



UNIVERSIDAD FINIS TERRAE  
FACULTAD DE ARTE  
ESCUELA DE ARTES VISUALES

## **LENGUA VISUAL**

LUCAS ESTÉVEZ ECHENIQUE

Memoria presentada a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae  
para optar al grado de Licenciado en Artes Visuales, Mención Grabado.

Profesor Guía Taller de Grado: Ismael Frigerio Ibar,  
Profesor Guía Preparación de Tesis: Demian Schopf Olea

Santiago, Chile

2016

## Índice

Introducción.....	1
Descripción.....	3
Marco Teórico.....	8
Marco Conceptual.....	21
Conclusión.....	27
Bibliografía.....	29
Índice de imágenes.....	30

## INTRODUCCIÓN

La idea germinal de esta investigación es las Artes Visuales como un lenguaje específico para comunicar el pensamiento o el sentimiento. Hablar idiomas para comunicarnos, la destrucción y transformación del lenguaje son temas que nos conciernen y es un hecho que está inspirado en el relato de la Torre de Babel, relato en el cual el Dios arcaico no acepta que los hombres quieran llegar al cielo por medio de la construcción de la torre, y por lo mismo, divide el lenguaje humano, generando un espacio de confusión colectivo e impidiendo la construcción de esta. O sea, un Dios con el poder de crear, sustituir o sacar un idioma, una lengua. Esta metáfora, hoy por hoy, se puede relacionar a la existencia del internet, una plataforma digital que podría ser una neo torre de Babel, donde la diversificación de las lenguas convergen en un espacio común, homogeneizando y potenciando el dialogo global y determinando nuevas confusiones, problemáticas, formas de investigación, producción sociales, culturales, económicas y políticas.

Mi investigación propone un contrapunto entre este fenómeno y las Artes Visuales, como otro lenguaje mas, lenguaje donde convergen todos los aspectos globales. Y que viniendo de raíces prehistóricas siguen vigentes hasta el día de hoy y no ha dejado de ser una lengua, un idioma, un lenguaje igual de establecido que muchos otros medios actuales. Mi investigación trata también la problemática de cómo trabajar la tensión entre el significado y la forma. La relación de la semiología con mi trabajo. El signo con significado, el signo sin significado y el código. Generando una reflexión personal en torno a lo que es el lenguaje visual. El lenguaje visual es el lenguaje que desarrollamos en el cerebro, relacionado con la manera de como interpretamos lo que percibimos a través de los ojos, es decir, visualmente. El lenguaje visual utiliza imágenes y signos gráficos como medio y tiene como objetivo la transmisión de mensajes a través de una o múltiples imágenes. Es decir, el lenguaje visual es un sistema de comunicación que se emplea en la creación de mensajes visuales.

La pregunta en términos generales gira en torno a que asumiendo las artes visuales como un lenguaje, que tan global es su dialogo en cuanto a la diversificación del lenguaje y hasta que punto el arte es capaz de homogenizar las diferentes culturas y tener mensajes globales. Y en términos específicos la pregunta torna en relación a la transformación del lenguaje y la tensión entre el significado y la forma. La creación de un lenguaje con signos específicos y codificados y la masificación de este. La analogía entre la torre de babel, el dios arcaico, la sociedad postmoderna y el artista como creador de lenguajes. El lenguaje de las artes visuales. Un medio de comunicación donde la diversificación cultural converge generando un espacio común y homogeneizado, a través de un dialogo global que se vale de imágenes y conceptos, signos y significados. Las artes visuales como un lenguaje que viene desde los inicios del humano, con los pictogramas en las cavernas y entender su transformación a medida que el hombre, la sociedad y la tecnología han ido avanzando. Y la analogía de ese proceso y transformación, con la transformación de de la forma en mi trabajo.

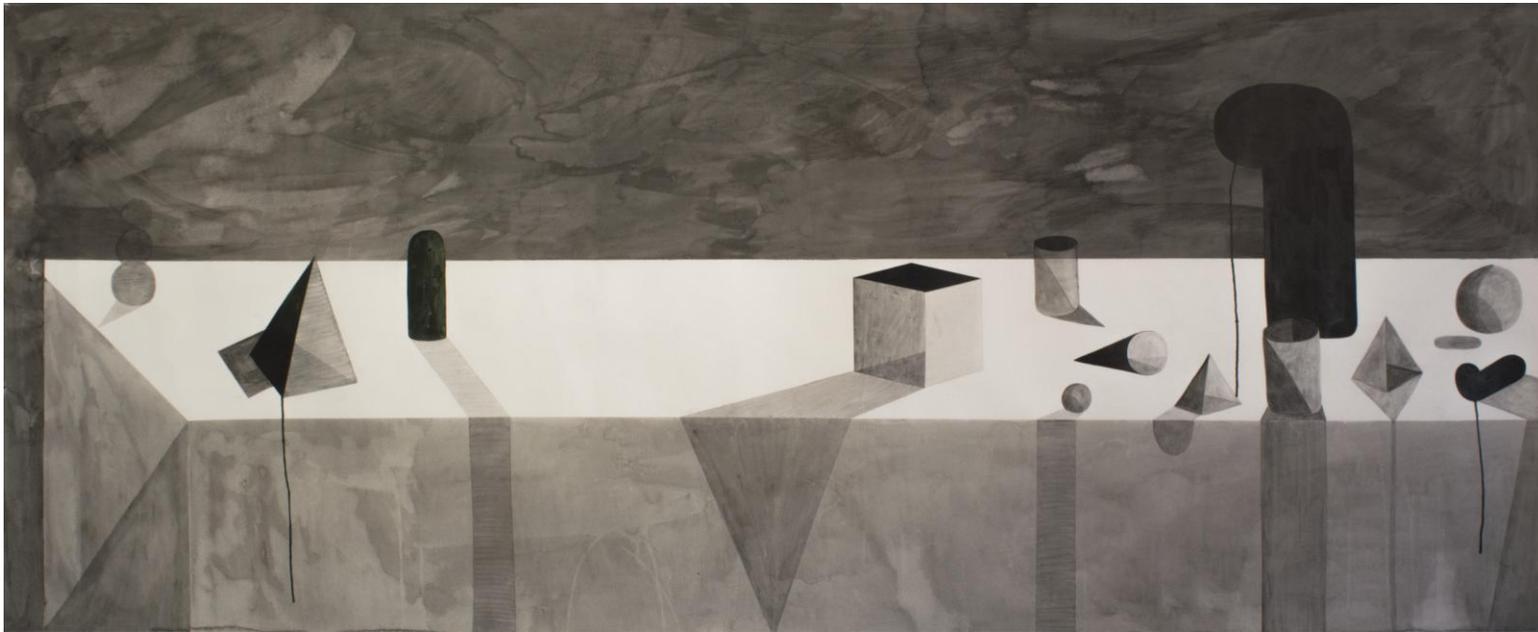
## DESCRIPCIÓN

Los procesos creativos en general son circulares (cíclicos) o lineales. Mi trabajo actual es el resultado de un proceso y metamorfosis que viene viviendo la obra durante los últimos cuatro años. Es un destilado o síntesis de lo que comenzó siendo, como es común en las evoluciones o procesos.

Después de ahondar un tiempo en la academia del dibujo y la pintura figurativa en la escuela, donde estuve inspirado por los grandes pintores del expresionismo Alemán y Vienés tales como, Oskar Kokoshka, Egon Schiele, Otto Dix, Ernst Ludwig Kirchner, Edvard Munch y otros de la escena parisina como Picasso, Chagall y Modigliani. Estos me mantuvieron ocupado un par de años expresando mis emociones y sentimientos por medio de la pintura y la expresión, con motivos figurativos. Complementado a eso también me llamaba mucho el arte callejero. El lenguaje del arte callejero, su estética y su soporte, el muro. Luego de esa etapa mas expresionista y figurativa, mi obra sufrió una metamorfosis y esta supongo que en gran parte se debe a que me comencé a influenciarme de referentes mas contemporáneos y ligados a mi generación. Mi trabajo muto en algo mas cercano al mundo gráfico, geométrico, abstracto y del surrealismo. Durante ese periodo, el trabajo se hizo monocromo, se sintetizó y la paleta se vio reducida al blanco, al negro y a su escala de grises. Tintas y pinturas monocromas sobre papeles o lienzos, con motivos de bodegones contemporáneos, escenas o objetos sugerentes provenientes de un imaginario formal muy influenciado por la estética minimalista y la formalidad de El Bosco y específicamente “El jardín de las delicias”.

Problemáticas pictóricas y graficas como la luz, la geometría, lo orgánico, las estructuras, peso, valor, forma eran y son algunas de las que me preocupaba al trabajar. El negro y el blanco eran los protagonistas. La síntesis que se podía llegar a lograr con las tonalidades y medias tintas, conservando un negro y un blanco puros, entre ambos polos la tonalidad y el valor degradado y dispuesto

equilibradamente. El negro tomó un papel fundamental y protagónico en mi trabajo. Me interesaba como a través del monocromo y las aguadas se iban generando valores y medias tintas, que junto con los blancos y los negros generaban cierto ritmo o “sinfonía visual”. A esa serie de obras la denomine “La deformación de la forma”. Esto se debe a que cuando pintaba los bodegones tomaba elementos que estaban sobre la tarima y los reemplazaba por formas abstractas negras personificadas. Además a cada uno de los elementos que estaban dispuestos sobre el bodegón les proyectaba sombras hacia distintas direcciones para confundir la fuente de luz y también le daba formas a las sombras, que no correspondían a la naturaleza formal de los objetos originales, de ahí surgió “La deformación de la forma”.



Tarima, 2014



Tarima II, 2014

Además de tener en cuenta el bodegón como una rama de la pintura académica, los bodegones eran un pretexto para poder exponer sobre el, los elementos figurativos de mi imaginario. Transformándose este, en un espacio de libertad compositiva. También me interesaba la carga simbolista y alegórica en relación a los objetos que estos representan. Por otro lado, el bodegón en su contexto político y social también habla de cierto derroche y decadencia, como por ejemplo en esas pinturas barrocas en donde podemos ver composiciones donde encontramos abundancia de comida, joyas, mantas, pero también algo un tanto maquiavélico. Bichos entremedio caminando, trozos de frutas o de pan mordisqueado, etc. Los bodegones hablan de manera simbolista del contexto social y político de la época. Y en este caso, yo utilizaba el bodegón como la tarima para exponer mis símbolos, mi visión y mi crítica.

En esos “bodegones contemporáneos” estuve trabajando y variando posibilidades de figuras, formas, elementos geométricos, orgánicos y ornamentales, formas de tarimas y objetos abstractos personificados. Con una gran influencia formal y figurativa Bosquiana. De todos los elementos que disponía en estos bodegones, siempre estaban estos objetos abstractos personificados, que para mi eran mas interesantes y sugerentes que el resto de los elementos, ya que también adquirirían el rol de personaje y protagonismo pero de una forma menos narrativa y mas

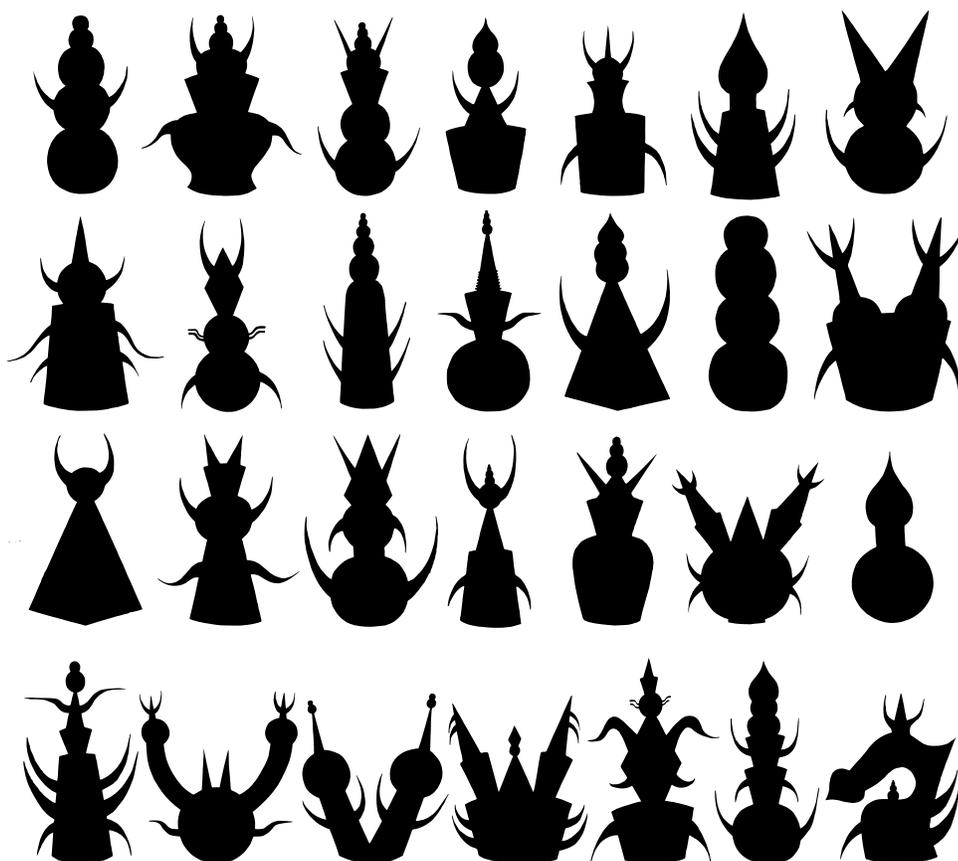
misteriosa, sugerente. Llegue a estas formas influenciado por una mezcla entre algunos elementos arquitectónicos de “El jardín de las delicias”, globos de vidrio, vasijas y jarrones ornamentados del arte flamenco o del gótico, con una estética un tanto demoniaca, también influenciados por la formalidad de una pieza de ajedrez o la anatomía de algunos escarabajos y insectos. Entre jarrones, piezas, figuras y personajes.

Me dediqué a elaborar todos los tipos y variables que pudiera de estos objetos abstractos personificados, variando formal y ornamentalmente, pero siempre bajo el mismo patrón. Patrones geométricos tales como los círculos, los conos, los triángulos los rombos, los rectángulos, y también ornamentaciones de carácter mas orgánicos. Estas formas se componen básicamente de una base, un cuello, una cabeza o parte superior y los detalles, tales como los brazos, ornamentos, cachos, etc. Llegue a un muestrario de estos objetos. Una vez que tuve alrededor de cien o mas formas unas distintas de las otras comencé a pensar qué utilidad les daba a estas piezas de ajedrez y cuál sería mi estrategia visual. Metamorfosis.



Bodegón, 2015

Esa inquietud derivó a una solución y esa solución a un nuevo desafío o problemática artística. Decidí inventar un sistema de códigos con estas formas. Un sistema de códigos con el cual pudiera comunicar y expresar lo que quisiera, utilizando estas imágenes. Viendo las formas comencé a asociarlas por un tema de color y forma, con caracteres o letras. Entonces confeccioné una plantilla de 28 formas (numero de caracteres del abecedario), unas distintas de las otras, basándome en cierta medida y no mucha, en la formalidad del abecedario occidental con la idea de así poder componer frases donde las letras pasaran a ser estas formas. Ahí también hay una deformación o reinterpretación de la forma. De pasar a ser estos objetos, formas sin un significado claro sobre los bodegones, pasaron a obtener un significado y reinterpretar formalmente el abecedario con el que nos comunicamos día a día.



A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,LL,M,N,Ñ,O,P,Q,R,S,T,U,V,W,X,Y,Z.

## Marco Teórico

Para comenzar con el desarrollo de esta investigación, me gustaría empezar con la analogía entre la metamorfosis en el proceso de mi trabajo. Como este fue mutando, comenzando como una figuración mas compleja que se ocupaba de la figura humana y el bodegón y sus objetos, objetos que fueron creciendo, multiplicándose y variando en su forma, para después transformarse en un abecedario, sistema de códigos para poder comunicar, donde la formalidad de este era mas bien geométrica, abstracta y sintética. Con uno de los fenómenos , sino es el mas importante fenómeno cultural y social en la historia, el primer gran quiebre en la evolución del hombre, y este es el paso de la pintura rupestre naturalista del paleolítico a los pictogramas geométricos animistas del neolítico.

En la época del paleolítico podemos inscribir el naturalismo prehistórico, que serian las primeras manifestaciones artísticas que conocemos en el mundo, aun antes del arte geométrico. Lo mas increíble del naturalismo prehistórico no es que sea mas antiguo que el estilo geométrico, que da la impresión de ser mas primitivo, sino que muestra todos los estados de evolución típicos de la historia del arte moderno. El arte primitivo no es en absoluto solamente el fenómeno del instinto, incapaz de evolucionar. Sino que el naturalismo prehistórico es un arte que avanza linealmente a la naturaleza, línea que comienza con formas individuales que están modeladas un poco rígida y laboriosamente, después se depura en una técnica mas ágil y sugestiva, pictórica, instantánea y espontanea. Como si fueran impresionistas.

Los avances llegan a un nivel de virtuosismo tal que llegan a dominar actitudes y aspectos cada vez mas difíciles, movimientos y gestos cada vez mas sutiles, formas cada vez mas osadas. Este naturalismo no es una formula fija, estacionaria, sino una forma viva y movible, que intenta reproducir la realidad con los medios mas variados. El artista del Paleolítico pinta lo que esta viendo

realmente; no pinta nada mas que lo que puede recoger en un momento determinado y en una ojeada única.

Teniendo en cuenta la noción moderna del arte por el arte, cabe preguntarse con respecto a esta época, ¿Cuál era la razón y el objetivo de este arte? ¿Era fruto del ocio o tenia un fin determinado? Sabemos que este arte es un arte de cazadores primitivos, que vivían en un nivel económico bastante improductivo, y que tenían que recoger o capturar su alimento. En esta fase mas bien practica supongo que todo giraba en torno a obtener sustento. El fin de este arte era procurar el alimento. Este arte servía como una técnica mágica y dirigida para conseguir sus objetivos económicos, comida. Las representaciones plásticas eran la parte técnica, material de esta magia, eran la trampa en la que la caza tenia que caer.

Ese espíritu efervescente del arte paleolítico lo relaciono de manera analógica con la etapa mas figurativa y expresionista del proceso creativo de mi pintura. La pintura era la representación y la cosa representada, era el deseo y la satisfacción del deseo a la vez. Como la pintura de Bacon, que lograba capturar en un instante toda la violencia y belleza de la imagen representada. Bacon trabajaba directamente sobre el sistema nervioso y abre las válvulas del sentir. “Quisiera que mis pinturas se vieran como si un ser humano hubiera pasado por ellas, como un caracol, dejando un rastro de la presencia humana y un trazo de eventos pasados, como el caracol que deja su baba”. (AKERMAN: 2012, 30-31)

El pintor y cazador paleolítico pensaba que con la pintura poseía ya la cosa misma, que con el retrato del objeto había adquirido poder sobre el objeto, creía que el animal de la realidad sufría la misma muerte que se ejecutaba sobre el animal retratado. La representación pictórica era en su pensamiento la anticipación del efecto deseado, el acontecimiento real era lo que le seguía a la magia de la pintura. El arte no era entonces una función simbólica, sino una acción objetivamente real. No era el pensamiento el que cazaba, sino el hecho real, la

imagen concreta, la caza verdadera dada a la pintura eran las que realizaban la magia. Cuando el artista paleolítico pintaba un animal sobre la roca, creaba un animal verdadero. El mundo de la ficción y de la pintura, no eran para el artista algo a lo que se enfrentara, sino que veía en una acción la continuación directa e inmediata de la otra. Por lo que el arte paleolítico no era de ninguna manera “decoración”.

Una representación cuyo fin era crear un doble del modelo, es decir, no simplemente imitar, simular, sino literalmente sustituir, ocupar el lugar del modelo. Las siluetas de manos que han sido encontradas, en muchos lugares, cerca de las cuevas con pinturas, y que evidentemente han sido realizadas “calcando” la mano, dieron probablemente por primera vez al hombre la idea de creación. El espacio entre estas huellas de manos y las primeras representaciones de animales de la Edad de Piedra es tan gigante y hay falta de información sobre de la transición entre las dos, por lo que no se puede estar seguro sobre la idea de un desarrollo lineal desde las formas de las manos a las formas artísticas, por ello se piensa que la conexión, el eslabón de conexión fue la función mágica de la imagen. Las condiciones previas del arte. Sin embargo, este arte no se considera como una expresión decorativa.

El estilo naturalista se mantiene hasta el fin del Paleolítico, es decir, durante un periodo de muchos milenios. Hasta la transición del Paleolítico al Neolítico no aparece ningún cambio. Ahora, por primera vez el estilo naturalista, abierto a la experiencia y las sensaciones, se transforma en una intención artística geoméricamente estilizada. En vez de las minuciosas representaciones fieles a la naturaleza, llenas de paciencia y cuidado con los detalles del modelo, encontramos por todas partes signos ideográficos, esquemáticos y convencionales, que indican mas que reproducen el objeto en cuestión. En lugar de la visión naturalista de la plenitud de la vida concreta, el arte tiende ahora a fijar la idea, el concepto, es decir, a crear símbolos en vez de imágenes. [Sistema de código].

Los dibujos rupestres del Neolítico interpretan la figura humana por medio de dos o tres formas geométricas: por ejemplo, mediante una recta vertical para el tronco y dos semicírculos, dados vuelta uno hacia arriba y el otro hacia abajo, para los brazos y las piernas. La cabeza esta simulada con una línea y esta separada del tronco, los ojos están indicados por dos puntos, la nariz se encuentra unida a la boca o a las cejas formando una sola figura geométrica. Un hombre se caracteriza por estar representado con armas y una mujer, por la de los dos hemisferios para los senos. La forma se sintetiza y toma un carácter minimalista.

El cambio de estilo que nos lleva a estas formas de arte completamente abstractas en comparación con el estilo naturalista depende de un giro general de la cultura, que representa quizás el corte mas profundo que ha existido en la historia de la humanidad. Con esto se transforma tanto el entorno material y la constitución interna del hombre prehistórico, que todo lo que viene antes de este suceso inmediatamente parece algo animal e instintivo, y todo lo que ocurre después a él se presenta como una evolución progresiva y consciente. El paso mas revolucionario y decisivo consiste en que en este periodo el hombre en vez de alimentarse parasitariamente de lo que le da la naturaleza, en vez de ser un recolector de rapiña día a día, se produce su alimento. Con domesticación de animales y el cultivo de plantas, con la ganadería y la agricultura, el hombre comienza su marcha triunfal sobre la naturaleza y se independiza mas o menos de lo crudo del destino, el azar y del miedo a la muerte. Comienza la era de la previsión organizada de la vida, el hombre comienza a trabajar y a economizar. Se crea una provisión de alimentos, practica la prevención, perfecciona las formas primitivas de vida. Con todo esto, posesión de tierras, animales domesticados, herramientas y provisiones de alimento, comienza también la diferenciación de la sociedad en estratos sociales y clases, en privilegiados y oprimidos, explotadores y explotados. Se establece la organización del trabajo, el reparto de las funciones, la especialización en los oficios. Ganadería y cultivo, producción primaria y artesanía, industrias especializadas y domesticas, trabajo masculino y femenino,

cultivo y defensa del campo, etc. Es decir, se empieza a gestar lo que conocemos como “sociedad organizada”. Y se transforma el ritmo de la vida.

Las comunidades nómadas se convierten en comunidades sedentarias, los grupos sociales sin organización se organizan como comunidades cerradas, que llegan a ser comunidades cerradas gracias al sedentarismo. Con esta vinculación a la tierra, la agricultura y la ganadería se desarrolla un estilo de vida completamente distinto de la existencia del Paleolítico. En contraste con la inconstancia de la recolección y la caza, la nueva forma de economía trajo cierta estabilidad a la organización de vida. En lugar de la economía del sobrevivir el día a día y hacer pasar todo de la mano a la boca, aparece una economía previsor. De la desintegración se pasa a la cooperación, a una comunidad laboral colectiva.

En el ámbito místico, los ritos y cultos sustituyen a la magia y la hechicería. El Paleolítico construyó una fase dentro de la falta de cultos, el hombre estaba lleno de miedo a la muerte y al hambre, pretendía defenderse contra el enemigo y la miseria, el dolor y la muerte por medio de prácticas mágicas, pero no relacionaba la felicidad o la desgracia que pudieran sentir con ningún poder más allá de los hechos reales. Hasta que se llega a la cultura del agricultor y el ganadero. El hombre ahí comienza a sentir que su destino pende de fuerzas inteligentes que están más allá. Al depender del tiempo favorable o desfavorable, de la lluvia y de la luz, del sol, del granizo, de la peste y la sequía, de la abundancia y la escasez, surge la idea de toda clase de demonios y espíritus buenos y malos que reparten bendiciones o maldiciones, surge la idea de lo desconocido y lo misterioso, de lo humano y lo sobrehumano. El mundo se divide en dos mitades, y el hombre se ve a sí mismo en medio.

La cultura del animismo, de la adoración de los espíritus, de la fe en las almas y del culto a los muertos ha llegado. Pero con la fe y el culto surge también la necesidad de ídolos, amuletos, símbolos sagrados, ofrendas, monumentos

funerarios. Aparece la separación entre un arte sagrado y otro profano, entre el arte religioso y el representativo y el arte mundano y decorativo.

El animismo divide el mundo en una realidad y una suprarrealidad, en un mundo visible y un mundo espiritual invisible, en un cuerpo mortal y un alma inmortal. Los usos y ritos funerarios dejan en claro de que el hombre del Neolítico comenzó ya a figurarse el alma como algo que se separaba del cuerpo. En cambio en el Paleolítico con la magia no se tenía el mismo pensamiento. La magia se adhiere a lo concreto, el animismo se inclina a la abstracción. En la primera, el pensamiento está dirigido a la vida de este mundo, en el otro, a la vida del mundo del más allá. Este es, principalmente el motivo de que el arte del Paleolítico reproduzca las cosas de manera fiel a la vida y a la realidad, y el arte del Neolítico, por el contrario, se oponga a la realidad común con un mundo idealizado y estilizado. Con esto podríamos decir que comienza también el proceso de intelectualización del arte.



Dibujo sobre un muro de la cueva Chauvet, Ardèche, Francia.  
(Fig. 1)



Tabla de escritura cuneiforme. Mesopotamia, probablemente de Uruk. Cultura Sumeria. 3100–2900 A.C  
(Fig. 2)

Es en este periodo donde podemos encontrar una de las transformaciones de la forma mas significativas en la historia del hombre, como con la intelectualización de este, las imágenes del naturalismo comienzan a sintetizarse hasta transformarse en un sistema de códigos geométricos. “La sustitución de las imágenes y formas concretas por signos y símbolos, abstracciones y abreviaturas, tipos generales y signos convencionales, la suplantación de los fenómenos y experiencias directos por pensamientos e interpretaciones, arreglos, formas, acentuaciones y exageraciones, distorsiones y desnaturalizaciones. La obra de arte ya no es solo una representación conceptual, no es solo una imagen del recuerdo, sino también una alegoría. Dicho con otras palabras: los elementos conceptuales y ajenos a lo sensorial, reemplazan a los elementos sensitivos e irracionales. Y así el retrato se transforma gradualmente en un signo pictográfico, la plenitud de las imágenes pasa a ser una taquigrafía sin imagen o casi sin imagen.” ( HAUSER: 2004, 26).

En esta época, en Mesopotamia, aparece la pictografía, el primer sistema de escritura que usa el hombre para poder comunicarse con el resto. Se podría decir que es el primer eslabón de la creación del lenguaje y todo esto es resultado de un proceso de la mutación de una cultura intelectualmente y culturalmente, pero que se ve traducido a la transformación de una expresión formal paleolítica, de ciertas necesidades y intenciones, a una expresión ya mas fría y geométrica que tiene que ver con la creación de símbolos en vez de imágenes y de sistemas de signos e códigos para poder comunicarse. La ventaja de este tipo de comunicación es que las personas se pueden entender sin la necesidad de compartir una misma lengua, ya que los pictogramas no se refieren a la forma lingüística ni fonética de una lengua. Sin embargo el mayor inconveniente de la escritura pictográfica es que no sirve para representar nociones abstractas. Uno de los primeros usos que se le dio a la escritura pictográfica por parte de los sumerios fue el de gestionar mercaderías, se trataba de indicar cuantos cerdos, asnos o sacos de cereales recibía el templo sumerio de un determinado sujeto. Posteriormente los sumerios empezaron a escribir sobre placas de barro que presentaban rasgos en forma de

cuña, lo que dio paso a la escritura cuneiforme. La transformación de mi forma, la metamorfosis de mi proceso creativo y de mi imagen esta inspirada en esta degradación desde lo mas carnal, rupestre, animal y expresivo, hacia la síntesis, la intelectualización de la imagen y la llegada a formas codificadas capaces de poder comunicar, como el sistema pictográfico o ideográfico, a través de imágenes.

En el Neolítico, este estilo formalista, geométrico-ornamental se establece y adquiere un dominio permanente como no lo ha tenido después ningún movimiento artístico en la historia del arte. Este estilo geométrico-ornamental se mantiene en los periodos culturales de las edades del bronce y del hierro del Antiguo Oriente y también la de Grecia arcaica, es decir, toda una era universal, que se extiende aproximadamente desde el 5000 hasta el 500 antes de Cristo. En relación con este periodo de tiempo, todos los periodos estilísticos posteriores parecen efímeros, episodios cortos, sin embargo el estilo geométrico-ornamental pareciera que ha trascendido en la historia del arte.

El cambio de estilo del naturalismo paleolítico al geometrismo neolítico no se da sin pasos intermedios, existe un periodo de transición. Y como dice Arnold Hauser que cita al naturalista, arqueólogo, prehistoriador, geólogo, etnólogo y abate francés, Henri Breuil, para describir este proceso de transición:

“La verdadera transición al geometrismo neolítico la constituye aquella dual simplificación y estereotipación de los contornos que Henri Breuil establece en la ultima fase del desarrollo paleolítico, y que designa como la “convencionalización” de las formas naturalistas. Breuil describe un proceso a través del cual se va viendo como los dibujos naturalistas son ejecutados cada vez más descuidadamente, se vuelven cada vez más abstractos, más rígidos y estilizados, y basa en esta observación su teoría de que el origen de las formas geométricas se encuentra en el naturalismo. El proceso, si interiormente pudo desarrollarse sin solución de continuidad, no pudo ser independiente de las circunstancias externas. La esquematización sigue dos direcciones; una persigue el hallazgo de formas

inequívocas fácilmente comprensibles; otra, la creación de simples formas decorativas agradables. Y así, al final del Paleolítico encontramos desarrolladas ya las tres formas básicas de representación plástica: la *imitativa*, la *informativa*, la *decorativa*; con otras palabras: el retrato naturalista, el signo pictográfico y la ornamentación abstracta.” ( HAUSER: 2004, 30)

Una de las cosas mas interesantes de esta transformación del Paleolítico al Neolítico, y además uno de los puntos de tensión de esta investigación y de mi trabajo, es como en el proceso se pasa de la figura a lo abstracto, de este estilo naturalista y mas de la impresión, a la abstracción geométrica y la simplificación de las figuras, hasta llegar al pictograma, es decir, las letras. La tensión entre la figura y lo abstracto y también la tensión entre la forma y el significado. Ahí en ese momento de cambio de lo figurativo a lo geométrico abstracto, cada figura pasa a tener un significado determinado, y esta figura pasa a ser un signo, un código.

En este punto se hace necesaria una contextualización de ciertos conceptos que tienen que ver con la semiología o semiótica. Ferdinand de Saussure (1857-1913), uno de los fundadores de la tradición europea, define a la semiología, en el curso de lingüística general, como la “ciencia general de todos los sistemas de signos ( o de símbolos) gracias a los cuales los hombres se comunican entre ellos”, lo que hace de la semiología una ciencia social y presupone que los signos se constituyen en sistemas.

Otra línea de investigación semiótica la desarrollo el filósofo y lógico estadounidense Charles Sanders Peirce (1839-1914). En su desarrollo teórico, Peirce toma como objeto de estudio la semiosis, proceso en el cual se daba la cooperación de tres instancias:

- El *representamen*, o signo en sí, una manifestación material y perceptible que representa a otro objeto.
- El *objeto*, que es aquello representado, esto es aquello de lo que el signo da cuenta.
- El *interpretante*, o sentido que el signo produce y que se traduce en otro signo.

Con esto se genera un tipo de comunicación o proceso semiótico, que consiste básicamente en el emisor, el signo y el receptor. El signo crea a los sujetos, es decir, hace que una persona se convierta en sujeto de un proceso semiótico. Dicho de otra manera, para que una persona sea sujeto de un proceso semiótico, necesariamente tiene que usar signos.

El signo.

Un signo lingüístico es una construcción social que funciona dentro de un sistema lingüístico y que pone un “elemento” en lugar de otro.

Es importante notar que en la lingüística y en la semiótica, la teoría define al objeto, y por lo tanto el signo es consecuencia de una perspectiva teórica. En su nivel mas básico, el signo lingüístico fue definido de manera similar e independiente por Charles Sanders Peirce y Ferdinand de Saussure y ambas teorías si bien presentan diferencias, son consideradas como pilares fundamentales de todo el trabajo posterior realizado sobre el signo lingüístico.

## El código.

Un código es un sistema de reglas que permiten a los sujetos comunicarse entre sí. Es por eso que para dominar otro idioma no es suficiente conocer el significado de sus palabras. Es preciso conocer su gramática y reglas combinatorias. Para comprender la dinámica de la semiosis es necesario conocer la dinámica de los códigos.

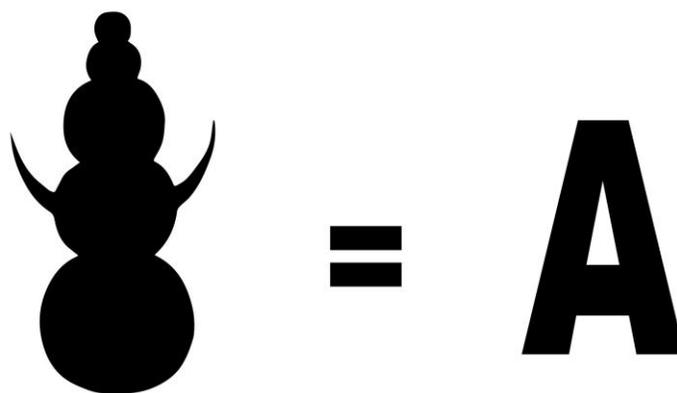
Una comunicación utiliza un código, es decir, un conjunto de elementos que se combinan siguiendo ciertas reglas para dar a conocer algo. En este contexto, las sociedades humanas se caracterizan principalmente porque, valiéndose de la sonoridad, logran comunicarse a través del código más complejo, las lenguas humanas o códigos lingüísticos. Existe el código lingüístico escrito y el código lingüístico oral, estos se clasifican en distintos tipos de códigos. Códigos lingüísticos, códigos paralingüístico, códigos extralingüísticos y códigos retóricos.

Mi trabajo actual se conforma por algunos puntos importantes. Uno de ellos es la mecánica de la creación de un sistema de códigos. Donde el código es una imagen o símbolo que tiene un significado. En este caso una letra. En términos de proceso semiótico, la imagen pasa a ser el *representamen*, la letra el objeto representado y el interpretante sería la expresión de ideas a través de imágenes. O sea, la obra. Y eso es el proceso semiótico-artístico de comunicar y expresar ideas o emociones a través de imágenes sin o con significado en este caso.

Aunque existen diferentes criterios parece que la característica más evidente del signo es que evoca, sustituye o representa algo distinto de sí mismo. Por lo tanto podemos considerar como signo, cualquier realidad que sustituye a otra y que la comunica.

La definición "teoría de la mentira" de Humberto Eco lo resume bien. "La semiótica se ocupa de cualquier cosa que pueda CONSIDERARSE como signo. Signo es cualquier cosa que pueda considerarse como sustituto significativo de cualquier otra cosa. Esa cualquier otra cosa no debe necesariamente existir ni debe subsistir de hecho en el momento en que el signo la represente. En ese sentido, la semiótica es, en principio, *la disciplina que estudia todo lo que puede usarse para mentir.*

Si una cosa no puede usarse para mentir, en ese caso tampoco puede usarse para decir la verdad: en realidad no puede usarse para decir nada..." (ECO: 2000,22)



Detalle, 2016

## Marco Conceptual

Teniendo en cuenta la referencia anterior y la analogía entre la transformación del estilo naturalista del paleolítico al geometrismo del neolítico y la aparición de la pictografía como gota que rebalsa el vaso, con la transformación de la forma que sufre el desarrollo de mi proceso, cabe decir, que hay un interés sobre la forma y replicación formal en el desarrollo de mi trabajo. Con la mutación de esta, las variables, las posibilidades, la multiplicación y lo que se puede hacer con la forma, sus utilidades. En este caso, la utilidad es generar un sistema de códigos deducibles, basado en el sistema del abecedario, para poder comunicar ideas ocultas formalmente, tomando formas de imágenes del imaginario, influenciado por los referentes ya mencionados, para ocupar el lugar de las letras y así poder hablar o escribir con imágenes, para ser leído. Para eso elabore una plantilla hecha a mano, con 28 formas unas distintas de las otras para poder representar a cada uno de los 28 caracteres del abecedario. A través de este sistema de códigos compongo imágenes, que son conformadas por frases, en donde cada uno de los caracteres de la frase también funciona como elemento visual único. Al principio elabore una serie de gráficas, hechas con tinta china sobre papel, monocromas, en donde componía con frases sobre tarimas y construía bodegones en donde posaba estas frases, que también formalmente reemplazaban a los objetos. Luego de esa serie de piezas gráficas, me vi interesado por utilizar el soporte muro. Soporte que siempre me ha interesado, puesto que también pinto grafitis en la calle. El formato grande del muro tiene algo que no tienen los formatos del papel, o de una tela convencional. Eso es que a través de la dimensión del muro, es tan grande que la pieza que se hace sobre este pasa a intervenir el lugar que lo rodea y se transforma en una pintura sobre un muro y a la vez una intervención del espacio.

Además de ese eterno interés por el soporte del muro, encontré que se fundamenta como soporte por el hecho de que estoy componiendo con frases y una tipografía particular. Eso se puede relacionar con el grafiti y los distintos tipos de tipografías que usan los grafiteros. Además de este referente contemporáneo, me refiero a mi trabajo actual como “Pictografías”. Y esa es otra razón por la cual hacerme cargo del muro, ya que, fue sobre los muros de las cavernas de hace millones de años en donde apareció el primer atisbo de la escritura, la pictografía, que buscaba comunicar algo específico a través de un sistema de códigos específicos.

Cuando llevé mi trabajo al muro, busque alguna forma de hacerlo que aludiera a la pictografía y los sistemas de códigos tallados o pintados en los muros de las cavernas, pero con una estética contemporánea y influenciada por los elementos de la tecnología y lo industrial. Generando así un contraste cultural entre la pintura rupestre como un registro de la historia y un hito en la evolución del hombre, con el internet y la tecnología que nos envuelve día a día, en donde todo tiene una velocidad y una multiplicidad que se hace difícil de controlar, además de lo efímero de la información, los medios, aplicaciones, etc. Para eso decidí elaborar estos murales con vinilo, un material autoadhesivo que se usa para carteles publicitarios, textos en exposiciones, diseño industrial, gráfico, etc. Aparte de ser un material proveniente del mundo industrial y gráfico, puesto que es de características gráficas, como colores planos, de pantones digitales y cortes vectorizados, también es un material efímero. Ya que se dispone en el muro y después se saca. Es como el grafiti, puedes pintar un grafiti un día y tres días después vas a encontrar que hay otro grafiti encima, y así sucesivamente. Lo efímero también está en relación con la tecnología, con los medios de comunicación tecnológicos, con las conversaciones por chat, por las aplicaciones que se renuevan y la tendencias que se van generando. El material del vinilo sobre el muro para mí alude a eso, y es en ese plano en el cual se fundamenta como el material óptimo para mis intervenciones.

La primera pictografía que hice fue un mapa conceptual llevado al muro, titulado “Elementos” y este registra algunos de los elementos que son importantes para mi a la hora de pensar sobre el proceso creativo. Compuse sobre el muro con frases como “arte”, “work”, “ansias de”, “idea”, cada una de un color distinto. El mapa conceptual está compuesto entre unas líneas geométricas que son un código de barra del pantón de colores que se usan en esta pieza, refiriéndose a la unión de esos conceptos como un todo.



*Elementos, 2015.*

El segundo trabajo que confeccioné para la serie llamada “Pictografías”, es un trabajo que habla mas de la medula de lo que es mi investigación. La pieza se titula “Lengua visual” y refiere a la creación de un lenguaje que funciona a través de elementos visuales, que en este caso significan letras. En este trabajo dispuse las frases contextualizadas en un especie de circuito, o tarima, pero esta vez, haciendo una referencia a una estética vectorizada tecnológica, usando el cinetismo que se podía lograr con el material para la intervención del espacio.



*Lengua visual, 2015.*

El desarrollo de esa idea de “Lengua visual” me llevo a pensar en algún medio que me ayudara a masificar o difundir este sistema de códigos, esta lengua visual. Entonces decidí elaborar una tipografía para computadores, llamada “Pictographic”, con la idea de poder escribir textos en el computador con esta tipografía y llevar mis pictografías a un soporte digital y liquido como es la tecnología, los medios de comunicación, el internet y las aplicaciones. Genere una tipografía en Fontographer en donde inserté cada una de las letras del abecedario que confeccioné vectorizadas en una grilla que asociaba una imagen con un caracter del teclado, entonces, es cosa de tipiar la letra “a”, para que salga la imagen, en este caso la reinterpretación de la letra “a” según mi código formal.

Ejemplo:

## Lengua visual



Una de las razones por las que decidí generar una tipografía con mi trabajo fue, aparte de digitalizarlo en un medio que me ayuda a trabajar en el computador, diagramar las frases, los bocetos, componer ideas, etc. Es una buena herramienta para sistematizar. Pero aparte de esa comodidad para el desarrollo de mi trabajo, también está lo que conlleva generar una tipografía en Fontographer para Word o cualquier software en la que se pueda ingresar. Esto conlleva a una naturaleza de las tipografías de softwares como Word, y esta es que la tipografía pueda ser descargada de manera gratuita, vía online, para poder ser ocupada por cualquier

persona a modo de herramienta para escribir. También de esta forma se podría masificar y difundir el sistema de códigos con el fin de amplificar la comunicación con el receptor y el grado de comprensión de la pieza artística. Por otro lado, el hecho de hacer de mi trabajo una tipografía y subir “Pictographic” a internet para su descarga gratuita también habla del despoje del artista con la obra, en el sentido que la obra de pasar a ser un objeto real y físico, con un valor específico y que puede ser situada en un lugar específico, pasa a ser una herramienta de comunicación virtual, gratuita y con la cual el espectador puede interactuar.

“Pictographic” es un lenguaje, una lengua visual compuesta de códigos, y como herramienta para la comunicación tiene que ser diversificada, difundida y ojala, para poder cumplir la función, descargada y utilizada.

## Conclusión

“Pictographic” es un trabajo que es la transformación o deformación de la forma que ha experimentado mi obra durante todo su proceso. El hecho de generar una tipografía como medula de esta investigación y de hacer que esta interactúe de manera libre con el espectador, habla de que a veces los trabajos toman su curso y llegan a puntos que son inevitables para la naturaleza, el fin y el desarrollo de estos.

Reinterpretar el abecedario y generar un sistema de códigos para comunicarse con el espectador de manera oculta a través de imágenes y para que el espectador pueda disponer de este sistema de códigos libremente, es generar un proceso comunicativo en donde se está utilizando un código. Y si la idea es comunicarse con ese código hay que encargarse de que sea comprendido. Es por eso lo de la tipografía. Porque hoy en día estamos familiarizados con la tecnología y los nuevos medios. Y para términos de incorporación y la comunicación a través de este sistema de códigos se hace más fácil asociar un símbolo con una letra a través de la asociación del símbolo con una tecla del computador o del celular. La mente lo incorpora más rápido, ya que es un medio que todo el mundo está utilizando todo el tiempo. Entonces lo hace ser un medio estratégico para difundir esta “lengua visual”.

“Pictographic” es el resultado de un proceso de síntesis de la forma y de una investigación personal entorno al lenguaje, los sistemas de códigos, la pictografía y las artes visuales como lenguaje específico para comunicar ideas específicas a través de las imágenes. Si bien aun hay cosas en las cuales quiero seguir trabajando y que se pueden seguir complejizando y perfeccionando. Veo mi proceso creativo y el transcurso de mi trabajo como una constante metamorfosis y transformación, y si bien “Pictographic” es hoy mi trabajo, estoy seguro que seguirá transformándose, ya que, el mundo en el que vivimos hoy está en constante movimiento y cambio con una velocidad increíble, y uno como artista

visual de esta sociedad, esta constantemente viviendo estos cambios y esta velocidad, en donde uno pasa a ser un camaleón que va generando ideas, estrategias, problemas, soluciones que están en resonancia con la actualidad y que de cierta manera ponen sobre la mesa una visión específica de un hecho en específico, para que de esta forma el arte siga cumpliendo esa función de visión de mundo y registro histórico.

## **Bibliografía**

Akerman, M. (2012). Bacon: Painter with a Double-Edged Sword. *Blue Chip Magazine*, LXXXVIII(8), 30-31.

Borges, J.L (1994). Tlon urban orbis tertius. En: *Ficciones*. (pp. 12). Madrid: Alianza.

Eco, Humberto. (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.

Hauser, A. (2004). *Tiempos prehistóricos*. En: *Historia social de la literatura y el arte I*. (pp. 11). Barcelona: DeBolsillo.

Lyotard, J-F. (1998) Lo sublime y la vanguardia. En: *Lo inhumano: charlas sobre el tiempo*. (pp. 95-110). Buenos Aires: Manantial

Saussure, F. (2005). *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada.

## Índice de imágenes

- Figura 1 Extraída de la página [http://www.nacion.com/ocio/artes/Cueva-Chauvet-encuentran-conocidas-AFP\\_LNCIMA20140622\\_0153\\_28.jpg](http://www.nacion.com/ocio/artes/Cueva-Chauvet-encuentran-conocidas-AFP_LNCIMA20140622_0153_28.jpg)
- Figura 2 Extraída de la página <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1988.433.3/>