

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

**MEMORIAS E IMAGINARIOS LITERARIOS:
HOMENAJE GRAFICO A LAS PRODUCCION LITERARIA DE JORGE LUIS
BORGES**

LUISA MARIA RAMIREZ QUINTERO
1 088 309 305

**Proyecto de grado dirigido por:
Licenciado en Artes Plásticas Hernán Vallejo Sánchez.**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE BELLAS ARTES Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

JULIO DEL 2017

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	4
1. INTRODUCCIÓN	5
2. CAPITULO 1: EL LIBRO DE LOS SERES IMAGIMARIOS	6
2.1. ORIGEN	6
2.2. CONSTRUCCION DEL TEXTO	6
2.3. ALGUNOS PERSONAJES	8
2.3.1. LA ANFISBENA	8
2.3.2. UN ANIMAL SOÑADO POR KAFKA	9
2.3.3. ANIMALES ESFERICOS	9
2.3.4. ARPÍAS	10
2.3.5. EL AVE FENIX	11
2.3.6. EL BORAMETZ	13
2.3.7. EL CABALLO DEL MAR	14
2.3.8. UNA CRUZA	15
2.3.9 EL DRAGÓN CHINO	17
3. CAPITULO 2: MEMORIA E IMAGINARIOS	
3.1. LA MEMORIA COMO REGISTRO ESTÉTICO	19
3.2 LA IMAGEN Y SU PAPEL EN EL IMAGINARIO COLECTIVO	21
4. LA BUSQUEDA PARA REINTERPRETAR	
4.1 EL ARTE DIGITAL Y SU CONCEPTO EN LA ACTUALIDAD	22
4.2 LA REINTERPRETACIÓN DE LA IMAGEN	34
5. INTRODUCCIÓN A LOS IMAGINARIOS LITERARIOS	36
5.1 IMAGINARIOS LITERARIOS	37
6. GLOSARIO	47
7. BIBLIO GRAFÍA	48
8. WEBGRAFÍA	52

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto está dedicado a quienes diariamente me brindan su apoyo absoluto como artista y como individuo.

A mi madre Nancy Amparo Quintero Castañeda, a mi padre Héctor Luis Ramírez Medina y a mis hermanos Juan Gabriel Ramírez Quintero y Nicolás Ramírez Quintero, a mi novio Adrián Montoya quienes me han acompañado a través de los años y me han brindado su máximo cada día para yo poder alcanzar mi sueño.

A mi familia y a los increíbles docentes que amablemente compartieron su conocimiento conmigo y ayudaron a forjar la persona que soy el día de hoy, como lo fueron mi director de grado Hernán Vallejo Sánchez. A todos los demás con los que me topé durante mi carrera.

Y aquellos a los que mi trabajo pueda servir como fuente de inspiración.

Muchas gracias.

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

1. INTRODUCCIÓN

Los imaginarios creados a través de la literatura han otorgado incontables representaciones a nivel gráfico, por lo mismo, es de obviar el papel que ocupa la ilustración dentro de la visualización descriptiva de tales imaginarios.

Por medio de la lectura de “El Libro de los seres imaginarios” se han extraído diversos elementos, que a nivel personal han tenido trascendencia durante las lecturas, tales componentes conforman texturas, colores, elementos de la naturaleza y otros creados por el hombre.

La inquietud que surge de la recopilación de estos objetos, se encuentra en como otorgar protagonismo y presentar de forma armónica e innovadora dichos pormenores obtenidos en el texto.

Es a partir de la selección de componentes descriptivos en la lectura que se concibe la pregunta:

¿Cómo construir, visualizar y transformar las texturas, elementos y colores sobre un cuerpo diferente al que pertenecen?

La respuesta se halló, al otorgar relevancia a los posibles contextos y espacios que traducidos a la imagen, enriquecerían de forma significativa lo que en un principio vendría siendo sólo un personaje literario.

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

2. CAPITULO 1: LIBRO DE LOS SERES IMAGINARIOS

2.1 ORIGEN

Originalmente publicado como "*Manual de zoología fantástica*" en 1957, en colaboración de Margarita Guerrero, el libro de los seres imaginarios es una versión más extensa de dicho manual.

Producto de la enorme cultura y la sorprendente erudición de Jorge Luis Borges, éste libro atractivo y distintivo es una especie de bestiario moderno, en el que se acopia gran parte de los extraños especímenes que ha engendrado, a lo largo del tiempo y del espacio, La imaginación de los hombres.

Por las páginas de El Libro de los Seres Imaginarios circulan derivados de muy numerosas fuentes; los seres mencionados por las cuantiosas mitologías y doctrinas que han dado forma durante siglos a los miedos, deseos y sueños de los mortales; cuyo enunciado transforma y enaltece el característico estilo del Maestro Argentino.

2.2 CONSTRUCCIÓN DEL TEXTO

Como se sustentó en el artículo de "Borges y el libro de los seres imaginarios" escrito por Pablo Solís.

"Podemos, quizá, verlo a Don Borges tratando de encontrar en su memoria los fragmentos más ilustres de diferentes escritos, novelas y antiguos tratados que hacen referencia a seres exóticos y extraños.

Margarita tomaría nota de todo lo que el escritor iba hilando con ese hablar pausado que bajaba el tono en las últimas palabras de una frase y arremetía la siguiente como en un salto.

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

Ella buscaría los libros citados, revisaría los fragmentos de aquellas obras mencionadas al pasar y corroboraría la excelente memoria de aquel hombre galante y sumamente educado... Hay muchas maneras de hacer un bestiario, existen los bestiarios místicos como los que fueron utilizados en la Edad Media, los bestiarios creados por la imaginación pura de los escritores , los apoyados sólo en los mitos y creencias de los pueblos antiguos... y existe otra forma, quizá menos conocida pero no menos inusual, como la que utiliza Borges: una mezcla de todas las variantes anteriores , adjuntando el azar al orden , promulgando la consulta del libro (como lo hace en su prólogo) a la lectura fragmentaria y caleidoscópica.

Seres imaginarios de todos los lugares del planeta, imaginados por distintos hombres y mujeres, pero sobre todo por escritores, historiadores y algunos místicos de antaño.”

Pablo Solís.

Es a partir de lo anterior, que se tomó la decisión de implementar la estrategia que según Solís, empleó Margarita Guerrero y Jorge Luis Borges. Claro que ésta vez, no sería para construir un producto literario, sino uno de carácter pictórico.

Es por ello, que a través de la recopilación de personajes del libro, así mismo, se toma la información bibliográfica de estos. (Otros textos donde los hayan mencionado, autores etc.).

La relevancia de la sustracción de ésta información, se encuentra en los pormenores que proporciona la lectura de los textos ligados a los personajes, debido a que si fueron mencionados, en otros tiempos, por otros autores, historiadores, culturas, entre otros. Se vieron de igual forma expuestos al cambio o a la suma de otros componentes, en otras palabras dichos personajes han mutado a través del tiempo y la historia.

Dichos cambios, son los detalles y pormenores, son componentes de vital importancia; debido a que la suma de estas particularidades son las que harán de

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

las ilustraciones narraciones más complejas, generando así una hibridación del personaje en general.

2.3 ALGUNOS PERSONAJES

2.3.1 LA ANFISBENA

“La Farsalia enumera las verdaderas o imaginarias serpientes, que los soldados de Catón afrontaron en los desiertos de África; ahí están la Parca "que enhiesta como báculo camina" y el Yáculo, que viene por el aire como una flecha, y "la pesada Anfisbena, que lleva dos cabezas". Casi con iguales palabras la describe Plinio, que agrega: "como si una no le bastara para descargar su veneno". El Tesoro de Brunetto Latini -la enciclopedia que éste recomendó a su antiguo discípulo en el séptimo círculo del Infierno- es menos sentencioso y más claro: "La Anfisbena es serpiente con dos cabezas, la una en su lugar y la otra en la cola; y con las dos puede morder, y corre con ligereza, y sus ojos brillan como candelas". En el siglo XVII, Sir Thomas Browne observó que no hay animal sin abajo, arriba, delante, detrás, izquierda y derecha, y negó que pudiera existir la Anfisbena, en la que ambas extremidades son anteriores. Anfisbena, en griego, quiere decir "que va en dos direcciones". En las Antillas y en ciertas regiones de América, el nombre se aplica a un reptil que comúnmente se conoce por "doble andadora", por "serpiente de dos cabezas" y por "madre de las hormigas". Se dice que las hormigas la mantienen. También se dice que, si la cortan en dos pedazos, éstos se juntan.

Las virtudes medicinales de la Anfisbena ya fueron celebradas por Plinio. “

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

2.3.2 UN ANIMAL SOÑADO POR KAFKA

"Es un animal con una gran cola, de muchos metros de largo, parecida a la del zorro. A veces me gustaría tener su cola en la mano, pero es imposible; el animal está siempre en movimiento, la cola siempre de un lado para otro. El animal tiene algo de canguro, pero la cabeza chica y oval no es característica y tiene algo de humana; sólo los dientes tienen fuerza expresiva, ya los oculte o los muestre. Suelo tener la impresión de que el animal quiere amaestrarme; si no, qué propósito puede tener retirarme la cola cuando quiero agarrarla, y luego esperar tranquilamente que ésta vuelva a atraerme, y luego volver a saltar". Franz Kafka: Hochzeitsvorbereitungen au dem Lande, 1953

2.3.3 ANIMALES ESFÉRICOS

"La esfera es el más uniforme de los cuerpos sólidos, ya que todos los puntos de la superficie equidistan del centro. Por eso y por su facultad de girar alrededor del eje sin cambiar de lugar y sin exceder sus límites, Platón (Timeo, 33) aprobó la decisión del Demiurgo, que dio forma esférica al mundo. Juzgó que el mundo es un ser vivo y en las Leyes (898) afirmó que los planetas y las estrellas también lo son. Dotó, así, de vastos Animales Esféricos a la zoología fantástica y censuró a los torpes astrónomos que no querían entender que el movimiento circular de los cuerpos celestes era espontáneo y voluntario.

Más de quinientos años después, en Alejandría, Orígenes enseñó que los bienaventurados resucitarían en forma de esferas y entrarían rodando en la eternidad.

En la época del Renacimiento, el concepto de Cielo como animal reapareció en Vantini; el neoplatónico Marsilio Ficino habló de los pelos, dientes y huesos de la Tierra, y Giordano Bruno sintió que los planetas eran grandes animales tranquilos, de sangre caliente y de hábitos regulares, dotados de razón. A principios del siglo

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

XVII, Kepler discutió con el ocultista inglés Robert Fludd la prioridad de la concepción de la Tierra como monstruo viviente, "cuya respiración de ballena, correspondiente al sueño y a la vigilia, produce el flujo y el reflujo del mar". La anatomía, la alimentación, el color, la memoria y la fuerza imaginativa y plástica del monstruo fueron estudiados por Kepler.

En el siglo XIX, el psicólogo alemán Gustav Theodor Fechner (hombre alabado por William James, en la obra A Pluralistic Universe) repensó con una suerte de ingenioso candor las ideas anteriores. Quienes no desdeñan la conjetura de que la Tierra, nuestra madre, es un organismo, un organismo superior a la planta, al animal y al hombre, pueden examinar las piadosas páginas de su Zend-Avesta. Ahí leerán, por ejemplo, que la figura esférica de la tierra es la del ojo humano, que es la parte más noble de nuestro cuerpo. También, "que si realmente el cielo es la casa de los ángeles, éstos sin duda son las estrellas, porque no hay otros habitantes del cielo".

2.3.4 ARPÍAS

"Para la Teogonía de Hesíodo, las Arpías son divinidades aladas, y de larga y suelta cabellera, más veloces que los pájaros y los vientos; para el tercer libro de la Eneida, aves con cara de doncella, garras encorvadas y vientre inmundado, pálidas de hambre que no pueden saciar. Bajan de las montañas y mancillan las mesas de los festines. Son invulnerables y fétidas; todo lo devoran, chillando, y todo lo transforman en excrementos. Servio, comentador de Virgilio, escribe que así como Hécate es Proserpina en los Infiernos, Diana en la tierra, y Luna en el cielo, y la llaman "diosa triforme", las Arpías son Furias en los infiernos, Arpías en la tierra y Demonios (Dirae) en el cielo. También las confunden con las Parcas. Por mandato divino, las Arpías persiguieron a un rey de Tracia que descubrió a los hombres el porvenir o que compró la longevidad al precio de sus ojos y fue

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

castigado por el sol, cuya obra había ultrajado. Se aprestaba a comer con toda su corte y las Arpías devoraban o contaminaban los manjares. Los argonautas ahuyentaron a las Arpías; Apolonio de Rodas y William Morris (Life and Death of Jason) refieren la fantástica historia. Ariosto, en el canto treinta y tres del Furioso, transforma al rey de Tracia en el Preste Juan, fabuloso emperador de los abisinios.

Arpías, en griego, significa "las que raptan", "las que arrebatan". Al principio, fueron divinidades del viento, como los Maruts de los Vedas, que blanden armas de oro (los rayos) y que ordeñan las nubes. "

2.3.5 EL AVE FÉNIX

"En efigies monumentales, en pirámides de piedra y en momias, los egipcios buscaron eternidad; es razonable que en su país haya surgido el mito de un pájaro inmortal y periódico, si bien la elaboración ulterior es obra de los griegos y de los romanos. Erman escribe que en la mitología de Heliópolis, el Fénix (benu) es el señor de los jubileos, o de los largos ciclos de tiempo; Herodoto, en un pasaje famoso (II, 73), refiere con repetida incredulidad una primera forma de la leyenda: "Otra ave sagrada hay allí que sólo he visto en pintura, cuyo nombre es el de Fénix. Raras son, en efecto, las veces que se deja ver, y tan de tarde en tarde, que según los de Heliópolis, sólo viene a Egipto cada quinientos años, a saber cuándo fallece su padre. Si en su tamaño y conformación es tal como la describen, su mole y figura son muy parecidas a las del águila, y sus plumas, en parte doradas, en parte de color carmesí. Tales son los prodigios que de ella nos cuentan, que aunque para mi poco dignos de fe, no omitiré el referirlos. Para trasladar el cadáver de su padre desde Arabia hasta el Templo del Sol, se vale de la siguiente maniobra: forma ante todo un huevo sólido de mirra, tan grande

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

cuanto sus fuerzas alcancen para llevarlo, probando su peso después de formado para experimentar si es con ellas compatible; va después vaciándolo hasta abrir un hueco donde pueda encerrar el cadáver de su padre, el cual ajusta con otra porción de mirra y atesta de ella la concavidad, hasta que el peso del huevo preñado con el cadáver iguale al que cuando sólido tenía; cierra después la abertura, carga con su huevo, y lo lleva al Templo del Sol en Egipto. He aquí, sea lo que fuere, lo que de aquel pájaro refieren".

Unos quinientos años después, Tácito y Plinio retomaron la prodigiosa historia; el primero rectamente observó que toda antigüedad es oscura, pero que una tradición ha fijado el plazo de la vida del Fénix en mil cuatrocientos sesenta y un años (Anales, VI, 28). También el segundo investigó la cronología del Fénix; registró (X, 2) que, según Manilio, aquél vive un año platónico, o año magno. Año platónico es el tiempo que requieren el sol, la luna y los cinco planetas para volver a su posición inicial; Tácito, en el Diálogo de los oradores, lo hace abarcar doce mil novecientos noventa y cuatro años comunes. Los antiguos creyeron que, cumplido ese enorme ciclo astronómico, la historia universal se repetiría en todos sus detalles, por repetirse los influjos de los planetas; el Fénix vendría a ser un espejo o una imagen del universo. Para mayor analogía, los estoicos enseñaron que el universo muere en el fuego y renace del fuego y que el proceso no tendrá fin y no tuvo principio.

Los años simplificaron el mecanismo de la generación del Fénix. Herodoto menciona un huevo, y Plinio, un gusano, para Claudiano, a fines del siglo IV, ya versifica un pájaro inmortal que resurge de su ceniza, un heredero de sí mismo y un testigo de las edades. Pocos mitos habrá tan difundidos como el del Fénix. A los autores ya enumerados cabe agregar: Ovidio (Metamorfosis, XV), Dante (Infierno, XXIV), Shakespeare (Enrique VIII, v, 4), Pellicer (El Fénix y su historia natural), Quevedo (Parnaso español, VI), Milton (Samson Agonistes, in fine). Mencionaremos asimismo el poema latino De Ave Phoenice, que ha sido atribuido a Lactancio, y una imitación anglosajona de ese poema, del siglo VIII. Tertuliano,

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

San Ambrosio y Cirilo de Jerusalén han alegado el Fénix como prueba de la resurrección de la carne. Plinio se burla de los terapeutas que prescriben remedios extraídos del nido y de las cenizas del Fénix.”

2.3.6 EL BORAMETZ

“El cordero vegetal de Tartaria, también llamado Borametz y "Polypodium Borametz", y "polipodio chino", es una planta cuya forma es la de un cordero, cubierta de pelusa dorada. Se eleva sobre cuatro o cinco raíces; las plantas mueren a su alrededor y ella se mantiene lozana; cuando la cortan sale un jugo sangriento.

*Los lobos se deleitan en devorarla. Sir Thomas Browne la describe en el tercer libro de la obra *Pseudodoxia Epidemica* (Londres, 1646). En otros monstruos se combinan especies o géneros animales; en el Borametz, el reino vegetal y el reino animal.*

Recordemos a este propósito la mandrágora, que grita como un hombre cuando la arrancan, y la triste selva de los suicidas, en uno de los círculos del Infierno, de cuyos troncos lastimados brotan a un tiempo sangre y palabras, y aquel árbol soñado por Chesterton, que devoró los pájaros que habían anidado en sus ramas y que, en la primavera, dio plumas en lugar de hojas.”

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

2.3.7 EL CABALLO DEL MAR

“A diferencia de otros animales fantásticos, el Caballo del Mar no ha sido elaborado por combinación de elementos heterogéneos; no es otra cosa que un caballo salvaje cuya habitación es el mar y que sólo pisa la tierra cuando la brisa le trae el olor de las yeguas en las noches sin luna. En una isla indeterminada - acaso Borneo-, los pastores manejan en la costa las mejores yeguas del rey y se ocultan en cámaras subterráneas; Simbad vio el potro que salía del mar y lo vio saltar sobre la hembra y oyó su grito.

La redacción definitiva del Libro de Las Mil y Una Noches data, según Burton, del siglo XIII; en el siglo XIII nació y murió el cosmógrafo Al-Qazwiní que, en su tratado Maravillas de la creación, escribió estas palabras: "El Caballo Marino es como el caballo terrestre, pero las crines y la cola son más crecidas y el color más lustroso y el vaso está partido como el de los bueyes salvajes y la alzada es menor que la del caballo terrestre y algo mayor que la del asno". Observa que el cruzamiento de la especie marina y de la terrestre da hermosísimas crías y menciona un potrillo de pelo oscuro, "con manchas blancas como piezas de plata".

Wang Tai-hai, viajero del siglo XVIII, escribe en la Miscelánea china:

"El Caballo Marino suele aparecer en las costas en busca de la hembra; a veces lo apresan. El pelaje es negro y lustroso; la cola es larga y barre el suelo; en tierra firme anda como los otros caballos, es muy dócil y puede recorrer en un día centenares de millas. Conviene no bañarlo en el río, pues en cuanto ve el agua, recobra su antigua naturaleza y se aleja nadando".

Los etnólogos han buscado el origen de esta ficción islámica en la ficción grecolatina del viento que fecunda las yeguas. En el libro tercero de las Geórgicas, Virgilio ha versificado esta creencia. Más rigurosa es la exposición de Plinio (VIII,

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

"Nadie ignora que en Lusitania, en las cercanías del Olisipo (Lisboa) y de las márgenes del Tajo, las yeguas vuelven la cara al viento occidental y quedan fecundadas por él; los potros engendrados así resultan de admirable ligereza, pero mueren antes de cumplir los tres años".

El historiador Justino ha conjeturado que la hipérbole "hijos del viento", aplicada a caballos muy veloces, originó esta fábula. "

2.3.8 UNA CRUZA

"Tengo un animal curioso, mitad gatito, mitad cordero. Es una herencia de mi padre. En mi poder se ha desarrollado del todo; antes era más cordero que gato. Ahora es mitad y mitad. Del gato tiene la cabeza y las uñas, del cordero el tamaño y la forma; de ambos los ojos, que son huraños y chispeantes, la piel suave y ajustada al cuerpo, los movimientos a la par saltarines y furtivos. Echado al sol, en el hueco de la ventana, se hace un ovillo y ronronea; en el campo corre como loco y nadie lo alcanza. Dispara de los gatos y quiere atacar a los corderos. En las noches de luna su paseo favorito es la canaleta del tejado. No sabe maullar y abomina de los ratones. Horas y horas pasa en acecho ante el gallinero, pero jamás ha cometido un asesinato.

"Lo alimento con leche; es lo que le sienta mejor. A grandes tragos sorbe la leche entre sus dientes de animal de presa. Naturalmente es un gran espectáculo para los niños. La hora de visita es los domingos por la mañana. Me siento con el animal en las rodillas y me rodean todos los niños de la vecindad.

"Se plantean entonces las más extraordinarias preguntas, que no puede contestar ningún ser humano:

"Por qué hay un solo animal así, por qué soy yo su poseedor y no otro, si antes ha habido un animal semejante y qué sucederá después de su muerte, si no se siente

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

"solo, por qué no tiene hijos, cómo se llama, etcétera. No me tomo el trabajo de contestar; me limito a exhibir mi propiedad, sin mayores explicaciones.

"A veces las criaturas traen gatos; una vez llegaron a traer dos corderos. Contra sus esperanzas no se produjeron escenas de reconocimiento. Los animales se miraron con mansedumbre desde sus ojos animales, y se aceptaron mutuamente como un hecho divino. En mis rodillas el animal ignora el temor y el impulso de perseguir. Acurrucado contra mí, es como se siente mejor. Se apega a la familia que lo ha criado. Esa fidelidad no es extraordinaria; es el recto instinto de un animal, que aunque tiene en la tierra innumerables lazos políticos, no tiene uno solo consanguíneo, y para quien es sagrado el apoyo que ha encontrado en nosotros. "A veces tengo que reírme cuando resuella a mi alrededor, se me enreda entre las piernas y no quiere apartarse de mí. Como si no le bastara ser gato y cordero quiere también ser perro. Una vez -eso le acontece a cualquiera- yo no veía modo de salir de dificultades económicas, ya estaba por acabar con todo. Con esa idea me hamacaba en el sillón de mi cuarto, con el animal en las rodillas; se me ocurrió bajar los ojos y vi lágrimas que goteaban en sus grandes bigotes. ¿Eran tuyas o mías? ¿Tiene este gato de alma de cordero el orgullo de un hombre? No he heredado mucho de mi padre, pero vale la pena cuidar este legado. "Tiene la inquietud de los dos, la del gato y la del cordero, aunque son muy distintas. Por eso le queda chico el pellejo. A veces salta al sillón, apoya las patas delanteras contra mi hombro y me acerca el hocico al oído. Es como si me hablara, y de hecho vuelve la cabeza y me mira deferente para observar el efecto de su comunicación. Para complacerlo hago como si lo hubiera entendido y muevo la cabeza. Salta entonces al suelo y brinca alrededor.

"Tal vez la cuchilla del carnicero fuera la redención para este animal, pero él es una herencia y debo negársela. Por eso deberá esperar hasta que se le acabe el aliento, aunque a veces me mira con razonables ojos humanos, que me instigan al acto razonable". Franz Kafka "

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

2.3.9 EL DRAGÓN CHINO

“La cosmogonía china enseña que los Diez Mil Seres (el mundo) nacen del juego rítmico de dos principios complementarios y eternos, que son el Yin y el Yang. Corresponden al Yin la concentración, la oscuridad, la pasividad, los números pares y el frío; al Yang, el crecimiento, la luz, el ímpetu, los números impares y el calor. Símbolos del Yin son la mujer, la tierra, el anaranjado, los valles, los cauces de los ríos y el tigre; del Yang, el hombre, el cielo, el azul, las montañas, los pilares, el Dragón.

El Dragón Chino, el Lung, es uno de los cuatro animales mágicos. (Los otros son el unicornio, el fénix y la tortuga.) En el mejor de los casos el Dragón Occidental es aterrador, y en el peor, ridículo; el Lung de las tradiciones, en cambio, tiene divinidad y es como un ángel que fuera también león. Así, en las Memorias históricas de Ssu-Ma Ch'ien leemos que Confucio fue a consultar al archivero o bibliotecario Lao Tse y que, después de la visita, manifestó:

"Los pájaros vuelan, los peces nadan y los animales corren. El que corre puede ser detenido por una trampa, el que nada por una red y el que vuela por una flecha. Pero ahí está el Dragón; no sé cómo cabalga en el viento ni cómo llega al cielo. Hoy he visto a Lao Tse y puedo decir que he visto al Dragón".

Un Dragón o un Caballo-Dragón surgió del río Amarillo y reveló a un emperador el famoso diagrama circular que simboliza el juego recíproco del Yang y el Yin; un rey tenía en sus establos Dragones de silla y de tiro; otro se nutrió de Dragones y su reino fue próspero. Un gran poeta, para ilustrar los riesgos de la eminencia, pudo escribir: "El Unicornio acaba como tambre, el Dragón como pastel de carne". En el I King (Canon de las Mutaciones), el Dragón suele significar el sabio. Durante siglos, el Dragón fue el emblema imperial. El trono del emperador se llamó el Trono del Dragón; su rostro, el Rostro del Dragón. Para anunciar que el

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

emperador había muerto, se decía que había ascendido al firmamento sobre un Dragón.

La imaginación popular vincula el Dragón a las nubes, a la lluvia que los agricultores anhelan y a los grandes ríos. "La tierra se une con el Dragón", es una locución habitual para significar la lluvia. Hacia el siglo VI, Chang Seng-Yu ejecutó una pintura mural en la que figuraban cuatro Dragones. Los espectadores lo censuraron porque había omitido los ojos. Chang, fastidiado, retomó los pinceles y completó dos de las sinuosas imágenes. Entonces "el aire se pobló de rayos y truenos, el muro se agrietó y los Dragones ascendieron al cielo. Pero los otros dos Dragones sin ojos se quedaron en su lugar".

El Dragón Chino tiene cuernos, garras y escamas, y su espinazo está como erizado de púas. Es habitual representarlo con una perla, que suele tragar o escupir; en esa perla está su poder. Es inofensivo si se la quitan.

Chuang Tzu nos habla de un hombre tenaz que, al cabo de tres ímprobos años, dominó el arte de matar Dragones, y que en el resto de sus días no dio con una sola oportunidad de ejercerlo. "

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

3. CAPITULO 2: MEMORIA E IMAGINARIOS

3.1 LA MEMORIA COMO REGISTRO ESTÉTICO

Existen imágenes en nuestra memoria tan profundamente instaladas, tan familiarmente ubicadas, que parecen estar acompañándonos desde los inicios de nuestra propia existencia. Imágenes que forman parte de nuestra propia cultura o que simbolizan aspectos fundamentales de nuestra forma de vivir y comprender la realidad que nos rodea.

La imagen como referente de un original obtiene los rasgos propios de un resguardo que preserva tanto su autenticidad como su existencia, pero también la imagen referencial puede estar expuesta a la subjetividad, interpretación, o simplemente inexactitud frente al pretendido original. La imagen referencial, multiplicada por la máquina hasta el infinito, ofrece distintos rumbos de una única realidad, del mismo modo, todos y cada uno de nosotros podemos afirmar que disponemos de imágenes en cada uno de nuestros "bancos de imágenes" debido simplemente, a que hemos tenido la oportunidad de descubrir una de estas imágenes referenciales, reproducidas por algún medio electromecánico, fotoquímico o en la cotidianidad. En el proceso de la representación, la copia también se convierte en un nuevo original en el que persiste un indeterminado vínculo con ese otro ítem "absoluto".

El conocimiento del mundo del arte continúa siendo mayoritariamente referencial, a través de las imágenes que la nueva sociedad y la comunicación nos facilita, con la ayuda de los medios de reproducción y transmisión que ofrecen las nuevas tecnologías, las ya clásicas y las emergentes.

La edificación de una realidad exclusivamente referencial implica su síntesis en cuanto imagen, es decir, la comprensión y visión de su espacialidad, materia, peso,

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

color, sonido, volumen en un formato y soporte determinados como la fotografía, fotocopia, digitalización, papel fotográfico, papel, diapositivas, video, soportes infográficos, etc. Del mismo modo, es preciso indicar cómo la representación o reproducción de estas imágenes referenciales al mundo del arte adquieren su propio lenguaje, en muchos casos completamente alejado del propio lenguaje original, en la obra reproducida: audiovisual, cd-rom, internet, etc.

Esta síntesis del arte en cuanto a imagen también permite descontextualizar la leve frontera que separa al original de la idea que nosotros tenemos en el "banco de imágenes". Cuando a una persona se le interroga por una obra de arte que se admite como un icono cultural fundamental, por ejemplo el cuadro Mona Lisa de Leonardo Da Vinci, esta pintura surge en su cerebro con la naturalidad y espontaneidad propia de una imagen referencial de ámbito universal, es decir, brota con la naturalidad propia de una imagen sintetizada a la que le falta parte de su información absoluta. Por este motivo cuando a la misma persona se le interroga por el tamaño real de esta pintura su rostro adquiere la expresión propia de la duda y la perplejidad. Se sabe que muchas personas cuya percepción de la obra real le ha causado un desconcierto, nunca hubieran imaginado que el cuadro mencionado tuviera esas dimensiones, según su criterio, tan pequeñas. Y estas consideraciones también se pueden dirigir a otras experiencias y símbolos culturales globales, ¿cómo es el verdadero rostro de un locutor de radio que nunca hemos visto, pero que siempre hemos escuchado? ¿Cuántos grados de inclinación tiene la Torre de Pisa? ¿Cuántas personas aparecen representadas en el cuadro "Las Meninas" de Velázquez? ¿Cuántos centímetros mide el "David" de Miguel Ángel?

El mundo del arte es un mundo formado por actitudes y comportamientos capaces de generar imágenes. No debemos olvidar cómo, a su vez, estas imágenes originales son capaces de generar otros referentes, y cómo nuestra memoria tiene

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

la capacidad de aportar otras lecturas y perspectivas que amplían su significado propio.

3.2 LA IMAGEN Y SU PAPEL EN EL IMAGINARIO COLECTIVO

Podemos decir que el imaginario colectivo es el conjunto de imágenes que hemos interiorizado y en base a las cuales miramos, clasificamos y ordenamos nuestro entorno. Estas representaciones interiores son tan importantes que prácticamente regulan nuestra vida. Todos esperamos que las relaciones humanas se ajusten a nuestras imágenes mentales como por ejemplo la familia, la amistad, la pareja, incluso el mundo natural es visto bajo estos parámetros. Los imaginarios colectivos caracterizan a las sociedades humanas, son el resultado de la acción humana. La sociedad está orientada por significaciones y valores, invenciones creadas por las mismas personas

Ahora en base a esto, si se toman como imágenes interiorizadas a los personajes de El Libro de los Seres Imaginarios, es posible identificar algunos de los elementos que participaron en el fuerte arraigo de dichas imágenes en el imaginario colectivo de una población específica, en este caso, las culturas, doctrinas, historiadores etc. Que fueron los directamente implicados en la difusión de estos personajes a través del tiempo y la historia.

- Los personajes están muy bien definidos. Su carácter es muy claro y su personalidad es implacable en las narraciones de sus creadores y demás autores que hicieron parte de la construcción y difusión; donde fueron sometidos a mil historias y diversas fábulas, en el que los personajes se moldearon hasta el infinito sin cambiar un ápice su personalidad. Sus escalas

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

de valores están muy bien construidas y eso es algo que se quedó en sus espectadores.

Debido a lo enunciado anteriormente, la noción de lo imaginario en las diferentes culturas, religiones, sociedades etc. que tuvieron un acercamiento a las diferentes historias y anécdotas transmitidas a través de la literatura, se revaloriza y comprende como aquel sistema simbólico sobre el cual se apoya y trabaja la imaginación, edificándose sobre la base de las experiencias pero también sobre sus deseos, aspiraciones e intereses. El imaginario se constituye de esta manera; como una matriz de conexiones entre diferentes elementos de la experiencia de los individuos de manera colectiva, en donde las redes de ideas, imágenes, sentimientos, creencias y proyectos comunes están disponibles en un medio sociocultural propiamente definido.

4. CAPITULO 3: LA BUSQUEDA PARA REINTERPRETAR

4.1 EL ARTE DIGITAL Y SU CONCEPTO EN LA ACTUALIDAD

El arte digital es una disciplina que agrupa todas las obras artísticas creadas con medios digitales especialmente el uso de la computadora. Actualmente una computadora puede considerarse como algo indispensable en la vida cotidiana, pero al igual que muchos otros objetos, ¿entendemos cómo funciona? No es este el lugar para explicar cómo funciona internamente una computadora pero es importante indicar, para entender el arte digital, que ante todo la computadora es una máquina que procesa y ejecuta algoritmos matemáticos. ¿Por qué es

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

importante esto? Porque en el arte digital, la imagen no existe como tal sino es la visualización gráfica de un código invisible a nuestros ojos.

“Con el arte digital postmoderno la imagen pasa a ser una manifestación secundaria, un fenómeno material, por así decirlo del código abstracto que de este modo se convierte en el vehículo principal de la creatividad. Hasta hace poco, el objetivo primordial de las artes plásticas era la producción de imágenes materiales, y el código inmaterial que guiaba el proceso creativo desempeñaba un papel secundario y a menudo inconsciente”.

Kuspit.

Es decir, c, además, engaña doblemente al espectador ya que lo que él ve no es ni representación naturalista ni tampoco es lo que está representando, ya que lo que se encuentra detrás es un código matemático. El arte digital, algunos críticos han querido denominarlo más bien como new media art ya que *“resultan más adecuados para definir este tipo de práctica que integre arte, ciencia y tecnología”* (Cirelluelo). Pero si se revisa la historia del arte, estos tres puntos siempre han estado unidos ya que los descubrimientos científicos, por ejemplo la perspectiva en el renacimiento, han sido utilizados luego en el arte.

Uno de los primeros antecesores del arte digital es el pintor neo impresionista Seurat. ¿Es que acaso utilizó computadoras? Por supuesto que no, pero creó una nueva técnica que tiene parecido con lo que más tarde llegarán a ser los píxeles. Un píxel es la unidad más pequeña de una imagen informática. Sobre este punto, el crítico Donald Kuspit señala la importancia que tuvieron las manchas de color del impresionismo y sobre todo más tarde el neoimpresionismo con el puntillismo para llegar luego a concebir los píxeles.

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

“No obstante, la idea que aquí quiero presentar es que las llamativas manchas de Manet son los prototipos primitivos de la sofisticación matemática de los píxeles. El centón manufacturado de Manet es una especie de improvisada codificación de sensaciones y, en consecuencia, el excéntrico comienzo de su digitalización sistemática y de su disposición reticular. El siguiente paso crucial en el desarrollo de las sensaciones digitalizadas a las que llamamos píxeles son los vibrantes puntos de color de una tarde de domingo en la Isla de la Grande Jatte (1884-1886), de Seurat. En efecto, en mi opinión, el puntillismo de Seurat le convierte en el primer artista digital. Para Seurat la pintura es una ciencia sistemática. Él refinó la delicada y sensual mancha de color impresionista y la convirtió en un punto electromagnético de color bien definido: un píxel, en principio, si no técnicamente de hecho”.

Kuspit.

La idea de que una imagen esté creada por miles de puntos, como de hecho están creadas todas las imágenes digitales, tiene su antecedente en la pintura neo impresionista.

Las primeras creaciones de arte digital aparecen en la segunda mitad del siglo XX cuando se empiezan a crear gráficos en el computador. En el año 1949 Max Bense, profesor de filosofía y teoría científica en la Escuela Superior Técnica de Stuttgart, escribió la estética de la Información junto a Abraham A. Moles. Este estudio puede ser considerado como uno de los textos fundadores del arte digital ya que le serviría más tarde a George Nees para realizar la primera exposición sobre gráficos generados por computadora. Según el artista Frieder Nake, el arte por computadora se hace público el 5 de enero de 1965 en el octavo piso del edificio Hahn en la ciudad de Stuttgart gracias a la exposición Computergrafik. Georg Nees. Pero ya tres años antes, Michael Noll había realizado unos dibujos y los había impreso en los laboratorios Bell. Este primer paso puede parecer simple, pero resulta ser que

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

en una época en la cual las computadoras eran sólo utilizadas para fines científicos, este pequeño paso muestra una nueva forma de usar la computadora.

Cada artista digital tiene su propia propuesta y un estilo distinto al de otros artistas digitales. Entonces, ¿es posible encasillarlos a todos en una sola categoría llamada arte digital? Es posible si entendemos como arte digital toda *“Creación artística realizada mediante tecnologías, procesos y dispositivos digitales. Es la hibridación de medios, que se expresa en el diálogo entre diferentes saberes y lenguajes como la ingeniería, mecánica, neumática, robótica, biotecnología, electrónica, música”*. Pero una obra de Arte Digital puede trabajarse de distintas formas, algunos le dan más importancia a la parte matemática y algorítmica mientras que otros prefieren enfocarse en lo gráfico.

Pensar en el arte digital, en cómo ha evolucionado a medida que nuevas esencias e instrumentos han ido surgiendo a través del tiempo, propone la idea que ha sido una realidad en los últimos años y es ¿en qué manera los avances tecnológicos y nuevas tecnologías consiguen influenciar el desarrollo del arte o cómo puede el arte ser asumido por las mismas sin perder su concepto de arte?

Dicha incógnita ha rondado en la cabeza de muchísimos artistas y teóricos de este fenómeno, quienes cada vez más se sienten atraídos por las posibilidades plásticas del computador, no obstante, hay una gran mayoría del público y de la sociedad que se abstiene a este proceso, ya que temen desmoronar la percepción sensorial debido a la insensibilidad del medio en el que se presentan estas obras, el fragmentar los sentidos, el desplazamiento de la posibilidad de "sentir" el pincelazo, de percibir los desniveles de la obra o la volumetría del objeto. Esto genera ciertas dudas sobre la esencia de las obras digitales y su experiencia plástica de transmisión de emociones, sentimientos, cuestionamientos y verdades personales.

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

Lo que no se aprecia es que el arte digital propone un nuevo cambio, como ya lo ha sufrido en ocasiones anteriores el arte, pero esta vez no es en el concepto gráfico solamente sino en naturaleza que representa, en la manera en que el artista plasma sus ideas y en las calidades representativas que ofrece. El romper paradigmas entrar en nuevas dinámicas, es una de las necesidades a las que se enfrenta la sociedad constantemente pero no se debe esperar a que los cambios se generen por sí mismos sino que se debe indagar en el sentido de buscar a quienes están involucrados con el proceso de cambio, con el planteamiento de nuevas reglas de juego que faciliten la implantación de nuevas fronteras que transgredir en el futuro. Pero se genera una sombra sobre todo el emocionante proceso del crecimiento del arte digital, así como el Internet ha tenido un proceso de nacimiento, crecimiento desmesurado, las aplicaciones a las que ha conducido y el nivel de intervención en la cultura de cada individuo, el arte digital está sufriendo un proceso que ha venido siendo cuestionado a medida que va generando nuevas ideas.

Gran cantidad de artistas han intentado ingresar en el medio de lo digital pero aún sufren el tabú de la permisividad de incluirlo en la visión tradicional. Es así como se inclinan a desarrollar proyectos tecnológicos que muestran un gran dominio técnico de las herramientas y que se distancian en lo posible del arte tradicional, para no contaminar la visión común con los trazos nuevos de lo digital.

Pensar en lo digital como una nueva forma de expresión no debe ser una excusa para no representar a través de este medio las tendencias que son propias del arte tradicional. Si bien existen puristas que demeritan al arte digital como una destreza ténicista más que una expresión estética de la individualidad de un ser, existen gran cantidad de artistas digitales que pretenden no ser señalados o etiquetados huyendo de manera escapistista en donde se evidencia lo digital en sus creaciones, abandonando por completo las calidades del mundo "real" y dejando que se

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

muestran de manera cruda los bits como representación y sello de un modelo de trabajo sin mayor búsqueda.

No implica que hacer esto último esté mal, pero verlo como la única manera de vivenciar lo digital es una tergiversación de las capacidades transgresoras del fenómeno, dejando al olvido enormes posibilidades desde el punto de vista humano y estético, haciendo que el común de la gente se aleje del fenómeno al no comprenderlo ni sentirlo como propio pues existe un gran esfuerzo en hacerlo ver diferente y ajeno a quienes lo atacan. Este proceso ha mostrado sus desarrollos, ya se ha dejado de pensar en el arte digital como el simple juego de imágenes superpuestas que evidencian un manejo centrado en la promoción de las calidades digitales, ahora se ve una renovación, que empieza a circular en esta área y se dirige hacia un campo más neutral, en donde los artistas tradicionales y los digitales pueden tener iguales visiones que se complementen y lleguen a percibir los fundamentos digitales no como un nuevo tipo de arte meramente, sino como una nueva posibilidad, una mediación que va más allá del pigmento, el lienzo y el papel y traslada las capacidades representativas a entornos diferentes para reinterpretar esa sensación análoga y digitalizarle de manera concreta.

"En momentos culturales como el actual, en que es posible advertir la coexistencia de tiempos, espacios diversos y modificaciones, en que todo accionar social es reflejo del advenimiento tecnológico, el arte, en su condición sublime de representación de la esencia kantiana de "lo humano", no es ajeno a estas analogías".

Carlos Alonso Díaz.

En ese orden de ideas se pueden evidenciar dos vertientes en la discusión del arte digital, la primera que propende en resaltar las calidades de lo digital desde su principal sistema de ejecución y representación, acudiendo a la pantalla, los

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

efectos, el desarrollo de instalaciones y objetos y obras interactivas cargadas de denotaciones técnicas que tienen unas características muy propias y ya son catalogadas y diferenciadas del arte tradicional. La segunda vertiente está relacionada con usar las nuevas tecnologías como un medio más que como un fin, llevar el arte digital a una nueva manera de representar sin abandonar ni las calidades ni las características del arte tradicional en muchas de sus facetas, es decir, tomando las representaciones de manera que se pueda generar un trazo similar ya sea en un lienzo o en una pantalla sin que por ello el artista sienta una depreciación de su técnica o de su plástica, usando los recursos técnicos para el propósito de la obra y no tomando éstos como el propósito en sí mismo.

Ambas facetas, igual de validas son parte del proceso de maduración del concepto de lo digital, que es tomar de lo análogo los elementos funcionales, adaptarlos al nuevo sistema y reconstruirlos, recrearlos en un entorno en donde las calidades perduran inmutables en gran medida, pero que se ven limitadas por la capacidad de representación que un ordenador pueda generar, acercándose al fenómeno como tal, pero que quizás necesite mayor evolución para poder concretarse de la misma manera que lo análogo. Si lo anterior es cierto, ¿por qué pretender entonces llevar la realidad o la manera tradicional de hacer las cosas al plano digital? Pues porque es necesario explorar este escenario sin enmarcarlo dentro de cánones que van más al concepto de forma que de fondo, es sacarlo de un esquema ingenuo que podría generar comparaciones como que los "artistas serios" usan óleo y los que no y usan una tiza de tablero.

Las limitantes técnicas que hoy hacen que muchos artistas no usen la segunda vertiente por el temor que ya se ha mencionado se van superando sistemáticamente a medida que avanzan las tecnologías, estas rompen esquemas que van haciendo procesos mucho más cercanos a los medios conocidos que conllevarán a un estado de similitud indefinible y muy sustentable. A pesar de todo esto hay

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

quienes siguen teniendo una postura pragmática en lo que se refiere a los productos del entorno digital, hacen referencia más al aspecto del desarrollo del software que a la producción como tal, determinando peyorativamente que el verdadero artista es el programador que genera los códigos y algoritmos que le permiten a un tercero desarrollar sus "obras". Este ejemplo poco reflexivo y más dado a la resistencia cultural hacia la máquina que a la meditación del proceso artístico no toma en cuenta el hecho de desmeritar al arte por los insumos y no por la expresión, como si se debiera rebajar el trabajo de un pintor por no hacer sus pinceles o sus pinturas. El arte digital no debe ser visto bajo la óptica de lo técnico como medida de fiabilidad sensible, se debe determinar al igual que en el arte tradicional su intención y posibilidades de comunicación más allá de una visión inspirada en esquemas preconcebidos.

El computador, la máquina, su programación y las capacidades técnicas son tan solo una posibilidad mediática que va enlazada a un concepto de concretizar procesos de manera visible o audible, que incluso pueden llegar a existir en un plano sensorial completo sin que por ello un individuo no pueda disfrutar con lo que percibe a través de ello.

El hombre ha tratado de explicar las cosas de manera que las entienda y se adapten al entorno en el cual vive, ahora la información y los medios de comunicación se han involucrado en un proceso sociocultural de "naturalización" de estos nuevos medios introduciéndolos a la vida de las personas de manera que se vuelvan necesarios y conlleven a la asimilación permanente de nuevos patrones de conducta y relación con el mundo en el cual vive, el cual es influenciado a su vez por el mundo de donde se nutre y juega, permitiendo recrear los grandes movimientos en pequeñas imitaciones que lo mantienen conectado a la globalidad de los sucesos y le replican las percepciones de otros mundos más pequeños que giran a su alrededor. Si este proceso que se inició desde los comienzos de la

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

humanidad, que en su afán por apropiarse de la mejor manera posible de los cambios y de las adversidades, ha llevado al hombre al desarrollo de sistemas cada vez más complejos en su construcción pero que tiene como único objetivo la facilidad práctica para el individuo, ¿por qué el arte debe ser una barrera inquebrantable que no debe ser tocada para evitar la muerte de la esencia? Mientras más paradigmas se rompan, más fronteras lejanas y aparentemente inquebrantables se levantarán en el horizonte para poner al hombre en un plano de transgresor que busca siempre el otro lado del muro.

Mantener una posición sesgada de las herramientas digitales como una abominación para el individuo es negar la naturaleza de adaptabilidad que posee el ser humano y que le ha permitido sobrevivir en un mundo que exige de sus creaciones los mejores resultados para la supervivencia. Dudar de la capacidad de un individuo de tomar una pantalla de computador, asumirla como su posibilidad de expresión y empezar a quitar de ese lienzo moderno los trozos blancos de bits que ocultaban la imagen detrás de la mente del artista es negar la capacidad creativa de un ser para llevar de su imaginación a un sitio de expresión las ideas que tiene en su cabeza y que ya sea sobre roca, piel de animal, lienzo o una pantalla, surgirán impulsivas para esperar el enfrentamiento con el observador que en últimas es quien tomará la decisión de analizar, apropiarse o abandonar la obra percibida.

Esto quiere decir que se olvida que en últimas la experiencia sensorial siempre será una experiencia analógica en el individuo que la percibe, no se puede suponer que un pintor o un diseñador web puedan influenciar de manera diferente a un observador que tiene problemas de visión; ambos están en igualdades de condiciones ya sea plasmando sobre su retablo o mostrando a través de una pantalla lo que desean expresar, el observador final debe tomar de la misma manera lo que ve e interpretarlo de la mejor manera que puede, siendo un hecho completamente subjetivo y que no se puede etiquetar como una constante. Alguien

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

que disfrute de una sala de concierto, no solo por su resonancia sino por las calidades espaciales, la atmósfera y la sensación de público está en igualdad de condiciones de alguien que disfruta un cd con grabaciones de alta calidad de un grupo determinado, ambas experiencias parten de la subjetividad analógica de la percepción, de sus condicionantes fisiológicos y de cómo estos influyen en los receptores sensoriales.

"Esa interrogante es el indirecto legado que nos hereda el Romanticismo europeo, cuyo cisma hacia 1820 ya estaba ad-pertas de la liberación de la forma del patrón retiniano clásico (pensemos en el modelo instalado por Da Vinci al pensar y actualizar la tradición grecolatina), y la supresión del texto encorsetado para proclamar el triunfo del verso libre y la destrucción de toda normativización mayor para enfrentar y asumir una obra de arte. Esta condición de "lo digital", entendida como una superestructura contenedora de sustracciones de la realidad, vendría a encarnar lo que G.F. Hegel denominó "muerte del arte", o en las palabras de O. Calabresse una re-lectura del momento barroco en tanto acumulación, densidad, inestabilidad, mutabilidad y desarticulación de todo vértice de regencia, suprimiendo los centros únicos, multiplicando los detalles y haciendo cuestionar la instancia matriz de la "identidad".

Carlos Alonso Díaz

Así pues ¿cómo se puede decir que un tipo de arte es bueno o malo o que abandona o sacrifica calidades si no podemos controlar a quien lo percibe? Si la experiencia personal es única e irrepetible por qué despreciar una nueva herramienta o mediación expresiva por no estar sujeto a las condicionantes técnicas que han imperado hasta el momento sin tomarse la molestia de ver sus connotaciones a mediano y largo plazo, así como se evolucionó hacia una sociedad del conocimiento, en donde no solo se posee la información, sino que esta se usa y reincide para tomar nuevas vías o rutas para reubicarla y hacerla no solo funcional

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

sino que trascienda de nuevo hacia el medio de donde surgió, se debe aceptar el hecho que parte de esta información surge de las experiencias artísticas y no se debe dejar que se pierdan en las innumerables propuestas actuales.

"El arte no está al margen de la tecnología sino que también está siendo afectado fuertemente por la misma. Las formas de su distribución están cambiando gracias al internet y es seguro que el arte digital seguirá creciendo y las posturas conservadoras de algunos críticos den paso a nuevas formas de arte más abiertas y masivas en todo el mundo. En el arte digital la teoría esta aun tratando de explicar la práctica".

Sebastián Seifert.

Un aspecto que no se toma en cuenta y que tiene gran magnitud sobre los potenciales del arte digital y la necesidad que sea cercano a las personas en general, es su capacidad de convocatoria respecto a los medios tradicionales de arte, es innegable la capacidad seductora de la máquina y sus "dones" respecto a los neófitos en las batallas del crear. Muchos nuevos artistas o simplemente aficionados a un computador han encontrado en sus pantallas un nuevo mundo de expresión que aunque inicialmente se considera ajena, fría y por demás agresiva, los han llevado a recorrer un camino de la creación sin medida, teniendo nuevas oportunidades de proyectar hacia la sociedad su visión del mundo y del momento histórico que les tocó vivir.

Cuando nos referimos al arte no solo se puede creer que la ilustración, el video, la música son puntos de expresión estética, hoy por hoy los videojuegos, la multimedia y expresiones similares poseen su propia estética que reincide sobre los patrones culturales y adopta nuevas estrategias de aplicación que llevan al

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

colectivo a aceptarlos y entenderlos desde perspectivas menos academicistas pero si más prácticas y cercanas, en otras palabras el computador llevó al arte a un nuevo estado en el que un mayor número de personas puede no solo verlo sino hacerse partícipes del fenómeno, proponiendo y presentando alternativas que se amarran a las diferentes escalas sociales, pasando de lo lúdico a lo práctico, haciendo su recorrido por lo académico y lo cultural para proyectarse en lo social de manera tangible como un sello de una generación que se cansó de los estereotipos y que aunque sigue enamorada de la visión de los clásicos y su capacidad de recrear el mundo, retoma sus conceptos pero los aplica en un nuevo lenguaje que entiende y acepta como suyo. Más exactamente como cita Carlos Alonso Díaz *"En resumen, el poder del medio digital radica en su condición infinitamente maleable, vertiginosamente dinámico."*, este aspecto es el que apasiona a un mundo lleno de vértigo que se aproxima a un concepto de permanencia y velocidad que trasciende el plano material, y si desdibujamos tiempo y espacio en lo digital, porque no se puede trascender en lo expresivo y estético, tomando primas diferentes y llevándolos a planos cada vez más amplios.

En el mundo de hoy las necesidades de representación han cambiado, las maneras en cómo se lee el mundo son diferentes y a medida que se avanza hacia la simplificación de los sistemas de información y comunicación, también lo hacen los programas y los desarrollos digitales, convirtiéndose de manera exponencial en una forma de encontrar identidad a través de la apropiación de elementos que alejen de la masificación, usando los recursos que ésta misma propone, permitiéndole al individuo crecer a su propio ritmo y siendo un receptor de nueva información que transforma rápidamente en ideas que son aplicables sin mayores complicaciones.

Esta paradoja social es un sello de este momento histórico en el que la superpoblación genera una crisis de identidad debido al vacío y la soledad que cada individuo siente, dejando solo al cada persona a la merced de sus decisiones, pero

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

si en esta inmersión de herramientas genéricas, se puede realizar una apropiación de estos elementos, transformarlos, hacerlos suyos gracias a sistemas cada vez más simples, el arte digital encontrará mayor acogida y se enfrentará a nuevos retos en donde se necesite que estas representaciones de bits sean más similares a nosotros para así entenderse de tú a tú en un plano diferente, llevando esos nuevos medios, como el cine, la multimedia, la televisión, los videojuegos, la música, las instalaciones interactivas, las ilustraciones digitales y todas las vertientes en desarrollo a un juego de realidades que serán parte de la cotidianidad en un futuro cercano.

4.2 LA REINTERPRETACIÓN DE LA IMAGEN

La población que siente gran atracción por los medios masivos de comunicación se ha visto beneficiada con el apogeo de la época digital. La creación de foros y redes sociales en internet ha propiciado la organización y crecimiento de estos grupos. En la sociedad urbana contemporánea el usuario de los medios masivos de comunicación ya no es un ente pasivo, obtener la información ya no es suficiente para satisfacerlo, ahora es necesario guardar, coleccionar, compartir y crear a partir de las ficciones mediáticas, las cuales se transforman en parte del imaginario colectivo, proyectando valores y estereotipos que se anclan en la sociedad contemporánea. Las ficciones mediáticas se transforman en mitos, definiendo a las juventudes no por lo que creen, sino por lo que ven y producen. Al tratarse de una comunidad que gira alrededor de las ficciones extranjeras de una cultura extrapolada a la propia y con un lenguaje completamente ajeno, ésta comunidad gira en torno a la imagen, es decir, la producción más notoria de la comunidad es la reinterpretación de las ficciones mediáticas, en este caso los “Seres Imaginarios”, a

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

través de la copia, apropiación y alteración interpretación de sus características principales.

Los procesos de significación de la imagen y la palabra son diferentes, principalmente por cómo aprendemos a leer los dos medios. La palabra es enseñada para la comunicación directa desde la posición de emisor, mientras que la imagen es aprendida desde la posición de espectador. Pronuncias el mundo para significarlo, observas el mundo para entenderlo. Los artistas que en este caso reinterpretan por medio de la imagen, pues al transformar estas imágenes construyen símbolos visuales sólo entendibles para su comunidad, donde la imagen reemplaza a la palabra en su labor de contenedor del discurso, los análisis del mito mediático se hacen a través de la imagen y ésta posibilidad de alterar la imagen es lo que los mantiene juntos como comunidad. Lo que el mito mediático ofrece es un marco de referencia, una historia que transmite valores y emociones al espectador. Esta historia tiene un principio literario, proveniente de una estructura del discurso lingüístico; aunque su salida final sea en imágenes. En este sentido el discurso lingüístico es recibido por el espectador y éste lo analiza a través de la imagen de la imagen referencial, la palabra se escucha y se responde con la imagen, esto es un cambio en la estructura de la construcción de discursos de la tradición científica, donde se observa para entender y se pronuncia la palabra para transformarlo en conocimiento.

Si vemos a la reinterpretación como una referencia al mito mediático de la imagen y la literatura, entonces la reinterpretación puede verse como un ejercicio de apropiación y representación cercano a los trabajos plásticos del collage y ensamble. Sin embargo la imagen del personaje fantástico no es una representación, es el personaje, porque esa es su primera naturaleza, no es una referencia tautológica, redundante o un juego visual, es él mismo. Esta es la fuerza

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

en la apropiación de la imagen no es una representación, porque los personajes son en su totalidad la imagen, por lo que consiguiendo crear una imagen de rasgos reconocibles como la otra imagen canon, el autor se apropia completamente del mito, no lo refiere, lo amplía escapando así de los derechos de autor. La creación de imágenes como forma de interactuar con el signo visual refiere a la pragmática de la semiótica clásica, la relación entre el signo y el usuario. En este sentido el espectador crea un dialogo entre sí mismo y la imagen, no con el autor, a través de un lenguaje cuyas reglas ha impuesto la propia ficción y la comunidad influida por ésta.

"La fanficción es una forma en que la cultura repara el daño causado en un sistema donde los mitos contemporáneos son propiedad de corporaciones en lugar de pertenecer al pueblo".

Henry Jenkins

Los personajes, las situaciones, los escenarios, las historias, se sitúan en el imaginario colectivo de quien se apropia de ellas y al existir esta necesidad impetuosa del "fan" de compartirla crea una red de usuarios y significados. La sociedad capitalizó el entretenimiento y el imaginario colectivo, las reinterpretaciones realizadas por diferentes artistas y la comunidad en la que se desenvuelven en general son la proyección de los intentos de recobrar el control sobre la cultura y la historia que la construye.

5. INTRODUCCIÓN A LOS IMAGINARIOS LITERARIOS

La reinterpretación de "El Libro de los Seres Imaginarios" en su principio no responde a ninguna necesidad práctica ni estética, sino personal. La estructura del discurso de la representación de estos personajes y elementos que lo

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

complementan se basa en la posibilidad de transformar los textos, imágenes, mitos tantas veces como sea posible y compartirlos para satisfacer una necesidad social que surge por la misma exposición de los mitos mediáticos.

El proyecto Imaginarios Literarios es la respuesta del autor a la universalidad de la imagen literaria y referencial, es el aprendizaje autodidacta de una juventud no educada en el análisis del discurso visual, es la aplicación práctica de los discursos de la semiótica de la imagen y la literatura, la creación y significación colectiva. La construcción de una identidad colectiva a través de la transformación de los discursos extranjeros propagados por la imagen.

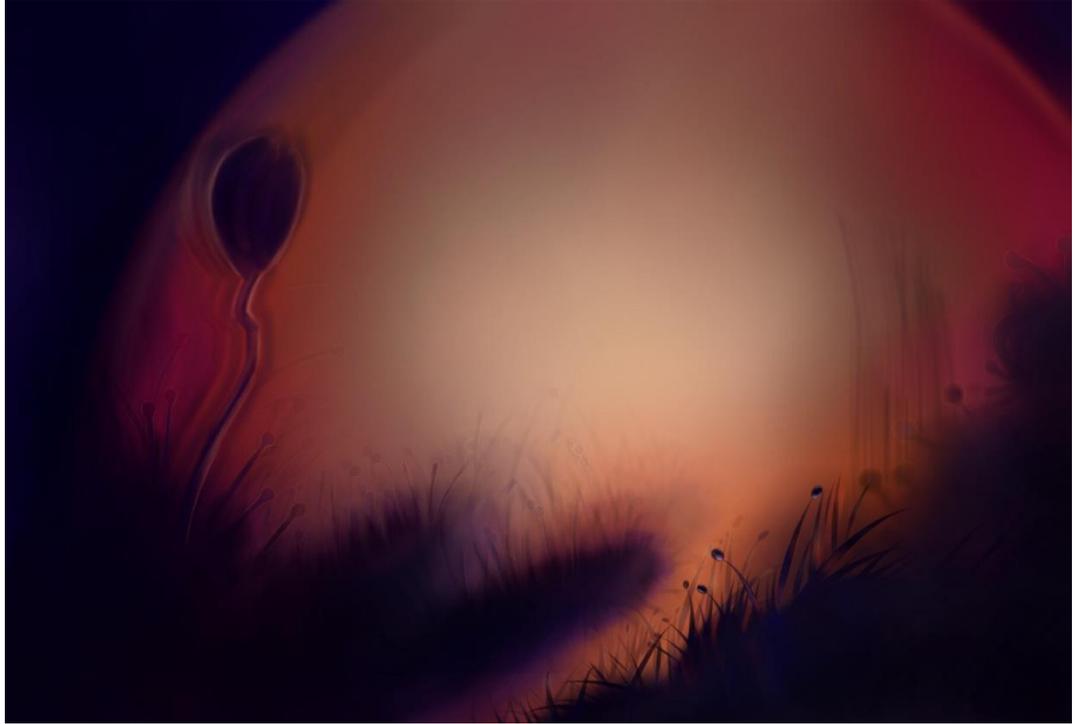
5.1 IMAGINARIOS LITERARIOS



TÍTULO:
Técnica: Pintura Digital

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios



TÍTULO:
Técnica: Pintura digital

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

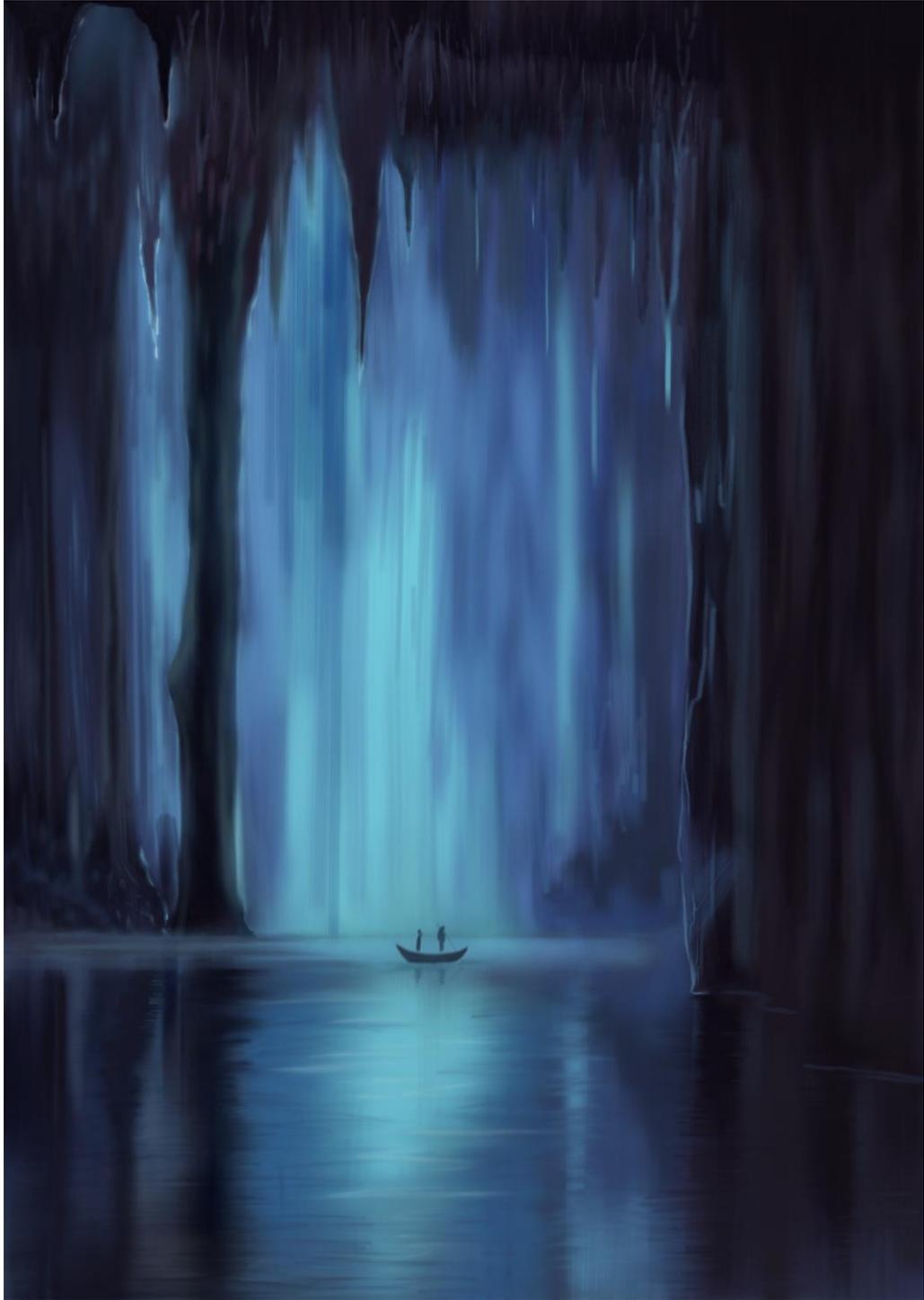
Imaginarios Literarios



TÍTULO:
Técnica: óleo sobre madera

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios



TÍTULO: El Último Viaje
Técnica: pintura digital

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios



TÍTULO:
Técnica: pintura digital

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

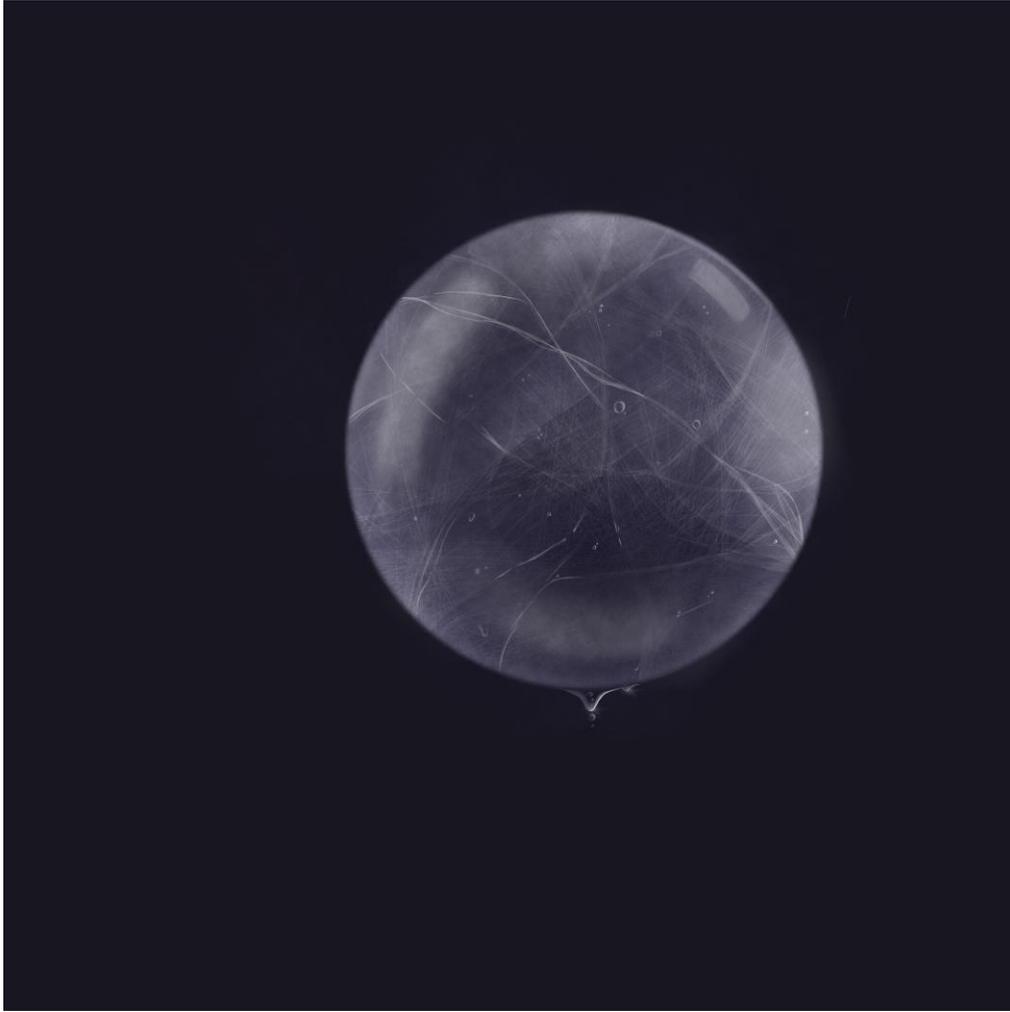
Imaginarios Literarios



TÍTULO: Ámbar, Sangre de árbol.
Técnica: Pintura Digital.

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

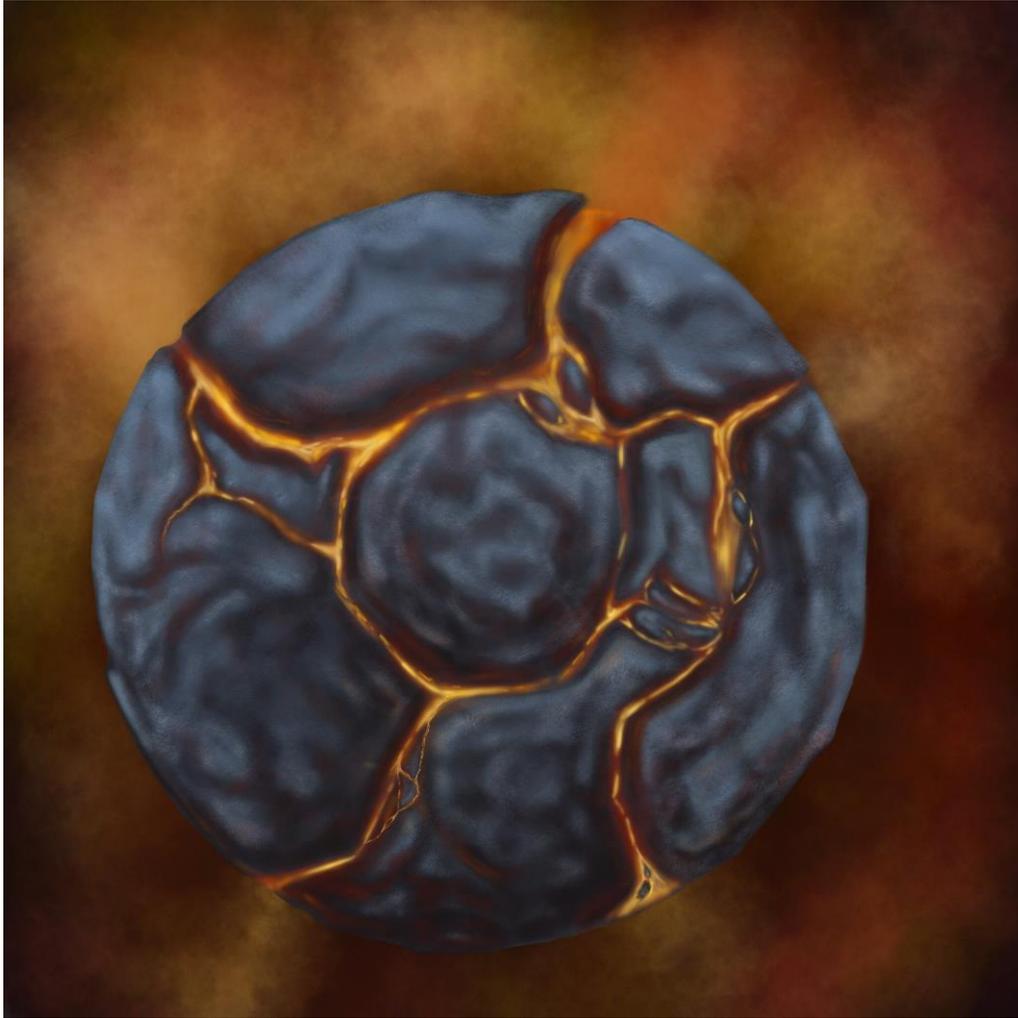


TÍTULO:

Técnica: pintura digital

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

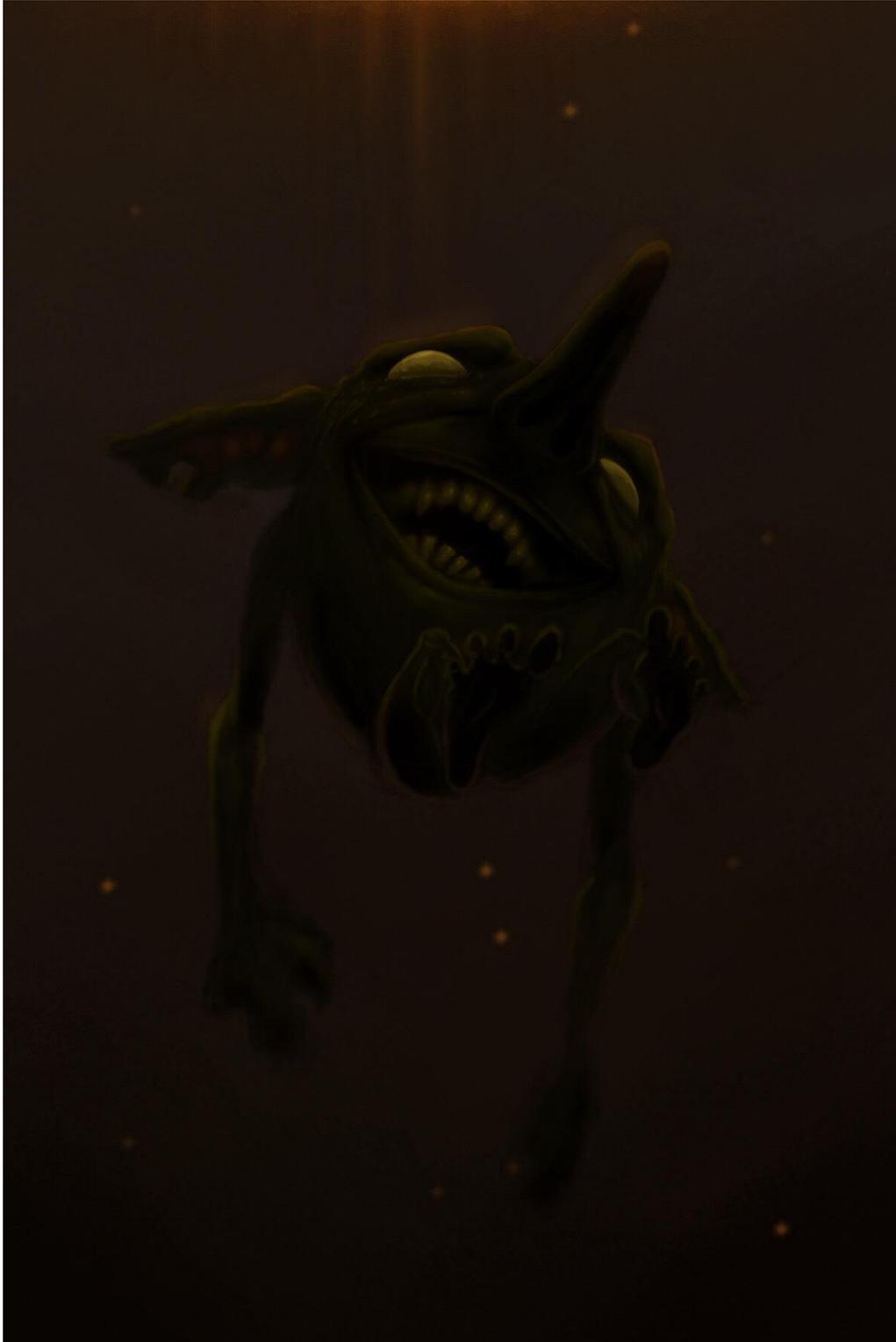
Imaginarios Literarios



TÍTULO:

TÉCNICA: pintura digital

POETICA VISUAL ESCENIFICADA
Imaginarios Literarios



POETICA VISUAL ESCENIFICADA
Imaginarios Literarios



POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

6. GLOSARIO

ICONO: Signo que representa un objeto o una idea con los que guarda una relación de identidad o semejanza formal.

GENERACIÓN: Se conoce como generación en genealogía al total de seres que forman parte de la línea de sucesión anterior o posterior de un individuo de referencia.

IMAGEN: Es una representación visual, que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario. Aunque el término suele entenderse como sinónimo de representación visual, también se aplica como extensión para otros tipos de percepción, como imágenes auditivas, olfativas, táctiles, sinestesias, etc.

MEMORIA: Es una función del organismo codificar, almacenar y recuperar la información del pasado. Algunas teorías afirman que surge como resultado de las conexiones sinápticas repetitivas entre las neuronas, lo que crea redes neuronales

IMAGINARIO: es aquello que solo existe en la imaginación. La imaginación, por su parte, es el proceso que permite a un ser humano manipular información generada intrínsecamente, es decir, sin que sean necesarios los estímulos del ambiente para crear una representación en la mente.

REINTERPRETAR: Atribuir a algo nuevamente un significado determinado.

FICCION: Se denomina ficción a la simulación de la realidad que realizan las obras literarias, cinematográficas, historietísticas o de otro tipo, cuando presentan

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

un mundo imaginario al receptor. El término procede del latín fictus ("fingido" o "inventado"), participio del verbo fingere.

FANFICCION: hace referencia a relatos de ficción escritos por fans de una obra literaria o dramática (ya sea película, novela, programa de televisión, videojuego, anime, etc.). En estos relatos se utilizan los personajes, situaciones y ambientes descritos en la historia original, o de creación propia del autor de fanfic, y se desarrollan nuevos papeles para estos. El término fanfiction hace referencia tanto al conjunto de todos estos relatos como a uno en concreto, según el contexto.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Ávila Guzmán (1991) La Vida Social como un Sistema de Signos Antología del Estructuralismo. ENEP, Acatlán, UNAM.
- Ávila H., C. T. (2006). Juventudes en la Posmodernidad Mexicana. Identidades Flexibles: dos experiencias con jóvenes urbanos. JOVENes Revista de estudios sobre la Juventud (24), 182- 201.
- Balardini, S. (2004). De Deejays y Civerchabones, Subjetividades juveniles y Tecnocultura. JOVENes Revista de Estudios sobre la Juventud (20), 108-139.
- Barthes R. (1970) Retórica de la Imagen La Seología. Ed. Tiempo Contemporáneo, B. Aires.
- Blaxter L., Hughes C., Tight M. (2006) Cómo se hace una Investigación. Editorial Gedisa.
- Bolívar E., Lazo P., Lizarazo Diego (2007) Sociedades Icónica. México. Siglo XXI

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

- Botrugno ()Visión y diseño II. Texto de apoyo Tp 3 Libro objeto. El libro de artista, el libro objeto, y el libro-obra-de-arte DEL LENGUAJE VISUAL AL LIBRO-OBJETO. Imdafta
- Calvera, A. (2005). Antecedentes. En A. Calvera, Arte Diseño (págs. 1-17). España: Gustavo Gili.
- Canclini (2010). La sociedad sin Relato, Antropología y Estética de la Inminencia. Katzeditores. México.
- Canclini, N. G. (2004). Culturas Juveniles en una época sin Respuesta. JOVENes Revista de estudios sobre la juventud (20), 42-51. 13. Chávez Guerrero, J., Sánchez Ventura, N., & Zamora Águila, F. (2010). Arte y Diseño. Experiencia, creación y método. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Costa, J. (2010). La Comunicación 10 voces esenciales. Barcelona: CPC editor.
- Derrida, J., 1966. La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas. Baltimor, s.n
- Eco Umberto (1968). Apocalípticos e Integrados. Tusquets editores. México.
- Eco Umberto (2005). El Superhombre de Masas. Editorial Debols!llo. México.
- Eco, U. (2011). Apocalípticos e Integrados. México DF: Fábula TUS QUETS editores.
- Esteban, M. H. (2000). La obra Póstuma de Yuri Lotman. Cuadernos de Filología Italiana.
- Flusse, V. (2011). Hacia el Universo de las Imágenes Técnicas. México: Universidad Nacional Autónoma de México
- Gomez- Palacio, B., & Vit, A. (2011). Guía Completa del Diseño Gráfico. Compendio Visual y Reseñado sobre el Lenguaje, las aplicaciones y la historia del diseño gráfico. Barcelona: Parramon Diseño.

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

- González Ochoa (1986) Imagen y Sentido elementos para una semiótica de los mensajes visuales. Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones filológicas. México.
- Imbert, G. (2006). Nuevos Imaginarios/ Nuevos mitos y Rituales Comunicativos: La "Hipervisibilidad" televisiva. deSignis. Mitos y Ritos en las Sociedades Contemporáneas (9), 125-136.
- Jasso Karla (2008) Arte, Tecnología y Feminismo. México. Universidad Iberoamericana.
- Jenkins, H. (2009). Fans, Blogeros y Videojuegos. La cultura de la colaboración. Barcelona: Paidós Editores.
- John Heskett (2008). El Diseño en la Vida Cotidiana. CG Diseño. España.
- Kartoffel, Marin (1992) Ediciones de y en artes visuales. Lo Formal y lo Alternativo. Fomento Editorial UNAM. México.
- Lizarazo Arias, D., Echevarría, B., & Lazo Briones, P. (2008). Sociedades Icónicas. México: Siglo XXI.
- Lozano J. (1995). La Semioesfera y la Teoría de la Cultura. Revista de Occidente. Número doble 145-146.
- Mafesoli M. (2004) Juventud: el tiempo de las tribus y el sentido nómada de la existencia. JOVENes revista sobre juventud, año 8, núm. 20, 172, 28-41, México. INJUVE.
- Marafioti R., Cormick H., Lagorio C. (1996). Culturas Nómades Juventud, culturas masivas y educación. Buenos Aires. Editorial Biblos.
- Marrone, G. (2006). Lugares comunes sobre Barthes. deSignis. Mitos y Ritos en las Sociedades Contemporáneas (9), 199-210.
- Matus C. M. (2000) Tribus Urbanas: entre ritos y consumo. El caso de la Discoteque Blondie Ultima Década revista de investigación y difusión poblacional, Viña del Mar, Chile. p.p 97-120.

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

- Meléndez Crespo, A., & Bedregal, J. F. (2009). Objeto, Tiempo, Espacio en la historia del Diseño. México DF: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Morris Charles (1994) Semiosis y Semiótica: Fundamentos de la teoría de los signos. Paidós Comunicación, Barcelona.
- Mounin, George (1970) Semiología de la Comunicación y Semiologías de la significación. .Introducción a la semiología. Editorial Anagrama, Barcelona.
- Pérez Islas J. A, Valdés M.G., Suárez Z. M. H. (2008). Teorías sobre la Juventud Las miradas de los clásicos. México. Editorial Miguel Ángel Porrúa.
- Renan (1988) Los Otros Libros, distintas opciones en el trabajo editorial. UNAM. México.
- Roland Bathes () La Muerte del Autor. Universidad de Chile. Facultad de Filosofía y Humanidades. Curso: Problemas Actuales de los Estudios literarios. Profesor: David Wallace. Ayudante: Riva Quiroga. (Artículo) 5
- Saussure Ferdinand de. (1995) Naturaleza del Signo Lingüístico: Curso de lingüística general. Fontamara, México.
- Schara, J. C. (2009). Diálogos Transdisciplinarios. Arte y Sociedad. Querétaro, México: Fontamara.
- Sclaris, C. A. (2003). Hipertextos, Interfaces, Interacciones. deSignis. Corpus Digitalis. Semióticas del mundo digital (5), 23-25.
- Subirats Eduardo (2001). Culturas Virtuales. Ediciones Coyoacán. México.
- Vargas Llosa, M. (2010). Elogio a la Lectura y la Ficción. 13. Estocolmo. 9 5
- Vargas, H. G. (2011). FANS, JÓVENES Y AUDIENCIAS EN TIEMPOS DE LA CULTURA DE LA CONVERGENCIA de medios. A dos décadas de Textual Poachers, de Henry Jenkins. RAZÓN Y PALABRA Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación (75), 1-39.
- Vitta, M. (2003). El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas. Barcelona: Paidós.

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

- Zamora Águila Fernando (2007) Capítulo 2. Lenguaje, Conocimiento y Pensamiento. Filosofía de la Imagen. UNAM – ENAP.

8. WEBGRAFÍA

Mitos e imaginarios colectivos. Tomado de:

La Contemplación del mundo en la sociedad contemporánea en base a la creación de imaginarios sociales. Tomado de:

<https://www.um.es/tonosdigital/znum14/secciones/tritonos-1-imaginarios.htm>

El concepto de imaginario social. Tomado de:

http://148.206.107.15/biblioteca_digital/capitulos/21-524ith.pdf

Mitos e imaginarios colectivos. Tomado de:

<http://fama2.us.es/fco/frame/frame6/estudios/1.13.pdf>

Para pensar lo imaginario, una breve lectura de Gilbert Durand. Tomado de:

http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22012005000100008

Martin Heidegger, el arte y el espacio. Tomado de:

<http://wiki.ead.pucv.cl/images/3/3f/268567785-El-Arte-y-El-Espacio-Heidegger-Martin.pdf>

Martin Heidegger, construir, habitar, pensar. Tomado de:

<http://www.geoacademia.cl/docente/mats/construir-habitar-pensar.pdf>

GLOSARIO. Tomado de:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

POETICA VISUAL ESCENIFICADA

Imaginarios Literarios

Como se construyó el libro de los seres imaginarios:

<http://www.actuallynotes.com/borges-y-el-libro-de-los-seres-imaginarios-html/>