemas de neurofisiología; los neurofisiólogos se ponen al día en matemáticas. Pero no sólo se diluyen las fronteras internas de las especialidades de arte y ciencia, sino que la relación misma y dialogo entre arte y ciencia, entre el conocimiento intuitivo y el conocimiento cien-

tífico, cada vez es más habitual, más necesario y por ende, está más avalado como método de conocimiento válido para el avance del pensamiento y el saber humano. La conjunción de esas dos maneras de enfrentarse al mundo, concebidas como una unidad. La unión de los contrarios como transmisión de semejanzas inversas. Es interesante reflexionar sobre lo que acontece en esa frontera, en ese límite difuso, desconocido, blando, invisible a la insensibilidad de la percepción de más allá de lo evidente, que existe entre los modos de conocimiento intuitivo y racional.

Así, ateniéndonos a los resultados, ambas producciones humanas producen resultados, visibles, finitos, concretos, tangibles, partiendo de todo lo contrario. Por otro lado, arte y ciencia, aún produciendo resultados de naturaleza diferente, utilizan en la elaboración y para la consecución de esos objetivos, lenguajes específicos. "Cada forma de expresión artística entraña una traducción en un sistema de signos. La ciencia es otro sistema simbólico más que traduce la realidad en ese afán de comprensión de la complejidad y multipotria de la realidad circundante.

El lenguaje, además de distanciarnos cualitativamente del mundo animal, determinará la forma final de expresión de cada individuo, artista o científico. Como ya se sabe, arte y ciencia surgirán asociados al lenguaje cuando el hombre comienza el largo camino en su evolución prehistórica. Gracias a todo un complejo sistema de códigos (signos y símbolos) y sintaxis, el ser humano sienta las bases

de la civilización y la cultura, y hace que el conocimiento viaje en el espacio, en el tiempo, perpetuando los avances del mismo y propiciando ese bucle de conocimiento en incesante movimiento, del que hablábamos con anterioridad. El lenguaje nos permite introducir matices y especificidades en el modo que contamos la realidad, en la forma de transmitir hechos y de narrar lo que el arte evoca y lo que la ciencia demuestra. Nos permite expresar particularidades a la hora de viajar en la memoria particular y colectiva, personal y social del ser humano.

Los códigos y la sintaxis utilizados en el lenguaje del arte y de la ciencia son completamente diferentes, sin embargo el ser humano que lo emite y sus objetivos básicos, hacer visible lo invisible, son los mismos.

El arte explora y juega con la ambigüedad de los signos, con la polisemia de su mensaje tanto en la emisión como en la recepción infinita, con su condición de continuo cambio y redefinición de los límites; la ciencia es más concreta, tiende a ser más eficaz, más práctica, pertenece a un pensamiento conquistador, el lenguaje científico se señala por el afán de convencer. El término científico que tiende a la monosemia más estricta, autoriza únicamente su propio significado: es herramienta que abre una sola cerradura. Una medida más que una imagen. Tiende a cifrar lo real, no a evocar. Su naturaleza responde más a la exactitud numérica que a la poética lingüística.

El lenguaje en arte evoca ambigüedades y bebe de ello para

representar el mundo infinito de la imaginación; el lenguaje en ciencia no necesita de ningún agente externo, se basta a sí mismo de su lenguaje específico para comunicar al otro su mensaje. En arte, las experiencias propias, los recuerdos, ayudan a entender su complejidad. El arte no puede explicarse, se siente, te seduce, te llega o no, pero siempre puedes desde tu individualidad captar una parte. En ciencia, el mensaje no cabe a interpretaciones, se entiende o no se entiende, quizás sólo nos haría falta tiempo para llegar a su comprensión. En arte, ese tiempo no te va ayudar a descifrar el mensaje, porque simplemente no se puede explicar como el resto de realidad que nos rodea. El acto artístico es un acto binario entre dos mentes que no pueden ser demasiado diferentes. Seductor y seducido deben estar a la misma altura. Comprender la teoría de la relatividad es sólo cuestión de tiempo.

Todo es lo mismo y todo es diferente, por eso no existe una realidad única, ni blanco ni negro, sino una multiplicidad cambiante que ayuda a entender la complejidad del ser humano. La diferencia une igual que separa por oposición.

Si pensamos ahora sobre la naturaleza de lo que el arte y ciencia intenta traducir, explicar, transmitir, constatamos que es diferente. Quizás la ciencia intenta traducir la realidad de la manera más fiel posible, es decir de una manera objetiva y universal. Considera la "realidad" algo externo, se sale de la "realidad" para poderla analizar, desmenuzar y explicar. Se aleja de interferencias, casualidades,

pasiones humanas inexplicables, es limpia, fría, neutra. Pretende salirse de esa parte invisible del ser humano que es lo irracional, para no enfrentarse a lo que no puede explicar. Si no es imparcial no es seria, no es considerada como ciencia.

El arte por el contrario necesita mezclarse con esa parte irracional y subjetiva para ser considerada lo que es. Sus referentes son la combinación inexplicable de realidades interiores y realidades exteriores.

El arte comunica y la ciencia es necesario entenderla. Es lo que Wagensberg ha dado en llamar "El principio de comunicabilidad del arte frente al principio de inteligibilidad de la ciencia"<sup>2</sup>. El arte se comparte, sin más, la ciencia está en continuo diálogo y cuestionamiento para explicarse. Lo particular y subjetivo frente a lo universal y objetivo.

Sin embargo el genio, entendido como persona que realmente aporta algo en el avance del conocimiento, es decir la genialidad en arte y ciencia, termina por entenderse como ese ser visionario que descubre, crea, inventa, ordena de manera novedosa las realidades existentes. En definitiva, esa persona que hace visible lo invisible en

esa frontera difusa a partir del eterno diálogo entre el arte y la ciencia.

En física, la materia oscura, no se puede ver, pero se sabe que está ahí y es infinitamente superior en volumen e importancia a lo que nuestra percepción puede analizar. Quizás la clave de la vida está en lo que no vemos, que a menudo determina, por oposición, la realidad aparente. No podemos afirmar que lo que no vemos, no existe o es falso. Simplemente no tenemos capacidad para visualizarlo en nuestra mente finita.

Ese misterio, ese cuestionamiento a cerca de lo inteligible, incomprendible o in-visible, quizás nos pueda ayudar a asimilar la certeza de que el ser humano es limitado y que todo afirmación es relativa. Observar el mundo desde esa frontera entre lo visible y lo invisible, desde mi punto de vista, seguramente nos puede ayudar, como artistas y como personas, a seguir buscando, a seguir preguntándonos, en definitiva a seguir creciendo.

1 Valéry, Paul . Estudios filosóficos. (1993) A. Machado Libros.

2 WAGENSBERG, J.: Ideas sobre la complejidad del mundo (2003), Tusquets Editores,









Universidade de Vigo

UACJ | Universidade de Vigo  
Facultade de Ciencias  
Artísticas

multiple[x]  
digital & graphic art research \_network

dx5  
digital & graphic  
art\_research

