

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



PUCP

**“EL GRABADO COMO NEXO ENTRE LAS RELACIONES
DE HUMOR Y FRAGILIDAD”**

**Tesis para optar el Título de Licenciada que presenta la Bachiller:
Debrah Inés Montoro Rodriguez**

ASESORES

Víctor Alexander Huerta-Mercado Tenorio

Olga Ofelia Flores Díaz

LIMA, AGOSTO DEL 2016

RESUMEN

La siguiente investigación tiene como objetivo mostrar y analizar las estrategias que utiliza el grabado para funcionar como nexo, material y teórico, en las relaciones de humor y fragilidad. Lo anterior explicaría el sentido de la elección de esta disciplina para materializar estas relaciones y acercarlas al espectador. El humor al darse en la interacción social, resulta relevante como objeto de estudio para el arte, pues la escena artística también implica una interacción. Esta se da entre dos imaginarios: el del artista y el del espectador.

La tesis se divide en cuatro capítulos con la finalidad de explorar aspectos que permiten entender estas estrategias. El primero es el planteamiento teórico de los conceptos de humor y fragilidad. El segundo aborda la teoría del arte y el análisis de producción artística a partir de estos dos conceptos. El tercero desarrolla el sentido del ejercicio del grabado en la producción de obra que tiene como eje temático al humor. El cuarto presenta a la estética híbrida como un rasgo del grabado que permite desarrollar, a nivel práctico y conceptual, diversos tipos de obra que aborden las relaciones entre el humor y la fragilidad desde lo opuesto y lo complementario.

A partir de la revisión y análisis de obras realizadas en grabado, en diferentes técnicas y contextos sociales, se decide plantear una producción artística que implique la experimentación de los procesos técnicos estudiados en estos casos. Lo anterior permite una aproximación hacia la experiencia técnica del artista y su relación con el entorno. Los referentes principales son las litografías de Daumier, *Los Caprichos* de Goya y los fotomontajes de Hannah Höch y el semanario *Monos y Monadas*. Además, se desarrolla el *desplazamiento del grabado* desde la revisión de las propuestas de Van Laar y Martínez Moro, respecto a los atributos y cualidades del grabado, y cómo estos se relacionan. Esta revisión permite considerar al fotomontaje y a los *memes* como formas de grabado digital. Considerando que para Mc Luhan *el medio es el mensaje*, la técnica deja de ser vista únicamente como un proceso de producción para trascender como un discurso.

*A mi madre,
y a todos los que creyeron, creen y creerán
en el poder de lo irracional.*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
CAPITULO 1: CONCEPTOS ORIENTADOS HACIA LA RELACIÓN ENTRE EL HUMOR Y LA FRAGILIDAD A TRAVÉS DEL GRABADO	9
1.1 Definiciones sobre humor	10
1.1.1. El humor en la relación social	18
1.1.2. El humor como relación intrapersonal	26
1.2 Definiciones sobre fragilidad	27
1.2.1 La fragilidad desde la tragedia	28
1.2.2 La fragilidad desde la inseguridad	29
1.2.3 La fragilidad desde la libertad	33
CAPITULO 2: EL HUMOR Y LA FRAGILIDAD EN EL ARTE HACIA EL GRABADO	36
2.1 Teoría del arte: sobre el humor y lo frágil	37
2.1.1 Teoría del arte sobre humor	39
2.1.2 Teoría del arte sobre fragilidad	50
2.2 Obra a partir del humor: la imagen impresa	67
2.2.1 Honoré Daumier	68
2.2.2 Toulouse Lautrec	73
2.2.3 Red Grooms	75

CAPITULO 3: EL SENTIDO DEL USO DE GRABADO EN LA OBRA ARTÍSTICA SOBRE HUMOR	81
3.1 La distribución social del humor en la gráfica	98
3.1.1 Revistas y carteles	103
3.1.2 El proceso de la distribución como acción en el grabado	143
3.2 El grabado como soporte eficiente para el humor: Caso Goya (proto después de la caricatura)	151
3.3 El desplazamiento del grabado y su relación con la distribución social del humor	159
3.4 La yuxtaposición en la expresión corporal como resultado del desplazamiento del grabado	167
CAPITULO 4: LA ESTÉTICA HÍBRIDA DEL GRABADO COMO NEXO ENTRE LAS RELACIONES ENTRE EL HUMOR Y LA FRAGILIDAD	174
4.1 El rol de la oposición entre el humor y la fragilidad	180
4.1.1 La expresión corporal en la imagen impresa y su vínculo con la relación de oposición del humor y fragilidad	181
4.1.2 La materia de la obra y su vínculo con la relación de oposición entre el humor y la fragilidad	183
4.1.3 La máscara del humor como elemento de oposición a la fragilidad en el grabado	187

4.2 El rol de lo complementario entre el humor y fragilidad	190
4.2.1 El cuerpo en el grabado y su vínculo con la relación complementaria del humor y fragilidad	191
4.2.2 La materia de la obra y su vínculo con la relación de oposición del humor y la fragilidad	193
4.2.3 La risa sobre uno mismo como elemento de complementación hacia la fragilidad en el grabado	194
4.2.4 La libertad expresiva como resultado de la fragilidad en el proceso de creación	196
4.3 Procesos personales de investigación sobre humor y fragilidad	198
4.3.1 Desde la experiencia cotidiana	198
4.3.2 Trabajo de campo	201
4.3.3 La experiencia personal artística en relación a las relaciones humor-fragilidad	231
4.4 Estética híbrida: la belleza en la dualidad humor-fragilidad	240
4.4.1 La transición de la oposición a la unión en el proceso creativo	243
4.4.2 La estética híbrida como resultado de la relación humor-fragilidad	245
4.4.3 La belleza en el humor y su relación con la fragilidad en la obra del artista	248
CONCLUSIONES	251
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	262
BIBLIOGRAFÍA	268
ANEXOS	282

INTRODUCCIÓN

La presente tesis desarrolla al grabado como nexo en las relaciones de humor y fragilidad. La obra gráfica en grabado funciona como la materialización y evidencia de estas relaciones. Para poder abordarlas, primero se realizará un acercamiento teórico a los conceptos de humor y fragilidad. Se revisarán tres definiciones de humor: la de Aristóteles, con eje en la humillación; la de Kant, orientada al absurdo y la de Freud, basada en la válvula de escape. Luego, la aproximación teórica hacia la fragilidad se desarrollará desde la vulnerabilidad, la tragedia y la libertad. Con este marco conceptual, se podrá observar como se ha desarrollado la aplicación del humor y la fragilidad en el arte a nivel teórico y práctico. Después, se estudiará el sentido del uso del grabado en la obra de humor a partir de casos prácticos que abordarán las problemáticas de la distribución y el desplazamiento del grabado. Lo anterior permitirá desarrollar un acercamiento más agudo hacia las relaciones de oposición y complemento entre el humor y la fragilidad en el grabado. Para esto es necesario considerar que la relación de oposición plantea al humor como un elemento que cubre lo frágil de cada individuo y que la de complemento propone al humor como un elemento confrontador de lo frágil, lo que conduce al acto de reírse de uno mismo en forma genuina.

El grabado es un medio idóneo para abordar estas relaciones, debido a que los atributos que propone Van Laar - lo múltiple, el acabado formal y el desarrollo de procesos indirectos - apuntan a la representación de las relaciones de humor y fragilidad. Esta representación se sostiene a partir de la materialidad de la obra y de los procesos creativos y técnicos implicados en su construcción. La producción de la imagen de humor implica la apertura al error, el hecho de reconocer el carácter frágil de la técnica y de las ideas, de modo que puedan ser confrontarlos bajo una óptica humorística. Para poder entender la lógica detrás de la materialización de las relaciones entre el humor y la fragilidad en el grabado, se

optó por interpretar principalmente los procesos artísticos de Daumier (litografía), Goya (Intaglio¹), y las estrategias de difusión y el tipo de contenidos de las revistas y periódicos. Además, considerando el surgimiento de la web en el campo artístico, se experimentó con el desarrollo de formas digitales como el fotomontaje y el meme. La interpretación de procesos y estrategias de producción implicó vivenciarlas de forma práctica a partir de la realización de cinco tipos de piezas: ensamblajes de paspartús con grabados en técnica mixta (litografía y serigrafía) o litografía, intaglio, estampa digital, folio en offset y memes. Estas formas representan cómo la imagen de humor, que es el objeto de investigación de esta tesis, ha sido abordada históricamente a nivel teórico y práctico.

Para analizar las obras artísticas se trabajará la metodología de Panofsky: la descripción pre iconográfica, el análisis iconográfico y la interpretación iconológica. No necesariamente se usaran todas las fases para cada caso. Para el desarrollo de lo pre iconográfico se identificarán estructuras de línea y color, y formas volumétricas, como representaciones. Se identificarán relaciones mutuas asumiéndolas como acontecimientos y se captarán ciertos rasgos expresivos (Panofsky 1979: 47). La enumeración de los motivos artísticos sería la descripción pre iconográfica de la obra de arte (Panofsky 1979: 48). En principio, se identificarán las formas en cada obra, los motivos y se abordará el carácter expresivo. Estos elementos serán abordados en su totalidad en la medida que sea necesario.

Luego, en cuanto a lo iconográfico, se tendrán en cuenta las relaciones entre los motivos y sus combinaciones. Se reconocerá cómo los motivos son portadores de una significación convencional y pueden llamarse imágenes. La combinación de estas serían alegorías e historias. La identificación de las anteriores correspondería a la iconografía (Panofsky 1979: 48). Se abordará la

¹ Técnica del grabado que se trabaja en una plancha de metal.

historia y/o alegorías en las piezas seleccionadas para esta investigación. Finalmente se identificarán los conceptos clave.

La interpretación iconológica se puede lograr a partir de la investigación sobre la mentalidad de una nación, una época, una clase social y tipos de creencias. Una interpretación iconológica trasciende la descripción pre iconográfica y el análisis iconográfico; sin embargo, se vale de ellos para su construcción. Cuando se trata de entender una obra de arte como un documento de la personalidad de un artista, de una civilización, de una sensibilidad particular, ocurre que esta obra es considerada como un síntoma de algo diferente manifestado dentro de otros síntomas y surge un enfoque más particular hacia las manifestaciones de ese *algo distinto*. Nace el descubrimiento de los valores simbólicos a partir de descubrir los principios subyacentes en la imagen a través de manifestaciones en las historias o alegorías, por ejemplo (Panofsky 1979: 49-50). Se abordarán algunos aspectos de la interpretación iconológica de las obras, según el tema que se esté desarrollando. Respecto a esta fase del análisis de imagen se abordará ese *algo distinto* que genera la imagen a partir de la relación que tiene con el espectador. En el caso de los memes, el análisis se enfocará en tres aspectos: los significados culturales, el re empaque del contenido, y cómo estas imágenes se adaptan en el ambiente sociocultural donde se distribuyen.

Además de una investigación orientada al análisis de imagen, se desarrolló una a nivel práctico. La producción artística está conformada por cinco tipos de piezas. La primera es una serie de ensamblajes - paspartús intervenidos con serigrafía y grabados en litografía o técnica mixta (litografía y serigrafía) - que abordan la temática amorosa y de relaciones informales. Se trabajó en litografía para vivenciar la experiencia que tuvo Daumier en la realización de las imágenes de humor, sin embargo se decidió que la aplicación en color sea en serigrafía para desarrollar una obra de carácter híbrido. La segunda serie consta de cuatro planchas realizadas en aguatinta, aguafuerte, punta seca, transfer y bruñido. Se

tomaron como referencia cuatro de *Los Caprichos* de Goya y se buscó una aproximación hacia la realización de las matrices bajo las mismas técnicas que el artista usó. Además, se tomó con punto de partida la construcción de personajes a partir de lo defectuoso y el hecho de retratar vicios colectivos. El tercer tipo de pieza tiene como punto de partida la llegada de la imprenta, en cuyo contexto surgió la revista de humor criticando temas sociales. A partir de lo anterior nace el folio humorístico *Waype*, que aborda diferentes aspectos de la escena artística limeña. El cuarto tipo de pieza tiene como referente visual y conceptual al fotomontaje dadaísta, el cual se fusiona con toques contemporáneos correspondientes a las tecnologías digitales. Este tipo de obra busca evidenciar la transición y la multiplicidad que se le permite a la imagen en grabado. Finalmente están los memes, como quinto tipo de pieza, que tienen como referencia el formato de *Humans of New York*. Escogí la exploración de este soporte porque el meme es el medio contemporáneo por excelencia para la difusión de contenidos de humor.

Una de las preocupaciones de esta investigación es encontrar los atributos que distinguen al grabado respecto a otras disciplinas artísticas. Para lograr lo anterior, se investigaron dos propuestas: la de Van Laar, mencionada en el segundo párrafo, y la de Martínez Moro. Respecto a la segunda, el autor propuso tres categorías para el grabado: vicaria, efectista y virtuosa. La primera apunta un carácter imitador hacia otras disciplinas, la segunda está orientada al acabado formal y la tercera, a la destreza técnica requerida. Se establece una confrontación entre ambas propuestas con la finalidad de ver en qué aspectos coinciden y en cuáles difieren. Un hallazgo importante fue entender que hay una relación trascendental entre la reproductibilidad (propuesta por Van Laar) y la categoría vicaria (propuesta por Martínez Moro): La reproducción como categoría vicaria. Martínez Moro mencionó que el grabado imitaba rasgos de otras ramas artísticas. Sin embargo, el atributo de la reproducción también es imitación: el grabado se imita a sí mismo. Al imprimir una matriz, la imagen se copia a sí misma con la finalidad de ser distribuida. En el marco de esta reflexión, también surge otra

respecto a la multiplicidad de la imagen como una forma de discurso, trascendiendo el hecho de ser un aspecto técnico.

En el contexto de la investigación práctica surgieron debates sobre el desplazamiento del grabado en términos de matriz y soporte. Se propone a la estampa digital como una forma de desplazamiento a partir de la inserción de nuevas tecnologías en las prácticas artísticas del grabado. Esta propuesta se sostiene a partir del vínculo entre el fotomontaje digital y el grabado tradicional, sumado al desarrollo de medios más amplios de producción a través de nuevas tecnologías, lo cual influye en el alcance de los procesos creativos. Además, estas tecnologías colaboran a la creación de soportes intermedios que en diálogo con la distribución social de la imagen, como componente esencial del grabado, permiten la generación de nuevos esquemas donde el grabado se sirve de diferentes disciplinas y las usa como medios para sus fines artísticos, y por lo tanto, sociales. En el momento en que surgen estrategias desde las nuevas tecnologías para desarrollar otro tipo de soportes, el grabado digital está encaminado a reafirmarse como una evidencia del desplazamiento del grabado.

Finalmente, la investigación se cierra en el marco de una reflexión respecto al rol de la estética híbrida en las relaciones de humor y fragilidad y a la interpretación que puede tener el concepto *bello* en relación al humor. Para este proyecto de investigación, se propone al arte de humor como bello, partiendo de la propuesta de Kant respecto a la facultad de trascendencia del *Arte Bello*. El humor tiene este mismo poder, ya que presenta todo el potencial de ser portador de crítica, y por lo tanto generar reflexiones. Además, la estética híbrida permite nuevos diálogos en la construcción de imágenes y encaja con la lógica del grabado, pues esta disciplina permite la interacción entre diversas técnicas y por lo tanto, de nuevos discursos orientados a relacionar elementos aparentemente opuestos.

CAPITULO 1: CONCEPTOS ORIENTADOS HACIA LA RELACIÓN ENTRE EL HUMOR Y LA FRAGILIDAD A TRAVÉS DEL GRABADO

El siguiente capítulo tiene como finalidad dar alcance de los conceptos de humor y fragilidad de manera independiente. Estas definiciones servirán para entender cómo se van a relacionar ambos conceptos en estados de oposición y complemento. El humor se estudiará como elemento que forma parte del cotidiano a nivel interpersonal e intrapersonal. Del mismo modo, se abordará el concepto de fragilidad desde la tragedia, la tristeza, inseguridad y libertad. Al relacionar ambos conceptos, el humor funciona como vehículo para cubrir o aceptar la vulnerabilidad. El humor es un vehículo de negociación.

La definición de humor en esta tesis se basa en la relación de algunas citas de Aristóteles, Kant y Freud. Ellos abordaron al humor desde la humillación, el absurdo y la válvula de escape, respectivamente. Además, autores como Schopenhauer y Bergson los tomaron como punto de partida. Los conceptos gracia, chiste, cómico se asociarán para entender el desarrollo del humor, que está ligado al proceso de las relaciones sociales. Este funciona como vínculo entre dos individuos y como conducto en una relación intrapersonal. Pese a que lo introspectivo involucre directamente a uno mismo, termina afectando a otros. El humor funciona como un puente integrador y cuestionador.

Sobre la fragilidad como concepto, no se han encontrado estudios específicos; sin embargo se partirá de la tragedia y la vulnerabilidad para lograr una aproximación. Nietzsche propuso que la tragedia es en el fondo un *anhelo de belleza*. La vulnerabilidad se entiende como un espacio temporal donde las debilidades se evidencian, generando riesgos latentes en el destinatario de una potencial agresión. En esta tesis se subrayará un aspecto agresivo de la vulnerabilidad, es decir, el contraataque o la burla como forma de angustiosa protección. Además, se trabajará la aceptación de la fragilidad a través del humor.

Ambos conceptos, humor y fragilidad, están en permanente convivencia. Algunos autores desarrollaron la relación entre ambos, entre ellos, Garanto, Freud y Nietzsche. El primero propuso al humor como aceptación de la fragilidad propia. Esto implica un proceso que conduce al hecho de reírse genuinamente de uno mismo. Por otro lado, Freud citó a Lipps mencionando el uso de una máscara a partir de lo cómico. Esta funciona como un elemento que cubre lo frágil, lo desagradable para otros. Nietzsche presentó a la fragilidad como *anhelo de belleza*. Propuso una contraposición con respecto a lo cómico: “la cuestión de si realmente su cada vez más fuerte *anhelo de belleza*, de fiestas, de diversiones, de nuevos cultos, surgió de una carencia, de una privación, de la melancolía, del dolor (Nietzsche 2004: 15)”. Lo anterior implica una búsqueda de lo divertido como respuesta a experiencias desagradables. El humor sería una estrategia de supervivencia.

1.1 Definiciones sobre humor

Es acertado aclarar que para esta investigación “el auténtico humor, no es el chiste. Es cierto que el chiste, el auténtico, se puede originar en las actitudes del humor (...) Es cierto que el chiste puede dimanar [sic] [emanar] de personas alegres o incluso alegrar a otras” (Garanto 1983: 59). El humor trasciende el chiste y resulta limitante asumirlo como tal, ya que este es solo una forma de humor entre tantas que existen. El humor implica forma y contenido. Para los fines de esta tesis, este concepto es tratado a partir de tres puntos de vista. El primero está relacionado con la humillación y fue propuesto por Aristóteles. El segundo se vincula con la incongruencia y uno de los filósofos que escribió al respecto fue Immanuel Kant. Finalmente Sigmund Freud propone al humor como válvula de escape.

Aristóteles, lo defectuoso y la humillación

Para entender la definición de Aristóteles es necesario asumir a la comedia como forma de humor. Para él, la comedia es la imitación de personas inferiores a nivel moral y físico. Para lograr esto, se encuentra una parte risible en lo considerado bajo o vergonzoso en sentido ético. Lo que genera risa es el defecto. En un sentido gestual, Aristóteles menciona a la máscara cómica como fea y deforme, pero sin expresión de dolor (Aristóteles 1979: 73).

El autor propone a la comedia como representación del personaje defectuoso. En el momento en que un factor físico o moral provoca risa en quien lo ve, este es considerado un defecto. Al darse un proceso de imitación, la máscara asume la fealdad y deforma a quien representa al personaje defectuoso. El humor funciona como disfraz al no mostrar rasgo de dolor, por el contrario, exagera el defecto y lo denigra. Quien logra humillar es quien se siente superior, mientras el burlado se siente inferior. Con respecto al espectador, si éste se identifica, también resultaría humillado.

Kant, la expectativa y el absurdo

La siguiente conceptualización del humor parte del absurdo. Kant propone que la risa es producto de una transición, donde el inicio es una expectativa y el final es su no cumplimiento. La risa funciona como metamorfosis y el humor contiene un factor sorpresa. La risa inicia en la influencia de la representación sobre el cuerpo (del receptor); luego del cuerpo, en el espíritu. El juego de la representación genera equilibrio en las facultades vitales del cuerpo (Kant 2007: 280). La risa es la transición entre la expectativa y la realidad.

La representación estructura, sin ser muy evidente, al absurdo. En el momento en que uno espera que algo ocurra y no sucede, no hay carencia de

reacción. Más bien, la reacción que se esperaba tener cambia de manera atípica a través del humor. Este origina una *representación de lo que se esperaba*, que no es lo mismo que lo que se *esperaba*. Es útil considerar que para Stuart Hall la representación “(...) es la producción de sentido de los conceptos en nuestras mentes mediante el lenguaje. Es el vínculo entre los conceptos y el lenguaje el que nos capacita para referirnos sea al mundo ‘real’ de los objetos, gente o eventos, o aun a los mundos imaginarios de los objetos, gente y eventos ficticios” (1997: 4). Si se relaciona esta propuesta a la teoría de Kant, se puede notar que la representación implica una conexión que une conceptos y lenguaje. Análogamente, la teoría del humor como absurdo une *lo que debería ser*, que sería el concepto ideal, *con lo que es*, el lenguaje de lo cómico.

El humor es un talento. Uno opta por estar en cierta disposición del espíritu voluntariamente; en esta, se juzga desde diversos parámetros (inclusive opuestos a lo estándar). Sin embargo, este estado está vinculado a la razón. Cuando uno es sometido a este cambio de forma involuntaria, se califica de caprichoso; pero si uno lo decide y tiene un objetivo planteado, se etiqueta de humorístico, junto a su discurso. Lo anterior está ligado al arte agradable más que al bello, porque el último busca mostrar en sí alguna dignidad, por lo tanto demanda seriedad en la exposición y el juicio demanda gusto (Kant 2007: 284). No obstante, el humor podría ser considerado una forma de *Arte Bello*² al ser portador de un concepto e implicar a un individuo. La incongruencia genera que el humor se desarrolle en un contexto de nuevos parámetros. El humor es una elección libre y como tal presenta un objetivo y un discurso.

En el marco de esta elección está la risa. Schopenhauer la explica de la siguiente manera: una cosa o un hecho están bajo un concepto, y se relacionan con este; cuando algo genera risa, esta cosa u objeto introducen un nuevo concepto que no está relacionado con el anterior (2003: 123). El humor propone

² Véase el desarrollo del concepto *Arte Bello* en la sección 4.4.3 *La belleza en el humor y su relación con la fragilidad en la obra del artista*.

una variante del concepto y genera en el receptor una nueva mirada. El humor porta un discurso que desea ser expuesto, ya que busca evidenciar una situación. Un individuo porta humor y luego lo distribuye. Ocurre una transición de lo individual a lo colectivo a partir de la conceptualización: un concepto personal al ser compartido adquiere diferentes sentidos debido a las miradas diversas de los receptores.

Schopenhauer, quien también propuso la teoría de la incongruencia en relación al humor, lo aborda como un estado que presenta niveles de intensidad relacionados con la desproporción entre un concepto y un objeto (2003: 123). El origen de la risa radica en lo paradójico. Este fenómeno, detecta la incongruencia entre un concepto y el objeto real con que se le relaciona, entre lo intuitivo y lo real. A mayor incongruencia, mayor risa. La risa podría funcionar como una unidad métrica del humor, ya que manifiesta su intensidad. La risa puede presentar dos roles totalmente opuestos: diversión ligera o castigo útil. Este último, es aplicado por la sociedad hacia lo considerado inferior y corrompido. (Bajtín 1974: 65). Además de la risa como unidad existen otras, por ejemplo una sonrisa o un comentario. Incluso, en un contexto de redes sociales, los medidores pueden ser las visualizaciones, los *likes*, los comentarios y las veces en que se comparte un contenido.

Freud, la represión y la válvula de escape

El psicoanálisis plantea desde la perspectiva de Sigmund Freud que el chiste es una forma de liberar contenidos reprimidos en el inconsciente. Por lo tanto, quien cuenta un chiste solo está haciendo un comentario no serio e impune. Generalmente el humor surge de la sorpresa de ver liberados contenidos prohibidos, como sexo o agresividad. Quien se ríe del chiste solo está pasando inocentemente un buen rato. Así, los comentarios socialmente prohibidos fluyen a través de la broma.

Lo anterior implica que en la risa existen condiciones para que experimente una libre descarga, es decir, una suma de energía psíquica hasta ese momento ha sido usada como investidura. Las palabras que se oyen del chiste generan en el receptor necesariamente una representación o conexión de pensamientos. Respecto al mecanismo de la risa, se propone que la energía de la investidura empleada en la inhibición se torna en superflua al producirse una representación prohibida. Esta surge en el momento en que se escucha el chiste. En esa instancia, esta energía está pronta a descargarse a través de la risa. El oyente del chiste ríe con el monto de energía psíquica liberado por la cancelación de la investidura de la inhibición, ríe en la misma medida e intensidad (Freud 1999: 141-142). El mecanismo del chiste se sintetizaría en un desplazamiento de energía, que parte de la represión hacia la liberación. El nivel de energía que se usa para reprimir es el mismo para reír, sin embargo la transición está mediada por el tipo de catalizadores. Estos son las representaciones que existen en el imaginario, y que al asociarse a través de lo prohibido entre sí generan la risa.

Relaciones entre Aristóteles, Kant y Freud

Una teoría más contemporánea postula que “(...) El humor es la manifestación de lo absoluto invisible a un ser humano relativo que se ve sorprendido de mil formas, siempre y en todo lugar por la vida misma que le sobrepasa y trasciende” (Díaz 1995: 53). A partir de la definición anterior, el humor funciona como prueba de lo invisible, de lo que se suele ocultar. Esta última teoría amarra las tres anteriores. La *manifestación de lo absoluto invisible* está relacionado a la válvula de escape de Freud. El hecho de *verse sorprendido de mil formas* está vinculado con el absurdo y la sorpresa propuestos por Kant. La humillación de Aristóteles se puede ver, de forma implícita, en la frase “en todo lugar por la vida misma que le sobrepasa y trasciende”. Sobre lo último, hay que tener en cuenta que Aristóteles menciona el humor como herramienta de señalar lo defectuoso, y pone al objeto de burla en calidad de inferior. En el caso de lo propuesto por Díaz, la vida y sus situaciones “humillan” al ser humano para que

este opte por trascender a algo más grande y sublime a través del humor. Para que lo invisible se torne visible el receptor necesita ser sorprendido.

Considerando las tres teorías del humor - absurdo, humillación y válvula de escape - se puede apreciar que en un contexto contemporáneo estas se han ido integrando en la práctica. Hay cuatro tipos de integración: la válvula de escape como licencia para permitir (se) el absurdo, la válvula de escape como el conducto y excusa para humillar, la humillación respecto a lo absurdo, y la integración de las tres formas (humillación, absurdo y válvula de escape).

Cuando se integran lo absurdo propuesto por Kant y la válvula de escape propuesta por Freud el humor asume un rol benévolo. Para Garanto este tiene un carácter noble: “El humor apreciable debe ser siempre comprensivo, dulcificante y benigno. Donde no hay bondad no cabe genuino buen humor (auténtico humor). La bondad sonrío ante las tonterías, olvida las miserias, desconoce las enemistades y contempla cachazudamente [sic] las equivocaciones humanas” (1983: 71). El permitirse vivir y sentir los errores, es permitirse el absurdo. El darse esta licencia fluye a través de la válvula de escape. Surge un nuevo filtro para el juicio.

Otra forma de integración es la válvula de escape (Freud) más la humillación (Aristóteles). El filósofo de la antigua Grecia propone al humor para humillar al otro. Este proceso se puede generar también a través de la autocrítica mediante la dualidad de superioridad-inferioridad, donde lo superior vendría a ser lo que uno *debe ser* y lo inferior lo que se es. Esto ocurre en términos de expectativas respecto al otro. Una persona humilla a otra a través del humor o se auto-humilla frente a otra generando una respuesta y/o reacción de la otra parte. Trasladando la ecuación válvula de escape más humillación a un contexto de show o presentación, se puede notar que el discurso de la calle limeño suele ser agresivo. En el caso del humor se manifiesta con los cómicos de la calle (Vich 2001). El humor callejero peruano, a diferencia del clásico *stand up comedy* que consiste en el comediante burlándose de sí mismo, presenta al cómico peruano

burlándose de su público. Este se enfoca en los defectos físicos, la apariencia étnica y cualquier aspecto que permita un comentario agresivo. Incluso el humor televisivo se ha sentado en *gags* agresivos, y muy particularmente en apodos que enfatizan burla contra los interlocutores.

El tercer tipo de integración se da entre la humillación (Aristóteles) y el absurdo (Kant). Esta se puede confundir con la anterior (válvula de escape más humillación), sin embargo este tercer tipo toma como punto de partida lo absurdo. Esto implica detectar lo absurdo para hacerlo público mediante una forma humorística, teniendo como objetivo humillar al objeto de burla. Mientras que en el caso de la humillación más válvula de escape, la humillación se genera a partir de un defecto sin que necesariamente esté presente una situación absurda. También puede darse otra dinámica donde lo absurdo se impone a la humillación. Lo anterior refiere a una situación donde alguien está siendo humillado y surge un hecho absurdo que corta todo el flujo de lo que estaba ocurriendo, generando otro tipo de humor.

Lo anterior se da en los programas cómicos donde las situaciones humorísticas van en capas y unas tapan a otras. Un ejemplo está en *El Especial del Humor*, en el Sketch *Las viejas de la Molina*³ que trata sobre la confrontación entre vecinos de Ate y La Molina separados por una reja. Ahí se puede observar como personas del sector A humillan a las del sector más humilde. En el marco de esa dinámica a través de bromas, hay dos puntos donde surge el absurdo. El primero es la irrupción de un insecto residente de La Molina que puede cantar ópera. Este elemento representaría que en La Molina todo es tan culto, incluso sus insectos. En medio de un intercambio de bromas, se ofrece a los de Ate trabajar para *las viejas de La Molina*, ellos rechazan la propuesta. Ahí surge el segundo punto: la aparición de *El Pollo*⁴. Luego que *las viejas* mencionan que ya hay alguien de Ate trabajando para ellas: *el Pollo Ingeniero Píos Chicken*. Los vecinos

³Véase: [<https://www.youtube.com/watch?v=nau9mIYK5LU>]

⁴ Un hombre disfrazado que promociona una pollería que existe en la vida real llamada *Píos Chicken*.

de Ate intentan traer a *el Pollo* de vuelta a su bando, mencionándole actividades donde se le necesita; sin embargo, él los ignora. Luego el Pollo comienza a dudar sobre quedarse en La Molina. Ambos bandos comienzan a pensar que lo están perdiendo. Entonces, los de Ate, deciden apelar a su título llamándolo ingeniero, inventando un problema que requiere de su ayuda, y el pollo va. El Pollo hace un gesto, los de Ate lo interpretan como el acto de clavar y las de La Molina hacen evidente que el Pollo quiere dinero. Al escuchar la cifra de cincuenta mil dólares, los vecinos de Ate golpean al Pollo.

El absurdo cambia la dinámica a partir de dar atributos humanos a insectos y animales. En primera instancia, el insecto “culto” distrae y detiene por un rato el intercambio de insultos, marca una pausa y se vuelve el objeto de atención, y más tarde de agresión, ya que es quemado. Luego, el Pollo pone en debate la pertenencia y lealtad de un miembro a su comunidad, lo cual termina en una agresión física por parte de los vecinos de Ate hacia él, cuando antes la agresión era estrictamente verbal. El Pollo no resuelve nada, solo es un soporte de desfogue. El absurdo permite el desplazamiento de un sujeto u objeto de burla hacia otro.

Lo anterior se podría trasladar a un contexto social. Se puede apreciar en grupos de amigos o conocidos que están bromeando entre sí, teniendo como punto de ataque a uno. Sin embargo al generarse la risa, se detecta que alguien tiene una risa particular y cambia el foco de atención. Ahora es la risa extraña la que causa risa, y no el sujeto anterior. Otro ejemplo muy común es que en medio de risas alguien se atora con lo que estaba tomando, escupe un poco y el resto se ríe de esta última persona, ya no del sujeto de burla anterior.

La última forma de integración implica la convivencia entre la humillación, la válvula de escape y el absurdo. Explicar de forma estructurada esta relación resulta complicado pues hay tres tipos de humor en juego. Se podría decir que se requiere el rol de un *superior* respecto al otro generado por una situación absurda,

y que se aborde al *punto de ataque* desde la válvula de escape, asumiéndolo como objeto humorístico desde la broma. Es un proceso de desfogue respecto a la humillación con raíz en el absurdo. La humillación, el absurdo y la válvula de escape se dan en diferentes proporciones dependiendo la situación.

1.1.1. El humor en la relación social

En el siguiente sub-epígrafe se estudia al humor como vínculo entre una persona y su entorno. El humor en la relación social funciona como sello personal y como mecanismo de interacción. En el primer caso el humor es la raíz de la gracia. Esta es lo «que producimos nosotros, que adhiere a nuestro obrar como tal; aquella con que nos relacionamos en todo como un sujeto que está por encima, nunca como un objeto, ni siquiera como un objeto que lo aceptara voluntariamente» (Lipps 1898, 80)» (Freud 1999:11). Con respecto al humor como mecanismo de interacción, este sirve como máscara de defensa o como ataque hacia otro. El rol de humor ha ido cambiando de acuerdo a los contextos y necesidades de cada etapa histórica.

Desde épocas anteriores, el humor ha tenido un rol social. La postura del siglo XVII en adelante en relación a la risa, propone que esta no puede expresar una concepción universal del mundo. Esta solo abarca algunos aspectos parcialmente típicos de la vida social. Esta abarca lo negativo. Lo anterior implica que el campo de lo cómico es restringido y específico: vicios individuales y sociales. (Bajtín 1974: 65). El humor está orientado a lo problemático. Este lineamiento incluso se puede notar en prácticas rituales.

La aceptación desde los Hopi hasta la actualidad

Entre los Indios *Hopi* había un ritual: si uno soñaba con algo que lo avergonzara, para liberarse de esto, debía actuarlo frente a un grupo. Durante

este acto el indio se convertía en payaso, llamado *Henyoka*, y mostraba lo que le avergonzaba de manera caótica. Este caos conducía a un proceso creativo. El caos equivaldría a la sinceridad y a una ruptura contra lo establecido, exponiendo nuestros esquemas, sin límites ni barreras. El payaso era un reflejo de las inseguridades y debilidades del individuo. No obstante, en esta actuación de los *Hopi*, todo se hacía al revés: se iba en una transición de vergüenza hacia la risa como forma de enseñanza. Esto muestra la realidad humana, ambigua y contradictoria (Gondra Aguirre 2011: 139). Si trasladamos este ritual de los Indios *Hopi* a un contexto más actual, se podría abordar al humor como elemento de exposición. La vergüenza, o lo que nos avergüenza, nos hace vulnerables frente a una comunidad, a los espacios donde nos desenvolvemos. Estos serían centro de estudios, sedes de trabajo, reuniones familiares, etc. ¿Qué pasaría si lo que nos avergüenza debería ser expuesto?

El hecho de representar lo que nos hace vulnerables tomando como punto de partida el humor, tiene sentido con la teoría de la incongruencia: hace visible y evidente lo que no queremos que nadie sepa. Al no haber coherencia entre el defecto o debilidad que aparentemente se quiere representar (pero en el fondo, lo ideal sería no hacerlo) y la forma humorística en que se representa, surge la pregunta ¿Cómo algo que nos avergüenza puede volverse visible adrede y además resultar gracioso? El caos generado en este contexto funciona como punto de partida para un proceso creativo, y es que en sí, este muestra un rasgo del carácter humano: lo paradójico. Entre los *Hopis* y nosotros en la actualidad existe un elemento en común: la aceptación.

Desde una perspectiva más atemporal, para Fischer, el humor es el resultado de la relación de nuestro mundo intelectual, espiritual y creativo con otras personas (Freud 1999: 12). Esta tiene varias facetas: la de hacer aceptable lo desagradable, la de aceptarse a nivel personal y la de aceptar algo externo. Cada individuo carga un bagaje personal que no se puede revelar explícitamente debido a que presenta fallas que no serían aceptables para

algunos. Estas podrían resultar no compatibles con la percepción de una regla moral ligada a la visión estética de otros.

Diálogos entre el juicio y la aceptación

Se asume al humor como un fenómeno de aceptación, y también como una relación entre nuestro *mundo interno* con el de otros. Fischer propone que para exponer algo que resulta desagradable a los demás se requiere una fuerza que no se limite a representar, sino que motive a reflexionar esas representaciones no aptas para ser mostradas. Esta fuerza es el juicio: este produce un contraste cómico que vendría a ser el chiste. Lo cómico en la caricatura tuvo alguna aparición, pero en el juicio alcanza una forma propia y tiene un libre desarrollo. El juicio permite abordar estéticamente algo considerado desagradable (citado en Freud 1999: 12). El humor trasciende la representación para convertirse en aceptación.

El juicio es uno de los niveles del humor. El otro es el placer. Este un indicador de la eficacia de la forma humorística y de qué tan aceptable es el tema. En lo social se pueden dar todo tipo de chistes o bromas. Al final, estas acciones de defensa, ataque, y en otros casos, entretenimiento tienen en común la meta de alcanzar placer. Sin embargo, no todos son aptos para asimilarlo de esta forma. (Freud 1999: 134). El juicio es un nivel más profundo ya que aborda al contenido, que pese a que sea aceptado o no, ya cumplió con ser expuesto.

El humor aristotélico en la relación social tiene como punto de partida y de llegada al juicio. Las relaciones se basan en juicios propios y sobre otros. Una vez que se logró establecer una relación con uno o más individuos, llega el momento de escoger roles: defensa o de ataque. El rol de defensa se

desarrolla a través de lograr aceptación y así poder alcanzar un desenvolvimiento social. En el caso del ataque, resulta interesante ver la estructura que propone Lipps al poner al sujeto por encima del objeto (de burla). Esto implica una posición de superioridad, donde al haber un segundo individuo al que se le da el rol de objeto se genera una jerarquización. Durante estos procesos, se hace uso del recurso de lo cómico, para emitir y recibir un juicio. Este se podría resumir en el eje de la aceptación en grupo social. El producir maneras de generar aceptación es una fuente de placer. Y el lograr aceptación, también.

El humor, el juicio y lo estético

En una dinámica de juicios es útil considerar como son asimilados. Si estos se dan en forma de chiste logran que el individuo disfrute el acto de juzgar sin esperar nada a cambio, ya que el primero es un proceso estético. De este modo, la opinión emitida a manera de chiste es más genuina y real. Sin embargo, el que la recibe emite un juicio sobre el otro y se inicia una relación interpersonal a través del humor. A partir de los juicios, el humor sirve como conducto entre dos o más individuos que interactúan.

El chiste puede funcionar como experiencia estética. Esta juega un rol crucial al permitir libertad al momento de observar. Además, permite pasar de un proceso físico como la observación a uno más profundo como la contemplación. Esto surge al re-significar un objeto, este proceso sólo se da si no esperamos algo del objeto, si solo nos basta con verlo y se disfruta el abordarlo. El chiste es un juicio que juega (Freud 1999: 12). Al momento de abordar al chiste hay que tener en cuenta que el humor funciona como un estilo de vida y/o sello personal.

El concepto de gracia⁵, mencionado anteriormente, es el hilo conductor entre la experiencia estética y el humor. La gracia define la conexión, y por lo tanto la experiencia estética entre dos o más personas que socializan en un contexto humorístico. Dependiendo de la aceptación de la gracia de quién emite el contenido, el humor puede tornarse en una cuestión más orgánica al ser parte de nuestras acciones cotidianas.

El humor: defensa y ofensa

Todas estas relaciones de placer, aceptación y juicio conducen a dos tipos de funciones en el humor: la defensiva y la ofensiva. La primera, radica en hacer que nuestros defectos luzcan aceptables para los demás. La segunda, en atacar al otro de una forma que sea percibida como aceptable. De este modo, se podrá recibir el contenido del chiste o situación humorística sin ningún distractor de por medio. En este marco, es pertinente considerar que parte de la población no disfruta del humor negro.

El absurdo también forma parte de la dinámica social. El mecanismo que usa la broma a partir del humor se basa en la teoría de incongruencia de Kant: se busca engañar por un momento, para que cuando surja el humor se genere una sorpresa. La apariencia desaparece, y el espíritu entra en movimiento buscándola, hasta que deja de hacerlo. En ese momento armonizan el movimiento del cuerpo y el del espíritu.

Se puede observar como el humor desde un punto de vista aristotélico, a través del juicio, se inserta en las dinámicas sociales. También, desde un punto Freudiano, a partir de hacer aceptable lo inaceptable a través de representaciones. Lo anterior permite el flujo de la válvula de escape en las

⁵ “Según Lipps (1898), la gracia {witz} es << la comicidad enteramente subjetiva>>, ósea, <<<la que producimos nosotros, que adhiere a nuestro obrar como tal; aquella con que nos relacionamos en todo como un sujeto que está por encima, nunca como un objeto, ni siquiera como un objeto que lo aceptara voluntariamente>>” (Citado en Freud 1999:11).

relaciones interpersonales. Partiendo de Kant, se puede notar como el absurdo permite desvestir apariencias para mostrar verdades. Las dinámicas de defensa y ofensa están en la cotidianidad.

El humor presenta un rol social que se define de acuerdo a la comunidad en que se desarrolla. En épocas antiguas fue una herramienta ritual para exponer lo frágil del individuo de manera voluntaria y desde un punto de partida inconsciente. Esto se debe a que se usaba para representar los sueños no gratos y funcionaba como auto-exposición. En contextos más contemporáneos, el humor sigue exponiendo no solo de manera voluntaria, sino también involuntaria. En el escenario se desempeña quien se adueña del humor, es decir, quien se *ríe de sí mismo* o tiene el *poder* de humillar al otro. También está presente la persona a quien está dirigido el contenido, es decir, de la que se hace la burla. Si bien en el contexto de los *Hopis* y en el actual hay un receptor, en el más antiguo había un trasfondo ritual y lúdico. Sin embargo, en épocas actuales puede haber un ritual, pero no está necesariamente enfocado en aprender del otro. El humor es un producto cultural expresivo que busca exponer las fragilidades propias usando al receptor de soporte.

El humor y sus tipos de interacciones

Hay tres formas de interacción haciendo uso del humor: interlocutor y receptor - artista/comediante y público - medio visual/ radial/ audiovisual/ multimedia y público. La primera implica una interacción en vivo. La segunda conlleva una representación de lo real en vivo. La tercera comprende una representación de lo real a través de un medio material e inerte. Cada una permite diferente intensidad de respuesta por parte de quienes reciben los contenidos humorísticos.

La primera forma de interacción entre interlocutor y receptor se puede dar entre amigos y/o conocidos, y en algunos casos con desconocidos. Esta forma presenta una respuesta inmediata en tiempo real. Puede ser una reacción de molestia, risa o incluso darse a través de una forma humorística. En este contexto cabe la posibilidad de generar un intercambio fluido entre ambas partes.

La segunda forma, pese a que implica un grupo de humanos en un mismo espacio, no tiene la misma intensidad de respuesta. Esto se debe a que una o más personas están representando situaciones a través del humor para que otras las observen. No hay una persona específica como punto de atención, sino la dirección va hacia un público. No hay enfoque sobre un individuo particular, sino se abordan diversos aspectos del carácter que comparte un grupo. Dentro de este rango de intensidad se presentan tres niveles: pasivo, activo y extensivo. En el pasivo, el público se limita a reír o sonreír por lo que ha percibido. En el activo, el público puede participar en el show y quien desee puede intervenir. El extensivo ocurre cuando alguien del público se identifica en cierta medida con el contenido de la forma humorística y la redistribuye con el del costado. De esta forma se extiende el chiste.

La tercera se da a través de un medio de comunicación. La posibilidad de interacción es nula o inmediata. En el primer caso, si se ve un programa de televisión, el público no puede responder a quien plantea la forma humorística. Solo está en facultad de recibir información. En el segundo caso, las plataformas virtuales⁶ permiten que el espectador pueda dar un *feedback* en tiempo real a través de comentarios. Estos a veces pueden ser vistos por quien hizo el video/ meme/ gráfica humorística, o en algunos casos el *community manager*, quien administra los contenidos en redes sociales, mas no es el creador necesariamente. Se dice tiempo real porque el espectador comenta

⁶ Canales de *Youtube*, páginas de memes en *Facebook*, páginas de *Tumblr*, etc.

inmediatamente después de haber tenido contacto con la forma humorística. Incluso esta respuesta no siempre es verbal, a veces se da con imágenes como en la captura de pantalla mostrada a continuación.



Fig.1 - Captura de Pantalla Facebook - Fan Page "Consejo de Pata"⁷

Otro tipo de respuesta en el ciberespacio se da por los *me gusta*, *no me gusta*, por la puntuación o por el número de veces en que la imagen es compartida. En la siguiente imagen se ve que a 4348 personas les ha gustado y que ha sido distribuida 405 veces. Esta última cifra no contempla las veces que se comparte la imagen por interno. Sería interesante tener acceso a esta información, pues se podría analizar cómo es presentada la imagen de persona a persona desde un enfoque más personalizado.

⁷ Fuente:

[<https://www.facebook.com/ConsejoDePata/photos/a.413207342050784.86957.413202892051229/796975320340649/?type=3&theater>] Consulta hecha el 22/10/14.



Fig. 2 – Captura de pantalla Facebook - Fan Page “Consejo de Pata”⁸

1.1.2 El humor como relación intrapersonal

El siguiente sub-epígrafe explicará al humor como medio de conexión con uno mismo. Se analizarán los estímulos que propician diferentes tipos de relaciones intrapersonales haciendo uso del humor. También se observará cómo estas se desarrollan. Es útil considerar que cada individuo carga un bagaje emocional que contiene juicios. Algunos de estos tienen raíz en los que otra persona emitió. En el momento en que se recibe un juicio emitido por otro y se procesa, se inicia una relación intrapersonal y a partir de ella emitimos juicios sobre nosotros.

⁸ Fuente:

[<https://www.facebook.com/ConsejoDePata/photos/a.413207342050784.86957.413202892051229/796975320340649/?type=3&theater>] Consulta hecha el 22/10/14.

En las relaciones intrapersonales el humor funciona como herramienta de aceptación. Este permite la objetividad respecto a nuestros defectos y virtudes. Por lo tanto, descubre lo incongruente y lo absurdo en diversas situaciones. Además, a partir del equilibrio, el humor las resuelve por medio de la psicagogia⁹ (Garanto 1983: 49). El humor confronta a la persona consigo misma a partir de procesar lo defectuoso y lo absurdo. Lo anterior permitiría una emisión de juicios menos severa.

Durante este proceso de aceptación, el juicio se da de manera libre a través del humor. El juicio abarca equilibradamente nuestros estados de ánimo o estados corporales. Estos surgen de la relación entre un individuo (cuerpo y psique) y su entorno. Lo anterior permite que uno tome la distancia necesaria para relativizar críticamente las diversas experiencias afectivas, volviendo más ligeros algunos aspectos. Este proceso se basa en un equilibrio dinámico, tanto en situaciones depresivas como eufóricas. El humor permite al individuo reírse de sí mismo a través de la relativización. Este acto es una afirmación de ejercer la vida seriamente (Garanto 1983: 61). La seriedad planteada por el humor radica en el hecho de ser responsable y asumir una perspectiva objetiva del entorno y de uno mismo. Para poder lograr lo anterior, el humor toma la posta del juicio. Este se desarrolla a partir de la adaptación. El humor viene a ser un puente transitorio entre lo pasivo y lo extremo. En esta transición está la posibilidad de neutralidad. El humor es un estado que permite vivir extremos a nivel de emoción y pensamiento.

1.2 Definiciones sobre fragilidad

En el siguiente epígrafe se desarrollará el concepto de fragilidad a partir de la tragedia, la inseguridad y la libertad. Se estudiará cada uno de estos elementos

⁹ Arte de conducir y educar el alma (RAE 2014).

para ver cómo se relacionan con el concepto fragilidad. A partir de estos tres conceptos se busca entender cómo la fragilidad es un elemento versátil.

La aproximación en la tragedia está enfocada en la ruptura entre lo interior y lo exterior, es decir, el mundo imaginario y la realidad. La inseguridad se desarrollará a partir del concepto autoestima frágil. Esto implica la fragilidad del valor propio debido a que depende de agentes externos incontrolables. Se abordará a la libertad como consecuencia de una fragilidad que lleva a cabo su flujo natural. También se desarrollará el concepto de liminalidad como un proceso que lleva a un estado liberador.

1.2.1 La fragilidad desde la tragedia

En diferentes contextos, la comedia y la tragedia se han relacionado en algunos casos a modo de oposición. Teniendo en cuenta que la comedia es una vertiente del humor, ¿se podría afirmar que la tragedia es parte de la fragilidad? Teniendo como referencia a Gasché, quien escribió un ensayo sobre la perspectiva de tragedia de Hegel, se puede observar que la auto-disolución es un factor crucial para el desarrollo de la tragedia. El término disolución tiene relación con fragmentación. Lo anterior se podría aplicar a un individuo que desmenuce su mundo interior para llegar a la tragedia en sí. Además, se menciona el *desarrollo trágico de la dialéctica*. Teniendo en cuenta el concepto hegeliano de dialéctica como un proceso de transformación entre dos opuestos y la tragedia, se podría interpretar que toda dualidad que afronta un proceso de cambio está potencialmente expuesta a la tragedia. La ilimitación como esquema abierto, entre la variedad de opciones que presenta, incluye la opción del límite, que a su vez acompaña a la tragedia y el drama que contiene (Ford 2005: 27).

En el contexto griego, resultaba fundamental la relación del individuo con el dolor, estaba asociada al nivel de sensibilidad. Se cuestiona si esa relación siguió siendo directamente proporcional o no. El anhelo de belleza, relacionado a las

fiestas, al entretenimiento, las diversiones, las nuevas religiones nació de una carencia, del dolor (Nietzsche 2004:15). La tragedia equivale a la restricción, a la falta. Funciona como estímulo a la fragilidad y conduce a buscar nuevas experiencias. La tragedia implica una búsqueda de la belleza, que surge de la insatisfacción personal con la realidad presente.

Es pertinente considerar la figura del coro en la tragedia griega y ver cómo sigue vigente en la actualidad. En su libro *El nacimiento de la tragedia*, Nietzsche buscó aproximarse al significado del coro. Él presentó un argumento de Schiller¹⁰ que propone al coro como un muro viviente colocado por la tragedia a su alrededor. La intención radicaba en aislarse de la realidad y conservar su suelo ideal y su libertad poética (2004: 63). Esta figura permite comprender mejor el concepto de *anhelo de belleza*. La tragedia implica un proceso poético y conflictivo. La tragedia es un estado personal donde hay libertad para sentir e incluso es un espacio íntimo donde se podría buscar belleza en el dolor. La tragedia puede resultar una experiencia estética. Sin embargo, en toda tragedia hay un coro. Este vendría a ser el muro viviente que no permite un contacto con lo real. El yo frágil sería el coro.

En el momento en que uno opta por quebrarse en el marco de esta búsqueda exigente de belleza subjetiva surge una confrontación. Esta se da entre la poética de la tragedia y lo factible de la realidad. Una alternativa para la tragedia respecto a compensar diversas carencias sería romper el muro, en sentido metafórico, a través de recursos humorísticos.

1.2.2 La fragilidad desde la inseguridad

La fragilidad se desarrolla a través de la inseguridad. Esta puede ser vista desde dos ángulos: un set de características de la autoestima y un elemento

¹⁰ Este argumento está en el prólogo de *La novia de Mesina*.

situacional (causas y efectos). Ambos enfoques apuntan a la inseguridad como eje de lo frágil. Sin embargo, la inseguridad puede ser vista como un potencial elemento de desarrollo, con enfoque a la superación personal.

La inseguridad en el desarrollo de la autoestima puede conducir a una autoestima frágil. Kernis realizó investigaciones respecto a este tipo de autoestima, que presenta variantes. Entre ellas está la autoestima frágil alta inestable y la autoestima frágil narcisista. Ambas pese a ser diferentes, tienen un punto en común: la relación con el yo como un elemento que debe ser *marketead* pero al mismo tiempo protegido (Kernis 2001: 223). Esto implicaría una exposición limitada de acuerdo a los intereses del individuo.

Para entender las variantes de la autoestima frágil alta inestable y la autoestima frágil narcisista, resulta importante tener en cuenta que Kernis toma en sus textos como referentes a Deci y Ryan (1995). Ellos trabajan dos tipos de autoestima: la contingente -que es cercana a la frágil - y la verdadera - que es cercana a la segura. Kernis se enfoca en la autoestima alta, oponiéndola en estable o inestable. Si bien la autoestima alta contingente no es igual a la autoestima alta inestable, ambas comparten rasgos. Lo mismo ocurre con la autoestima alta y estable (Kernis 2000: 298). La fragilidad se opone a la seguridad en términos de desarrollo de autoestima.

Tanto la autoestima inestable alta como la contingente se desarrollan a partir de resultados esperados que afectan sentimientos vinculados al valor propio. La autoestima alta contingente e inestable muestra tendencias en defender, mantener y maximizar los sentimientos positivos de valor propio aunque sean tenues. (Kernis 2000:298). Los resultados obtenidos podrían regir el nivel de defensa. Si es que se logró lo obtenido, se debe mostrar por qué lograr lo planteado era correcto. Si es que no se logró, se opta por defender el error. Todo este nivel de defensa tiene un foco en la búsqueda de estabilidad, ya que se intenta conservar y mantener un estado. Entonces, se podría decir que la

fragilidad desde la inseguridad con raíz en una autoestima inestable, se resume en la búsqueda y defensa de la estabilidad basada en la calificación del valor propio. El objetivo es que este valor propio exista o subsista, así sea en poca proporción. Además, si se puede mejorar ese estado personal y mental, mejor.

Kernis menciona que la autoestima alta frágil puede ser etiquetada como contingente o inestable. La búsqueda explícita de autoestima alta (a secas, no inestable) refleja una autoestima alta inestable. Esto se debe a que el valor propio es dependiente de los eventos positivos o negativos generados en el entorno o a nivel personal. En síntesis, cuando alguien está en búsqueda de autoestima alta, su concepto de valor propio está expuesto a caer en el marco de lo cotidiano (Kernis 2000: 299). Esto indica la carencia de una postura personal respecto al valor propio independientemente de las situaciones.

Las personas con autoestima alta frágil se sienten por encima de los demás. Están dispuestas a defender su auto mirada positiva. Para esto, se auto promocionan mediante diversas actividades y buscan constante aprobación de valor propio (Kernis 2000: 298). Este sentir no es igual a ser. Por lo mismo que este valor está medido en un nivel abstracto y no presenta pruebas visibles, la persona con este tipo de autoestima está a la defensiva frente a cualquier elemento o situación que pueda afectar ese sentir. Para mantenerlo en pie, el individuo suele realizar acciones con el fin de auto promocionarse. De este modo, podrá mantener vigente su auto validación en base a la aprobación de otros. Sin embargo no hay independencia en el valor propio.

El análisis de Deci y Ryan muestra que la promoción personal y la búsqueda de probar el valor propio ante los demás parte de la fragilidad, la inseguridad y de una necesidad fundamental que no ha sido satisfecha. Kernis menciona dos tipos de necesidades: la substituta y la fundamental. Para él, la primera es la que genera la búsqueda de la autoestima alta. El autor también menciona que cuando esta búsqueda se vuelve una prioridad extrema, como meta de vida, se genera una defensa excesiva. También se da una constante

demostración de cualidades que se puede desmoronar fácilmente (Kernis 2000: 300). Entonces, la necesidad se califica como substituta cuando depende del otro y de agentes externos para ser satisfecha. Además no se puede ejercer ningún tipo de control para satisfacerla, por lo tanto no se puede imponer. La satisfacción de esta necesidad se queda en intentos que no necesariamente van a funcionar. Por el contrario, una necesidad fundamental busca ser satisfecha desde adentro.

Se podría decir que el origen de la fragilidad es mostrar ante los demás el valor que uno tiene para luego asimilarlo de una manera más real. Lo que resulta curioso es que detrás del concepto *mostrar mi valor* está el de *buscar mi valor* en una fuente externa. Entonces, ¿cómo es posible mostrar algo con lo que no se cuenta en la medida que se quiere? La respuesta es mostrando un reemplazo de ese valor o necesidad fundamental, como propuso Kernis.

Para reforzar la relación de la autoestima frágil con lo exterior resulta acertado considerar a Morf y Rhodewalt, quienes introdujeron la autoestima frágil narcisista. Para ellos, este tipo de autoestima presenta una relación con la autoestima contingente. Esta apunta a un estándar de excelencia sujeto a la evaluación de su entorno o de expectativas intrafísicas. Hay una preocupación constante por los logros considerados relevantes y se buscan nuevas metas. La autoestima contingente es frágil ya que depende de factores externos (Kernis 2001: 224). Estas metas en realidad son parámetros creados por y para otros. La fragilidad a partir de la autoestima narcisista busca respuestas específicas, más allá de un concepto de valor propio y completo. Se va armando un kit de recursos que elevan el concepto personal. Sin embargo, al ser una autoestima frágil requiere estar contenida. El detalle radica en que el contenedor de un elemento interno es uno externo, por lo tanto al quebrarse surge una crisis.

Cuando se escucha el término frágil en lo cotidiano, surge una imagen recurrente: la de un contenedor. Este puede ser una caja, de cartón o madera, con la descripción *frágil*. Posiblemente contenga objetos que puedan quebrarse

fácilmente. Lo mismo ocurre con los individuos, son contenedores de un montón de fragilidades enfocadas hacia la autoestima. Estas debilidades están contenidas pero en cualquier momento podrían surgir al romperse el contenedor externo conformado por el aval y la legitimación por parte de otros. Ambos son volubles, por lo tanto frágiles. Uno detecta que los objetos de vidrio se rompieron al oír cierto tipo de ruidos. Lo mismo ocurre con un individuo: surgen diferentes tipos de ruidos, pueden ser estridentes como la hostilidad o sutiles como un llanto tímido. No todas las personas se rompen por igual.

La fragilidad desde la inseguridad radica en la dependencia de un agente externo para garantizar el concepto positivo de valor personal. Del mismo modo ocurre con lo situacional, que siendo un factor externo no permite un control absoluto. La fragilidad es una búsqueda de control. Lo interesante es que busca el control en agentes externos incontrolables. Al dejar el concepto de valor propio en total control de agentes externos como una situación determinada por otros o una opinión ajena, se genera una convivencia permanente con la inseguridad.

1.2.3 La fragilidad desde la libertad

Arnold Van Gennep planteaba que aquellos rituales en la cultura humana que generaban cambios en los estados de las personas se denominaban rituales de pasaje. Estos podrían implicar demarcaciones hacia nuevas categorías como convertir niños en hombres, hombres en guerreros. Otros eventos que eran motivo para un ritual eran la primera menstruación de las mujeres o el asumir cargos políticos. Van Gennep sostenía que todo ritual de pasaje implicaba un proceso partido en tres. El primero era la separación donde el individuo es aislado de su estado anterior. El segundo es el estado de tránsito, llamado también liminalidad. En este el individuo no tiene una categoría definida, está desintegrado de su anterior estado, pero no está integrado a ningún otro. Es un estado de ambigüedad pura en donde todos los que están ahí forman una comunidad de iguales inclasificables. El periodo de liminalidad termina con la tercera etapa del

rito de pasaje que es la integración: el sujeto convertido en *algo nuevo*. Una metáfora que grafica un rito de pasaje es la transición de oruga a crisálida, y de ésta a mariposa. Cada etapa toma su tiempo y no se puede saltar alguna, ya que de ser así, no se llegaría al estadio final.

Turner utiliza el término liminalidad para un estado de transición. La liminalidad es una posición estructural que parte de la sensación de sentirse fuera de lugar e inferior. Al ser liminal se es vulnerable, ya que no hay ningún tipo de protección a partir de un rol social u oficio. Al mismo tiempo esta exposición implica potencial, ya que está la capacidad de cambio mediante la renovación. Además está la posibilidad de agregar algo nuevo a una estructura pasada. La persona que atraviesa este estado está desnuda e indefensa. Este nivel de exposición es lo que Turner llama *los poderes de los débiles* (Levine 1992: 49). La fragilidad a partir de la libertad es el resultado de la exposición personal. El poder de los débiles es el potencial de mejorar como individuos bajo parámetros propios. Este poder nace de esta exposición. La libertad es mostrar lo frágil. Este cambio podría ser incluso antagónico: ser lo que no se ha podido ser.

Para Turner, la liminalidad (como estado de transición y exposición), la marginalidad y la inferioridad estructural sirven como escenario para la generación de mitos, símbolos, rituales, corrientes filosóficas y piezas de arte. El *outsider* o la persona que se revela y queda vulnerable, deja de lado lo establecido y puede reinventarse. Al estar en este nuevo proceso surgen nuevas metáforas, más rústicas y primitivas, en el sentido de ser más puras y reales. Al haberse desarrollado estas metáforas, pueden servir de base para la formación de estructuras sociales (Levine 1992: 50). La liminalidad es el estado que permite el desarrollo de la fragilidad al no haber intervención de ningún agente externo más allá del acompañamiento. Cuando el individuo está en estado neutro, está apto para tomar nuevas decisiones respecto a diversos factores. La fragilidad a través de la libertad se da en dos niveles. El primero es permitirse ser, ya que se quiebra el contenedor y no hay nada que proteja lo vulnerable. El segundo es quedar

expuesto sin optar por un nuevo contenedor, contando con la libertad de poder armar una nueva identidad personal.



CAPITULO 2: EL HUMOR Y LA FRAGILIDAD EN EL ARTE HACIA EL GRABADO

La mayoría de antecedentes del humor en el arte están ligados a la parte gráfica. El tratamiento del humor tuvo un enfoque orientado hacia lo narrativo. Lo anterior se puede ver en grabados de Daumier y Goya¹¹, que presentaban leyendas que ayudaban a entender la imagen o inducían a desarrollar diversas interpretaciones. No obstante, en el arte contemporáneo, el humor está comenzando a ser usado como estructura conceptual de la obra. Sin embargo, lo anterior no resta que hay piezas que se sigan trabajando desde una perspectiva narrativa o que ambas estrategias sean usadas en simultáneo.

La presencia de la dualidad en el arte está sujeta a su manifestación en la realidad. La tensión entre lo que es y lo que *debería ser*, marca la pauta en cualquier reacción suscitada en un contexto de humor. En este, hay un punto de enfoque, un objeto que surge a partir de la sustitución de lo real con base en la representación, lo que genera risa. Ese objeto produce esta reacción ya que está subordinado a lo considerado superior (Schopenhauer 2003: 123). Al estar frente a la dualidad humor-fragilidad, es necesario entender que la intensidad en la reacción del receptor, producida por cualquier mecanismo humorístico, podría estar relacionada con otras dualidades conceptuales: realidad-fantasía, superior-inferior y racional – intuitivo.

La fragilidad es el objeto de una situación humorística en dos sentidos. En el primero, es el tema o eje de la cuestión¹². En el segundo, es una característica del humor al funcionar como punto de quiebre. Lo anterior se traslada hacia dos momentos en el desarrollo de una pieza artística: el proceso creativo y el de distribución, es decir, cuando llega al espectador.

¹¹ Ver Fig. 12 *Gargantua* en p. 69 y Fig. 51 *Aún no se van* en p. 155.

¹² Se entiende por cuestión el desarrollo de un chiste oral, la apreciación de una pieza artística de humor (gráfica, pictórica, escultórica, etc.), el visionado de un producto audiovisual humorístico, entre otros.

En el primer caso, la fragilidad se puede manifestar en los procesos indirectos que implica la realización de un grabado, al haber una incertidumbre respecto al hecho de no saber cuál será el resultado final de una imagen desarrollada en una matriz¹³ hasta el momento de la impresión¹⁴. En el segundo caso, se manifiesta cuando el contenido humorístico llega al espectador quebrando su mirada tradicional hacia la obra de arte. El espectador está vulnerable al contenido visual y conceptual, dejando que cruce sus afectos. Un ejemplo de lo anterior es la interpretación de la *Mona Lisa* realizada por Duchamp, *L.H.O.O.Q.*, donde la intervención de un bigote en una imagen icónica quiebra parámetros de lectura respecto a una obra de arte. Incluso, está abierta la posibilidad de cuestionar la categoría de arte de una obra.

Para entender al grabado como obra de arte que sirve de nexo entre el humor y la fragilidad, resulta útil comprender ambos conceptos desde la teoría del arte. Además, es útil asimilar el funcionamiento del sistema de capas de información generadas por las relaciones de humor y fragilidad en la construcción de una imagen. Para lo anterior, se observará la obra de tres autores, cada uno perteneciente a una época distinta. A partir la metodología de análisis de la imagen de Panofsky se estudiarán las obras.

2.1 Teoría del arte: sobre el humor y lo frágil

En el campo del arte resulta complicado encontrar de forma explícita referentes artísticos que relacionen al humor y la fragilidad a partir de complementar u oponer estos conceptos. Sin embargo, si tenemos en cuenta que el humor en sí mismo envuelve o expone a la fragilidad, resulta más sencillo. Es cuestión de observar ejemplos donde se usa el recurso humorístico en las obras

¹³ La matriz en grabado puede ser una plancha de metal, una piedra litográfica, una malla de serigrafía, una imagen generada por computadora, etc.

¹⁴ La impresión es el proceso final en el grabado que permite el traspaso de la imagen de la matriz (física o virtual) al soporte (papel, tela, entre otros materiales). Este proceso se puede dar a través de una prensa, impresora o de forma manual.

de arte o se aborda al humor en sí como objeto de interés. Este tipo de piezas implican un trabajo a nivel conceptual de las relaciones de humor y fragilidad.

Para analizar la relación del arte con humor de manera general es acertado citar a Wendy Wick, quien aborda el concepto de arte cómico. Las formas de este tipo de arte trabajan a nivel subconsciente, ya que la primera conexión que establece el espectador con la obra no es de carácter intelectual, sino que se trata de una impresión. Esta es tan intensa que el espectador sin darse cuenta absorbe contenido conceptual que ha sido trabajado en capas, de modo que no sea evidente en primera instancia. Los artistas generan confrontación a partir de molestarnos o sorprendernos con un discurso. Los humoristas trabajan de forma más sutil, sin dejar de defender su postura. Estudiar arte que tiene como herramienta al humor es complicado, no se limita a revelar una manipulación planeada por el artista. Además, implica develar mensajes y reconocer una nueva propuesta estética (Wick 2001: 2). El mecanismo que usa el humor en el arte se da a partir de capas de información en tres sentidos: técnico¹⁵, conceptual¹⁶ y distributivo.

Precisamente, el manejo de contenido a nivel visual y de distribución, es lo que distingue a la obra realizada en grabado de otro tipo de técnicas. En el caso del contenido visual, el grabado presenta un acabado que favorece la expresión del gesto o el desarrollo de una imagen orientada a una perfección obsesiva desde la línea¹⁷. También la variedad de soportes que permite esta disciplina aportan a una riqueza en el concepto. Su estética es un contenido, es información y colabora a la construcción de un discurso desde aspectos gestuales e

¹⁵ Esto implica el uso de una modalidad de grabado por capas, por ejemplo, capas de serigrafía. También la superposición de dos o varias matrices, es decir, el uso de dos o más modalidades de grabado. Por ejemplo, se imprime primero una imagen digital, luego una xilografía y finalmente una capa de serigrafía. Se puede desarrollar una técnica mixta donde la obra presente grabado junto al uso de otras técnicas (dibujo, pintura, etc.).

¹⁶ Trasmisión de ideas e información.

¹⁷ La obra de Claude Mellan se hizo en grabado con un solo trazo que partía del centro. Véase anexo #1.

iconográficos de la imagen. Respecto a la distribución del o los grabados, es útil considerar las diversas formas: ediciones, revistas, carpetas, publicaciones, entre otros. Este factor influye en el tipo de flujo de las impresiones, lo que permite una llegada a más de un espectador en simultáneo¹⁸, rasgo que no presentan obras con carácter de pieza única¹⁹. Una pieza de grabado maneja capas de información pertenecientes a la misma imagen²⁰, y a su vez maneja otro tipo de capas información que dependen del canal de distribución²¹, o incluso de la ausencia del mismo.

2.1.1 Teoría del arte sobre humor

En la teoría del arte, el humor es un concepto que ha sido abordado en escritos. Sin embargo, las entrevistas también contienen declaraciones y posturas sobre este concepto. Lo anterior permite profundizar en torno al humor. Desde una perspectiva más amplia, el artista visual Vito Acconci propone al humor a partir de un cuestionamiento personal sobre el sentido de la vida. Para entender mejor su aporte en torno al humor, es necesario considerar las relaciones que el autor plantea en torno al individuo y su espacio en sentido concreto y metafórico. “La producción de Acconci puede ser entendida, entre líneas, en términos de una severa preocupación: la construcción social del yo; las relaciones entre el cuerpo y el espacio; y las relaciones entre los campos de lo público y privado” (Ward 2002: 18). Todos estos aspectos pueden funcionar como los ejes temáticos del humor, y en general de una obra de arte.

¹⁸ Sin embargo, existen ediciones de una sola pieza. Lo anterior influye en la distribución del grabado al presentar rasgos de una pieza única, al igual que una escultura, un dibujo, una pintura, etc.

¹⁹ Para esta tesis el término *pieza única* servirá para referirse a la pieza artística que no tiene origen en una matriz. Una pieza única no permite obtener un duplicado, es decir que solo se puede realizar una vez.

²⁰ La sumatoria de varias formas superpuestas generan una nueva imagen.

²¹ Este se refiere al contexto de exposición de la obra, su presentación (cómo está enmarcada, por ejemplo).

En el caso del humor en sí, la construcción social del yo se puede ver en las temáticas de los chistes. Considerando que Aristóteles usa el factor humillación, se puede entender al humor como un reflejo de lo que es considerado defectuoso y que nadie quiere asumir. Las relaciones entre cuerpo y espacio se suelen dar a nivel social, a partir de cómo nos ubicamos a nivel mental y corporal en un lugar o contexto para nuestro desempeño. Además es necesario observar cómo el espacio se transforma en un escenario para una *performance*²² de rasgos humorísticos, teniendo en cuenta que cada lugar presenta una carga conceptual. Con respecto a lo público-privado, el humor es un factor que influye en la develación de las vulnerabilidades personales y colectivas. Encerrando estos tres aspectos se puede deducir que el humor necesita tener un contexto social y geográfico particular para que funcione, ya que cada colectividad maneja una cultura diferente, por lo tanto, un humor diferente.

Acconci: la metáfora, la sorpresa y el hacer

Vito Acconci da a entender dos figuras respecto al humor: el *reírse de* y el *reírse con*. Considerando que hemos revisado los abordajes del humor desde Aristóteles, Freud y Kant, se puede deducir que el concepto *reírse de* está vinculado de forma más cercana al concepto de humor propuesto por Aristóteles con eje en la humillación. También, que el concepto *reírse con* está relacionado con Freud y su propuesta de la válvula de escape, donde lo reprimido se suelta y el humor sirve como reflexión a través de la representación de lo defectuoso. Acconci estaría en la línea del *reírse con*, pues para poder reírse de uno mismo de forma genuina como propone Garanto, se requiere haber asimilado y aceptado los acontecimientos desagradables y los defectos personales. Lo anterior se logra con la fuerza crítica del humor, como lo menciona Freud. Acconci propuso al humor

²² "Performance significa "nunca por primera vez": significa "por segunda vez y hasta "n" número de veces". Performance es "conducta realizada dos veces"" (Schechner 2011: 36-37).

desde la payasada, como un acto horizontal y sin ningún tipo de jerarquía. Él asume al humor como una relación con uno mismo:

“La ironía es saberlo todo; yo prefiero la payasada. La ironía es reírse de algo o alguien, desde arriba; yo quiero risas desde adentro – reírse de uno mismo y reírse *con* alguien. Mis modelos son Buster Keaton, los Hermanos Marx” (Taylor 2002: 9).

Acconci tiene un punto de vista metafórico respecto al humor. En una entrevista él propone dos modos de ver la vida, desde la tragedia y la comedia. En el primero el protagonista tiene una meta, busca trascendencia o un acercamiento a Dios. La mente está enfocada hacia un objetivo y no hay flexibilidad en las decisiones. En el segundo, aparece una cáscara de plátano durante el recorrido con la que el mismo individuo se tropieza. Lo anterior cuestiona su decisión previa, la meta no era tan importante. Tanto la mente del espectador como la del protagonista cambian. El humor permite reconsiderar, cuestiona el juicio y busca ir a lo más profundo: la última instancia del juicio (Taylor 2002: 9). Este planteamiento propuesto por Acconci refuerza el concepto de *reírse con* en un sentido reflexivo. En la práctica, cuando uno se resbala se *ríe consigo* mismo a pesar de sentir dolor, o al menos está en la encrucijada de llorar o reírse. En este sentido, la caída implica un momento de dolor y risa simultáneo. Esta analogía lleva a pensar en cómo el humor reflexivo tiene de insumo al dolor. El absurdo, representado por la cáscara de plátano, puede determinar la estructura de un proceso interno o romperlo con el fin de ver si la meta era la indicada para el individuo ¿Qué significa la meta? Probablemente una idea de *verdad*, un plan de vida, etc. La fragilidad de la situación se convierte en humor. Este ayuda a estructurar un nuevo camino desde cero, o a cambiar la ruta desde el punto donde se dio el resbalón. El humor nos permite cuestionar.

Trasladando lo anterior al ejercicio artístico, es factible y enriquecedor permitir las *cáscaras de plátano* en el proceso creativo enfocado hacia la producción. Hay variedad de procesos artísticos, dentro de esta gama se podría

hablar de dos tipos de orden. El primero consiste en ejecutar directamente la pieza, y luego desarrollar la parte teórica. El segundo consiste en teorizar los conceptos que se quieren trabajar, realizar una investigación y finalmente producir la obra. No obstante, ambos tienen posibilidades de falla y estas son el punto de quiebre que manifiesta el carácter frágil de la actividad artística. En esta potencial falla, se aplica lo que dice Acconci sobre el error como cuestionador. Surge el debate en torno a la elección de medios respecto a lo que se quiere transmitir; o incluso, si el concepto que se está trabajando es el que se quiere desarrollar.

Enfocando lo anterior hacia el arte con temas de humor, además de los errores de producción y de considerar un replanteamiento, surge otro chance de fallar: la reacción del espectador. Uno puede aproximarse a la carga emocional de esta reacción. Teniendo en cuenta que el humor es algo cultural, es probable que lo que para unos podría resultar humorístico, para otros puede ser patético e incluso ofensivo. No obstante, estos errores son necesarios para lograr una obra que conecte con el receptor, ya que la imagen de humor tiene que ser exhibida para su evolución.

El acto de exhibir la obra, en un contexto artístico o no, permite ver la reacción de los espectadores. Es pertinente tener en cuenta este *feedback* para próximas producciones o para el desarrollo de un proyecto en curso. Considerando que para exhibir una o más obras se requiere un espacio, es interesante observar la visión que Acconci presenta en torno a este concepto a través de cinco suposiciones. Para esta investigación la número dos es fundamental. Esta evidencia el vínculo entre espacio y poder: “Suposición dos: El lugar es como un campo de batalla, la noción de tener un lugar significa quitárselo a alguien más. El espacio como dominio, el espacio como frontera, el espacio como una clase de poder” (Acconci 1983: 4).

Al exponer en un espacio físico el artista pasa por un proceso de selección, dejando atrás a otros aspirantes. Por otro lado está el internet, un ámbito

complejo. Allí nadie pelea por postear contenidos, sin embargo hay luchas por obtener atención. Uno como artista puede obtener *likes* o comentarios en torno a la difusión de una imagen o un *statement*. Si hay dos artistas y uno obtiene el *like* y/o comentario de un espectador mientras el otro no, esto quiere decir que el primer artista obtuvo un espacio en los intereses del espectador. Si además, el espectador comparte la imagen o texto en redes sociales, aumenta el alcance de contenido de modo que el artista logra invadir más espacio a través de otros. Del mismo modo que el espacio virtual es inmaterial, el espacio en los intereses en el espectador también. Sin embargo, es necesario reflexionar sobre el sentido del deseo de este espacio ¿Para exponerse? ¿Para estar vulnerable? ¿Cuál es el sentido de esta vulnerabilidad?

Teniendo en cuenta la dinámica en la escena artística limeña, resulta complicado exponer constantemente producción sobre humor. Sin embargo, hay alternativas. Una puede ser mostrar lo que se está trabajando con conocidos, e incluso desconocidos, y escuchar atentamente sus comentarios. Esto da una perspectiva más cercana al sentido del humor que manejan ciertos grupos de personas en relación al producto artístico. Otra forma es a través de las redes sociales. Se puede ir mostrando bocetos de la obra o estados finales. De acuerdo a los *likes*, comentarios y el nivel de viralización²³, se puede evaluar si se está conectando con la gente o si la obra pasó desapercibida. En ese momento se decide perfeccionar, replantear o descartar. La obra de humor debe ser expuesta para comprobar su efectividad, de modo que el artista vaya desarrollando nuevos lenguajes y códigos humorísticos que hagan efectiva la primera impresión o vistazo al que Wick se refiere. La exposición de una obra es la máxima instancia de fragilidad que vive el artista en relación a otros. En el momento en que una obra es expuesta, la vulnerabilidad del artista queda al descubierto.

²³ Proceso donde un contenido es compartido por usuarios que no realizaron el *post* en la red.

Emmert: expresar a, significar b

Para entender el humor, es acertado considerar el ejemplo de la *Mona Lisa*. Siendo una obra de pequeño formato, es una pieza maestra y ha encontrado su lugar en la memoria colectiva al igual que cualquier tesoro de la cultura ancestral o herencia mundial (Emmert 2012: 15). Sin embargo habría que preguntarse por qué.

El misterio y la ambivalencia son posiblemente las causas por las que esta obra logra que gente viaje para poder echarle al menos un vistazo. Se asume que el artista quiso significar algo diferente al retrato que estaría viendo el espectador. Esta estrategia de *expresar* cierto contenido, pero que en realidad *signifique* otro es conocida como ironía. Existe un cuestionamiento sobre la categoría de imagen irónica de la *Mona Lisa*. Lo que es incuestionable, es que no hay otro trabajo que haya inspirado tantas versiones e interpretaciones irónicas como esta pieza. Una de las más conocidas es la de Duchamp: Tiene un bigote y unas siglas que leídas en francés significarían “ella está buena²⁴” (Emmert 2012: 16). Si el arte ocupa un espacio importante en la memoria colectiva y la *Mona Lisa* es considerada una obra de arte, se podrían afirmar dos cosas: el humor es un componente de la memoria colectiva y el arte de humor es una materialización de la memoria.

L.H.O.O.Q. es el título de la pieza realizada por Duchamp con referencia a la *Mona Lisa* de Da Vinci. Se considera un comentario tautológico de la relación visual entre la pintura y el espectador. No se trata de estar frente a una máquina que se puede maniobrar²⁵, sino de una pieza para leer y mirar. Esta obra presenta un discurso programático acerca de la inanidad del arte tradicional, y por ende de la pintura retiniana (Ramírez 2000: 48). El acto de leer y mirar remite a la cualidad

²⁴ Original en el libro “She is hot”. Traducción al español “Ella esta buena”. Esta es una jerga que se refiere al atractivo sexual de una mujer.

²⁵ Duchamp había realizado otros *ready mades*, además de *L.H.O.O.Q.*, que proponían al espectador una actitud activa y de manipulación.

de la obra de arte frágil que pide ser vista y es más sugerente. *L.H.O.O.Q.* usa estrategias de este tipo de obra sin dejar de ser humorística. Lo anterior implica que las estrategias de la obra de humor y las de obra de fragilidad se complementan. Además, esta postura de emitir un juicio de valor hacia el arte tradicional como vacío y falto de contenido, se ve materializada en la obra. *L.H.O.O.Q.* además es relevante ya que propone al espectador una mirada que trasciende lo contemplativo y busca un proceso reflexivo. La obra demanda una transición entre contemplación y reflexión por parte del espectador.

Hay aspectos que se necesitan observar en *L.H.O.O.Q.* para poder lograr esta transición. Duchamp hace evidente su sarcasmo al intervenir una copia barata de la Gioconda con bigotes y perilla. Lo más probable es que el autor tenga una intención desmitificadora frente a la pintura como arte sublime (Ramírez 2000: 26). Considerando que la *Mona Lisa* es un cuadro que está demasiado protegido en el Louvre y que es una obra icónica de la pintura en general, la elección de materiales en su reinterpretación es crucial. El hecho que se trate de una reproducción realizada en masa ya implicaría que la *Mona Lisa* esté al alcance de todos. Por otro lado, el colocar una imagen prácticamente sagrada en el *mundo del arte* en un soporte barato cuestiona el valor de esta obra. Si es valiosa ¿Qué hace en un soporte corriente? ¿Por qué no circula en el lugar que le corresponde?

Desde una perspectiva de análisis iconográfico en *L.H.O.O.Q.* se identifica una mujer que es la *Mona Lisa* con un bigote. La superposición de un elemento masculino sobre uno femenino es asociada con humor. Sin embargo, no se trata de cualquier mujer, sino de una sagrada en el *mundo del arte*. Se podría hablar de una crítica al arte tradicional, sin embargo es necesario profundizar en la interpretación iconológica. Este *ready made* implica una representación irónica de los dos sexos: ella en realidad es él. Duchamp explica: al mirar el bigote y la perilla, la *Mona Lisa* se convierte en un hombre; no se trata de una mujer disfrazada de hombre, es un hombre real. Este había sido el descubrimiento del artista (Ramírez 2000: 48-49).

Esta revelación sobre la sexualidad de la *Mona Lisa* supone un discurso sobre la seriedad de lo irónico. En principio el espectador podría pensar que *L.H.O.O.Q.* se trata de travestir a la *Mona Lisa*, sin embargo para el autor nunca ocurrió eso. La *Mona Lisa* es hombre, más bien ¿Qué hace disfrazada de mujer? Parece que se estuviese reclamando a la imagen original el travestismo de un hombre. Ha cambiado la dirección de la dinámica, ya no se trata de cuestionar a la imagen intervenida, sino a la icónica.

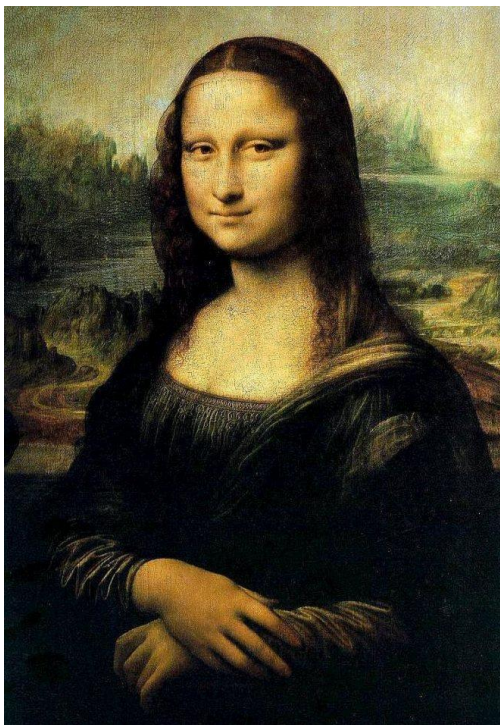


Fig. 3 – Leonardo Da Vinci. *Mona Lisa*.
(1503-1517)²⁶



Fig. 4 - Marcel Duchamp. *L.H.O.O.Q.*
(1919)²⁷

²⁶ Óleo sobre tabla.

Fuente: [<http://www.elmundo.es/cultura/2015/09/25/560561e2ca474142188b4583.html>] Consulta hecha el 28/01/2016.

²⁷ Fuente: [<http://www.marcel Duchamp.net/duchamp-artworks/page/2/>] Consulta hecha el 10/05/2016.

Además de la versión de Duchamp, es interesante revisar otras reinterpretaciones. Se puede observar que un programa de entretenimiento como *The Muppets* aborda temas artísticos²⁸. El show reinterpreta obras de arte icónicas y las usa como parte de su *merchandising* en un soporte gráfico, como es el caso del calendario de Miss Piggy. El notar que una obra de arte no es reinterpretada exclusivamente por artistas visuales como Duchamp, sino también por un ilustrador como John Barret en el marco de la industria del entretenimiento reafirma lo propuesto por Emmert. Esto es, la *Mona Lisa* ha sido una de las imágenes que más interpretaciones irónicas ha tenido. Lo anterior también implica que la *Mona Lisa* ha tenido un recorrido en diferentes circuitos, no limitándose únicamente al de las artes visuales.



Fig. 5 - John E. Barret. *Mona Moi*.
(1984)²⁹

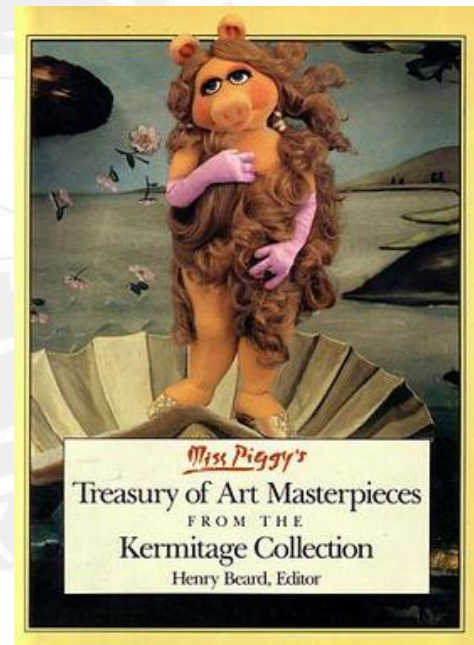


Fig. 6 - John E. Barret - *Miss Piggy's Treasury of Art Masterpieces Calendar*. (1984)³⁰

²⁸ También se puede observar como en *Muppet Babies* se aborda el tema del arte en el episodio *El museo de arte de los Muppets*. Véase: [<http://www.dailymotion.com/video/x4528i9>]

²⁹ Fuente: [<http://humor.gunaxin.com/ninety-five-pictures-of-mona-lisa/88981>] Consulta realizada el 16/03/2016.

³⁰ Fuente: [<http://www.criticpercaso.it/2011/12/27/charming-piggy/>] Consulta realizada el 16/03/2016. Calendario que incluye a *Mona Moi*. Editor: Hold, Rinehart and Winston.

La plataforma de memes 9gag también lanzó su propia versión de la *Mona Lisa*. Es evidente el sentido irónico de la imagen, donde se ve cómo la percepción del autorretrato y de los cánones que se esperan de la mujer ha ido cambiando. Se podría evidenciar la transición del autorretrato al *selfie*. Esta imagen invita a repensar sobre la auto representación. Se vuelve a comprobar que la *Mona Lisa* es una de las imágenes más interpretadas en sentido humorístico. La estrategia de viralizar el concepto mencionado desde un meme donde está presente la *Mona Lisa*, permite que el espectador tenga una aproximación al arte de una forma más lúdica y cotidiana. No obstante, esta imagen que podría ser considerada una broma, es un reflejo y una crítica a la banalización de la imagen femenina en las últimas décadas.

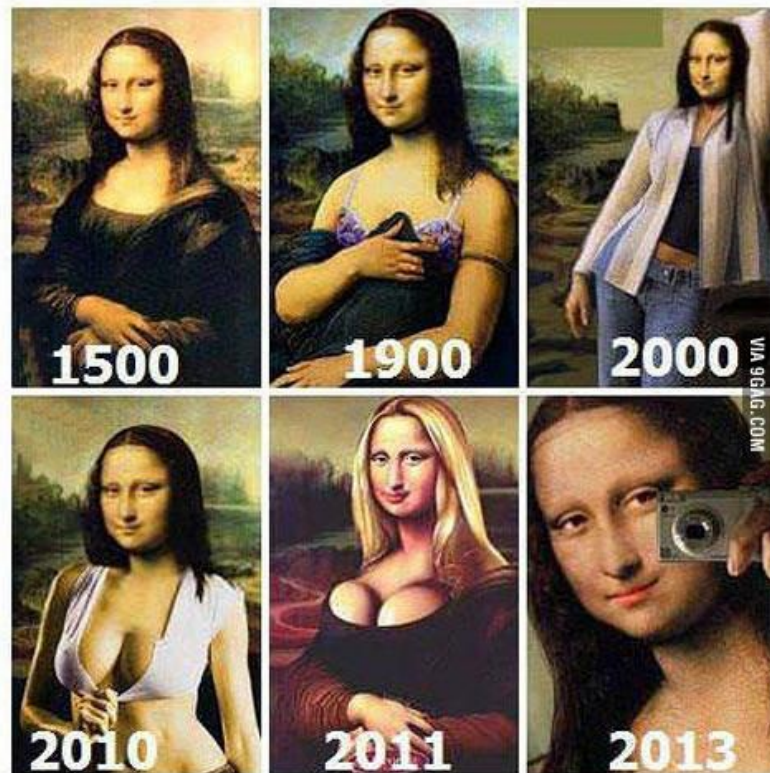


Fig. 7 – 9gag. *Mona Lisa through the years*. (2014)³¹

³¹ Fuente: [<http://9gag.com/gag/aRQy6dq/mona-lisa-through-the-years>]. Consulta realizada el 07/04/2016

Retomando *L.H.O.O.Q.*, es necesario detenerse en más aspectos. La interpretación de Duchamp muestra como la ironía y el arte forman una alianza mágica para artistas y espectadores. La ironía funciona como una catarsis que logra eliminar la sustancia sublime de la seriedad de la obra. De este modo, tanto artistas como espectadores se dedican a la indagación de la obra definitiva³². Lo anterior puede ser un proceso muy demandante por ambas partes (Emmert 2012: 17). Las posibilidades de interpretación por parte del espectador se ven influenciadas por el uso de estrategias de reinterpretación irónica por parte del artista. Podrían darse dos escenarios si una imagen icónica como la *Mona Lisa* es objeto de burla. En el primero, el espectador se ríe al verla con un bigote, o al menos una sonrisa se dibuja en su rostro. En el segundo, aflora la indignación del espectador al ver como una imagen icónica es burlada. Surge una disyuntiva sobre la reacción frente a la obra: hacerlo cómo *debe ser* o cómo *quiero ser*. Este dilema es similar al producido cuando uno decide si debe reírse de algo o no.

El *deber ser* podría tener dos caras. Para algunos, sería la indignación frente a la burla de un clásico, desde un punto de vista estrictamente tradicional³³. Para otros, *deber ser* podría ser reírse del bigote, considerando una perspectiva más contemporánea donde el discurso sobre arte³⁴ dentro de la producción artística es una tendencia.

Por otro lado, el *quiero ser* también puede tener dos frentes. El primero se opone a la primera versión del *debe ser*: frente a la indignación por la falta de respeto a la imagen, surge una respuesta de humor. El segundo, orientado al

³² Desde mi perspectiva, considero que se refiere al cuestionamiento del espectador en torno al sentido de la imagen. Por otro lado, también se podría referir a la indagación sobre si la imagen de la *Mona Lisa* en sí en la obra de Duchamp es la obra de arte o si la intervención del artista lo es, considerando que el espectador podría ser más tradicional o con pocos o nulos conocimientos en materia artística. En el caso del artista la indagación estaría enfocada a cómo el espectador va a asimilar su obra.

³³ El término tradicional se refiere a visiones del arte que no están ligadas a su contemporaneidad. En este marco, existen propuestas que ironizan sobre piezas de arte icónicas o cuestionables, el concepto de arte, el mercado del arte, los artistas consagrados, los artistas polémicos y otros aspectos vinculados a la escena artística.

³⁴ Este discurso está orientado a aspectos vinculados a la escena artística.

hartazgo de las formas contemporáneas del arte³⁵, al arte sobre arte, critica el uso y abuso de una imagen icónica. En una encrucijada donde no se define cuál sería el *debe ser* y el *quiero ser*, ya hay un proceso demandante para el espectador. Sin embargo, además del *deber ser* y el *quiero ser*, está el *es*. El acto de *ser* implica una toma de decisión por el espectador, la cual es crucial para que arte de humor exista.

2.1.2 Teoría del arte sobre fragilidad

La fragilidad para la RAE significa “Quebradizo, y que con facilidad se hace pedazos”. Cuando este término se refiere a una persona, su definición es: “Débil, que puede deteriorarse con facilidad. *Tiene una salud frágil*”. Otra de sus acepciones presenta un corte moral: “Dicho de una persona: Que cae fácilmente en algún pecado, especialmente contra la castidad”. Básicamente, la fragilidad es una cualidad que implica la facilidad de ruptura y daño. Teniendo en cuenta que esta tesis aborda procesos sociales - tanto de la imagen como de las personas implicadas en su realización y percepción - se puede trasladar la primera definición hacia el mundo interno de una persona y, de manera específica, su estabilidad emocional. Teniendo lo anterior como punto de partida, sumado a la segunda acepción vinculada al deterioro y a la tercera que es de corte moral, surge una definición de la fragilidad. Esta sería la predisposición al quiebre de la estabilidad emocional a partir de cuestionamientos morales, éticos, personales y existenciales. Por lo tanto, la fragilidad también implica los cuestionamientos en torno a los procesos artísticos.

³⁵ Páginas como *Avelievers*, tienen de referente a la crítica de Avelina Lésper y parodian desde su discurso a través de memes. Véase: [<https://www.facebook.com/Avelievers/?fref=tsm>]

Otra página que ironiza sobre el arte es *Hartist Police*. Véase: [<https://www.facebook.com/HArtist-Police-143294249187201/?fref=ts>]

Artistas como Paul Klee, Bas Jan Ader, Marcel Duchamp e Yves Klein han abordado la fragilidad en sus obras de manera sugerente. Sin embargo la fragilidad no es el único componente, el humor está de forma implícita en estas obras. Cuando se habla de fragilidad puede haber un vínculo con el humor. Además de la presencia de la fragilidad como eje temático en obras, también está presente en la categoría de arte. Lo anterior implica que esta es vulnerable a ser cuestionada. Otro aspecto en el arte donde está presente la fragilidad es durante el proceso artístico, en la etapa de la liminalidad. Esto se refiere a una apertura a nuevas ideas, técnicas y experiencias por parte del artista: se trata de despojarse de saberes previos de todo tipo de forma radical o de los que resulten innecesarios. La fragilidad se da en la obra de arte en tres niveles: temático, de legitimación y procesal.

Klee, lo interno y el #SinFiltro

Para abordar la fragilidad en el arte es necesario considerar a Klee. Sus figuras funcionan como un auto: obedecen a las necesidades del motor, a lo interno en un sentido tangible. Del mismo modo, este artista obedece a impulsos sensoriales que se traducen en la expresión material de sus gestos. Klee trasciende la interioridad y usa como recurso lo interno para poder producir imágenes con proyección:

“Y este mismo empezar desde el principio lo han tenido presente los artistas al atenerse a las matemáticas y construir, como los cubistas, el mundo con formas estereométricas. Paul Klee, por ejemplo, se ha apoyado en los ingenieros. Sus figuras, se diría que han sido proyectadas en el tablero y que obedecen, como un buen auto obedece hasta en la carrocería sobre todo a las necesidades del motor, sobre todo a lo interno en la expresión de sus gestos. A lo interno más que a la interioridad: que es lo que las hace bárbaras” (Benjamin 1989: 169).

Parreño abordó la búsqueda de la pureza en el arte a través de rasgos formales, la materialidad precaria y lo anti convencional. Este último punto se

puede explicar a partir del desarrollo de una nueva mentalidad. Tanto un artista complicado como Klee y otro programático como Loos, rechazaron la imagen tradicional, solemne y noble del hombre, adornada con ofrendas del pasado. Por el contrario, buscaron enfocarse en un hombre contemporáneo, uno desnudo que grita como un recién nacido en los pañales sucios de esa época (Benjamin 1989: 170). Precisamente esta búsqueda de pureza radica en lo salvaje, lo intuitivo y evita todo tipo de filtro. Esto es propio de una generación anterior donde se buscaba adornar al hombre o una actual, donde las aplicaciones fotográficas de los *smartphones* vienen con filtros para “salir mejor” en la foto, para ocultar “imperfecciones”. Benjamin se anticipa al hashtag *#sinfiltro*³⁶, y busca desarrollar un concepto de pureza en la imagen desde lo vulnerable y visceral. Este tipo de imagen que obedece al impulso y que busca lo interno se materializa en la serie *Inventions* de Klee. Esta se produjo entre 1903 y 1905 y consta de once planchas que abordan la hipocresía social del siglo XX. Esta serie se desarrolló poco tiempo después que acabo la escuela de arte (Averill 1984: 206).

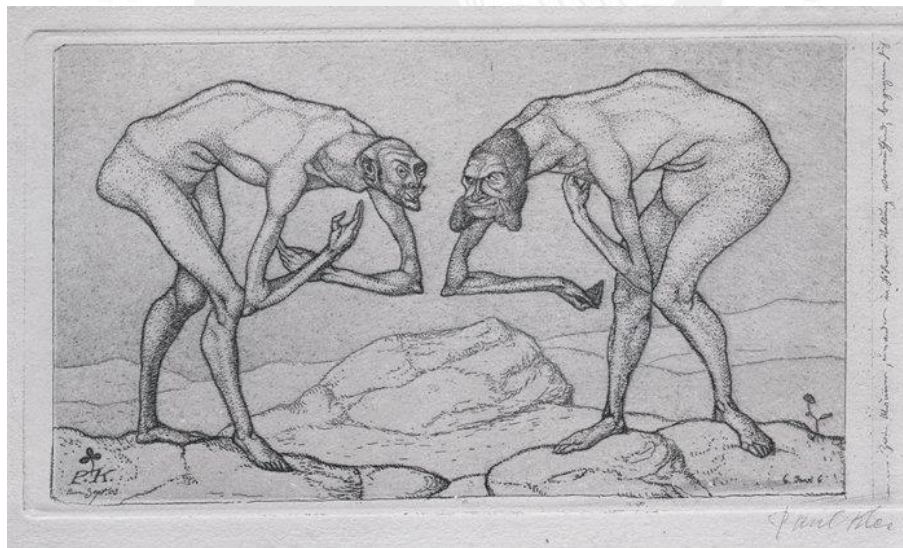


Fig. 8 - Paul Klee. *Two men meet, each believing the other to be of higher rank* – Serie *Inventions*. (1903)³⁷

³⁶ Etiqueta que se usa en redes sociales para referirse a una foto no retocada.

³⁷ Grabado. Fuente: [<https://www.sfmoma.org/artwork/2002.405>] Consulta realizada el 07/04/2016.

Si se observa *Two men meet, each believing the other to be of higher rank*, desde una descripción pre iconográfica se puede notar a dos hombres con proporciones manieristas situados en un campo desértico, ambos en una postura encorvada. Respecto a la composición se percibe que no hay mucho espacio entre el final de la espalda y el marco, lo que genera una sensación de espacio cerrado. En cuanto al análisis iconográfico, se puede ver la relación entre los dos cuerpos a partir del tipo de miradas, que se suelen asociar a recelo y cautela.

Considerando el título, que traducido al español sería *dos hombres se conocen cada uno creyendo que el otro es de un rango superior*, se podría deducir que ambos estarían calculando cómo aproximarse y relacionarse con el otro. Ambos están desnudos, lo que podría suponer un estado de vulnerabilidad, sin embargo al estar solos en la escena y no haber otro espectador, la vulnerabilidad es mutua, por lo que ambos están expuestos al mismo nivel. La contraposición entre el gesto corporal frágil y el gesto facial humorístico evidencian la integración entre el humor y la fragilidad en la construcción de los personajes. Estos son complejos y muestran contradicciones como cualquier ser humano. Considerando que la interpretación iconológica asume a la obra de arte como un documento de personalidad del artista, se puede observar una tendencia humorística y crítica en Paul Klee.

Ernest Harms decía que nunca podía tener una conversación de verdad con Klee, se le podía preguntar algo y respondía con monosílabos. Cuando la discusión se intensificaba, Klee podía hacer un comentario fuerte, conciso e irónico. Su dura dicción suiza solía causar risas. Generalmente se sentaba y sacaba de su bolsillo un puñado de lápices muy pequeños y buscaba algo a su alrededor para dibujar³⁸, por ejemplo el cuaderno de Harms, que cogía sin permiso. Él dibujaba constantemente, sus dedos debían estar ocupados. No

³⁸ Podía ser un menú, el borde de un periódico (Harms 1972: 178).

recogía sus dibujos. En estos cuadernos hay docenas de bocetos de Klee (1972: 178). Es interesante observar como el humor estaba presente en Klee de forma crítica por momentos, y también de forma juguetona.

Lo juguetón se puede ver en *Two men meet, each believing the other to be of higher rank*, si se observa en la parte inferior de la derecha el dibujo de una rama pequeña, cuya sencillez infantil contrasta con la complejidad de la gráfica de los otros elementos. También esta rama pequeña se contrapone al ambiente desértico, generando un absurdo. El carácter conciso y humorístico de Klee se hace patente sin la necesidad de tantos elementos en la composición y con una apuesta por la simpleza, a través de un trazo limpio pero expresivo. La elección de los personajes en tanto a su postura y su gesto facial, sumada al título del grabado, sería el equivalente al comentario incisivo e irónico que solía realizar Klee. Sin embargo, el discurso de la imagen funciona debido a la construcción compleja de los personajes, frágiles y enfundados en una máscara cómica. En la crudeza de los personajes y en su exposición representada por la desnudez, la fragilidad se ve evidencia con más fuerza. Por otro lado, está presente la necesidad de dibujar, ya que tenía una especie de kit portátil conformado por lápices pequeños³⁹. Esto muestra que el artista siempre estaba preparado para crear y que no necesitaba tener los recursos más sofisticados. La sencillez era el marco ideal para su compleja personalidad.

Bas Jan Ader y la caída

Bas Jan Ader desarrolla la fragilidad dentro de la *performance* y encontró en la gravedad un medio de producción e inspiración. Él jugó a partir del sonido de las palabras que en inglés suenan similarmente, *fall* y *fail*⁴⁰. Siempre tuvo una fascinación por la tragedia y consideraba que ésta se hallaba en el error. En la

³⁹ El tamaño de estos lápices no excedía la pulgada (Harms 1972: 178).

⁴⁰ En español caer y fallar, respectivamente.

caída estaba presente el fracaso (Aranda 2010: 101). Este enfoque en lo fallado, y por lo tanto, en lo frágil de la conducta humana estructura la *performance* de este artista. Él trasciende el concepto de representación: ya no se trata de representar una caída, sino de hacerlo de verdad. Su exploración lo demandaba.

La respuesta del humor en la *performance* hecha por Bas Jan Ader se ve en que “El aspecto cómico de la caída en las piezas de Ader se asemeja a las representaciones circenses o la televisión comercial con énfasis en películas caseras, donde la risa surge como alivio en respuesta de la caída.” (Aranda 2010: 101). Teniendo en cuenta que la fragilidad parte de la tragedia, se podría relacionar con la gravedad, ya que es la fuerza que la hace evidente al generar la caída. La fragilidad se evidencia al requerir de gravedad, es decir, al necesitar uno o más puntos de apoyo. Alguien frágil busca apoyo. Una obra de arte frágil debe sostenerse en algo para no romperse, e incluso si está rota, la evidencia serían sus pedazos apoyados en el suelo. La fragilidad y la gravedad son interdependientes.



Fig. 9 - Bas Jan Ader. *Broken Fall (Organic)*. (1971)⁴¹

⁴¹ Fuente: [<http://globalgalleryguide.saatchigallery.com/38262/broken-fall-organic-amsterdamse-bos-holland>] Consulta realizada el 20/10/2014.



Fig. 10 - Bas Jan Ader. *Broken Fall (Organic)*. (1971)⁴²

Si bien la metodología de análisis de imagen de Panofsky estuvo orientada a obras bidimensionales, es posible aplicarla a un video. *Broken fall (Organic)* presenta rasgos pictóricos y fotográficos: la composición, el claroscuro y la imagen quieta, excepto por el personaje. En una descripción pre iconográfica se observa un paisaje de árboles, un riachuelo y una persona. En términos de composición predomina lo ortogonal. Los arboles no se ven completos y no hay cielo libre, lo que acentúa la sensación de caída, pues el personaje está ubicado arriba. En un análisis iconográfico es útil considerar que la delgadez se asocia con debilidad. En *Broken Fall (Organic)* los árboles presentan troncos y ramas delgadas y el personaje también presenta este tipo de contextura. La rama que sostiene al artista es débil, el cuerpo del artista es débil: lo débil sostiene a lo débil. El débil decide dejarse caer ¿Para qué?

La interpretación iconológica permite aproximarse a la respuesta. En el momento en que la alianza entre el soporte débil y la persona débil se quiebra

⁴² Fuente: [<http://www.basjanader.com/>] Consulta realizada el 10/03/2016.

surgiría el humor. Esto ocurre en forma de respuesta y como alivio a la caída. El giro humorístico del arte conceptual reside en la inconmensurabilidad. Es una manifestación de la insistencia absolutamente irracional que es parte del ser humano. Lo anterior podría explicar la persistente aparición del humor en el arte contemporáneo. Existe una atracción gravitacional por parte del arte contemporáneo hacia los actos tragicómicos de ligereza a través de tropiezos. Aaron Schuster propone que a diferencia del ideal de elevación del arte clásico, una forma de referirse al arte contemporáneo es como el arte de la caída (Diack 2012:14). En un contexto donde el arte contemporáneo maneja un discurso que cuestiona lo elevado como ideal, *Broken Fall (Organic)* presenta una propuesta reflexiva en torno a la caída como un elemento que es humorístico. Sin embargo, trasciende la risa superficial. La suspensión del artista en una rama refuerza la tensión entre la vulnerabilidad y la gravedad mencionada por Aranda como medio de producción e inspiración. El acto de apostar por la irracionalidad y dejarse caer es el nuevo discurso del arte contemporáneo. *Broken Fall (Organic)* es la evidencia que en el arte contemporáneo no se trata de limitarse a representar, se trata de ser, y para ser es necesario sentirse frágil y vulnerable.

La fragilidad en la categoría de arte

La transición entre ética y estética está influenciada por elementos abstractos que sirven de insumo para el desarrollo del arte. Al usar el concepto arte, no solo hay referencia a la obra, sino también a su circuito. Frente a una estética vinculada a la “alta cultura”, la “cultura popular” se relaciona con la anterior quedando un límite muy difuso entre ambas. Los íconos de la “cultura popular” se integran a parámetros de composición del arte vinculados a la “alta cultura” (Pardo 2008: 78). Considerando que el arte ya no se asocia exclusivamente a la “alta cultura”⁴³, este quiebre en la frontera entre lo popular y lo

⁴³ Si tomamos en cuenta ejemplos de la escena artística local, la exhibición “Del puñal al pincel” (2014) del artista L.U.C.U.M.A. en la galería Revolver es parte de este fenómeno. Otro caso es el primer puesto de Brus Rubio obtenido en el concurso Pasaporte para un Artista 2011. La obra de ambos presenta diversas estéticas en torno a la cultura popular.

elevado, muestra cómo la carga conceptual de lo popular ha ido perdiendo su negatividad, y la de “alta cultura”, su superioridad. Sin embargo, es inevitable dejar de pensar en cómo la etiqueta de “arte popular” con carga despectiva hacia una obra es evidencia de la fragilidad de las categorías en las obras de arte: lo que para unos se trata de la reivindicación del arte popular, para otros se sintetiza en la frase “ahora cualquier cosa es arte”. El valor de las categorías es un elemento muy volátil.

Este cuestionamiento en torno a la categoría de arte se generaría a partir de obras cuya *materia prima* es inasible. Desde una perspectiva más reciente en torno a lo más frágil en el arte, se puede mencionar a Duchamp que embotelló aire (*Air de París* – 1919), coleccionó polvo (*Élevage de poussière* - 1920) y exploró las posibilidades de lo infrafino a través del desarrollo del concepto *Inframince*, que explora la cualidad de lo inasible (Parreño 2008: 25). Resulta interesante que un artista que aborda al arte desde una perspectiva irónica, cuestionando lo que hasta cierto momento histórico había sido arte, desarrolle conceptos vinculados a la fragilidad. Sin embargo esta fragilidad es abordada desde una perspectiva humorística. Preguntas del tipo ¿Cómo es posible embotellar aire? ¿Se trata de una broma? Podrían ser planteadas por el espectador, sin embargo el hecho de cuestionar la naturaleza de una obra de arte y el uso de este tipo de elementos (aire, por ejemplo) para su elaboración, son una evidencia de la fragilidad de la categoría de arte. El humor vuelve frágil la legitimación de una pieza producida por un artista a partir de cuestionamientos. Del mismo modo, es pertinente reflexionar cómo estas interrogantes pueden llegar a afectar a los productores, cuestionando su categoría de artistas.



Fig. 11 – Marcel Duchamp. *Air de París*. (1919)⁴⁴

Air de París, es un cuerpo transparente cuya parte central es esférica. Tiene una inscripción que lleva el título de la obra. Considerando que el vidrio es un elemento asociado a lo frágil y que el aire es un elemento inasible, habría que reflexionar ¿Cuál es el sentido de almacenar algo en un depósito expuesto a romperse? ¿Para qué se tiene almacenado aire con el que no se puede entrar en contacto sensorial? Porque queda claro, hay aire, pero no se puede ver ni tocar.

La interpretación iconológica da pistas sobre estos cuestionamientos. Hay que tener en cuenta la historia de *Air de París*. Un amigo de Duchamp, estando en Nueva York, le pide que le traiga de su viaje novedades y aires de París. El artista fabricó una gota de cristal con aire de París y se la regaló a su regreso. Este tipo de acontecimientos frágiles, producto de la contemplación de la vida cotidiana, son señalados por Marcel como la verdadera materia del arte. La fragilidad del

⁴⁴ Fuente:

[<http://www.museum-schwerin.de/headnavi/forschung-wissenschaft/duchamp-orschungszentrum/marcel-duchamp/>] Consulta realizada el 10/04/2016.

presente significa que *lo que es*, puede ser de otro modo a la intención original, considerando la levedad de los asuntos humanos en medida que son históricos (Guerrero 2007: 65). Lo anterior nos lleva a pensar en el concepto de *inframince* desarrollado por el artista. Este ha sido traducido como *infraleve*. Este concepto es sobre lo inasible. Está orientado a la posibilidad, a la transición entre una intención y un resultado. Está enfocado en el proceso de ser:

“Lo posible es un infraleve / La posibilidad de que varios tubos de colores lleguen a ser un “Van Gogh” es la explicación concreta de lo posible como infraleve / Al implicar lo posible / al llegar a ser / el paso de lo uno a lo otro tiene lugar en lo infraleve” (Duchamp en Guerrero 2007: 64).

En *Air de París* se puede entender que el sentido de almacenar algo inasible e incontrolable, como el aire en un recipiente expuesto a quebrarse, representaría la captura de la vida cotidiana. Lo anterior, en medida de lo frágil que puede ser un momento debido a su cuestionamiento sobre *cómo podría haber sido*. Esto se infiere considerando que el concepto *infraleve* se refiere a la posibilidad. Lo mismo pasa con la obra de arte al ser cuestionada. Si *Air de París* puede ser percibida como una broma al ser la respuesta literal a un pedido de traer *aires de París*, se estaría insinuando que al tratarse de una broma debe haber una forma *adecuada* de hacer las cosas. En un marco donde la realidad de las cosas se confronta a cómo deberían ser, está presente el concepto de *lo posible*. La fragilidad de la obra está en la medida en que se cuestiona si los procedimientos realizados durante su desarrollo fueron los adecuados. ¿Cómo una obra puede ser arte si su construcción conceptual es una broma? El arte para algunos debería ser algo serio, y en el momento que *Air de París* presenta rasgos humorísticos al ser una respuesta literal a un pedido, quiebra el carácter de seriedad que a veces se le atribuye al arte. La fragilidad radica en permitir un cuestionamiento desde el humor sobre cómo se debe hacer arte.

Otro artista que aborda lo frágil es Yves Klein, quien fue admirador de Duchamp. Pintó cuadros con lluvia (*Cosmogonías*) y expuso en una galería de

arte vacía (*Le Vide, Galerie Iris Clert* - 1958) (Parreño 2008: 25). ¿Es posible exponer nada? ¿O el acto de exponer un vacío estaría exponiendo otros aspectos? El artista propone presentar al público un estado pictórico sensible en el marco de un espacio de exhibición dedicado a las pinturas. Propone una atmósfera pictórica que debido a su naturaleza etérea es invisible⁴⁵ (Klein en Banai 2007: 203). Esta cuestión atmosférica puede remitir al concepto de *Aura* propuesto por Benjamin, que representa “el aquí y el ahora de la obra de arte, su existencia irrepetible y el lugar en el que se encuentra” (1989: 20). El clima pictórico en sí representa el *aquí y el ahora* de la obra de arte en el trabajo de Klein. El uso de materiales inasibles en su producción implicaría un discurso sobre fragilidad, pues los materiales que la componen al no ser tangibles⁴⁶ proponen un cuestionamiento sobre lo tangible como requisito para que algo presente la categoría de arte. Lo anterior evidenciaría otra forma de cuestionar en torno a la categoría de arte.

Además, es pertinente considerar el tema de la distribución de la obra y su relación con el espectador. La distribución podría estar vinculada a lo efímero que resulta el tiempo de exposición de la obra. También está relacionada a la percepción, por ejemplo un suplemento gráfico al ser de papel periódico puede ser considerado por otra persona diferente al autor como algo desechable. Lo anterior evidencia la fragilidad de la legitimación de una obra de arte: para alguien puede serlo, para otro no. Lo mismo podría ocurrir con la crítica: para el artista su trabajo podría ser arte y para el crítico no. La relación con el espectador y la obra de arte es dinámica, a veces la obra puede cambiar de significado o valor sentimental para el espectador. También puede cambiar de categoría: un día es arte y otro podría dejar de serlo.

⁴⁵ Cita original: "The object of this tentative is to create, establish, and present to the public a sensible pictorial state within the limits of an exhibition space for paintings. In other words, [the object is] the creation of an ambiance, of a real pictorial climate, and because of this, [it is] invisible. This invisible pictorial state in the gallery space must literally be the best definition that we have until today of painting in general: rayonnement." (Klein en Banai 2007: 203).

⁴⁶ Aire en Duchamp y atmósfera pictórica en Klein.

La categoría de arte es frágil en la medida en que se cuestiona si una obra es arte o no. Por lo tanto, también se cuestiona si quien la hizo es artista. Además, es frágil cuando se cuestiona cómo debió haber sido hecha una obra. También hay debates en torno a la materialidad y el nivel de contacto sensorial de la obra de arte. Por lo tanto se cuestiona cómo debe ser una obra de arte. La categoría de arte tiene poder en la medida que puede legitimar un objeto, pero no hay garantía de la permanencia de este título. Ahí radica su fragilidad.

La esencia de lo frágil: exposición, ironía, sugerencia y verdad

Si se aborda la fragilidad desde el arte, se puede partir de las características de la obra o de su conceptualización. La fragilidad se desarrolla en el arte de varias formas: la obra en sí, el proceso y los elementos que la componen. Conceptos como levedad, transparencia, minuciosidad, y sencillez son términos que podrían etiquetar a este tipo de arte, pues la fragilidad se da de distintas maneras. También está el rol de la fragilidad en la obra de arte como sentido. El uso de lo mínimo sería la consigna (Parreño 2008: 17). La obra en sí implicaría el conjunto visual, la sensación que porta la pieza. El proceso podría ir desde la delicadeza con la que se construye, hasta los puntos de quiebre, mencionados por Acconci, y que cuestionan el abordaje del problema artístico. En relación a los elementos, estos pueden ser tangibles e intangibles. Lo primero implicaría la materialidad y lo segundo podría tratarse de lo temporal, del carácter frágil de lo efímero.

Se ha asociado al entusiasmo con lo sublime. Para Bozal también puede existir entusiasmo en lo cómico e ironía en la fragilidad y lo fragmentado, en las asociaciones inesperadas. Se trataría de un entusiasmo que se niega a sí mismo, que se retrae, que no cree en grandes promesas ni busca, pero no por esto es menor. Este entusiasmo está relacionado con el juego y la sorpresa, la facilidad y la ingravidez. No se ha hablado de belleza sino de intención estética como medio

para implicar al espectador en su observación (Parreño 2008: 28). Lo anterior podría tener un vínculo con la obra de Duchamp *L.H.O.O.Q.* que ha sido calificada como el tipo de *ready made* que requiere ser visto detenidamente. La presencia de la ironía en esta obra es evidente, sin embargo es necesario reflexionar sobre dónde estaría su fragilidad. Esta se daría en el tipo de entusiasmo, considerando que existe uno vinculado a las asociaciones inesperadas, que en *L.H.O.O.Q.* sería “mujer de cuadro icónico – bigote de hombre irónico”. Este entusiasmo lúdico en la obra de Duchamp le da un carácter frágil, pues para que exista una mirada vinculada al juego y la sorpresa, esta necesita estar fragmentada en el sentido que se permita contemplar la obra por partes y observar las capas que la componen.

En el marco de lo contemplativo es acertado pensar en cómo trabajan las obras frágiles. La seducción visual de las obras no se impone al espectador, le pide que se acerque. Este tipo de obras se divorcia de la soberbia como rasgo del arte modernista. También del escándalo o postura del anti esteticismo, con el objetivo de defenderse del consumo. Ante un espectador acostumbrado a lo exagerado, este tipo de obras frágiles se hacen oír y ver en voz baja, alterando sus condiciones de percepción, tal vez de forma permanente, quedando transformada su actitud frente a la realidad de su entorno (Parreño 2008: 28). La obra frágil requiere otro tipo de atención, y probablemente la lectura pausada que demanda produciría una reflexión. El nivel de trascendencia se puede ver afectado por factores como la temática, el contexto socio cultural, el sesgo del espectador, entre otros.

A partir de la curaduría de la muestra *Frágil* (2008) realizada en el museo Esteban Vicente en España, se propone la *fuerza oculta* en la debilidad como discurso en las obras de arte (Pardo 2008: 72). Partiendo de la lógica Nietzscheana, se podría plantear que la *fuerza de la debilidad* no se puede pensar sin la *debilidad de la fuerza*. La última implicaría la develación de la vulnerabilidad

del fuerte, lo que genera una oportunidad al débil de derrotarlo⁴⁷ (Pardo 2008: 75). Trasladando lo último a un contexto artístico general, se podrían abordar dos tipos de relaciones: artista –obra y espectador - obra.

La *debilidad de la fuerza* podría ser lo vulnerable de la obra. Si se trata de la relación artista-obra, el artista se expone a un proceso creativo que podría implicar aceptar la fragilidad de su producción, a nivel de conceptualización, materialidad y del acto de procesar errores y accidentes. El artista debe considerar que estos factores pueden colaborar al desarrollo de la propuesta. En la relación obra – espectador, una obra adquiere sentido a partir de la fragilidad en el momento que su discurso es develado por el espectador: el artista y su imaginario quedan al descubierto, se tornan vulnerables. Sin embargo, el espectador puede asumir un rol frágil al dejar que la obra le transmita, es decir, exponerse a su mensaje. La fragilidad es un elemento dinámico y tiene dos puntos de partida: el artista y espectador. Sin embargo, ambos confluyen en la obra. El artista traslada su fragilidad en el proceso artístico y esta se ve materializada en la obra. El espectador presenta rasgos de fragilidad al estar expuesto a la recepción de contenidos por parte de una obra de arte u otro tipo de estímulos, sin saber cómo le pueden afectar. La fragilidad contenida en el espectador se hace evidente en el momento en que éste se deja afectar por la fragilidad de la obra. Ambas fragilidades confluyen.

Estas relaciones estarían enmarcadas en la experiencia cotidiana y en el *mundo del arte*. La fragilidad en este contexto está relacionada con las percepciones y concepciones de belleza. Tras la segunda guerra mundial, la autonomía de la esfera de las artes se debilita, y uno de sus síntomas es el cambio ideológico frente al concepto de lo bello. Este, al haber sido sometido a

⁴⁷ Lo anterior presenta una connotación vinculado a lo político. El autor propone la figura de que el funcionamiento de los Estados Nación más representativos no se basaba en lo colosal de su tamaño, sino en el ejercicio de la coacción fáctica o fuerza militar que se podía sostener si había la suficiente aceptación entre los ciudadanos, considerando que los primeros representaban la voluntad de estos. A raíz del déficit de legitimación, surgió esta debilidad que permite que el enemigo tome ventaja (Pardo 2008: 75).

diferentes abordajes, toma otra postura en búsqueda de la verdad, dejando de ser un objeto meramente visual para ejercer un lado crítico frente a las “bellas” artes. La obra de arte busca apuntar a la verdad, en un sentido de develamiento o descubrimiento (Pardo 2008: 78-79). La debilidad y lo frágil evolucionan hacia una postura crítica. La búsqueda de verdad supone una vulneración, es decir, hay duda sobre lo que ha sido establecido como verdad. La verdad es un concepto vinculado a lo frágil, ya que puede ser cambiante. En este sentido y en términos subjetivos, lo que un día puede ser verdad, al día siguiente puede ser cuestionado. Lo que produjo una experiencia estética un día, luego puede tornarse en indiferencia. La verdad de la obra de arte es frágil porque es dinámica, cada persona interactúa con la obra desde su propia perspectiva. Incluso, un mismo espectador puede relacionarse en otro momento con la misma obra de forma distinta, dependiendo de factores externos o internos. Sin embargo, al igual que el artista, el espectador siempre estará en búsqueda de su verdad.

Frente a la búsqueda de verdad, está la figura del *establishment* como verdad. Frente a un sistema de arte establecido, se contraponen una composición de lo pequeño y vulnerable. Los parámetros de representación son más flexibles. Entonces, las tendencias a lo frágil se pueden apreciar en el lenguaje del arte contemporáneo. “La crisis de la representación” en el arte implica la desaparición de la presencia, lo figurativo y sus elementos⁴⁸ (Pardo 2008: 78). Este estado de crisis respecto a lo reconocible de manera figurativa o explícita por el espectador, conduce a una reflexión: la obra pequeña y vulnerable requiere de una sensibilidad aguda por parte del espectador que registre intenciones sutiles. En un contexto más flexible en torno a la representación, la composición de lo frágil tiene como núcleo la búsqueda sobre qué es lo que está ausente.

Al cambiar la ideología de la obra de arte, la estética cambia y por consecuencia, el tipo de manufactura y materiales. La elección de la fragilidad al

⁴⁸ Trazo, color y forma (Pardo 2008: 78).

desarrollar una obra deriva de lo conocido como estética pobre, sin connotación negativa. A inicios del siglo XX, artistas como Miró o Klee van en búsqueda de la raíz de la pureza perdida a partir de la sencillez formal, materiales precarios y un carácter anti convencional de la obra de arte (Parreño 2008: 19). La búsqueda de lo esencial es un rasgo propio de la obra frágil. La apropiación del concepto *estética* con una orientación hacia lo austero es una propuesta de este tipo de obras, donde se podría estar instando al espectador a ir más allá en términos de interpretación. Cuando una obra de arte no muestra aparentemente un grado de dificultad en su construcción, el espectador se podría cuestionar “¿Por qué esto es arte?” Entonces se iniciaría una búsqueda por parte del espectador sobre qué sentido podría tener la obra más allá de lo visual.

La liminalidad como fragilidad en el proceso artístico

En *Experiencia y Pobreza* Benjamin se pregunta “¿A dónde le lleva el bárbaro la pobreza de la experiencia? Le lleva a comenzar desde el principio, a empezar de nuevo; a pasárselas con poco; a construir...” (Parreño 2008:19). La pobreza de experiencia induce a empezar de cero, a un estado de liminalidad⁴⁹. La fragilidad se volvería indispensable al proponer un quiebre, generando una búsqueda de nuevas experiencias.

Los conceptos fragilidad, levedad, transparencia, fugacidad tienen en común aludir a un límite, al límite inferior del peso, la consistencia o la visibilidad. Está el límite entre el ver y no ver, entre ser y no ser. En ese intervalo se sitúa el arte frágil (Parreño 2008: 69). El concepto límite podría ir de la mano con el de liminalidad, pues cuando se da el proceso creativo en el desarrollo de una obra siempre hay un quiebre, un punto límite. Este proceso afecta al artista en la medida que durante el desarrollo de la obra puede notar que necesita un cambio de rumbo. Para esto, es necesario despojarse de lo anterior y empezar de nuevo.

⁴⁹ Revisar el desarrollo de liminalidad propuesto por Van Gennep y Turner en la sección 1.2.3 *La fragilidad desde la libertad*.

Otra alternativa es seguir con lo anterior bajo una nueva mirada y un nuevo sentido.

La búsqueda de la verdad desde el proceso artístico radica en resolver una idea, una pregunta, un cuestionamiento y materializarlos como forma de respuesta. Incluso la resolución de este conflicto podría ser proponer una pregunta. En este sentido, la búsqueda de la verdad es frágil debido a la exposición que enfrenta el artista frente a diferentes etapas en el proceso de producción. La exposición, o la liminalidad artística es el despojo de ideas pre establecidas y la exposición a nuevas respuestas con el fin de encontrar una verdad.

2.2 Obra a partir del humor: la imagen impresa

La iconografía cómica para los artistas cumple el rol del chiste en la escena social: perturba, provoca risa y ataca convenciones. Al insertar un personaje cómico, el artista re contextualiza el chiste alterando su significado. Al igual que el Chiste Original, la Caída afecta el orden establecido. El chiste aparece para confundir respecto a las diferencias entre “arte” y cultura popular. El abandono de la seriedad en el arte le ha otorgado un carácter filosófico especial. Se celebra el carácter cómico en simultáneo a la risa en contra de la autoridad y del artista mismo (Wagstaff 1987: 79). No existe el carácter existencial que se le adjudica al arte; tampoco está el carácter de entretenimiento propio del contexto popular: no hay etiquetas ni clichés. El arte de humor está hecho para generar un quiebre en el pensamiento parametrado.

A continuación, se desarrollarán tres casos de artistas que trabajaron el grabado en diferentes contextos. Estos varían según el gobierno en turno y también del mercado de arte. Honoré Daumier trabaja la relación complementaria entre humor y fragilidad, al mostrar personajes frágiles, reales y confrontarlos a la realidad a través del humor. Toulouse Lautrec trabaja la relación de oposición

entre el humor y la fragilidad al enmascarar personajes decadentes a través del humor, colocándolos en un contexto teatral. En el caso de *Red Grooms*, él usa al humor como crítica al sistema artístico, no solo en la imagen producida, sino en su proceso de trabajo.

2.2.1 Honore Daumier

Daumier fue un artista que trabajó la comedia a partir de situaciones cotidianas y políticas. Llegó a las masas de manera más fluida al manejar precios accesibles y trabajar en prensa. Sin embargo para los coleccionistas, las impresiones en los diarios eran consideradas corrientes y muy baratas como para tratarlas con el respeto que merece el arte (Ivins 1923: 94). En un marco donde se percibe que la calidad de la obra era directamente proporcional al precio de venta y soporte de impresión, Daumier aprovecha lo masivo para hacer un comentario social de lo que pasaba en su entorno.

La obra de Daumier desafiaba desde el grabado al ámbito social y artístico. Lo primero se desarrollará líneas abajo mediante el análisis de la obra *Gargantua*. En relación a lo segundo, el artista desafiaba los conceptos tradicionales de arte en relación a dos temas: precios de obra y espacios de exhibición. Él brinda una obra de alta calidad a un precio económico. Además, no requiere de un museo o galería para ser visto. Por el contrario, su obra se muestra en un espacio reducido a nivel físico, como lo es una revista o periódico, pero paradójicamente llega a más personas: los lectores de este tipo de publicaciones. Daumier reivindica al grabado haciéndolo rotar de manera fluida, quitándole la etiqueta de barato y sustituyéndola por la de contenido social.

A nivel técnico Daumier también aportó desde el desarrolló la litografía. Para trabajar sus personajes usó modelos del natural realizados por él mismo. Él esculpió personajes en arcilla de manera intuitiva y les dibujo ropa. Pese a su carácter espontáneo, era metódico en la realización de sus bocetos. Creó un sistema de códigos donde había líneas que indicaban el tipo de sombra y forma

que se iba a desarrollar (Hyatt 1948: 90). Esta propuesta metodológica busca un acercamiento físico a los personajes que iba desarrollando a nivel conceptual. La metodología rigurosa contrastaba con la libertad en el contenido de sus obras.

Su perfil estaba orientado hacia una crítica social. Las temáticas que abordaba incluían burlas del gobierno y retratos de la escena burguesa. Daumier generó sentimientos encontrados en sus espectadores. El sector privilegiado no iba a aprobar obra donde era motivo de burla, incluso si es que la temática era de su agrado. Socialmente no era aceptado tener gusto por este tipo de obra, incluso era considerada para gente vulgar (Ivins 1923: 94). La confrontación es el marco ideal para la obra de Daumier, donde el espectador ve su ideología reflejada en otro personaje y no sabe si al reírse de estas imágenes lo hace de los personajes o de sí mismo. En este conflicto radica la fuerza de la crítica social. Se plantea la pregunta: “¿Al reírme del otro lo hago de mí mismo? Al final, si uno se ríe del otro estaría riéndose de su propia forma de verlo.

Daumier desarrolló la práctica gráfica relacionada al humor de manera radical. *Gargantua* fue el grabado que lo llevó a prisión. Fue cuestión de crear un personaje parecido al rey que iba tragando las piezas de oro de sus huéspedes. En la escena, el rey es quien recibe lo recolectado por parte de las autoridades, pese a ya estar bastante subido de peso. Por otro lado, está el grupo de los pobres que se reparte entre sí lo poco que tiene y además, se le es quitado. El personaje, Gargantua, devuelve por su orificio posterior objetos como decoraciones, carpetas, etc. que habían sido recogidas por mandaderos de los huéspedes (Arsenio 1949: 33-34). Considerando que lo anterior es la descripción pre iconográfica, su desarrollo permite realizar con mayor facilidad el análisis iconográfico. La imagen es explícitamente literal.

La obesidad mórbida, asociada al exceso, remite a la gula en cuanto a los recursos. Además, se evidencia la avaricia del rey al quitar a todos sin excepción. La rampa en diagonal genera una sensación de distancia y jerarquía entre la gente

y el rey: no están a su altura. La sobredimensión física de este personaje frente al resto está suele estar asociada al nivel de poder y alcance que tiene. La imagen del niño donde alguien mayor le da de comer, es análoga al rey cuyos servidores - menores en jerarquía respeto a él - le llevan la comida a la boca. En este caso, la comida sería los recursos. Finalmente hay un grupo de personas que están observando unos documentos y que se dirigen hacia una institución del estado. Estos documentos están escondidos debajo de la silla, lo que implicaría probablemente que el rey no era una persona transparente y que había gente que ya lo había notado



Fig. 12 – Honoré Daumier. *Gargantua*. (1831)⁵⁰

⁵⁰ Litografía. Fuente: [<http://www.activistart.org/daumier/>] Consulta realizada el 10/04/2016.

En una interpretación iconológica, se enfatiza la imagen del atasco y del eterno servidor: los senadores, diputados y ministros, a pesar de tener un cargo alto, siempre iban a ser servidores. Estos pierden su elegancia y están limitados a actuar como burro de transporte. Lo anterior significaría que el rey maneja a sus subordinados no solo ordenándoles lo usual. Además, les asigna funciones que no les corresponde. Si se sigue observando la imagen, se puede notar otro grupo de personajes que están recogiendo las sobras. Pese a estar bien vestidos, desean tener más. Esto podría implicar dos hipótesis. La primera es que al igual que el rey, sus trabajadores son avaros y quieren más dinero de manera enfermiza. La segunda es que los personajes en apariencia pueden lucir de buen status social, sin embargo, en la práctica el rey no les paga lo suficiente. Ambas apuntan al rey como un individuo que resulta ser inspirador en forma negativa. Además, lo presentan como alguien que tiene una visión errada del manejo de dinero. Todo este conjunto de situaciones apunta a que Daumier fue un artista socialmente responsable al denunciar lo que consideraba incorrecto, pese a que había gente que sabiendo las irregularidades no hacía algo al respecto. Esta litografía era una denuncia de un autoritarismo excesivo donde ni la gente de cargos altos estaba salva.

A diferencia de los cuadros académicos, los dibujos de Daumier resaltan por los rasgos de sus personajes. En lugar de seguir los cánones del arte antiguo, regulares y artificiales, toman elementos al azar del mundo real. En una litografía se representa a Didon como una vieja “de cabeza algo avinagrada y marchita”, con una figura tentadora para que Eneas la dirija. Surge la pregunta sobre si se está más cerca de la verdad que los seguidores de lo antiguo, considerando sus parámetros limitados sobre la representación del ser humano. Los hombres de antes son como los de ahora: las arrugas abundan y están presentes en todas las épocas. Por lo tanto, se puede hacer arte sin ocultar defectos (Arsenio 1949: 56). Esta perspectiva se enfoca en una representación de lo real desde la ficción: los rasgos que según la historia tenía cierta persona a nivel físico y emocional se

fusionan. Así, los atributos físicos y su exageración apuntan a ser una representación verídica del imaginario del personaje retratado.



Fig. 13 - Honoré Daumier. *Enée et Didon*. (1842)⁵¹



Fig. 14 - Pierre Lacour. *Enée et Didon dans la grotte*. (1774)⁵²

Los personajes de Daumier son reales ya que se inspiran en lo defectuoso del ser humano y lo reinterpretan a través de lo cómico. La obra de Daumier presenta una relación complementaria entre el humor y lo frágil, ya que usa al humor para exponer lo débil y lo transforma en obra de arte. A partir de evidenciar defectos físicos, se buscaría evidenciar que lo frágil es materia prima para la construcción de nuevas imágenes en circulación. Por lo tanto, de nuevos imaginarios.

⁵¹ Litografía. Fuente: [<http://museums.fivecolleges.edu/browser.php?m=objects&kv=4003915&i=3323579>] Consulta realizada el 04/04/2014.

⁵² Pintura al óleo. Fuente: [http://www.arts-spectacles.com/10-11-10-au-8-01-11-Didon-et-Enee-de-Henry-Purcell-au-theatre-Mouffetard-Paris_a5035.html] Consulta realizada el 04/04/2014.

2.2.2 Toulouse Lautrec

Cambio es el término adecuado para insertar a Toulouse Lautrec en la historia del grabado. Él creó un nuevo género dentro del póster y una nueva metodología de trabajo para el desarrollo de obras de arte. Toulouse desarrolló el poster moderno. Se apropió del discurso del teatro en tanto a distribución de imagen. Teniendo en cuenta que la mayoría de trabajos en grabado habían sido distribuidos a través de revistas, periódicos y series, el artista invade las calles con un nuevo formato. Lo anterior lo vuelve conocido. Sus litografías fueron realizadas con gran tino cromático y se realizaron en tamaño grande. Toulouse aporta a nivel cambio: formato del grabado, las carteleras como espacio de exhibición y la proposición de temáticas teatrales y de cabaret. Pese a ser llamativas, no manejan los mecanismos comunes de la publicidad y propaganda (Hyatt 1951: 89).

Los personajes que manejó en su obra fueron escénicos: cantantes, bailarines y actores. Estos se integraron a su imaginario de manera inmediata debido a su intensidad y exageración lograda por el maquillaje y los gestos faciales, sumados a la carga visual del teatro. Todo este aparataje que lo atraía concluía en lo artificial. Precisamente esta ficción intensa servía de refugio y contraposición para Lautrec, quien había tenido una vida dura por sus defectos físicos y el alcoholismo (Ives 1988: 52). La dualidad del humor y lo frágil en las litografías de Toulouse se trabajan desde una dinámica de oposición. El humor cubre lo frágil.

A continuación se analizará *Eglantine*. En la descripción pre iconográfica se puede observar una fila de cuatro mujeres bailando. Hay una diferencia gestual en los rostros de las dos primeras de la derecha. Una presenta un aire de apatía y la otra luce confundida. En términos de color, los personajes son realizados en tono crema frío. Las líneas negras ayudan a definir la forma de estas mujeres. Ellas contrastan con el fondo amarillo cadmio, cuya temperatura es cálida. En un análisis iconográfico está la no correspondencia de un gesto apático y uno de

incertidumbre en el contexto de glamour. Esta oposición aporta carácter humorístico a la obra. Surge la sensación de “alguien que está de más”. Una interpretación iconológica es asumida como un documento de personalidad del artista. Estas representaciones femeninas realizadas de forma estilizada, de gestos exagerados con un fondo cromáticamente llamativo cubren a un Toulouse vulnerable. Él buscaba un lugar donde su imaginario predomine sobre su vida real con la finalidad de sentirse mejor. La imagen de humor cubre la fragilidad del artista.

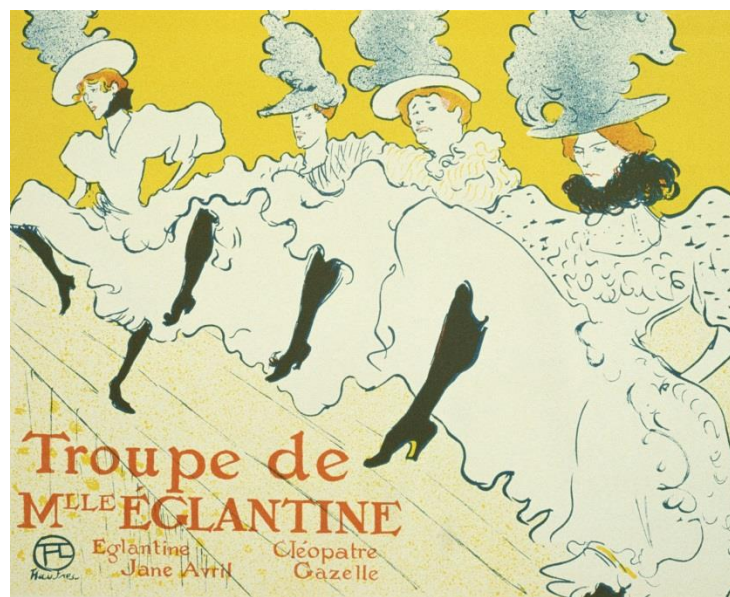


Fig. 15 - Toulouse Lautrec. *Eglantine*. (1896)⁵³

Otros aportes de Toulouse están vinculados a la metodología y al posicionamiento del grabado. Las percepciones tradicionales lo asumían como un medio para volver accesible la pintura. Si bien cumplía un rol de difusión, estaba siendo subordinado. Sin embargo, para Lautrec la pintura fue el medio que le volvió accesible el grabado. Gracias a esta él pudo entender la litografía a color y darle un carácter propio. A este proceso de aprendizaje se agrega la referencia de la xilografía japonesa como ejemplo de manejo cromático (Ives 1988: 50).

⁵³ Litografía. Fuente: [<http://www.moma.org/collection/works/71583?locale=en>] Consulta realizada el 10/07/2014.

Los bocetos de los artistas suelen ser dibujos o productos gráficos, y estos luego se transforman en pintura. Para Toulouse ocurría a la inversa, la pintura funcionaba como boceto. Lo anterior reivindica al grabado como producto gráfico final. Considerando lo difícil que era trabajar grabado a color, se abordaba este problema en pintura al óleo, para luego sintetizar el color. El artista fue consciente de lo que estaba logrando, trabajaba de cinco a siete piedras litográficas para la construcción de una imagen. Él percibe que esta técnica es la que iba a marcar la pauta en el arte de su época. Debido a su aptitud, el artista decide dedicar casi una década al desarrollo de más imágenes en litografía. Una imagen de esta técnica se realizaba en un periodo de siete a diez días (Ives 1988: 50).

Toulouse manejaría el mecanismo del humor primero en su cotidianeidad, este consiste en cubrir lo frágil. A partir del desarrollo de imágenes de corte cabaretero, el artista busca distraer(se) de su vulnerabilidad a partir de generar comedia visual. El cambio a nivel temático, conceptual y de técnica que propone Toulouse en la construcción de la imagen de humor, hacen de él un artista completo. Su obra cubre aspectos de distribución y del receptor, quien es el único que puede evaluar si algo genera risa, sonrisa o sorpresa.

2.2.3 Red Grooms

Red Grooms desde joven sintió el llamado a ser artista. La percepción que tuvo de sí mismo respecto a no encajar en ninguna categoría define a un Red Grooms adulto, cuya obra ha sido clasificada en la categoría de arte histórico. En sus inicios, él desarrolló escenografías y participó en *happenings*, obras teatrales y *performances* espontáneas. Luego, colaboró en películas. Comenzó a producir arte en diversos medios, entre ellos el grabado, los *sticks out* y *sculptoramas*⁵⁴, piezas a gran escala que muestran su interés en lo teatral (Carlisle 2002: 26). Red

⁵⁴ Trabajos en relieve (Carlisle 2002: 26).

Grooms se maneja entre las artes visuales y las artes escénicas. Su obra es un híbrido. Por ejemplo, los *sculptoramas* son escenarios pero sin actores vivos. Sin embargo sus personajes presentan rasgos histriónicos. Lo anterior se puede ver en *Picasso*, por ejemplo.

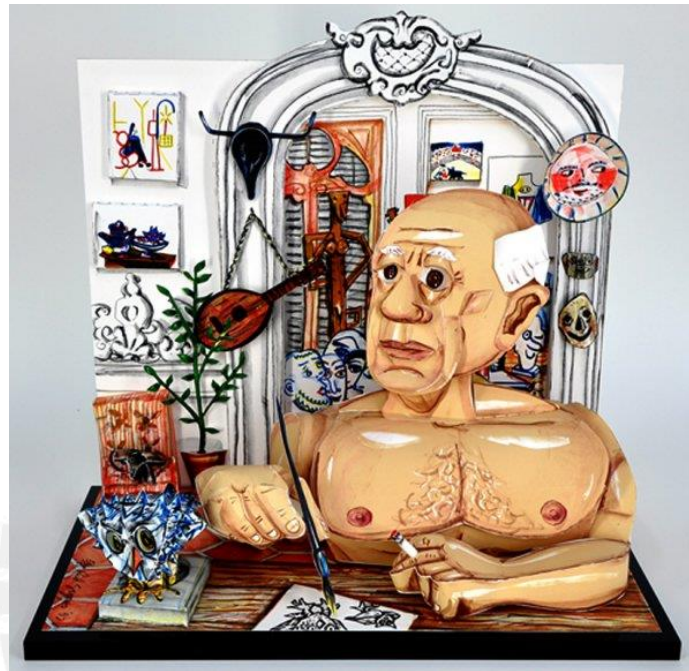


Fig. 16 – Red Grooms. *Picasso*. (1997) ⁵⁵

Él trabaja la imagen estática y la imagen en movimiento. La experimentación en medios lo conduce a la realización de imágenes diseñadas para ser vistas en vivo (obra plástica, escenografías, *performance*) o a través de una pantalla (colaboraciones con películas). El carácter teatral de la obra de Red Grooms se puede percibir en la construcción de obra artística tridimensional. Esta genera atmósferas espaciales. Además, él desarrolla personajes a nivel gestual (facial y corporal) y les construye una personalidad.

⁵⁵ Litografía tridimensional. Fuente: [<http://www.printed-editions.com/american-pop-art-prints/red-grooms/red-grooms-picasso-32032>] Consulta realizada el 16/03/2016.



Fig. 17 - Red Grooms. *Jackson in action.* (1997)⁵⁶

La obra de Grooms presenta colores brillantes y un elenco de personajes humorísticos, entrañables y penosamente reales. Para Robinson (1998), Grooms destila una esencia gozosa, por momentos cómica, una celebración del heroísmo de la vida moderna (Carlisle 2002: 26). Considerando su bagaje teatral como escenógrafo y de participación en escena, no es de sorprender el manejo de espacio a nivel de color y el tipo de personajes que desarrolla. Él ironiza algunos referentes artísticos. Resulta curioso que el texto mencione *elenco de personajes*, ya que esto genera la sensación del artista como creador de una situación y un guion. También se requiere escenografía y actores. El artista asume la figura de productor y director: consigue todo y lo dispone para transmitir un contenido. La

⁵⁶ Litografía tridimensional. Fuente: [<http://www.printed-editions.com/post-war-prints/red-grooms/red-grooms-jackson-in-action-28778>] Consulta realizada el 16/06/16.

diferencia radica en que el artista no trabaja con seres vivos, sino los crea a partir de materia inerte. El perfil psicológico de estos personajes es humorístico no por mera comicidad. Al contrario, esta estrategia permite mostrar la dualidad de lo humor y lo frágil de forma más lúdica en dos instancias. La primera se da generando un cariño con el espectador al ver lo vulnerable de los personajes en una versión más juguetona. La segunda, trata de confrontar al espectador con el imaginario crudo del personaje de forma más amena, sin ser agresivo de forma explícita. Lo anterior se puede notar en *Dalí Salad*.



Fig. 18 - Red Grooms. *Dalí Salad*. (1980)⁵⁷

Carlisle desarrolla la descripción pre iconográfica en *Dalí Salad*. La cabeza pálida del artista emerge de una ensalada. Su bigote (que es su marca) y su cabello alborotado hacen eco del desorden de la ensalada, acompañado por sus ojos fuera de órbita. Elementos delicados como las mariposas reposan en sus

⁵⁷ Litografía tridimensional y serigrafía. Fuente. [<http://www.artsconnected.org/resource/4350/dali-salad-ii>] Consulta realizada el 16/06/16.

manos mientras él besa una fresa con una de sus dos bocas. Dalí es conocido por su personalidad inusual y su obra cautivadora (Carlisle 2002: 26). A nivel de análisis iconográfico, este grabado tridimensional contrapone el desorden (del artista y su entorno) con la delicadeza de las mariposas y la presencia de fresas en una ensalada de verduras: se presenta una escena absurda. Hay una mezcla entre un ícono del arte y una ensalada. Esto puede remitir al consumo *light* del arte y a la postura que se puede tener frente al arte.

La vida de Dalí ha sido controversial, su trabajo era percibido como bizarro y aterrador. Él no ocultó tener irregularidades en sus negocios: firmaba hojas en blanco, donde se imprimían grabados hechos por otros artistas y las vendía a precio elevado. Esto ocurrió con mucha frecuencia y ya no se podía saber qué obra era original piezas. *Dalí Salad* captura la excentricidad del artista y es una respuesta de Grooms a las prácticas engañosas del artista. Él trabajó esta serie con un gran editor, Steven Anderson (Carlisle 2002: 28). Estos datos ayudan a desarrollar la interpretación iconológica. En *Dalí Salad* Red Grooms hace una crítica al burlarse de las trampas de Dalí en la venta de su obra y opta por realizar junto a Anderson un trabajo técnicamente complicado⁵⁸. El uso de la técnica se torna en crítica a través del humor. Considerando que en el contexto de Aristóteles la comedia servía para representar lo defectuoso, Grooms sería un Aristóteles contemporáneo.

Se ha mencionado que la obra de Red Grooms está vinculada a la categoría conceptual de arte histórico. Esto resulta coherente al leer la descripción que Robinson realiza sobre el artista en relación a su esencia gozosa y como éste celebra el heroísmo de la vida moderna. Efectivamente, la obra de Red Grooms retrata el lado artístico de un periodo histórico. Sin embargo, el término arte

⁵⁸ Tras visitar un supermercado, Grooms usó vegetales reales para crear el boceto, luego Anderson creó versiones planas en serigrafía. El rostro y las manos se trabajaron en litografía. Además de las impresiones para la construcción de la imagen, estas fueron pintadas y cortadas a mano. Luego fueron ensambladas. Se realizó una edición de cincuenta y cinco piezas (Carlisle 2002: 28).

histórico se torna más potente: el artista transforma los elementos cotidianos⁵⁹ a partir de la apropiación de la historia del arte y los convierte en piezas artísticas como evidencia de lo que ocurrió en determinados contextos. Además, el humor de la obra de Grooms no solo radica en la imagen en sí misma, sino en el proceso de elaboración y creación.



⁵⁹ Personajes, gráfica, naturaleza, construcciones, etc.

CAPITULO 3: EL SENTIDO DEL USO DE GRABADO EN LA OBRA ARTÍSTICA SOBRE HUMOR

El problema principal de esta tesis es el sentido del uso del grabado como nexo entre el humor y la fragilidad. La respuesta se enfocaría en los atributos del grabado que lo distinguen, más no lo ponen en un lugar más privilegiado frente a otras disciplinas. En este capítulo se abordará la distribución social en la gráfica y las cualidades del grabado como soporte eficiente para el humor a partir de *Los Caprichos* de Goya. Además, se explorará en torno al desplazamiento del grabado en dos ejes: relación con la distribución social del humor y la yuxtaposición corporal en la imagen. En esta sección previa a los subcapítulos, se presentarán posturas en torno a la multiplicidad del grabado y a lo limitante que resultan sus procesos. Después se analizarán los planteamientos de Van Laar y Martínez Moro en torno a los atributos característicos del grabado, y se confrontarán ambas propuestas. Lo anterior permitirá desarrollar un acercamiento a los atributos del grabado, de modo que se podrá aterrizar el análisis de los siguientes contenidos.

Cuando se conversa con artistas, curadores, críticos e historiadores sobre grabado, surgen debates sobre la multiplicidad como rasgo propio e indispensable. Para algunos se trata de una característica meramente técnica, e incluso la única que hace del grabado una disciplina diferente al resto. Sin embargo, para otros la multiplicidad implica un discurso enfocado en la democratización del arte. Históricamente, la multiplicidad había sido considerada una característica irrelevante en el arte⁶⁰. Sin embargo, para los artistas de los sesentas esta condición era prometedora en relación a una redefinición más radical del arte. La multiplicidad fue lo que atrajo a artistas jóvenes al grabado, incluso más que las técnicas de impresión o los efectos visuales propios de este. En 1959, el artista

⁶⁰ “El potencial múltiple de la litografía es una característica secundaria, incluso irrelevante” (Wayne en Tallman 1996: 69).

Daniel Spoetri fundó la organización MAT⁶¹ para producir obras de arte seriadas. Estas retarían al aislamiento económico y social que había plagado el arte (Tallman 1996: 69). Esta postura de los sesentas se podría ver enfrentada a la de Van Laar o Martínez Moro, quiénes mencionan el acabado formal como uno de los rasgos más relevantes del grabado. Los artistas en los años sesenta asumieron el grabado como un discurso que buscaba integrar el arte a la sociedad. La fundación de una organización connota la seriedad de estas intenciones.

El grabado ha estado en un segundo plano. Se le ha calificado como limitante al presentar falta de movilidad, inmediatez, espontaneidad, innovaciones y recursos (Martínez Moro 2008: 18). El rigor técnico del grabado ha sido cuestionado como rasgo que promueve la creatividad y espontaneidad en el proceso artístico. Otro aspecto que podría incomodar a algunos es la hibridez de su discurso. El oxímoron *impresión original* connota una alianza incómoda entre los valores estéticos convencionales de la manufactura y los valores sociales progresivos de la producción en masa, orientada a lo comercial (Tallman 1996: 201). Sin embargo, este conflicto podría ser el punto de partida para renovar el discurso del grabado en relación a su sentido. Un nuevo reto podría radicar en quitar toda connotación negativa de la producción artística realizada en masa o bajo sus mecanismos de producción. El término comercial no tendría por qué estar siempre asociado a un arte de poco valor, superficial y complaciente.

Van Laar

Para el autor, el primer atributo del grabado es la reproductibilidad. El segundo es el acabado formal de carácter único y propio del uso de las técnicas del grabado⁶². El tercero es el uso de procesos indirectos en la elaboración de la imagen. El atributo de la reproductibilidad es uno de los más cuestionados en el

⁶¹ Multiplication d' Art Transformable.

⁶² Intaglio, litografía, xilografía, serigrafía, etc.

sentido de tratarse de una capacidad mecánica que se asume como artística. Tanto artistas, *dealers*, coleccionistas y público en general, asumen al grabado como una técnica limitada a la reproducción de la imagen. El grabado ha sido promovido como el medio más democrático, ya que permite varias versiones de una misma imagen y las vuelve accesibles a varias personas (Van Laar 1980: 97 - 98). Sin embargo, una obra de arte no es un producto meramente físico, también posee un valor intangible y ontológico. Esto implica una carga conceptual que genera diversas interpretaciones. Este sentido ontológico de la reproductibilidad se podría sintetizar en su uso como sentido del discurso artístico. La reproducción puede trascender el hecho de ser una característica técnica y optar por volverse un fin.

A partir de las características de la reproductibilidad se podría especular que el grabado se asocia con un arte accesible debido a que permite que la obra se multiplique y distribuya. Surgen dos interpretaciones respecto a esta accesibilidad: un arte que puede ser entendido por un espectador promedio⁶³ y un arte que sale de galerías e interviene otros espacios privados y públicos. Sin embargo, para Van Laar “el problema principal es que las razones económicas y sociales no son, ni deberían ser, las más importantes para hacer impresiones [...] Y claramente, la búsqueda de cantidad no es una actividad estética [...]” (Van Laar 1980:98). El término económico se refiere a que no se deberían hacer grabados solo por ser más baratos. Con respecto a su uso social, Van Laar indica que el carácter de difusión propio del grabado no sustenta su uso. Por lo tanto, el hecho de desplazar al grabado de un espacio “artístico” hacia otro tipo de espacios debe presentar una justificación. La reproducción en sí misma debería volverse parte del discurso conceptual y estético de la obra. Además, permite la posibilidad de reinventar una misma imagen y su sentido a través de cambios en el color, soporte, número de copias, lugar y medio de distribución.

⁶³ El término promedio en este caso carece de algún tipo de connotación negativa. Para esta investigación, un espectador promedio es una persona que no ha tenido educación artística a nivel superior, cuyos conocimientos en temas de arte pueden ser altos, intermedios o bajos. No obstante, este nivel de conocimiento está desvinculado de la formación artística superior.

Un artista que se apropia del concepto de reproductibilidad y lo vuelve un fin es Félix González-Torres. Él usó la técnica de la foto litografía⁶⁴, poniendo sus impresiones en la misma categoría conceptual que los materiales impresos sustituibles. Él tenía una estrategia: presentar durante las exposiciones sus impresiones en pilas de papel⁶⁵ e invitar a los visitantes a ayudarse a sí mismos, de modo que tomen una. En este planteamiento cada edición era ilimitada. El hecho de permitir, e incluso promover, que sus impresiones sean tomadas evidencia la propuesta del esparcimiento del arte como una conclusión lógica (Saunders 2006: 112). Sin embargo, Van Laar propone que el uso del grabado no se puede sostener en su capacidad de generar múltiples impresiones. Tampoco, en desplazar un grabado de un espacio artístico a alguno de otro categoría. Si bien la obra de González-Torres desplaza el arte de su contexto original a las manos del espectador, se puede deducir que esta acción está orientada a la democratización del arte como discurso en un sentido más profundo. Esto implica el poder que tiene el espectador para calificar el arte del artista. Además, hay una poética vinculada al desapego.

Estos múltiples regalados son metáforas de la generosidad, inclusión y renovación. González-Torres veía a las pilas como esculturas públicas, con las impresiones individuales como medio de intercambio entre lo público y privado (Saunders 2006: 112). Este discurso de democratización del arte es un constructo complejo. La analogía entre pila de papel y escultura pública evidencia una intención de contemplación fuera del espacio artístico. En la calle uno puede observar con detenimiento un monumento. Del mismo modo, esta impresión al salir de su espacio de exhibición permite que su dueño la observe cuantas veces desee. Se trata de compartir el contenido privado de un espacio artístico usando estrategias propias de la obra de arte pública.

⁶⁴ Técnica que permitía una reproducción rápida y barata (Saunders 2006: 112).

⁶⁵ Estaba indicado que cada pila tenía una altura determinada, y que las impresiones debían ser repuestas tan pronto como hayan sido agotadas (Saunders 2006: 112).



Fig. 19 – Félix González-Torres. *Sin título (Aparición)*. (1991)⁶⁶

Para el artista resultaba extraño ver como las personas venían a la galería y se llevaban una impresión que le pertenecía. Esas impresiones no solo permitían ser tocadas, además se podían llevar gratuitamente. Las impresiones podrían ser enmarcadas con la reverencia que se tiene hacia una obra de arte, podrían ser ignoradas o incluso ser tomadas y desechadas (Saunders 2006: 112). El discurso de la democratización del arte no se reducía al concepto de *arte para todos*. El concepto de la obra permitía que el espectador escoja el valor que le atribuía a la pieza. El termino compartir es clave, ya que el sentido de la obra no se limitaba a que el museo o galería la compartan con los espectadores. Lo anterior se refiere a que la pieza estaba en estos espacios y también con sus nuevos dueños. Además, la democratización del arte implica compartir el rol de crítico de arte: ya no es tarea exclusiva para los expertos, ahora el público también está habilitado.

⁶⁶ Impresión offset. Tiraje ilimitado. Fuente: [<https://theartstack.com/artist/felix-gonzalez-torres/untitled-aparicion>] Consulta realizada el 03/06/16.

El segundo atributo del grabado es el acabado formal y único, propio de las técnicas y materiales que se emplean al momento de ejecutarlo. Este se aprecia desde el inicio de la elaboración de la pieza, hasta la impresión final. Esta cualidad al ser usada como un fundamento, suele ser calificada como la respuesta más fácil y común para defender el sentido del grabado (Van Laar 1989: 98 – 99). Sin embargo, esta percepción de respuesta fácil es errada, ya que si bien cada disciplina artística posee cualidades únicas, el tipo de materiales usados en grabado conllevan al desarrollo del tercer atributo: el uso de procesos indirectos. Al igual que el primer atributo de reproducibilidad, que presenta una posibilidad de trascendencia respecto a la distribución; la materialidad de la obra en grabado también traspasa lo formal para convertirse en un discurso.

La materialidad del grabado está ligada a la técnica, es decir, a los materiales utilizados para el desarrollo de la matriz e impresión. Lo anterior se puede ver en la obra de Vija Celmins, específicamente en *Ocean*. La artista propone una inabarcable vastedad reducida a la intimidad. Sus imágenes florecen en situaciones donde el acto de dibujar se encuentra con la resistencia física. El uso de gubias en madera genera que sus océanos se condensan. Celmins se demoró un año en realizar *Ocean*, pero el trabajo exhaustivo no es el punto principal. Este radica en la presencia intensa de lo que Chuck Close llamaría un record de decisiones tomadas (Tallman 1996: 126). La materialidad no solo es evidente en el trazo expresivo⁶⁷ de la artista, sino en la influencia que tiene en cómo la artista se relaciona y confronta con su obra. Su mente comienza a trabajar exhaustivamente al tomar demasiadas decisiones, ya que se trata de un formato de tamaño considerable.

⁶⁷ Véase detalle en anexo #2.



Fig. 20 – Vija Celmins. *Ocean*. (1992)⁶⁸

Por otro lado es interesante pensar por qué la artista no desarrolló *Ocean* en Intaglio. El uso de aguatinta en metal pudo haber generado un acabado más cercano al agua. Sin embargo, en el uso de xilografía hay una intención de generar en el agua un carácter más compacto, pese a ser un líquido. Además, no solo está presente el reto de resistencia física al manejar el tallado en formato mediano. También hay otro desafío presente: tomar decisiones radicales, pues corregir en xilografía resulta prácticamente imposible. La elección de la técnica presenta un discurso y esta no solo se ve en el acabado formal, sino en su proceso. Estos aspectos están en el marco de la materialidad y construyen su sentido.

El tercer atributo está enfocado en el tipo de procesos que se usan para elaborar un grabado. Estos radican en un tratamiento indirecto. El desarrollo de una obra de arte a través de procedimientos largos e indirectos requiere una forma

⁶⁸ Xilografía. 49.5 x 39.4 cm. Fuente: [<http://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2014/prints-n09138/lot.160.html>] Consulta realizada el 01/06/16.

diferente de pensar. Al no haber efectos inmediatos, se requiere una construcción de imagen en capas. El grabador desarrolla una sensibilidad respecto al misterio de sus materiales. Se trata de una interacción entre dos superficies⁶⁹ (placa y papel) que produce una impresión, la cual se vuelve realidad en una acción secreta (Van Laar 1980: 98–99). Es necesario tener un objetivo establecido de lo que se quiere lograr, ser visionario y adelantarse a lo que podría ser el resultado. Para lo anterior, una herramienta de ayuda es la realización de dibujos preparatorios. Otra, es la realización de pruebas a partir de realizar pequeños grabados de una parte de la imagen usando la técnica escogida.



Fig. 21 - Francisco de Goya. *Dibujo preparatorio para el Capricho #20 "Ya van desplumados"*. (1797)⁷⁰



Fig. 22 - Francisco de Goya. *Capricho # 20 "Ya van desplumados"*. (1797-1799)⁷¹

⁶⁹ El autor no menciona lo siguiente: si bien la interacción se da entre plancha y papel, también se puede dar entre piedra y papel (en el caso de la litografía), madera y papel (xilografía), malla y papel (serigrafía), entre otros. De forma general se podría afirmar que se trata de un contacto entre una matriz y un soporte físico. No obstante en el caso del grabado digital, se trataría de una interacción entre papel e impresora, por ejemplo.

⁷⁰ Aguada de tinta roja sobre trazos de Sanguina.

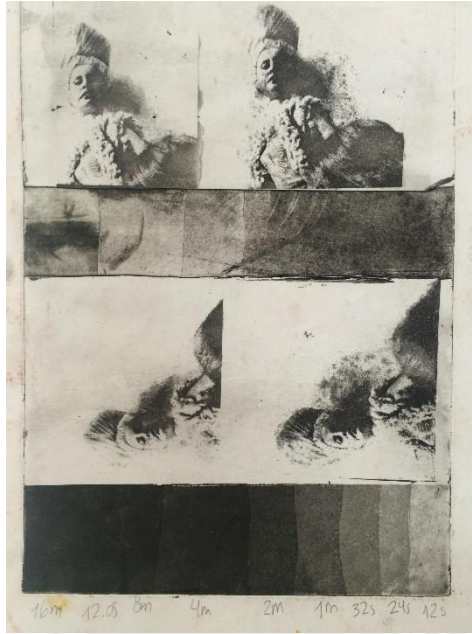


Fig. 23 – Debrah Montoro. Prueba de transfer⁷² e intensidad de aguada según el tiempo de la plancha en el ácido. (2014)⁷³

Los dos primeros atributos, la reproductibilidad y la calidad única de los materiales son de carácter tangible: el número de copias se distribuye en un espacio y las piezas gráficas son visibles y contables. El atributo vinculado a los procesos indirectos al ser de carácter abstracto es parte del proceso artístico. Además representa la capacidad predictiva y experimental del artista, al calcular cómo va a finalizar el proceso del desarrollo de una imagen. Factores como

Fuente: [<https://www.goyaenelprado.es/obras/ficha/goya/ya-van-desplumados-1/>] Consulta realizada el 23/05/2016.

⁷¹ Aguafuerte, aguainta bruñida y punta seca.

Fuente: [<https://www.goyaenelprado.es/obras/ficha/goya/ya-van-desplumados-2/>] Consulta realizada el 25/05/16.

⁷² La siguiente plancha corresponde a la técnica de Intaglio. En el caso del transfer, mientras menos tiempo está expuesto al ácido, las oscuridades de la imagen son menos intensas pero se percibe mayor cantidad de detalle. Sin embargo, cuanto más tiempo está expuesta la imagen, las oscuridades son más intensas, hay mayor nivel de contraste, pero se pierden los detalles. En la parte inferior de la imagen se puede observar cómo el nivel de intensidad de la aguada es directamente proporcional al tiempo de la placa en el ácido.

⁷³ Prueba de grabado y fotografía: Debrah Montoro.

cuánto tiempo debe ser sumergida una plancha al ácido⁷⁴, la densidad de la tinta durante el proceso de impresión⁷⁵, entre otros⁷⁶, son calculados sin tener una certeza absoluta. La incertidumbre es parte de la atmósfera creativa en la producción del grabado. En síntesis, la calidad única de los materiales de grabado está estrechamente ligada al atributo de los procesos indirectos.

Si se traslada la reproducción y los procesos indirectos a un contexto de grabado contemporáneo, se podrían proponer tres afirmaciones. La primera es que de los tres atributos del grabado propuestos por Van Laar, el uso de procesos indirectos resulta indispensable para considerar una pieza de arte en la categoría de grabado. La segunda es que dentro de los procesos indirectos en el grabado hay dos categorías: digital y plástica. En los procesos indirectos plásticos se manipula una serie de variables⁷⁷ cuyo resultado no se ve hasta el momento de la impresión con una prensa o de forma manual. En el caso de los procesos indirectos digitales, los resultados ya se pueden apreciar en el monitor. Sin embargo, sí existe un proceso visionario donde se planifica que imágenes van a dialogar o se van a confrontar. Además, dependiendo de la máquina impresora, la imagen puede sufrir ciertas alteraciones. La tercera es que los procesos indirectos digitales del grabado se sintetizan en los mecanismos del fotomontaje: se trabaja a partir de una yuxtaposición o acompañamiento de dos o más imágenes.

El sentido del uso del grabado como nexo entre el humor y la fragilidad a partir de estos tres atributos presenta dos enfoques. El primero es que la reproducción funciona como fuerza y discurso para la distribución del humor como elemento que evidencia y confronta lo frágil a nivel de artista y espectador. El segundo es que el acabado formal es la representación material de las relaciones

⁷⁴ Factor que afecta el nivel de oscuridad del trazo, mancha y/o transfer de una imagen en el Intaglio.

⁷⁵ Factor que afecta el detalle en la impresión de la imagen al usar una prensa o realizar un proceso manual de impresión.

⁷⁶ Cada técnica del grabado presenta diferentes factores que influyen en el acabado formal de la obra.

⁷⁷ Mencionadas en el párrafo anterior.

de oposición y complemento en el humor y fragilidad. Este logra ser un soporte efectivo a nivel visual y conceptual, que incluso se traslada del grabado técnico hacia la estampa digital. La computadora no solo es fuente de información, sino que también puede generar lenguajes y recontextualizar al objeto artístico en términos de acabado formal. Esto se debe a que la textura y tactilidad, entre otros factores que lo caracterizaban, se enfrentan a la virtualidad e inmaterialidad (Martínez Moro 2008: 147).

Este panorama permite que el acabado formal tome diversas formas y expanda las posibilidades de soporte para la transmisión de conceptos a través de imágenes. El sentido de los procesos indirectos como nexo entre las relaciones de humor y fragilidad es funcionar como analogía frente a la incertidumbre. En el grabado no se puede saber cómo resultará la imagen final hasta el momento de la impresión. Del mismo modo, en las relaciones de humor y fragilidad, no se sabe cómo reaccionarán los individuos involucrados en estas hasta que surja un hecho detonante, sea en forma de humillación, absurdo o válvula de escape⁷⁸. En términos de arte, no se podrá saber cuál será la impresión del espectador hasta que vea la imagen. No se podrá saber si la imagen de humor es efectiva hasta que alguien esté frente a ella. Los procesos de la obra dejan de ser indirectos para el artista y se transforman en directos para el espectador y el artista. Estos procesos son directos para el artista en la medida en que este se expone; y para el espectador, en la medida en que es confrontado por la imagen.

Martínez Moro

El autor califica al grabado a partir de categorías. Estas son vicaria, efectista y virtuosa. La primera se refiere a la dependencia explícita del grabado respecto a otras artes. La segunda está vinculada a la calidad expresiva que permite el grabado en términos de gesto, textura y relieve. La tercera está

⁷⁸ Revisar el sub capítulo 1.1 *Definiciones sobre humor*.

orientada a ser una técnica que se desarrolla bajo dificultades y su superación (Martínez Moro 2008: 124).

Al ser un arte vicario, el grabado está ubicado como imitación en un sentido de actividad artística. Esto implica que el grabado asume maneras o modos del dibujo, la pintura o escultura. Desde una perspectiva extrema, la categoría vicaria implicaría importar y reproducir características plásticas de diversas ramas artísticas⁷⁹ (Martínez Moro 2008: 124). Al proponerse el grabado como una disciplina que toma como punto de partida la emulación de otras técnicas, podría surgir una crisis de identidad de la disciplina. Sin embargo, esta capacidad de imitación podría perder toda connotación negativa y en lugar de ser asumida como falta de autonomía, podría ser una asumida como un don. No todas las disciplinas pueden imitar rasgos de otras y ser versátiles.

El grabado se asume como una práctica de traducción donde pueden darse pequeñas o grandes aportaciones. Esto se puede ver en la obra de Jackson Pollock. Sus planchas no fueron descubiertas ni editadas hasta después de su muerte. Él dijo que había tenido como maestros a William Hayter⁸⁰. Sus primeros grabados con entramados de líneas fueron los precursores de su último avance en pintura. Hayter creía que la imagen debía nacer de una colaboración improvisada entre el material y los impulsos del artista. Además, decía que si uno ya sabía cómo iba a quedar la imagen, para qué molestarse en hacerla (Tallman 1996: 16). Habría que pensar que imitan los grabados de Pollock, específicamente *Untitled 4*.

La primera respuesta podría ser que el grabado imita al dibujo en lapicero, por la calidad del trazo. Sin embargo, la imitación trasciende lo visual. Cuando el maestro Hayter menciona la alianza entre los impulsos del artista y los materiales,

⁷⁹ A continuación, algunos ejemplos: la pincelada y el gesto de la pintura pueden reproducirse con el uso del *tusche* en la litografía o de barnices en el intaglio, el trazo de la plumilla se puede lograr mediante el aguafuerte en intaglio, etc.

⁸⁰ Fue un maestro del grabado que insistía en que los artistas debían trabajar cada etapa de sus matrices (Tallman 1996: 16).

rompe con el paradigma del rigor y rigidez en el grabado. Se estarían imitando metodologías vinculadas a una pintura más suelta. Lo anterior implica que ya no se debe calcular cada paso de manera obsesiva durante la realización de una matriz. Frente a lo planteado por Martínez Moro, se podría proponer el desplazamiento del término imitación. Si se afirma que los grabados en metal de Pollock eran los precursores de la última forma de trabajar del artista, entonces la pintura estaría imitando aspectos de su grabado. Por ejemplo en *Gothic*⁸¹, la pintura estaría imitando el ritmo, la composición y el tramado de *Untitled 4*.



Fig. 24 – Jackson Pollock. *Untitled 4*. (1944-45)⁸²

La segunda categoría está asociada a la carga efectista que se halla en la mayoría de obra gráfica contemporánea. Esta implica la expresividad en el trazo, la carga de materia que presenta la plancha y el contraste a nivel cromático y

⁸¹ Véase anexo #3.

⁸² Intaglio y punta seca.

Fuente:

[<http://www.nga.gov.au/Exhibition/ABSTRACTEXPRESS/Default.cfm?IRN=51015&BioArtistIRN=17393&realstartrow=13&MnuID=3&GalID=0&ViewID=2>] Consulta realizada el 14/05/16.

tonal. Este efectismo posiblemente tenga relación con la violencia⁸³ que se ejerce sobre un soporte tan frágil como el papel. Lo anterior se puede observar en la producción de Lucio Muñoz, donde el papel es un soporte que aguanta más de lo que suele o debe. El efectismo en sus diferentes niveles e intensidades es un atributo muy presente en el grabado. Es un valor gráfico del que se saca provecho, y que es el causante del éxito de los cursos de grabado en las escuelas de arte. El efectismo es generoso y gratificante (Martínez Moro 2008: 125). Sin embargo otro valor del efectismo podría ser el hecho de cuestionarse hasta dónde puede aguantar un papel. Muñoz reta los límites del papel y crea el suyo de gramajes que superan los 300g ¿Cómo debe ser una obra sobre papel? ¿Qué límites tiene? No obstante, estas preguntas pasan a segundo plano cuando surge una más interesante ¿Por qué debe tener límites la obra de papel? La obra de Lucio Muñoz nos da una pista al respecto.



Fig. 25 - Lucio Muñoz. *GF N° 13.* (1984)⁸⁴

⁸³ Probablemente esta violencia tenga relación con el uso de presión en la prensa a partir de rodillos muy pesados por los que pasa una matriz y/o el papel. Además la violencia estaría en el desarrollo de texturas con bastante relieve y en la elección de un soporte que las haga más evidentes.

⁸⁴ Aguafuerte y aguatinta sobre papel. 140 x 180 cm. Edición de 50. Fuente: Lucio Muñoz – Grandes Papeles. [<http://www.galeriamarlborough.com/docs/catalogos/Lucio-Mu-oz-MMA-2014-Completo.pdf>]

Consulta realizada 7 de junio del 2016.

Desde una perspectiva técnica Lucio Muñoz había revolucionado el grabado en España a nivel de formato, calidad y expresividad a través de los relieves logrados. Detrás de lo anterior hubo una investigación exhaustiva. Incluso, se mandó a hacer un tórculo de grandes dimensiones, cubetas especiales, papeles de un grosor no común que pudieran soportar los relieves propuestos. Hubo novedad en una serie de grabados en gran formato de los años 83 y 84 (Muñoz 2014). El término investigación es clave ya que el artista no solo se limitó a la investigación estética de su propuesta, sino que logró que esta vaya de la mano con la investigación técnica. Para poder desarrollar su propuesta visual tuvo que profundizar sobre los atributos y limitaciones del papel.

Resulta interesante como el soporte deja de ser un componente más del grabado y se torna en un discurso. Esto se debe a que su grosor permite relieves y además habla sobre la materialidad del papel. Lo anterior implica el lugar en el espacio que implica el papel, ya no es una lámina, pues su grosor aumentó. En *GF N° 13*, se puede percibir una experimentación con gofrado y con relieves entintados. La mancha y el tipo de trazo son violentos. El formato grande implica una buena dosis de violencia como menciona Rodrigo Muñoz. Hay violencia en la cantidad de ácido usada para carcomer esa plancha. Hay violencia para pasar repetidamente un punzón de modo que se pueda cubrir toda el área deseada de la matriz. Hay más violencia en presionar y entintar con la rasqueta una plancha de 140 x 180 cm. Sin embargo, la violencia llega al clímax cuando el papel se deja aplastar por la plancha entintada, que al mismo tiempo está siendo presionada por un rodillo bastante pesado. La violencia probablemente no acabe ahí, tal vez comience cuando el artista vea cómo quedo su obra.

La tercera categoría está asociada a la línea virtuosista. La última está vinculada a la destreza en la ejecución de procesos, en la precisión de la impresión y en la coherencia entre la imagen original y la que produce la matriz. Este virtuosismo también implica un rigor en la investigación de nuevos medios en

el grabado con la finalidad de enriquecer la disciplina. El enfoque está en trascender los hallazgos anteriores del grabado. La actividad experimental es indispensable ya que abre nuevos caminos de trabajo e intervención (Martínez Moro 2008: 125). Si bien se suele asociar el virtuosismo al rigor técnico, es interesante como también se asocia a lo exploratorio. Se suele decir que para lo experimental el rigor técnico no es indispensable. Sin embargo, se requiere otro tipo de rigor: el de probar diferentes materiales, soportes, medios en repetidas ocasiones. Debe haber un virtuosismo para experimentar, una metodología que permita obtener resultados y que genere nuevas herramientas para plantear nuevos discursos en grabado. Toda investigación se debe hacer con rigor. También es indispensable que tome como punto de partida los hallazgos anteriores, no con la finalidad de presentar quejas sobre lo obsoletos que resultan. Por el contrario, se trata de proponer un nuevo sentido para el grabado a nivel de matrices, procesos y resultados. Ahora el rigor y el virtuosismo son conceptuales también.

Van Laar y Martínez Moro: Analogías, coincidencias y discrepancias

Van Laar propone al grabado desde las siguientes características: reproductibilidad, acabado único y uso de procesos indirectos. Martínez Moro le atribuye tres categorías también: lo vicario, lo efectista y lo virtuoso. Ambos autores coinciden en la capacidad expresiva del grabado como rasgo propio: Van Laar lo menciona como acabado único y Martínez Moro como efectismo. Este atributo permite el desarrollo del grabado en términos de gesto, línea y mancha, como propondría Martínez Moro y la explotación de sus materiales y procesos reflejados en el acabado único como propondría Van Laar.

Se puede relacionar la reproductibilidad como atributo del grabado propuesto por Van Laar con la categoría vicaria que sustenta Martínez Moro. Ambos términos pueden relacionarse a través de la reproducción. En principio, habría que pensar en dos sentidos que puede tener este concepto. Si hay un

enfoque en lo propuesto por Van Laar respecto a la reproductibilidad, se trataría de una *reproducción* técnica. Si el planteamiento está orientado a imitar rasgos de otras disciplinas, se trataría de una *reproducción* conceptual. Esto significa que el artista estaría imitando el concepto visual de otras disciplinas artísticas.

Sin embargo, hay una relación más trascendental entre la reproductibilidad y la categoría vicaria: La reproducción como categoría vicaria. Martínez Moro menciona que el grabado imita rasgos de otras ramas artísticas. ¿A qué imita el grabado? Al dibujo, gracias a la litografía, pues los lápices litográficos pueden lograr acabados similares al del carboncillo, por citar un ejemplo específico. Sin embargo, el atributo de la reproducción también es imitación: el grabado se imita a sí mismo. Al imprimir una matriz, la imagen se copia con la finalidad de ser distribuida.

Finalmente, se propone una relación entre los procesos indirectos propuestos por Van Laar y el virtuosismo por Martínez Moro. El proceso indirecto refiere a que el artista no sabe cómo quedará el trabajo final hasta el momento de su impresión. El virtuosismo implica el manejo de una técnica impecable, saber dominar el uso de las herramientas⁸⁵, el tratamiento de las matrices⁸⁶, el proceso de edición⁸⁷ y el desarrollo constante de investigaciones. Se requiere tener la virtud de ser visionario, y para serlo, se requiere saber qué herramientas usar y cómo. También se requiere tener una visión clara de lograr los acabados deseados y manejar el tiempo de exposición a químicos. El nivel de virtuosismo a nivel técnico, consecuencia de la investigación, determina el manejo de los procesos indirectos, lo que permite el desarrollo de nuevas propuestas.

⁸⁵ Gubias (xilografía). Buril, punzón, bruñidor (intaglio).

⁸⁶ Piedra (litografía), metal (intaglio), madera (xilografía).

⁸⁷ En este último caso, a veces no es necesario manejarlo, pues un editor puede desarrollarlo.

3.1 La distribución social del humor en la gráfica

Uno de los sentidos del grabado en las relaciones de humor y fragilidad es acelerar el reconocimiento de la dualidad *humor-fragilidad* en los espectadores a través de la interacción con la imagen humorística en un contexto de distribución sostenido por la reproductibilidad. Lo anterior se da en diversos soportes como revistas, carteles, periódicos, etc. Para entender al grabado de forma específica, es útil observar el intercambio entre artista y espectador, el cual depende del desempeño de la obra de arte en la escena social.

Para apreciar el valor de la información artística hay que aclarar cómo se inserta el arte en el contexto social, cómo se distorsiona por condicionamientos y cómo re actúa sobre estos parámetros y produce conocimiento efectivo (García Canclini 1988: 53). Por lo tanto, para lograr una distribución de la imagen de humor eficiente, que sea reconocida como tal y produzca una reacción, es necesario que el artista sepa cómo introducirla en una sociedad donde la cultura visual no está dominada por el arte en sí, sino por el *mass media*. El artista debe ser consciente que su obra se va distorsionar, teniendo en cuenta que hay un concepto ideado y que no necesariamente llegará al espectador en la forma original. Debe calcular el potencial rango de distorsión para que el concepto que desee transmitir no llegue de manera descriptiva, sino de forma esencial. Sin embargo, se podría aprovechar esta distorsión y generar imágenes ironizando el hecho de la distorsión en tanto a la percepción. Considerando que la presente investigación se enfoca en la imagen de humor - que porta una carga de fragilidad e información artística y que se relaciona directamente con la cultura e idiosincrasia - hay que pensar hacia quiénes están dirigidos los mensajes. De esta manera, el arte a pesar de atravesar filtros que contienen opinión y bagaje cultural del espectador, logra transmitir conceptos desarrollados por el artista.

Se puede considerar al grabado inglés un referente respecto a la distribución del humor. Los grabados ingleses eran símbolo de la libertad de

expresión⁸⁸. En Inglaterra, este tipo de obra fue más visible que en países católicos como Francia o España, debido a estar libre de censura. Para el historiador alemán Johann Wolfgang von Archenholtz, la libertad de hacer grabados satíricos que ridiculicen al enemigo en turno, era considerado un privilegio propio de Inglaterra (Wolf 1991: 9). La libertad de expresión facilita un acercamiento al grabado a través de la catarsis política. Al presentar este tipo de contenidos, el grabado acerca a los espectadores y logra un interés en el género artístico.

La distribución de cualquier tipo de información busca generar una reacción en el receptor. En el caso del humor, esta es provocada a través de la gráfica que maneja un ciclo. La primera impresión resulta crucial: “La risa vendrá primero, antes de otras sensaciones y a veces excluyéndolas. El humor sorprende. Capta nuestra atención, desviándonos de mensajes sutiles, y por lo general de una interacción más compleja con la obra de arte” (Wick 2001: 2). Las impresiones de los espectadores a través de la risa son las que pueden acelerar la distribución de la información. Lo inmediato resulta eficaz, ya que estamos en un contexto donde lo viral en internet cobra vigencia a partir de imágenes humorísticas desarrolladas digitalmente que pueden contener gráfica o solo texto. Su éxito radica en cómo los usuarios de diversas redes sociales las comparten, les dan *me gusta* o asumen el simple acto de verlas. Estas son los memes⁸⁹. Desde una fuerte primera impresión a través de la risa, el dar *me gusta* y el acto de compartir o viralizar la imagen en redes sociales, se puede ver su impacto. Incluso estas generan comentarios que también son recibidos y valorados por la comunidad virtual. La existencia de los memes permite reflexionar sobre el tema de la percepción. A diferencia del arte,

⁸⁸ En Inglaterra se llevaron a cabo un promedio de 10 000 ejecuciones entre los años 1300 y 1783. Durante estos eventos se vendían impresiones. Las primeras fueron xilografías de acabado sencillo. En este marco se pudo detectar la posibilidad de un mercado para impresiones de humor (Sabin 2014: 11-12).

⁸⁹ Los memes deben ser asumidos como piezas de información cultural que viajan de persona a persona, de forma gradual en el marco de un fenómeno social compartido. Si bien se esparcen en una microbase, su impacto se da a nivel macro. Lo anterior implica que los memes forman mentalidades, conductas y acciones en grupos sociales (Shifman 2014: 18). Los memes serán desarrollados con mayor profundidad en la sección 4.3.2 *Trabajo de campo*.

donde no se sabe necesariamente cuál es la opinión del espectador, el meme permite tener una aproximación más inmediata a esta. No se puede saber qué ocurre entre el artista y su público.



Fig. 26 - 9gag. *Taking Photo – Then VS Now*. (2014)⁹⁰

El artista y el público, en principio, no hablan la misma lengua. La obra de arte tiene que ser traducida en el idioma del espectador para que resulte comprensible y pueda ser disfrutada. La distancia entre quien produce y quien recibe no solo implica lo temporal, sino lo profundo y singular de las piezas artísticas. Mientras más exigentes sean los medios de los que se sirven los

⁹⁰ Fuente:

[<https://www.facebook.com/9gag/photos/a.109041001839.105995.21785951839/10152834294441840/?type=3&theater>]. Consulta realizada el 28/10/2016.

artistas, más imprescindibles son los vehículos de transmisión entre un artista intransigente y un público pasivo (Hauser 1975: 551). La reproductibilidad no es relevante si es que el contenido de la imagen no es legible. La obra de arte debería presentar un idioma que permita que quien no ha estado en el proceso creativo de una pieza pueda captarla. Lo anterior no implica que el espectador presente un “nivel intelectual bajo”⁹¹ para entender la obra, sino que necesita acceder al mismo código que maneja el artista para que ambos estén cerca de la esencia. Surgen dos factores que permiten acceder al idioma de la obra de arte: la inmediatez y la amplitud.

Para entender lo inmediato, es necesario observar el desarrollo del arte a nivel de humor. El arte, se adelantó a otro tipo de producciones integrando desde antes al humor como una de sus dimensiones constitutivas: Duchamp y la orientación humorística de la obra de arte, el anti arte, los surrealistas, el teatro del absurdo, entre otros. El fenómeno del humor y el arte ya no puede circuncribirse a la producción explícita de signos humorísticos, así sea a nivel masivo. Esto también implica el devenir de nuestros significados y valores, desde el sexo al prójimo, desde la cultura hasta lo político. La ausencia de fe no es atea ni mortífera, es humorística (Lipovetsky 2002: 136-137). Diversos movimientos artísticos e ideologías se han apropiado de la cultura de masas, de los valores y conceptos que contienen para configurar una nueva postura frente a la vida: la humorística. El humor estructura una nueva percepción de la imagen.

El constante cambio que atraviesa el humor se refleja en el tipo de arte y en la distribución. En el capítulo anterior se menciona a un Daumier encarcelado por el grabado *Gargantua*⁹². Lo anterior se opone a la suma de la libertad de expresión y la protección de enviar información de manera anónima en Internet. Lo anterior en algunos casos influye el nivel del activismo de humor. Usar el término activismo

⁹¹ “Nivel Intelectual bajo” refiere a que el espectador presente poco o ningún conocimiento vinculado a temas de arte, estética, humanidades y disciplinas afines.

⁹² Véase Fig. 12.

resulta exagerado: ya no se necesita valor para exponer una forma de pensar y a veces no se requiere exponer la identidad real. La forma de distribución cambia y está el elemento *tiempo real* que genera nuevos espacios, y en consecuencia aportes. Surge otra plataforma para el arte, por lo tanto, otras estrategias.

En el marco de la escena artística una edición trasciende las ideas tradicionales de arte bi y tridimensional. Esta puede tener implicancias sociales y presentar los trasfondos del grabado. La impresión existe en un espacio social, estructurado por la edición a partir de la interacción con las personas. Estas propiedades y posibilidades distinguen al grabado de otras disciplinas. Además permiten al grabador establecer (Van Laar 1980: 101). El contenido que presenta una impresión además de ser conceptual, es espacial y la edición equivale a la proporción de interacción en términos físicos. Si se hablaría en términos de edición virtual, en tanto la distribución de una imagen o forma de proyecto artístico, se tendría en cuenta la variable *tiempo real* que permite que los espectadores se conviertan también en distribuidores de imágenes.

La reproducción es un factor que se genera a partir de una necesidad, no se realiza un tiraje por inercia. Se podría decir que el grabado funciona como una herramienta de difusión, donde la información es la misma para todos. Sin embargo, la recepción de esta es diferente. Estas diversas lecturas se dan en simultáneo y se generan por la multiplicidad de la imagen. Al tratarse de varias copias, hay varias personas procesando información de manera simultánea en diversos espacios geográficos. Por lo tanto, por la reproductibilidad del grabado acelera la difusión de un contenido conceptual y genera posibilidades y espacios de debate entre una colectividad. Además, está la ventaja de presenciar la obra en vivo. El grabado a partir de una matriz no solo genera diversas versiones de una imagen. Además, produce diversas percepciones e interpretaciones al mismo tiempo. Estas serán analizadas diversos soportes gráficos.

3.1.1 Revistas, cómic y carteles como soporte de gráfica de humor

Las revistas son el resultado de la suma de soportes de grabado, ya que tienen como origen varias matrices físicas o virtuales. Además, se distribuyen en cantidades considerables, masivas o infinitas⁹³. En forma física, se distribuyen en formatos impresos de diversos tamaños y números de página. En forma virtual, se distribuyen *online* y para descargar, el formato más común suele ser *pdf*. También existen plataformas como *Scribd* que permiten visualizar y descargar revistas, o servidores como *Rapidshare*, *WeTransfer*, *Academia.edu* que facilitan el poder compartir documentos para ser descargados por diferentes usuarios.

A mediados del siglo XIX hubo progreso tecnológico. Las mejoras en el procesamiento de fotos hizo posible por primera vez la reproducción directa y fiel del dibujo⁹⁴. Para el publicador esto redujo costos de impresión, dando paso a publicaciones más baratas (Sabin 2014: 12). En el marco de la simplicidad de producción surge una complejidad a nivel discursivo. Lo anterior se refleja en las secciones, las temáticas y los diferentes estilos. De manera específica las revistas de humor tuvieron un rol contundente frente a diversas situaciones sociales y bélicas. Pese a que en la actualidad hay revistas humorísticas que manejan este tipo de temática, hay otras que presentan un humor, cómo calificaría Lipovetsky en su libro *La era del vacío*, *light*. Las revistas son el marco idóneo para cómics y artículos humorísticos.

Respecto al cartel, el gran personaje detrás de su desarrollo ha sido Chéret. Algunos historiadores le atribuyen esta etiqueta y no es en vano, pues el no solo propone a nivel técnico y estético, sino que desplaza su posicionamiento. El cartel es el soporte idóneo si se trata de democratizar el arte e intervenir el espacio

⁹³ Son infinitas en el medio virtual, pues pueden ser descargadas las veces que los usuarios consideren necesario.

⁹⁴ Ya no había necesidad de volver a dibujar de nuevo para realizar un grabado o de estar sujeto a las interpretaciones del grabador (Sabin 2014: 12).

público. Chéret hace de las calles un museo, haciendo del cartel un elemento cotidiano. En esta sección se hará un breve recorrido por la historia del cómic, y por lo tanto de algunas revistas. Se analizará el caso de Mad en su versión norteamericana y mexicana. Respecto a la gráfica nacional se estudiará Monos y Monadas y de forma específica, la obra de Juan Acevedo. Todo lo anterior tiene origen en el grabado, y no precisamente por el uso de máquinas offset.

Primero el grabado

El grabado es un antecedente del cómic. Durante el siglo XVIII, pese a que algunos artistas la pasaban mal económicamente, hubo algunos que superaron a sus colegas y se hicieron una reputación. Algunos incluso trabajaron en grabado o sus obras fueron traducidas en láminas: William Hogarth, James Gillray, George Cruickshank y Thomas Rowlandson. A ellos se les atribuye el llevar la sátira a otros niveles: su habilidad para la exageración y la irónica yuxtaposición de palabras e imágenes fijan una plantilla estética que sigue vigente. Es interesante que tres de estos cuatro artistas trabajaron sus grabados en secuencia (Sabin 2014: 12). La materialidad del grabado reflejada en la producción realizada en planchas, remite a las viñetas usadas en los cómics. Cada grabado es una escena. Lo anterior se puede ver en la serie *A Rake's Progress*, de William Hogarth, que aborda cómo Tom enfrenta la muerte de su padre: despilfarrando su herencia.



Fig. 27 - William Hogarth. *The Young hero takes possession of the miser's effects* - Plancha 1. (1734)⁹⁵



Fig. 28 - William Hogarth. *Tavern Scene* - Plancha 3. (1734)⁹⁶

⁹⁵ Aguafuerte. Fuente: [https://ebooks.adelaide.edu.au/h/hogarth/william/trusler/plates.html#rake_01] Consulta realizada el 07/06/16.

⁹⁶ Aguafuerte. Fuente: [https://ebooks.adelaide.edu.au/h/hogarth/william/trusler/plates.html#rake_01] Consulta realizada el 07/06/16.



Fig. 29 - William Hogarth. *Prison Scene - Plancha 7*. (1734)⁹⁷

La serie *A Rake's Progress* estaba conformada por ocho planchas. Los títulos ayudan a la narrativa. En esta muestra, donde figuran las planchas 1, 3 y 7, se puede apreciar una narrativa coherente y los títulos ayudan a estructurarla. El primer título *El héroe joven toma posesión de los efectos del avaro* aproxima al espectador a un lenguaje irónico. Considerando que la serie se trata de un libertino, darle el atributo de héroe resulta contradictorio. Lo interesante de esta plancha radica en que el gesto facial es neutro a pesar de que la acción de tomar todo lo que dejó su padre es contundente. Resulta estratégico este gesto, pues considerando que es una grabado de humor se esperaría que el personaje presente un gesto burlón o travieso. Sin embargo, la ironía según Emmert tiene un enfoque donde se expresa *a* cuando en realidad significa *b*.

El tercer título es *La Taberna*, y se puede apreciar al protagonista rodeado de mujeres en un entorno donde hay alcohol y juegos de azar. El rostro del personaje se muestra embriagado. Resulta apropiado presentarlo camino a la

⁹⁷ Aguafuerte. Fuente: [https://ebooks.adelaide.edu.au/h/hogarth/william/trusler/plates.html#rake_01] Consulta realizada el 07/06/16.

decadencia y no en la euforia propia del desmadre. Considerando que el humor inglés es más libre, la imagen no debe ser complaciente y mostrar la mejor *foto* del personaje no es la consigna. Se trata de reírse de alguien más real. El séptimo título es *Escena en la Prisión*. En ese grabado ya se puede ver un gesto bastante fastidiado, sin embargo no es demasiado expresivo. El título ya insinúa las consecuencias de su estilo de vida, y el título de la cuarta plancha da una pista al respecto. *Arrestado por deuda mientras va a la corte*⁹⁸ es una escena donde el rostro del protagonista está cubierto, sin embargo se pueden notar algunos personajes pequeños que se ríen de la situación.

Algo común en estos tres grabados es el gesto contenido. Esto remite al concepto de la máscara del humor, la que permite hacer todo más agradable. Precisamente la gestualidad de los personajes de Hogarth no es tan expresiva, pues ellos editan sus emociones. La cuestión es no mostrar *todo* lo desagradable que puede resultar una situación, como es el caso de la escena en prisión. Se trata de no mostrar lo desagradable de la avaricia en la primera plancha, donde el protagonista asume el rol de heredero. Mientras en la escena de la taberna (Fig. 28), el gesto de embriaguez es notorio pero no escandaloso. Toda la gestualidad de los personajes de Hogarth deja una reflexión sobre la teoría de la válvula de Freud. Los gestos de los personajes tal vez estén contenidos, pero la escena completa conformada por el entorno del protagonista es lo que permite que funcione como el chiste: ocurre una liberación de contenidos reprimidos, pero al ser tratarse de una broma es impune. En esta atmosfera hay más libertad.

Para los 1820's se podría hablar de una *industria de la sátira* con base en Londres, pero con ramas en cada ciudad mayor del país. A pesar de las nuevas tecnologías, las láminas más graciosas fueron realizadas a bajo costo. Sin embargo, para los artistas no había nada gracioso en la industria. Los pagos eran pocos y no se les permitía firmar. No obstante, luego hubo una mejora tecnológica

⁹⁸ Véase anexo #4.

que permitió que sea más asequible la producción de una revista (Sabin 2014: 12). En este marco Hogarth pudo destacar. El talento y virtuosismo de su obra como argumento resulta débil, pues hay otros artistas hábiles no tomados en cuenta por la historia de arte. Hogarth es indispensable en la gráfica de humor por la construcción de personajes, por la narrativa coherente propuesta y por invitar al espectador a que mire el grabado detenidamente. Él muestra como una secuencia puede presentar un nivel gráfico excelente. Su producción es un antecedente al cómic: él quería contar una historia, solo que en lugar de usar viñetas fueron planchas.

Mad la revista

La gran etapa para los cómics de comedia fue entre los años 1935 y 1965. En este periodo un montón de títulos salen de EEUU y gran Bretaña. Sin embargo, la audiencia se había vuelto principalmente infantil para ese entonces. Esto se ve reflejado en la definición de cómic del Oxford English Dictionary: publicación infantil diseñada para producir alegría (Sabin 2014: 27). En este contexto resulta acertado ver de cerca el caso de *Mad*, una publicación adolescente que presenta un discurso del cómic sobre el cómic en el caso de *Superduperman*, y de las revistas sobre las revistas, ya que ironiza cada sección de una revista estándar a partir de temas vinculados al arte, la farándula e incluso lo bélico.

Toda revista tiene un público, y un caso interesante se da con los adolescentes. Ellos fueron asumidos como una tribu separada de la población, cuyas bufonadas y rituales podrían ser explotados para el entretenimiento. No solo eran un blanco para editores, sino para cineastas, publicistas, entre otros. Los adolescentes eran el objetivo para el mercado del género satírico que despegó en los 50's (Sabin 2014: 38). Probablemente *Mad* haya escogido al público adolescente por su versatilidad y volubilidad. Estas dos características son propias del humor, y permiten desarrollar una gráfica con mayor cantidad de variables, y por lo tanto, estéticas.

Un cómic que revoluciona este campo en 1952 es *Mad*, publicada por *Entertainment Comics* y dirigida por William Gaines. Su creador fue Harvey Kurtzman, quien propuso que se necesita ir más allá de lo superficial al aproximarse a *Mad* y que la clave de la sátira radica en revelar las fallas o mentiras del tema escogido. *Mad* no se limitaba a entretener, sino a mostrar cómo era el mundo en realidad⁹⁹ (Sabin 2014: 38). La propuesta de *Mad* es de una revista para pensar, para encontrar las fallas en diversos temas. Al final el lector puede decidir reírse o no. Lo anterior depende de su relación con las fallas: ¿El lector se ríe de sus fallas? ¿O se ríe de las ajenas?

La siguiente viñeta que pertenece a la sección *El Lado Claro de...* y retrata el tema de la apariencia. Desde una descripción pre iconográfica se pueden observar tres viñetas con dos personajes cada una y un teléfono en la mesa. Respecto al análisis iconográfico, en la primera escena salen dos jóvenes, uno de ellos toma el teléfono y se comunica con la chica a la que está pretendiendo. Sin embargo, el amigo le pide el auricular para moverlo hacia adelante y atrás repetidamente. En la segunda viñeta se puede notar cómo el amigo ya mueve el auricular mientras el otro personaje habla. Finalmente, el joven cuelga y su amigo le comenta cómo la estrategia de mover el teléfono genera la sensación de que está en carro. Si se observa con detenimiento el gesto del amigo que manipula el teléfono, se puede ver como su gesto inicial es una sonrisa maliciosa. Luego, en la segunda escena su sonrisa resulta más tranquila, lo cual se opone a las ondas que acompañan al teléfono y generan una sensación de movimiento agitado. Al final la sonrisa macabra vuelve a surgir, y esta se contrapone a la sonrisa tranquila y tonta de alguien que ya concluyó la llamada. El contraste gestual que se da entre personajes o entre personajes y objeto es clave para generar un ritmo en la historia

⁹⁹ Texto original de Harvey Kurtzman: "The style I developed for *Mad* was necessarily thoughtful under the rowdy surface. Satire and parody work only when you reveal a fundamental flaw or untruth in your subject... the satirist/ parodist tries not just to entertain his audience, but to remind it of what the real world is like" (Citado en Sabin 2014: 38).

En relación a la interpretación iconológica, el título de la sección *El Lado Claro de...* connota que se va a revelar la verdad sobre diferentes situaciones. Considerando que el espíritu de *Mad* era satírico respecto a las fallas y que buscaba mostrar la realidad, la imagen aborda la apariencia desde el status. El joven ayuda a su amigo para generar la sensación de andar en auto, y por lo tanto, presentar mayor nivel social. La viñeta busca mostrar lo ridículo y tonto que puede percibirse el acto de aparentar algo. Este concepto es reforzado por los gestos faciales.



Fig. 30 - Dave Berg. *Apariencia* – Viñeta de la sección *El Lado Claro de...* (1993)¹⁰⁰

Otro aspecto interesante en *Mad* es la reflexividad al hacer cómics sobre cómics. *Mad* empezó satirizando otros cómics, un ejemplo es *Superduperman*. Cuando dejaron de tener como punto a los cómics optaron por estrellas de cine,

¹⁰⁰ Fuente: Revista *Mad* México. Número 1 año 1.

cantantes de pop¹⁰¹, políticos y la realeza inglesa. La fórmula de *Mad* incluía tiras de auto burla, dibujos, publicidad falsa y deleite en satirizar el *status quo* (Sabin 2014: 38). En la imagen de *Superduperman*, el manejo de color es similar al del original. Lo que cambia es el accionar del personaje, y en consecuencia, el concepto de superhéroe. Desde un análisis iconográfico se puede reconocer inmediatamente a Superman, o mejor dicho, su representación. También se puede observar a un anciano en muletas, el cual es golpeado torpemente por el “héroe”. En una interpretación iconológica, considerando las intenciones de Kurtzman respecto a la revista como medio para revelar las fallas, se puede deducir que el discurso detrás de esta imagen es mostrar al héroe como ser falible y torpe. Incluso en el pecho se puede observar una inscripción que dice *good houseplanning*, en lugar de la S de Superman. Esto implicaría un contraste entre el superhéroe masculino y lo doméstico.

Considerando que *Superduperman* sería como ponerle más dosis de *súper* a Superman, resulta contradictorio que en lugar que el personaje mejore se entorpezca. Por otro lado, la versión “mejorada” tiene vínculo con las labores del hogar. Sin embargo, considerando que la imagen data de 1953, época donde la mujer estaba asociada a labores de casa, se puede percibir una tendencia a ridiculizar lo masculino dándole atributos vinculados a lo femenino. *Superduperman* lleva a cuestionar sobre los parámetros del concepto superhéroe.

¹⁰¹ Véase en anexo #5 cómic de Bibi Gaytán (Actriz y cantante mexicana).

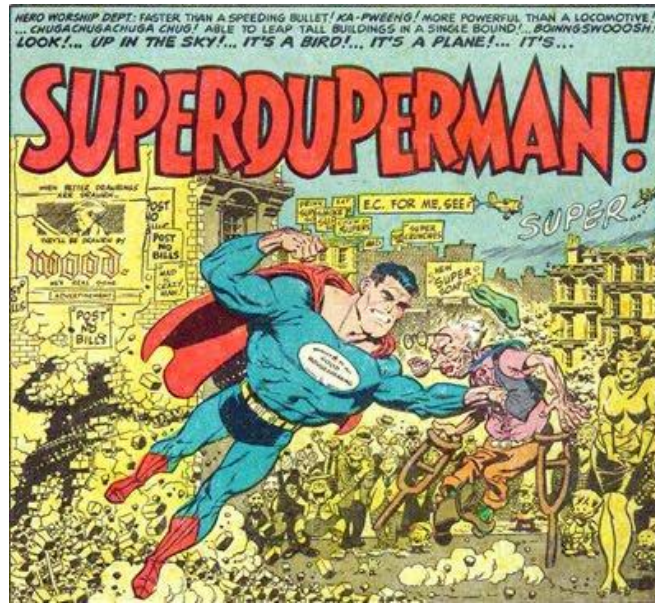


Fig. 30 – Wally Wood y Harvey Kurtzman. *Superduperman en Mad (EC Comics)*. (1953)¹⁰²

Para algunos *Mad* estaba traspasando los límites, al punto que fue atrapada en la campaña de censura en torno a los cómics de horror a mediados de los 50's. Lo anterior terminó con la aparición de un código en 1955 que impuso una serie de estándares para reducir los contenidos para adultos. Buena parte de cómics de humor resultaba ilesa frente a este fenómeno, sin embargo *Mad* tuvo que cambiar su formato de cómic a revista. Desde 1954 se imprimió en blanco y negro y pese a que lo anterior implicó un riesgo comercial, en los 60's se afianzó. La sátira de *Mad* entre 1960 e inicios de 1970 se torna más cínica, e incluso presenta referencias ácidas respecto a la guerra en Vietnam¹⁰³. Es cuestionable si llega a ser políticamente subversiva, pero no hay duda sobre su influencia en la escena *underground* (Sabin 2014: 38). *Mad* podría estar traspasando las barreras

¹⁰² *Superduperman* no solo hizo historia en los cómic de comedia, sino en la sátira moderna en general (Sabin 2014: 38).

Fuente: [http://siskoid.blogspot.pe/2010_10_01_archive.html] Consulta realizada el 10/06/16.

¹⁰³ Además de *Mad*, que no es considerada políticamente subversiva, hubo revistas de humor que sí tomaron esa postura explícitamente. Las facciones políticas buscaron estrategias para llegar a las masas. Durante la revolución alemana en 1918, las revistas de humor se esparcieron y transformaron el significado de la propaganda tanto para la derecha como para la izquierda. Ideologías opuestas sobre el arte fueron argumentadas en estos soportes. La teoría de *Tendernzkunst* como un arte activo que responde a problemas políticos se desarrolla (Simmons 1993: 46).

de un cómic adolescente. Lo anterior tiene sentido si es que se observa *Distinctive Picket Lines*, un cómic que aborda las huelgas laborales. Se puede ver uno de los carteles en la esquina inferior izquierda cuya inscripción dice: “La hermandad de porteros del cine presentan con mucho orgullo ¡Mira quién está protestando! Performance continua diaria”. Resulta interesante el recurso reflexivo de la revista, pues los empleados del cine hacen su huelga en el formato de presentación de las películas.

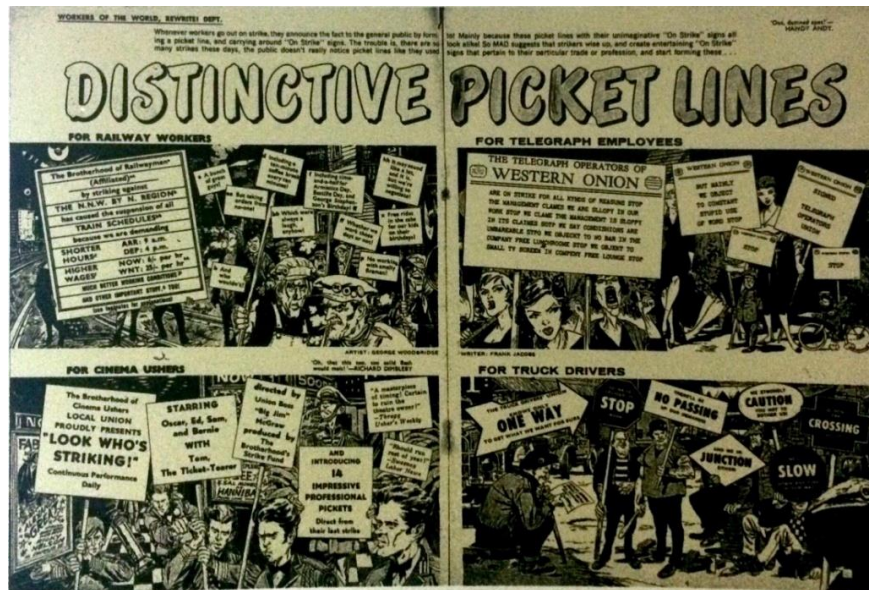


Fig. 31 - George Woodbridge. *Distinctive Picket Lines* en *Mad Magazine*. (1960)¹⁰⁴

Una portada que requiere ser observada detenidamente es la #126 de abril de 1969. En el marco de la guerra de Vietnam¹⁰⁵, *Mad* lanza una portada atrevida, que toma como referente el cartel de reclutamiento realizado por Montgomery Flagg para la Primera Guerra Mundial donde figura el Tío Sam¹⁰⁶. Considerando el contexto de las dificultades de organización frente a la guerra con Vietnam, el

¹⁰⁴ Fuente: SABIN, Roger. *Comic, comix and graphic novels* p. 39.

¹⁰⁵ West menciona que la primera fase de la guerra de Vietnam se caracterizó por la carencia de planes o eventualmente de una idea concreta respecto a la administración o al manejo de los militares. que habían sostenido durante tanto tiempo. La administración Johnson siguió tomando decisiones para tratar de hacer frente a la difícil situación en Vietnam (Forigua 2008: 592).

¹⁰⁶ Figura asociada a la representación del gobierno.

realizar una portada que en lugar de decir *I want you for U.S. Army* (Te quiero para el ejército americano), diga en su lugar *Who needs you* (Quién te necesita) presenta una postura cuestionadora en torno al manejo organizacional de la guerra. La frase *quién te necesita* connota autosuficiencia, y si se contrasta esta actitud con la carencia de planes, se estaría proponiendo una gráfica que muestra al gobierno como un ente infantil. Esto se puede deducir al observar la versión de un tío Sam más infantil y burlón realizada por *Mad*. El humor aborda temáticas relevantes de carácter social, se torna en agente crítico y la revista de humor es un medio para llegar a diversas colectividades.



Fig. 32 - Norman Mingo. *Portada #126.*
(1969)¹⁰⁷



Fig. 33 - James Montgomery Flagg. *I Want You for U.S. Army.* (1917)¹⁰⁸

Inicios del humor gráfico peruano

Las primeras historietas peruanas encontradas fueron publicadas en un semanario de caricaturas llamado *Don Quijote*. En una de estas se contrastan las metáforas navales (“Fragata sospechosa a la vista”) con la acción de un hombre seduciendo a una mujer. Ambos finalmente van a un lugar más íntimo. Sin embargo, estas son un fenómeno aislado. Recién en 1887 con la fundación de *El Perú Ilustrado*, se comienzan a desarrollar trabajos secuenciales (Lucioni 2001). No obstante, resulta interesante notar cómo la temática de seducir a una

¹⁰⁷ Fuente: [<http://www.madcoversite.com/mad126.html>] Consulta hecha el 3/6/2016.

¹⁰⁸ Fuente: [<http://www.history.army.mil/art/posters/wwi/wwi.htm>] Consulta hecha el 5/5/2016.

limeña¹⁰⁹, propia de la generación de publicaciones de *El Perú Ilustrado*, ya estaba presente desde antes.

A mediados del siglo XIX una corriente plástica y letrada llamada costumbrismo detonó. En el periodismo sobresalió el *Artículo de costumbres*. No se puede afirmar si los artículos motivaron la creación de revistas y periódicos o si las publicaciones y su propiedad comunicativa generaron el surgimiento de los primeros. Había buena oferta y mucho para escoger. El costumbrismo implicaba la búsqueda de la nacionalidad a partir de la sátira de costumbres. El cuestionamiento sobre qué era ser peruano era el eje temático. Las ilustraciones caricaturescas o serias acompañaban estas publicaciones (Sagástegui 2003: 9). La interdependencia entre gráfica y texto se hace evidente. La oferta de publicaciones probablemente represente una oferta de identidades, considerando que el eje temático era el debate sobre lo que implicaba ser peruano. Si se hacía sátira sobre diversas costumbres, el optar por un tipo de publicación sería el equivalente a escoger de qué y quiénes nos estamos burlando.

Un atributo radical del costumbrismo era la selección de rasgos en los personajes que eran criticables, y por lo tanto caricaturizables, para los artistas, directores gráficos y lectores (Sagástegui 2003: 10). Ésta búsqueda de rasgos presenta un símil con la visión de humor basada en Aristóteles, con eje en la humillación y enfocada en personas defectuosas a nivel moral y físico. Lo anterior llevaría a una reflexión sobre qué tan aristotélico puede ser el humor peruano desde sus inicios hasta la actualidad. Esto se puede ver en suplementos gráficos como *El Otorongo* o programas televisivos como *El especial del humor*, donde la agenda está enfocada en humillar al otro para hacer reír al espectador.

Las ilustraciones no narraban, sino portaban anécdotas. Esto resultaba un tanto complicado, pues se estaba buscando estrategias para ubicar al personaje

¹⁰⁹ Se puede leer en el siguiente pie de página las temáticas desarrolladas en este tipo de publicaciones según Sagástegui.

en su contexto, mostrar su comportamiento habitual y que sea reconocible por el lector. Se necesitaba descubrir cómo imitar el modo en que los artículos retrataban los hábitos de los peruanos¹¹⁰. Debido a lo anterior, en Lima donde la lectura romántica del clasicismo alumbró al costumbrismo, la ilustración se transformó en viñeta (Sagástegui 2003: 10). Esta transición de la ilustración a viñeta propone una narrativa en un espacio temporal, el cual es necesario para poder notar como un personaje se va desarrollando. Un solo cuadro resulta insuficiente para construir el retrato de un personaje, si es que el enfoque es retratar su conducta. Esta implica un conjunto de hábitos, y por lo tanto un conjunto de dibujos.

Una viñeta es una escena indispensable para contar algo. El nombre de viñeta se debe a que esta escena está acompañada de un texto. Luego de la guerra con Chile, cuando la literatura realista no podía destronar el costumbrismo de las letras peruanas, este se hace más fuerte con las primeras litografías de la historia periodística en *El Perú Ilustrado* (Sagástegui 2003: 10-11). En *Un drama en cuatro cuadros* resulta interesante cómo al inicio parece que se va a retratar a un peruano pasional en el romance, pero en el desarrollo de la historia, el foco cambia. En las últimas dos viñetas el punto de atención se dirige hacia el retrato del peruano impulsivo que cree haber descubierto a su amante, actúa violentamente y luego se da cuenta que se confundió de persona. La viñeta permite escoger a quién retratar y en qué momento. La acción gráfica se alía al texto para retratar, sin embargo este es un diálogo y no una descripción de lo que ocurre. La subjetividad, que se da en el texto y en los rasgos físicos, sumada a la objetividad de la acción, generan un retrato humorístico y conciso. Lo anterior representaría la estructura de la viñeta peruana de la época de *Perú Ilustrado*. Esta sigue vigente gracias a la re interpretación de diversos artistas.

¹¹⁰ Robar limosna, seducir una limeña o ser víctima de la moda son ejemplos que menciona Carla Sagástegui.

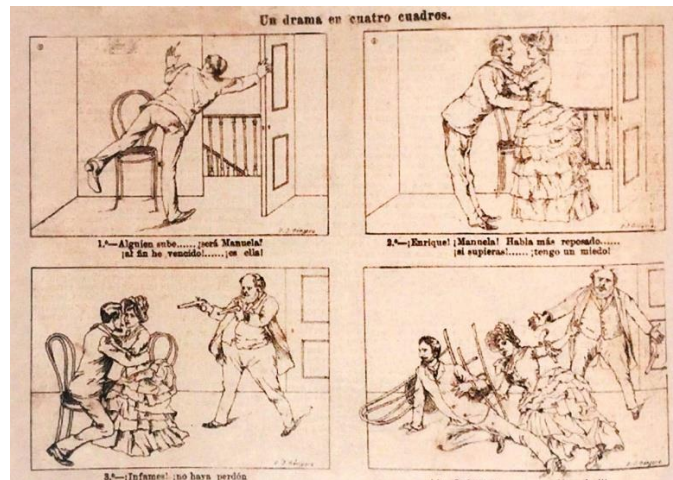


Fig. 34 – E. J. Góngora. *Un drama en cuatro cuadros*. (1887)¹¹¹

Los Quincenarios Peruanos: Un acercamiento a El idiota Ilustrado y Monos y monadas de la mano de Juan Acevedo

En el universo gráfico peruano hay una variedad estética y conceptual de obra. Destacan quincenarios de humor político de las décadas de los 80's y 90's como *Monos y Monadas*¹¹² y *El idiota Ilustrado*, que abordan problemáticas sociales desde una perspectiva irónica. Ambas asumen algunos de los elementos de publicaciones editoriales como los columnistas, la página de la mujer semi desnuda y atractiva según los estándares de la época, la sección de deportes, el crucigrama, la historieta, entre otros. En esta sección se realizará un análisis de ambas publicaciones a partir de la revisión de fuentes bibliográficas, la revisión de ejemplares impresos y de una entrevista con Juan Acevedo.

En ambas revistas aparecen los dibujos de Juan Acevedo, un historietista relevante si es que se quiere abordar la gráfica humorística peruana. No en vano se realizó una muestra retrospectiva en el ICPNA y un exhaustivo catálogo que

¹¹¹ Fuente: SAGÁSTEGUI, Carla. La historieta peruana 1: los primeros 80 años 1887-1967 p. 42.

¹¹² Actualmente tiene un *fanpage* en Facebook. Se anunció su regreso en 2016. Existe una suscripción de imágenes a través de un grupo de Facebook.

cuenta con la digitalización de varios originales. Además hay textos redactados por Acevedo donde explica su obra con un estilo coloquial y fluido. Además de su plástica camaleónica en cuanto a tipo de trazos y estética, el autor propone críticas sociales a partir de mezclar temas que aparentemente no tendrían nada que ver, como amor y política, por ejemplo. Su propuesta *Love Story* precisamente aborda esta relación. Otro autor que aparece en ambas publicaciones es Carlín, además otros dibujantes de *Monos y Monadas*.

Para desarrollar un acercamiento a *El idiota ilustrado*, se analizarán algunas ilustraciones de un ejemplar que data de la primera quincena de mayo de 1990, cuya coyuntura política era la segunda vuelta entre Fujimori y Vargas Llosa. En esta revista predomina el uso de ilustraciones e historietas sobre el texto. Siguiendo con el corte político, en la página central figura una historieta a doble página que aborda la temática sobre cómo se hace un senador. Un aspecto interesante es que además de sus columnistas, hay una sección llamada *Genios del humor* donde se hace un homenaje a grandes figuras del quehacer humorístico. En esta edición está el texto *Batalla campal con los Warner Brothers* de Groucho Marx.

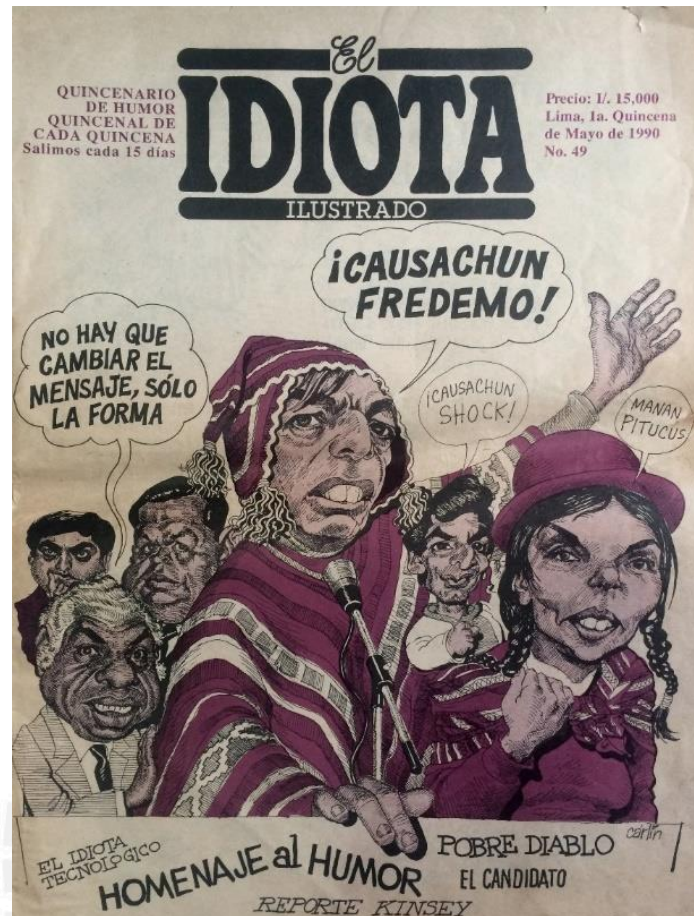


Fig. 35 – Carlín. Portada de El Idiota Ilustrado. (1990)¹¹³

Respecto a la portada, se puede notar un personaje vestido con poncho y chullo, que dice *¡Causachun Fredemo!*, que traducido al español es *¡Viva Fredemo!* A su lado, hay una mujer de rasgos andinos que dice *Manan Pitucus*, cuya traducción sería *No a los pitucos*¹¹⁴. Esta sostiene a un personaje pequeño que dice *Causachun Shock* (*Viva el Shock*). En un segundo plano figuran otros personajes vinculados a la política. La frase *No hay que cambiar el mensaje, sólo la forma* emerge entre estos sujetos. Desde un análisis iconográfico se puede distinguir a Vargas Llosa por los rasgos faciales. Otro aspecto a tener en cuenta es su *look*: el escritor que postula a presidente connota una identificación con el

¹¹³ Fuente: *El Idiota Ilustrado*. 1ra quincena de Mayo N° 49.

¹¹⁴ Jerga referida a una persona de clase social alta.

pueblo. Sin embargo resulta interesante que un personaje que pertenece a esa comunidad exprese desde su lengua *No a los pitucos*, en oposición al gesto del candidato.

Desde una interpretación iconológica, considerando que un objeto artístico es el testimonio del pensamiento de una época, se asume a la imagen como representación de la fragmentación de la población votante. Había un sector que no se identificaba con el *Fredemo*¹¹⁵. Pese a ver a su candidato intentando identificarse con ellos, se puede notar el rechazo expresado por una mujer en la frase *Manan Pitucus*, que traducido al español es *No a los pitucos*. Por otro lado, está el bebé adulto que carga este personaje y su mensaje *Causachun Shock*. Este bebé estaría apoyando la propuesta del programa del Shock¹¹⁶ anunciado en su campaña. Un detalle interesante es que al lado derecho de la imagen se usa la lengua quechua, y los que la hablan visten de forma más andina. Al lado izquierdo, y en terno, están los que hablan español. Esto connota la asociación del *look* a la lengua en la que se comunican. Sin embargo Vargas Llosa al estar al centro con vestuario andino y hablando en quechua podría representar un intento de conciliación entre ambas tendencias, es decir, los “cultos que hablan español” y los “pobrecitos que usan el quechua”.

La segunda vuelta electoral también se podía ver en las ilustraciones dentro de la publicación¹¹⁷. En la siguiente imagen, desde un análisis iconológico, resulta estratégico la metáfora del juego de las sillas, propio de fiestas infantiles, entre los dos candidatos. La música la suele poner un adulto, y en el momento que la detiene los participantes deben sentarse en una silla. La idea es que no haga trampa y no exista parcialización hacia alguno de los participantes. Sin embargo, en esta escena el director de orquesta está mirando, y los que tocan son del

¹¹⁵ Coalición política peruana formada en 1988 por los partidos *Movimiento Libertad*, *Acción Popular* y *Partido Popular Cristiano*. Su candidato a la presidencia fue Mario Vargas Llosa.

¹¹⁶ Programa orientado a corregir los desequilibrios económicos de Perú.

¹¹⁷ Véase otra ilustración de la misma edición de *El Idiota Ilustrado* en el anexo #6.

Jurado Nacional de Elecciones. En un sentido orientado a la interpretación iconológica, se puede observar una insinuación respecto al JNE en torno a estas elecciones. También se percibe una actitud infantil, en el sentido que se asume al proceso electoral como un juego de niños, donde gana el “más vivo”.



Fig. 36 – Paulo Osorio. (1990)¹¹⁸

El Idiota Ilustrado fue una publicación más agresiva, y probablemente presentaba una tendencia más elitista. Estuvo más cerrada a un grupo social, mientras que *Monos y Monadas* fue más popular. El equipo de dibujantes fue el mismo, pero era segunda etapa, una etapa distinta. De forma metafórica, y en palabras del propio Acevedo “Monos era más Pop y el otro más Heavy Metal” (Acevedo 2016). Pese a que en la actualidad la mayoría de música Pop se asocia a lo superficial, *Monos y Monadas* representaría al buen pop. Esta publicación marcó un antes y un después según Juan Acevedo, pues fue la publicación de carácter autónomo. Se abordará la primera etapa que duró seis años. *Monos y*

¹¹⁸ Fuente: *El Idiota Ilustrado*. 1ra quincena de Mayo N° 49.

Monadas cerró cuando Nicolás Yerovi se enteró que los dibujantes de *Monos y Monadas* decidieron sacar otra publicación, *El Idiota*.

El nombre *Monos y Monadas* es heredado de una revista que existió entre 1905 y 1907, donde Julio Málaga Grenet y Abraham Valdelomar dibujaron. Dos de los miembros del *Comité Divertido*¹¹⁹ eran familiares del director y de un escritor de la primera versión. El proyecto de *Monos y Monadas* se tramitó y tras dos años se tuvo la autorización para su publicación, pues el gobierno militar no permitía publicaciones independientes. Usaron el nombre de la revista antigua como estrategia para dar a entender que la estaban retomando, sin embargo los contenidos eran más punzantes y desde el primer número impactó (Acevedo 2015: 130). Se podría considerar a *Monos y Monadas* como una especie de activismo artístico, pues usando la estrategia de tomar el nombre de una revista donde trabajaron familiares, se decidió dar una idea del contenido que se iba a publicar, cuando este iba a ser aún más confrontador que la primera versión. Por otro lado, el hacer una publicación de humor político en un contexto donde lo independiente estaba prohibido, es un reto y al mismo tiempo connota una esperanza y convicción de que el proyecto iba a salir adelante.

El humor es cultural, y *Monos y Monadas* es un claro ejemplo de cómo el eje temático de una publicación humorística debe ser la realidad local. La renovación del concepto humor se hace posible en el momento en que se tiene claro que el público era peruano, ya que esto permite el desarrollo de una publicación que confronte al lector:

“El aporte está en partir de nuestra propia realidad. Nosotros no estamos pensando en cómo nos mirarán afuera, sino estamos pensando en nuestro público. Aunque tuviésemos referentes internacionales, había un replanteamiento del humor que da cara al lector peruano” (Acevedo 2016).

¹¹⁹ El Comité Divertido estaba integrado por Nicolás Yerovi, Toño Cisneros, Lorenzo Osos, Rafo León, Fedor Larco, Lalo Morel, Carlos Tovar y Juan Acevedo.

Monos y Monadas fue una revista hecha por un grupo de amigos con libertad. Se reunían el día en que se publicaba para celebrar el número que había salido y no trabajaban. El lugar escogido era *Pollos Crisp*, donde comían pollo a la brasa y bebían cerveza. Cada lunes se daba esa reunión, ahí surgían las ideas y se repartían las tareas. Era la reunión del *Comité Divertido*. La revista tenía una oficina en la cuadra 16 de la Av. La Paz, donde Yerovi tenía un departamento. No obstante, cada miembro trabajaba en su casa (Acevedo 2015: 130). La revista en sí misma es un *statement* de rebeldía: El dibujante era libre de hacer lo que considerase adecuado desde su propio criterio y no daba cuentas a nadie. Además, no necesitaba irse en contra de un periódico, éste tenía su propia publicación. Desde el momento en que un grupo de dibujantes se juntan y crean su propio espacio se hace evidente la independencia como rebeldía crítica. *Monos y Monadas* conduce a una reflexión sobre qué contenidos se pueden publicar en un momento de libertad creativa:

“Creo que también hubo una ruptura que fue muy clara entre *Monos y Monadas* y todo lo anterior. Muchos dibujantes en todos los periódicos parecían manos hábiles al servicio de la línea del periódico. No era usual ver a un dibujante que se revelara contra su periódico, más parecían empelados. *Monos* fue una revista con un criterio de mucha independencia. No teníamos jefes, cada uno era su propio jefe. Éramos un grupo de amigos, no había un mando que nadie ejerciera sobre otros” (Acevedo 2016)

La izquierda fue un referente temático para *Monos y Monadas*, además de representar la postura política del *Comité Divertido*. El equipo de la publicación decide interpretar un quiebre de esta a través de una falsa pelea entre ellos mismos. Se imprime una versión de *Monos y Monadas* chica y otra grande y ambas se venden en quioscos simultáneamente y al mismo precio¹²⁰. La ruptura

¹²⁰ “Hubo una ocasión en la que llegamos al sumo del ejercicio humorístico. La izquierda, de la que estábamos muy cerca, [...] se quebraba, peleaban unos contra otros. En una oportunidad, se había quebrado en dos. Nosotros estábamos hartos de cómo se peleaban los líderes entre ellos y dijimos por qué no hacemos un *Monos y Monadas*, no que se burle de la izquierda que se rompe, sino un *Monos y Monadas* donde nos peleamos entre nosotros [...] Vamos a formar dos grupos... Nos peleamos e insultamos [Decía un

como concepto parte de lo político y se desarrolla mediante una representación humorística prácticamente teatral: los miembros de *Monos* y *Monadas* actúan como si estuviesen peleados, pero en lugar de tener un escenario donde representar esta pelea, las dos revistas funcionan como tal y funcionan como evidencia.

El *Comité Divertido* se dividió en dos grupos. Esta edición estuvo compuesta por un *Monos*¹²¹ grande y otro chico, y se realizó dos veces. El tema de discusión ficticio fue un líder polaco llamado Lech Wałęsa. En el primer número se realizó la pelea de forma más sutil, el rostro del líder aparecía en uno de los *Monos* y en el otro no. Sin embargo, en el segundo número la representación gráfica de la pelea fue más radical, los miembros de *Monos* y *Monadas* se peleaban entre sí reclamando por qué se había sacado a Wałęsa de la publicación. Acevedo refiere a que se peleaban por una idiotez con la finalidad de burlarse de una izquierda que hacía lo mismo por temas irrelevantes para el país. Del mismo modo que Lech Wałęsa era irrelevante para Perú, así eran los temas de discusión que fragmentaban a la izquierda¹²². Lo anterior posiciona a *Monos* y *Monadas* como una revista cuya crítica política no solo iba orientada a la derecha, sino también a la postura política de sus miembros (la izquierda). La crítica no solo iba hacia afuera, sino también hacia adentro. Lo anterior refiere a una postura de desacuerdo frente a algunos aspectos de la izquierda. La imitación caricaturesca

miembro del grupo] ¿Pero en el mismo número? [Decía otro miembro] No, vamos a dividir *Monos* [Decía el miembro anterior]. Nicolás Yerovi se inquietaba porque era su revista [...] Entonces va a haber el *Monos* grande y el *Monos* chico, que los dos se vendan en el quiosco y al mismo precio además.” (Acevedo 2016)

¹²¹ Juan Acevedo se refiere a *Monos* y *Monadas* como *Monos* también. En este documento, algunos casos se usará en algunas ocasiones el nombre *Monos* en lugar de *Monos* y *Monadas*.

¹²² Juan Acevedo cuenta que el equipo de *Monos* y *Monadas* comienza a pensar en “Quiénes van para un lado y quiénes van para el otro [...] Lo comenzamos a planificar. En dos números lo hicimos. En esa época estaba de moda un líder polaco llamado Lech Wałęsa que lideraba el grupo Solidaridad, que era un grupo apoyado por el Papa y por supuesto por mucha gente liberal de los países capitalistas. Era un frente de trabajadores que comenzó a cuestionar al partido comunista que gobernaba Polonia. [...] Poníamos a Lech Wałęsa asomando su cara, en la mitad del número aparecía, en la otra mitad lo sacábamos. En algunos *Monos* aparecía y en otros no. En el siguiente número nos peleábamos diciendo quiénes han sacado a Wałęsa, o sea nos peleábamos por una idiotez, que importaba Lech Wałęsa para *Monos* y *Monadas* en el Perú, pero lo hacíamos para burlarnos de la izquierda, que se peleaban por cosas así, que no tenían que ver con el Perú. Nosotros tomamos ese caso para burlarnos y decidimos no decir nada a nadie” (Acevedo 2016).

de la pelea de la izquierda fue, como diría Acevedo, llegar al sumo del ejercicio humorístico. Se pudo haber dibujado a miembros de la izquierda peleándose, sin embargo se optó por una estrategia más poderosa: actuar del mismo modo que el grupo al que se critica. Lo anterior se hizo al estilo de la comedia griega, donde quiénes actúan se burlan de lo defectuoso de los otros, sin embargo también se burlaban de sí mismos indirectamente, pues ellos también eran de izquierda. Nadie sabía que en *Monos y Monadas* se estaba fingiendo la pelea, incluso Acevedo declaró a un periódico de modo verídico sobre esta. La representación gráfica trasciende el papel, sin embargo esto no pudiese haber sido posible sin la existencia de la revista impresa.

En *Monos y Monadas* destacaron sus columnistas. Ellos abordaron temas como la frivolidad, la vida laboral, entre otros. A continuación se analizarán algunas de las secciones que datan de un ejemplar que data del 28 de Mayo de 1981. Desde la editorial ya se puede deducir el carácter humorístico de la publicación: “Precio antiguo: diez centavos. Precio actual por recontra devaluación: trescientos cincuenta soles”. De manera insinuada, la publicación realiza críticas al aspecto económico del gobierno en turno en detalles como el anterior. Otra ilustración que tiene de texto “Y no me pueden negar que con la escasez de azúcar vamos a tener menos diabéticos”¹²³, también ironiza la misma problemática. Los contenidos de *Monos y Monadas* son el perfecto ejemplo de cómo el humor puede cruzar los afectos del espectador.

Las secciones en la revista principalmente eran políticas, sin embargo había otras cuyos temas eran más personales, como *Pobre Diablo*¹²⁴. Tanto la temática política como la personal funcionaban de forma independiente. No obstante, lo personal y lo político se aliaron para desarrollar la sección *Love Story*:

¹²³ Véase anexo #7.

¹²⁴ Esta viñeta se abordará más adelante.

“El tema político era sin duda uno de los móviles principales de la revista. La inspiración era la noticia política de cada semana. Había también columnas fijas que podían ser independientes de la cuestión política, algunas si dependían del tema político. Otras como la mía, en el caso de *Pobre Diablo*, eran independientes del tema político, tenían que ver más con mi estado anímico. En cambio *Love Story* dependía de la coyuntura política. [...] Las caricaturas de Carlín y otros autores dependían de la política. La caricatura siempre depende mucho del hecho político.” (Acevedo 2016).

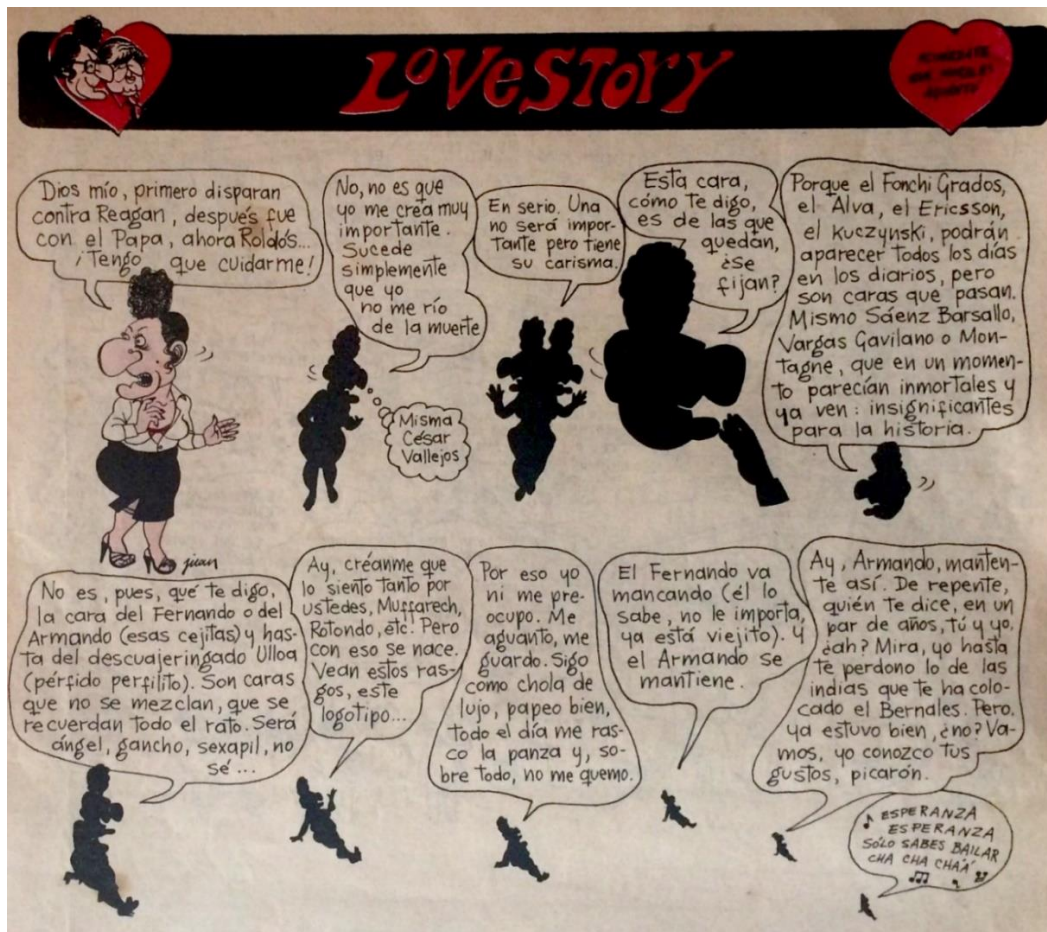


Fig. 37 – Juan Acevedo. *Love Story en Monos y Monadas*. (1981)¹²⁵

En la imagen anterior de *Love Story*, se desarrolla un monólogo. El personaje femenino pretende reflexionar sobre el valor de diversos personajes

¹²⁵ Fuente: *Monos y Monadas*. 28 de mayo. Año 76 N° 187 p.7.

políticos y hace énfasis en cómo algunos de estos ya *pasaron a la historia*¹²⁶. Sin embargo, rescata a un par por su físico, o *sexapil* en, sus términos. Menciona como su actual pareja ya va *mancando*¹²⁷, que él es consciente de esto y que se proyecta a relacionarse con Armando, a quién dice que le perdonaría haberse vinculado con indias. Desde un análisis iconográfico el escote, la liga y la falda entallada connotan sensualidad. Las ojeras y arrugas dan a entender que se trata de una señora. A pesar de que el personaje es mayor se puede percibir por su vestuario que se siente sexy, y por lo tanto, con la capacidad de juzgar a otros en este sentido. La gráfica inicia con la figura de la señora a colores y detallada. A lo largo de la historia, el texto del monólogo crece y la figura de la señora se transforma en su sombra y se va achicando. Al final, el texto termina superando a la figura. Lo anterior podría simbolizar como todo el imaginario y reflexiones personales del personaje superan su realidad.

Considerando que para el autor *Love Story* dependía de la coyuntura política, en una interpretación iconológica esta viñeta connota la superficialidad asociada a la política, donde el valor se mide por la apariencia. *Love Story* se definía como una telenovela prácticamente política. A las parejas retratadas allí les ocurre políticamente lo mismo que en las relaciones amorosas. Lo anterior implica ilusión, seducción, traición, conveniencia, sometimiento, y por otro lado puede haber sinceridad, empatía entrega, gratuidad, pasión, como ocurre con el amor (Acevedo 2015: 129).

La estrategia de realizar un comentario y crítica hacia los políticos hombres al estilo de una conversación de temas amorosos funciona, ya que este discurso presenta la energía de este tipo de monólogos. Este carácter más instintivo, y al mismo tiempo superficial, es direccionado hacia un tema asociado con lo serio: la política, y de forma más específica, las alianzas. Cuando el personaje femenino menciona que “El Fernando va mancando (él lo sabe, no le importa, ya está viejito)

¹²⁶ Una expresión cuyo equivalente sería “resultan irrelevantes en la actualidad”.

¹²⁷ Jerga peruana relacionada al desgaste, la vejez, el declive.

y el Armando se mantiene”, se puede percibir un símil con una alianza política desgastada. En el momento en que se confronta el carácter superficial de este monólogo con la política, se puede percibir la ligereza que se tiene al hablar de este tipo de temas y como las alianzas son descartables. *Love Story*, en esta viñeta específicamente, propone que abordar temas políticos es cómo hablar de alucinaciones románticas: todo está en la cabeza de quien lo piensa, sin embargo, la realidad puede ser otra. Además, en el campo de lo personal, se propone a un ideal de éxito basado en la *pareja perfecta*. Otro tema abordado es el racismo: es perdonable meterse con una india, siempre y cuando sea cosa del pasado. *Love Story* presenta una postura política en el marco de un monólogo femenino sobre los hombres.

Además de criticar la realidad social, Juan Acevedo realiza el arduo trabajo de criticarse a sí mismo. “Lo personal es lo político” dijo Carol Hanisch, y precisamente esta carga política y este análisis que el artista realiza sobre los otros, opta por aplicarlo a sí mismo. *Pobre Diablo* es la historieta más libre de Juan, la más personal e íntima, donde el autor cuenta sus ocurrencias, temores y análisis. Es lo que uno no se atreve a publicar (Acevedo 2015: 85). Si se toma de referente la propuesta de Garanto de *reírse genuinamente de uno mismo*, se podría decir que *Pobre Diablo* lo logra con éxito. La transparencia al retratar estados emocionales propios es crucial para el proceso de confrontación del artista consigo mismo. Estas instancias se trasladan del imaginario hacia el papel:

“Han salido desde un estado adverso al del humor, pero que gracias a la tarea del humor se transformaban en otra cosa. En *Pobre Diablo* es evidente, hay una onda depresiva a la que le saco partido. Frustraciones, cantidad de cosas, en *Pobre Diablo* es muy transparente eso” (Acevedo 2016).

En la Fig. 38 se aborda el tema de las discusiones de pareja. Si bien el análisis iconográfico está orientado a la observación de alegorías y simbolismos desde la imagen, resulta pertinente aplicarlo a la frase “¿En qué piensas?”, sobre todo si la hace una mujer. En mi experiencia, y en el entorno en el que me

desenvuelvo, esta remite al arranque de una discusión. También está relacionada a la imagen de una mujer dramática, intensa y existencialista, cuya pregunta está orientada no solo a saber en *qué* se piensa sino en el *cómo* y el *por qué*. La finalidad de esto suele ser entender profundamente una situación. En el marco de lo anterior, se puede observar a una pareja conversando sobre las luchas de la mujer. La pareja conversa y el personaje masculino afirma que tanto el hombre como la mujer son iguales, y luego surge la frase detonante: “Sólo que mientras la mujer lucha por ser igual que el hombre, el hombre ya está mirando a las estrellas”.

En una interpretación iconológica, en el momento en que la mujer sabe en qué piensa y no cumple con sus expectativas en torno a *cómo* debería pensar respecto al tema surgen insultos. Se puede notar que la mujer deja al hombre solo, y él se queda a dormir. Este dibujo es un documento de las relaciones de pareja, tanto de esa época como contemporáneas: las discusiones de pareja empiezan cuando se quiere saber qué contiene el imaginario de una persona, y peor aún, por qué es así. Teniendo en cuenta que Juan Acevedo menciona que *Pobre Diablo* no es únicamente un testimonio personal, sino que en varias ocasiones funciona como denuncia de lo que pasaba en lo colectivo” (2015: 86). Esto implica que el artista tiene el poder de transformar una experiencia personal en un espejo para el lector, logrando que este se identifique.

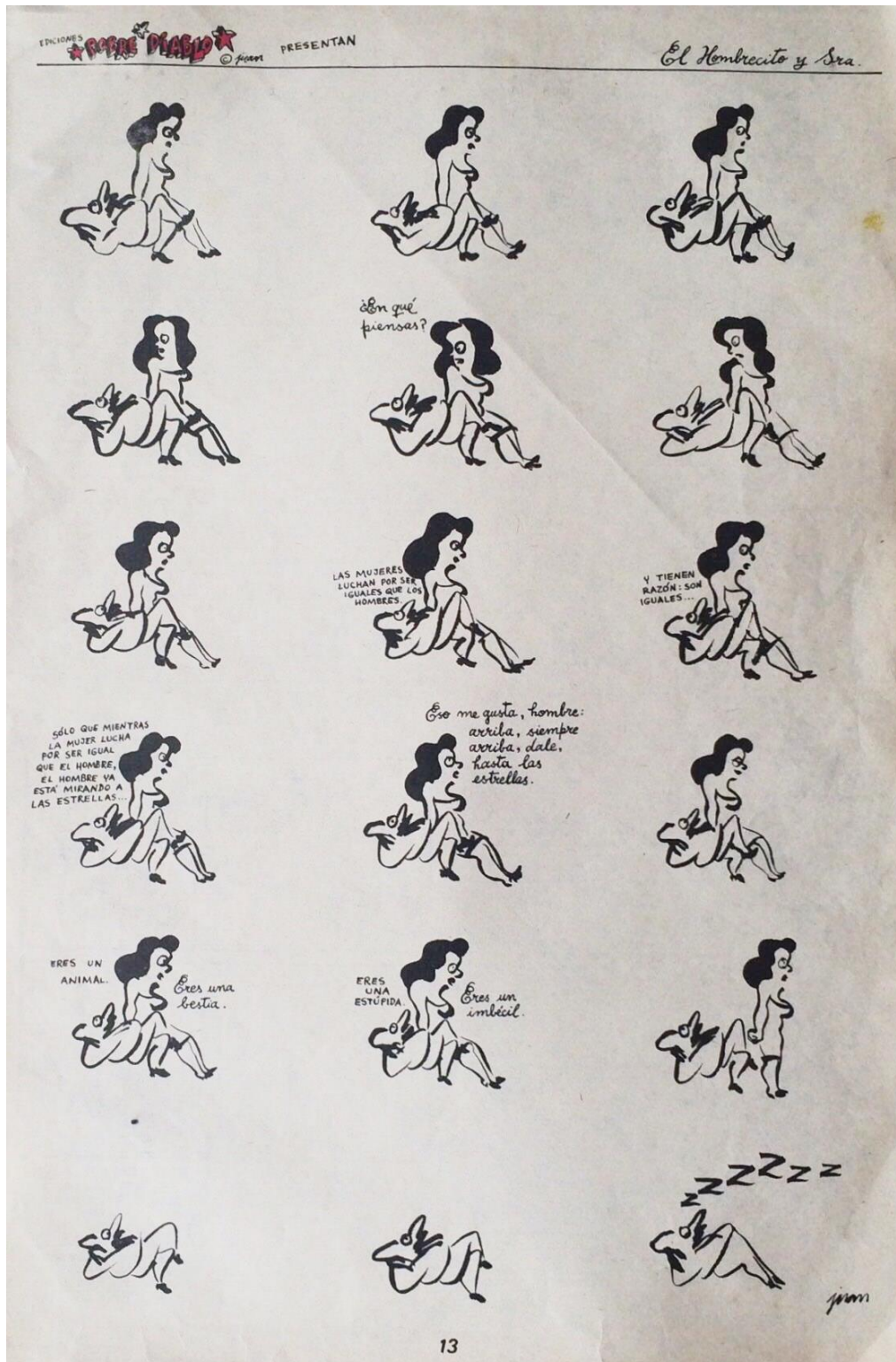


Fig. 38 – Juan Acevedo. *Pobre Diablo: El Hombrecito y la Señora.* (1981)¹²⁸

¹²⁸ Fuente: Monos y Monadas. 28 de mayo. Año 76 N° 187 p. 13.

Pese a que esta investigación tiene un enfoque principal en lo gráfico, resulta adecuado analizar el componente texto. En *Monos y Monadas* este no sólo es parte de la construcción de las imágenes, sino el corazón de la revista. Cada texto es una crítica a un aspecto de la sociedad peruana. Estos se estructuran a partir de una diagramación imitando a una revista o periódico estándar. Sin embargo, si el contenido conceptual de estos textos no fuese humorístico, el impacto crítico no sería el mismo. Por otro lado, el texto es el marco adecuado para las imágenes, ya que entre ambas motivan al lector a seguir revisando qué más hay.

Los nombres de las columnas del ejemplar son interesantes. En *Negro sobre blanco* se puede observar la imagen de un hombre afroamericano, sentado en una bacinica blanca¹²⁹. De nuevo surge la estrategia de crítica sutil, en este caso al racismo. Por otro lado, También hay secciones como *Calata* y *Avisos inclasificables*, que a partir de formatos de prensa ironizan la cosificación de la mujer y la infidelidad, respectivamente. En *Calata*, desde la gráfica del título se puede percibir el carácter humorístico de la sección. La tipografía se ha desarrollado con cuerpos de mujeres desnudas. La imagen muestra a una mujer que si bien no está semi desnuda, muestra sus glúteos sin usar algún tipo de ropa interior. Se presenta un nuevo tipo de mujer atrevida. El pie de página es estratégico, pues se burla del tema de la fama y hace un juego de palabras con el término *Calzone*. Hay una referencia hacia el programa televisivo *Comiendo con Cattone*. En la columna se cambió Cattone por *Calzone*, y se indicó que la chica prefirió irse a Chosica a comer sin *Calzone*. La sección ironiza sobre cómo se prefiere el exhibicionismo a la fama más “refinada”. Además, resulta irónico el colocar la foto de una revista extranjera e indicar que el personaje está en Chosica. El absurdo es la esencia de *Calata* y cada elemento de humor es estratégico:

¹²⁹ Véase anexo #8.

“Era un chiste, era una burla, porque *Caretas* tenía su última página, o la penúltima, con una mujer que muestra sus atributos físicos. Frente a eso, nosotros decidimos tener un espacio burlesco en el cual se empleaban chicas sacadas de revistas muy bien escogidas, muy lindas, más atrevidas que las de *Caretas* obviamente, y con un texto inteligente, era muy cachoso. Después sacamos el calato, sacamos un pata muy bacán...eran burlas pues” (Acevedo 2016).

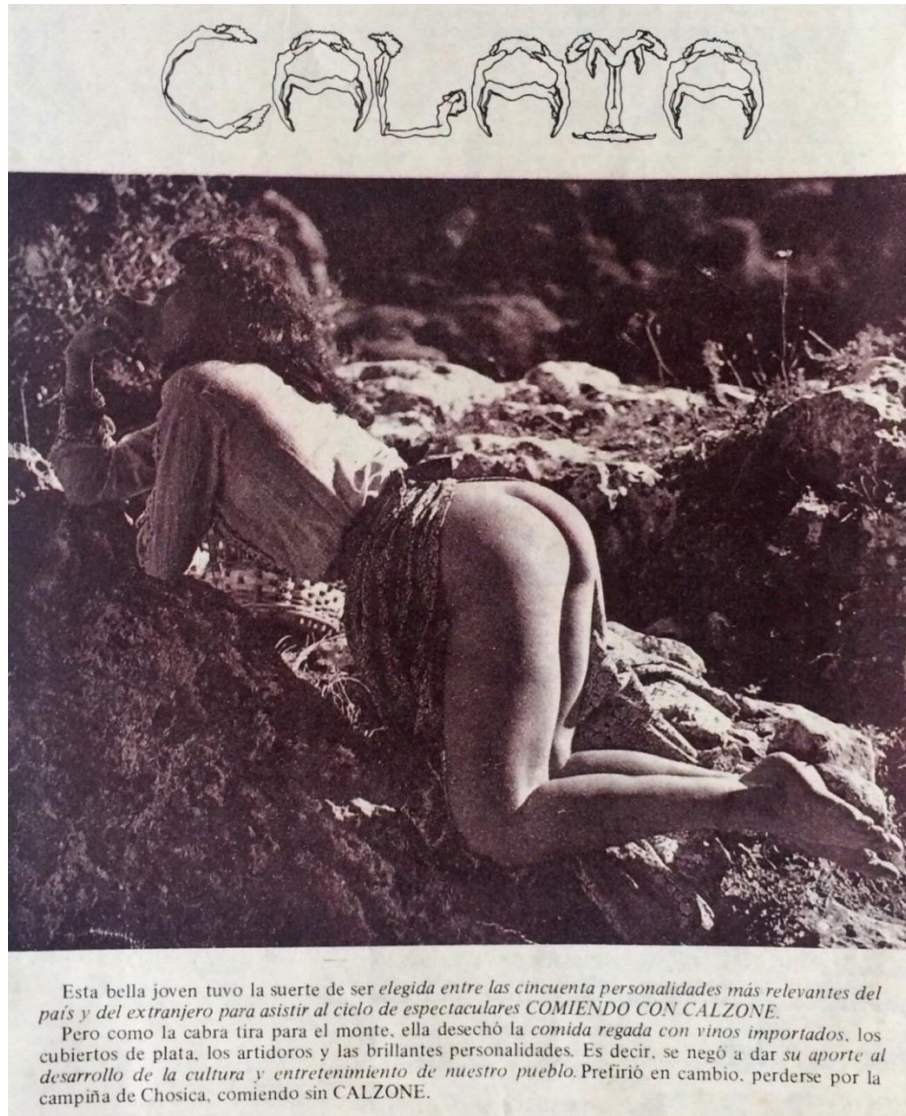


Fig. 39 – *Calata* (1981)¹³⁰

¹³⁰ Fuente: Monos y Monadas. 28 de mayo. Año 76 N° 187 p.11.

La gráfica está en dialogo constante con el texto en dos niveles. El primero se ve en algunas de las ilustraciones, que sin dialogo o leyenda no funcionarían. En el segundo nivel, las ilustraciones y el texto, de las columnas o artículos, al dialogar logran un producto exitoso en un sentido humorístico. Un ejemplo del primer nivel se puede ver en *Love Story*¹³¹. Respecto al segundo nivel, se puede apreciar el diálogo entre el dibujo y el contenido de la columna en la sección *China te cuenta que...* hecha por Rafo León. Se puede observar un dibujo lineal de una chica de perfil con nariz respingada, sentada en una terraza con vista al mar. Este retrato sumado a la escritura de Lorena Tudela Loveday (Rafo León)¹³² permiten al lector entrar en el imaginario de este personaje, e incluso imaginar su voz mientras lee. Resulta interesante el carácter reflexivo de esta columna en el marco de una revista, pues esta aborda cómo se debería realizar una revista y qué debería incluir¹³³. Sin embargo más potente resulta el abordaje de la frivolidad desde una pretensión de escribir sobre temas políticos de Lorena Tudela Loveday. Se puede ver el retrato de un personaje de la clase alta que dice no ser racista, pero tiene expresiones despectivas como "...se notan que son súper huachafas, o sea, de algún modo peruanas..." o "...todas las revistas peruanas son cholísimas". La paradoja del ser humano es representada de una forma que seduce al lector:

"Cuando estábamos en Vivaldi no sé cómo, ah, ya sé, ya me acordé. O sea Bettina dijo que había estado mirando unas revistas en el consultorio de su dentista y que todas eran peruanas y que tenían o sea, no sé, o sea, no es por nada, ¿ya?, pero yo estoy de acuerdo con ella aunque ni hablar que soy racista, ¿viste?, pero, no sé, o sea, siempre se notan que son súper huachafas, o sea, de algún modo, peruanas, o como dijo Bettina dirigiendo su agresión en una focalización desfasada, todas las revistas peruanas son cholísimas. Ay ¿y por qué no sacamos nosotros una? Pucha, cuando dije eso me di cuenta que mi análisis estaba

¹³¹ Véase Fig. 37 y el análisis realizado.

¹³² En el fragmento se puede observar el uso seguido de comas, el cual genera la sensación de frases cortas y sueltas, típicas de alguien que padece para ordenar sus ideas. Véase la columna completa en el anexo #10.

¹³³ "(...) La Bettina dijo que ella escribía una cosa sobre las relaciones entre el terrorismo y las frustraciones del organismo clitoral. Regio!".

funcionando regio porque ya podía, o sea, proponer cosas sin sentirme fálica ni castradora...” (Monos y Monadas 1981: 14)



Fig. 40 – Rafo León (Texto). *China te cuenta que...* (1981)¹³⁴

Otros temas que aborda *Monos y Monadas* son el cultural y el artístico. Estos se evidencian en la columna *La coima brava* por *Cambio Dólares*. Un fragmento de esta ironiza sobre la ignorancia en temas de corte artístico. Sin embargo, al ser *Monos y Monadas* una publicación con eje en la política, en esta columna está presente la crítica a la economía del gobierno en turno:

- “No me explico cuál ha sido la razón para que la Prefectura haya concedido permiso a la Galería de arte Trapecio. Se exhibe una exposición bien comunista que, haciendo alarde de extremismo la han titulado: “El rojo como espacio o contrapunto cromático”” (Monos y Monadas 1981: 7).
- Todos los resentidos sociales que dicen Belaúnde es un salado, están en la calle. Ahora somos un país de lecheros. Para cólera de los envidiosos, la leche acaba de alcanzar un mejor precio en el mercado” (Monos y Monadas 1981: 7).

¹³⁴ Fuente: Monos y Monadas. 28 de mayo. Año 76 N° 187 p.14.

En el caso anterior no hay ilustración que acompañe de forma explícita al texto, sin embargo esto conduce a una reflexión sobre el carácter general de la revista. Todos los textos pertenecientes a distintas columnas dialogan con las ilustraciones, viñetas e historietas de toda la revista. *Monos y Monadas* es una viñeta en sí misma. La revista considerada de humor subversivo por uno de sus miembros es un documento de la generación de los 80's e inicios de los 90's. Representó una postura crítica desde la burla hacia lo burgués y lo incoherente. Sin embargo, para lograr lo anterior creó sus propios métodos y estrategias. Pese a ser hecha por jóvenes, la consumían adultos e incluso escolares¹³⁵. Lo anterior es la evidencia de que *Monos y Monadas*, al igual que *Los Caprichos* de Goya propone al humor como un elemento atemporal. Los contextos culturales podrán ser distintos, pero en el momento en que alguien se ríe de las falencias del sistema o del otro, en el fondo presenta una risa que se sostiene en lo paradójico que es el ser humano. Por lo tanto, la risa está orientada a uno mismo como lector o espectador.

Carteles

Otro soporte relevante de humor es el cartel y Chéret es un personaje crucial en su desarrollo. Sus diseños no eran obras maestras de la publicidad, eran obras de arte. Él no interpretó murales del pasado creando lienzos de salón, sino encontró en la calle un nuevo lugar para su obra, aprovechando la remodelación de la ciudad¹³⁶, es decir, la aparición de bulevares anchos y cruces

¹³⁵ “[...] era una revista de humor subversivo, subversivo de los esquemas burgueses, los rompía. Entonces era una revista más leída por gente joven. No era una revista juvenil, no estaba pensada para el joven, sino para el lector inteligente. La podía comprar una persona mayor... pero en general tenía que ver con nosotros. Yo tenía 28 años cuando comienza *Monos y Monadas*... Éramos patas alrededor de 30, el humor era de nuestra generación, y los que nos compraban eran de nuestra generación y más jóvenes que nosotros. *Monos* se convirtió en una revista que se compraba a escondidas del papá [...] Era lo máximo, era una publicación inteligente, se burlaba de lo burgués, de lo estúpido, de los esquemas mentales del establishment” (Acevedo 2016).

¹³⁶ Se había renovado parte de París, algunos edificios de los días de la Revolución habían sido demolidos y se estaba construyendo una ciudad moderna (Barnicoat 2000: 7).

amplios (Barnicoat 2000: 7). El cartel representó la ruptura del posicionamiento de la obra de arte en el museo. Este es la materialización del desplazamiento de la obra de arte en el espacio público.

Debido al éxito material de esta exhibición, se ha afirmado que los carteles son una galería de arte en la calle. La idea limitada de desplegar pinturas para la realización del cartel, pasa a segundo plano por la apuesta de Chéret de aplicar técnicas de litografía orientadas a ilustrar libros (Barnicoat 2000: 7). Se podría afirmar que Chéret empodera al grabado, desde la técnica litográfica, a través del cartel. A partir de sus procesos y mecanismos, se logran propuestas visuales interesantes que no emulan estrategias propias de la pintura. Lo anterior no quita el aporte de esta última disciplina.

Chéret fue gran influencia para Toulouse Lautrec. El primero recibió la Cruz de la legión de Honor por haber creado “una nueva rama artística al trasladar el arte a productos gráficos comerciales e industriales”. El cartel es tomado en serio por el público y la crítica, llegando a convertirse en objeto de colección. Hay comerciantes especializados y surgen publicaciones sobre estos (Götz 1981: 38). Si bien Toulouse destacó por el posicionamiento del cartel en el espacio público, Chéret es quien desplaza el arte a la gráfica de masas, de modo que los carteles son percibidos como piezas artísticas. El cartel trasciende el hecho de ser una pieza comercial y se convierte en una pieza artística sin perder su llegada masiva. No obstante, su aporte a la historia del cartel se da al regresar de Inglaterra luego de siete años, donde sus carteles fueron realizados con maquinaria inglesa nueva. Esta permitía que los dibujos sean realizados directamente en la piedra litográfica, de modo que esta técnica recupere su carácter de medio directo que había tenido con Goya. En 1858 Cheret realizó su primera litografía a color *Orphee aux Enfers* con su propia prensa (Barnicoat 2000: 2-3).

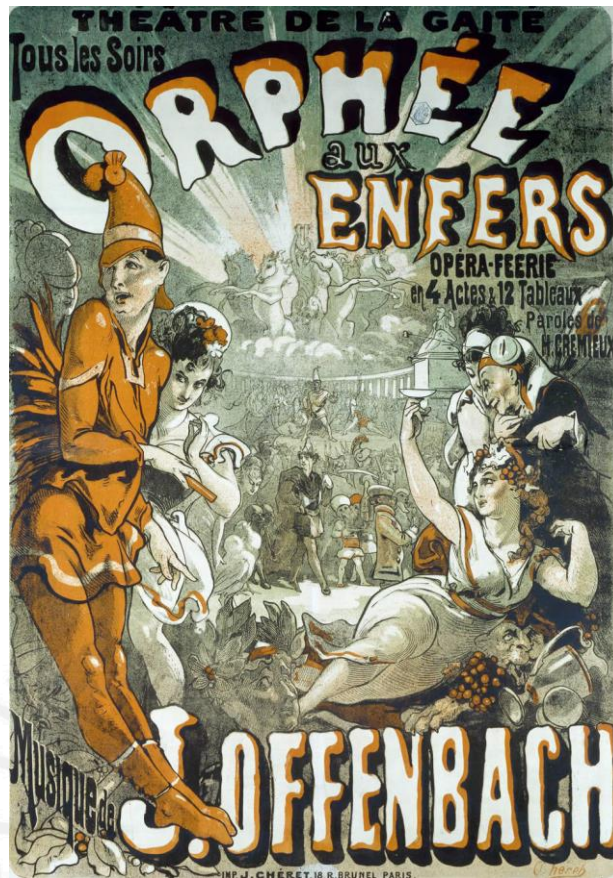


Fig. 41 – Jules Chéret. *Orphee aux Enfers*. (1858)¹³⁷

Pese a los aportes realizados por el cartel, a nivel de estética y de espacios de exhibición, su carácter artístico o de pertenencia a las Bellas Artes ha sido cuestionado. El artista Walter Crane lo asocia con la idea de gritar, propia del jadeo comercial, la cual es opuesta al artista¹³⁸. Sin embargo, esta connotación negativa del grito estaba a punto de cambiar: el establecimiento de los métodos expresionistas, sus formas emocionales y sus colores brillantes influyeron en el desarrollo de los carteles. Lo anterior se puede ver en la obra de Jan Lenica, influenciado por Munch (Barnicoat 2000: 135).

¹³⁷ Fuente: [<http://operetta-research-center.org/orphee-aux-enfers-opera-bouffon-2-acts/>] Consulta realizada el 10/05/2016.

¹³⁸ “Temo que haya algo esencialmente vulgar en la idea del cartel, a menos que se limite a simples anuncios de direcciones o se convierta en una especie de heráldica o de pintura de emblemas; el mismo hecho de gritar en algo, la misma asociación con el vulgar jadeo comercial son contrarios al artista y constituyen otros tantos pesos muertos” (Crane en Barnicoat 2000: 135).


 Fig. 42 - Edward Munch. *El grito*. (1893)¹³⁹

 Fig. 43 - Jan Lenica. *Cartel desarrollado por para Wozzeck*. (1964)¹⁴⁰

Si se observa el cartel de Jan Lenica se puede notar desde una descripción pre iconográfica que hay un rostro, una boca y un torso. En términos de color, predomina el rojo. El manejo de línea es envolvente. Desde un análisis iconográfico, se puede observar cierta tendencia psicodélica. No obstante, la suma de una boca abierta y un tipo de trazo envolvente plantea una ecuación donde se puede pensar como posible resultado en *El grito* de Munch. Al conocer mediante un texto que el artista se influenció por la obra *El grito*, se puede proponer desde el marco de la interpretación iconológica que el cartel de Jan Lenica para *Wozzeck* es un documento de la reivindicación del concepto *grito*, el cual Crane había

¹³⁹ Fuente: [<http://arte.laguia2000.com/pintura/el-grito-de-edvard-munch>] Consulta realizada el 16/05/2016.

¹⁴⁰ Fuente: [<http://www.sci-fi-o-rama.com/2009/04/24/jan-lenica-wozzeck/>] Consulta realizada el 16/05/2016.

menospreciado. Al notar que el color rojo es propio del expresionismo, la presencia algunos elementos estéticos e icónicos de Munch como la boca y la línea, se propone la apropiación de este carácter imponente de esta corriente.

Los carteles surgieron de las ilustraciones de libros y de la publicidad circense, la evidencia del componente cómico aparece en ambos soportes. Uno de los primeros ejemplos data de 1831 y es un anuncio del libro del Dr. Ludoff de Garbenfeld en contra del tabaco. La contraparte de este anuncio es otro de 1886. *Les Pipes Aristophane* presenta unas pipas con rasgos humanos, todas están en una orquesta. Estas imágenes fueron reproducidas en *Les affiches Illustrés* de Ernest Maindron (Barnicoat 2000: 205). Este recurso de contraataque se sostiene en el humor. Lo anterior se puede sostener en lo propuesto por Bergson¹⁴¹: fuera de lo humano, no hay nada cómico. En el momento en que un objeto resulta cómico es porque presenta actitudes o expresiones humanas. En el marco de un análisis iconográfico en *Les Pipes Aristophane*, las pipas al portar diversos instrumentos asumen posturas humanas al formar parte de una orquesta. Resulta interesante observar que las pipas que portan vestidos (elementos asociados a lo femenino) no tocan ningún instrumento, mientras que las que portan pantalón y blazer (prendas asociadas a lo masculino). Además, en la parte superior están los “hombres” y en la inferior las mujeres y algunos hombres. La interpretación iconológica se torna más sencilla al tener en cuenta que este cartel es una respuesta a uno realizado en contra del tabaco. La imagen muestra una fiesta con orquesta en vivo, y por lo tanto, al tabaco como catalizador de la diversión. Sin embargo, quienes dirigen la diversión desde la orquesta son hombres. Las mujeres se divierten de acuerdo a lo que ellos proponen.

¹⁴¹ Revisar planteamiento de Bergson en la sección 4.1.3 *La máscara del humor como elemento de oposición a la fragilidad en el grabado*.

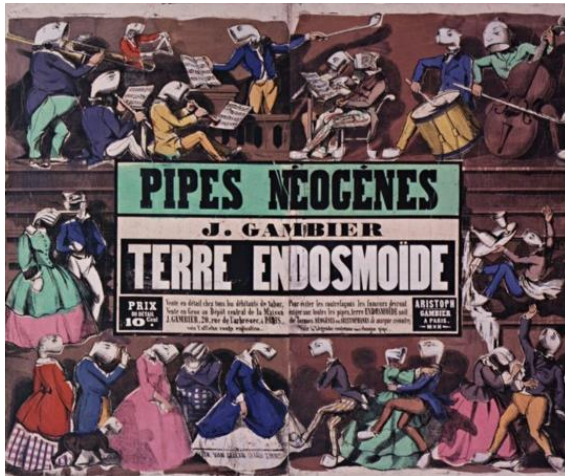


Fig. 44 - J. Gambier. *Les Pipes Aristophane* – (1866)¹⁴²

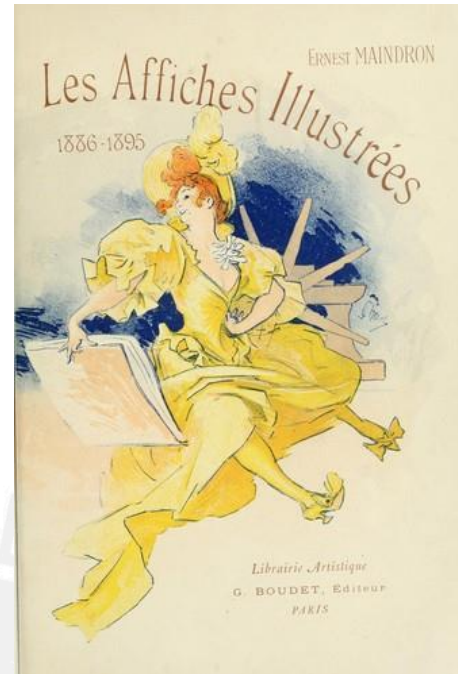


Fig. 45 - Ernest Maindron. *Les Affiches Illustrées*. (1866)¹⁴³

Durante los años veinte y treinta, la viñeta del cómic y los dibujos animados se convierten en nuevas fuentes de influencias para el humor gráfico, lo cual afecta el diseño de carteles. Algunos ejemplos son *Mago* de Mauzan, *Humanic* de Kosel Gibson. Charles Loupot y Cassandre emplearon también técnicas del cómic. Una aproximación de esta estética fue adoptada por algunos diseñadores ingleses, entre ellos Tom Eckersley y Abram Games (Barnicoat 2000: 208-214). En el caso de *Night and day -Brush the cobwebs away*, se puede observar un fondo azul en contraste con un rostro blanco con la boca extremadamente abierta. Esta presenta una telaraña sobre la que cuelga un cepillo de dientes blanco. Las frases del diseño son *Night & Day* y *Brush the cobwebs away*. Desde un análisis iconográfico se puede interpretar a la telaraña como suciedad, y como existe un

¹⁴² Fuente: [<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b9011695f.r>] Consulta realizada el 07/05/2016.

¹⁴³ Fuente: [<https://archive.org/stream/lesaffichesillus00main#page/n5/mode/2up>] Consulta realizada el 07/05/2016. Se puede observar la publicación completa.

deseo de querer removerla, e incluso este deseo llega a ser una orden. En cuanto a interpretación iconológica, es útil considerar el contexto de producción. En 1942 Games, que trabajaba para los *Royal Engineers*, fue nombrado el artista de posters oficial por la Oficina de Guerra. Durante los siguientes cuatro años produjo alrededor de un ciento de propagandas y posters de información pública. Este pertenece a una colección de cuarenta y cinco posters de la Segunda Guerra Mundial (National Army Museum). En este sentido, la producción de Games en defensa de Inglaterra, perteneciente a los Aliados de la Segunda Guerra Mundial, se hace evidente al plantear una imagen que apunta al concepto limpieza de forma imperativa, y resulta interesante que la suciedad se encuentre en la boca del personaje. La boca se asocia a la trasmisión de contenidos verbales e ideológicos, mientras la telaraña a la suciedad, lo pegajoso y lo que no deja ir. Este póster podría estar refiriendo a una búsqueda de un cambio de mentalidad.

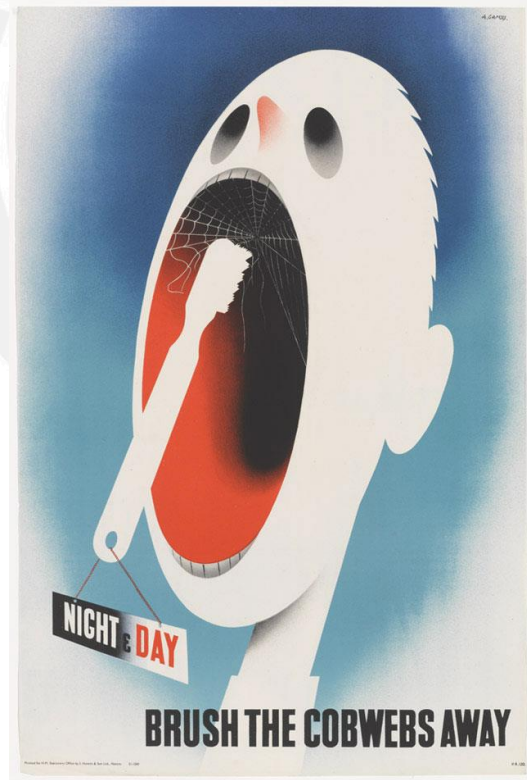


Fig. 46 - Abram Games. *Night and day -Brush the cobwebs away*. (1945)¹⁴⁴

¹⁴⁴ Litografía. Fuente: [<http://www.nam.ac.uk/online-collection/images/960/139000-139999/139587.jpg>] Consulta realizada el 16/05/2016.

Esta interpretación iconológica se puede reforzar al saber que Games estuvo entre las primeras personas en presenciar la brutalidad en los campos de concentración Nazi. Estas imágenes lo marcaron para siempre. Como diseñador gráfico, él era consciente sobre cómo los Nazis explotaban todas las formas de diseño para sus fines macabros. Esta revelación desarrolló en él un sentido de responsabilidad como diseñador, de modo que usó sus herramientas para presentar la verdad de acuerdo a su conciencia, sus creencias políticas y religiosas (Livingston y Livingston 1996: 19). El póster deja de ser meramente un trabajo por encargo y se torna en un soporte de opinión. Resulta complicado introducir el concepto humor en una situación bastante problemática como es una guerra. ¿Es realmente posible hacer humor sobre una situación donde hay muertos de por medio? La estética cómic de Abram Games probablemente haya querido reflejar la perspectiva de los Nazis respecto a los seres humanos que no corresponden con su concepto de valor. En esta representación, Games estaría presentando una visión del humor más confrontadora.

Habiendo revisado el caso de Games, la postura de Crane al abordar el cartel de forma negativa con base en su carácter de jadeo comercial quedaría anulada. Pensar en el cartel permite reflexionar sobre por qué lo comercial debería ser un rasgo negativo en la producción de un objeto artístico o no. Es pertinente considerar que no sólo se venden productos, sino también ideas. El cartel pese a ser un soporte enfocado, en principio, al aspecto comercial y publicitario de espectáculos escénicos o productos, fue un punto de partida para experimentaciones en el grabado. Las anteriores se darían a nivel técnico¹⁴⁵ y/o conceptual. Este último aspecto se daría a partir de reflexionar en cómo un soporte que fue creado para vender puede tener potencial para ser arte, e incluso ser arte en sí mismo, y no a nivel de arte retiniano como diría Duchamp. El nuevo objetivo sería que el cartel funcione como formato para una obra crítica que

¹⁴⁵ Se mencionó anteriormente el aporte de Chéret al trabajar con una maquinaria que permitía dibujar directamente en la piedra. Toulouse Lautrec también experimentó con litografía. Véase la sección 2.2.2 *Toulouse Lautrec*.

presenta una postura frente a problemáticas sociales. La compra de ideas se vuelve un proceso donde el espectador decide pensar como el artista o al menos coincidir con él en algunos puntos. Ludwig Rubines escribió sobre la necesidad de abandonar el parámetro de salón de arte y optar por desarrollar folletos cuyo contenido modelase los valores políticos en las masas. Se usaron xilografías de Durero y publicidad comercial como modelos para este nuevo arte (Simmons 1993: 47). Los medios de impresión mecánicos son un agente determinante en el número de ejemplares de este tipo de publicación. Ludwig Rubens menciona como un medio tradicional como la xilografía, se integra a un medio publicitario, lo que implica un discurso híbrido con un lenguaje comercial para captar a las masas.

3.1.2 El proceso de la distribución como acción en el grabado.

La distribución tiene tres ejes. El primero está en el tipo de contenido, el segundo está en su lugar físico en el marco de un espacio, y el tercero en la recepción del espectador. El tipo de contenido es un factor a considerar para el cálculo de tiraje que se desea realizar. En el caso del grabado, una de las formas que ha tomado para tener mayor circulación durante épocas de agitación social ha sido la de grabado político. Este ha sido distribuido a través de periódicos como lo hacía Daumier o de ediciones formalmente tradicionales, como Goya en *Los Caprichos*.

Respecto al segundo eje, es pertinente considerar qué se entiende por edición. Esta es un objeto espacialmente discontinuo; sin embargo, sus partes nunca estarán aisladas, son objetos independientes. Un objeto espacialmente discontinuo consiste en partes separadas por el espacio. Por lo tanto, una edición no es un set de objetos individuales o un sub producto, sino es una obra de arte donde cada impresión es una parte integral. Se trata de un tipo inusual de arte, que existe en un espacio de forma diferente a otras disciplinas artísticas (Van Laar 1980: 100-101). La distribución es un proceso fragmentado ya que invade el

espacio de manera sectorial. El acto de distribución a través de la edición, asume el carácter de obra de arte, sin embargo es necesario reflexionar sobre qué factores influyen en lo afirmado. Probablemente se trate del establecimiento de un parámetro donde resulte importante seguir el rastro a la vida social de la obra de arte. Si se retoma el concepto de performance desarrollado por Schechner, donde la repetición de una conducta implica un acto performativo, el acto de distribución tendría la posibilidad más no la obligación, de ser un acto artístico. Sin embargo, hay una problemática detrás de todo esto: ¿y si el que edita no es el artista? El artista sería el director de la performance y tuvo una intención respecto a la distribución de su obra. Si la distribución de la obra impresa tiene un discurso, se puede asumir como una acción en el grabado y no un simple acto de inercia.

La distribución es un proceso del grabado que está relacionado con la edición. Dependiendo del manejo del tiraje, surgen los siguientes tipos de distribución: nula, comercial y social. La nula consiste en guardar el tiraje en una carpeta; la comercial se genera a partir de la venta en galerías o sin intermediarios y la social está asociada al grabado político. Es pertinente asumir el concepto político desde una postura abierta. Se puede dar una combinación entre estas tipologías: nula y comercial (existe una intención de vender, pero no hay transacciones monetarias debido a que el tema no es de interés o nadie está enterado de la venta), social y comercial (se trata de piezas de grabado que están en una galería y/o feria, sin embargo este marco de exhibición no es impedimento para que presenten contenido social; también pueden ser piezas de carácter interactivo), entre otras opciones.

Para que la distribución sea una acción en el grabado, a través del humor, se puede tomar como referencia la estructuración del grabado político precisamente por tocar temas crudos y abordarlos desde una perspectiva humorística desde la reinterpretación. El arte, al funcionar como contenedor de uno o más conceptos desarrollados por el artista presenta intenciones políticas. Es

cuestión de leer las siguientes acepciones del término *político* en el diccionario de la RAE:

5. adj. Dicho de una persona: Que interviene en las cosas del gobierno y negocios del Estado.
7. f. Arte, doctrina u opinión referente al gobierno de los Estados.
8. f. Actividad de quienes rigen o aspiran a regir los asuntos públicos.

La acepción número cinco menciona a un ser que interviene en las cosas del gobierno o estado. Para el artista, el concepto intervenir se relaciona al hecho de expresarse y manifestarse frente a diversas situaciones sociales (provocadas en este caso por el estado), a través de la apropiación de un espacio público o privado mediante carteles, pancartas, revistas, etc. Si se revisa la acepción número siete, se puede notar que el término arte está mencionado de forma explícita y se relaciona con el gobierno, posiblemente como un conducto de opinión. Finalmente, está la acepción número ocho, relacionada a una acción. Si se ve en términos artísticos, puede ser una *performance* que hace uso del cuerpo de forma evidente o una producción artística, resultado del trabajo conceptual y corporal del artista. Sin embargo, esta acción está vinculada con quienes rigen, o desean hacerlo, en los asuntos públicos. El arte político buscaría o propondría un cambio como resultado de una manifestación a través de diversos medios.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede entender por qué todo arte presenta intenciones políticas. Sin embargo, de manera más explícita está el arte socialmente consciente, cuyo enfoque está en las problemáticas sociales y en contra de la corrupción. Este tipo de arte nace a inicios del S XIX con Goya, a través del medio pictórico y gráfico. Se puede observar el poder de lo gráfico en el grabado ya que tenía a su favor la multiplicidad, los bajos costos de producción, y las posibilidades formales en el desarrollo de la imagen. Todo esto se sumaba a una inserción inmediata en un contexto de distribución. Los grabados políticos siempre han tenido una conexión especial con el espectador (Caplow 2009:13). El poder de la distribución tiene implicancias políticas, de modo que el arte y la política se mezclan, de modo que las fronteras desaparecen. El grabado político

tuvo un rol más crucial a comienzos del siglo XX. Las impresiones se vuelven medios de comunicación política durante la convulsión de la Primera Guerra Mundial, las revoluciones y las luchas de clase. En Alemania, Käthe Kollwitz, Otto Dix y George Grosz hicieron uso de sus grabados para atacar la injusticia, pobreza y guerra (Caplow 2009:14). La actividad política y la difusión de pensamiento fue el eje artístico catalizado por la Primera Guerra Mundial. A través del grabado político se da la relación entre la distribución social y la gráfica de manera evidente.

Otto Dix desarrolla una serie de cincuenta grabados a partir de sus experiencias en la guerra, el poder sentir los bombardeos y el hecho de estar rodeado de cadáveres. Sus imágenes revelan la monstruosidad de la guerra, la crueldad del Estado que ama la patria y menosprecia al individuo. Los bocetos de estas planchas fueron realizados en las trincheras del lado alemán, mientras dirigía un escuadrón (Lésper 2010). Otto Dix se involucra con la temática de la guerra en un aspecto emocional y físico. Él es juez y parte en la guerra. Desde una descripción pre iconográfica se puede observar a un soldado llevándose un bocado a la boca, un esqueleto atrás suyo y planos no del todo figurativos, algunos parecen ser montañas mientras otros remiten a texturas visuales acuosas. Desde un análisis iconográfico resulta importante el trabajo de luz, pues el soldado presenta tonalidades más oscuras mientras el esqueleto está más iluminado. Este contraste se ve acentuado por la acción de comer del soldado, que marca una distancia y al mismo tiempo una expresión de indiferencia o un deseo de no ver lo que ocurre. Desde una interpretación iconológica, considerando que Otto Dix vivió la guerra, se puede percibir en las texturas una aproximación a la sensorialidad del espacio, las partículas pequeñas, grandes, el cielo despejado, generan una atmósfera de caos pese a que la composición de los elementos es ortogonal. El gesto de indiferencia del personaje dando la espalda a lo que ocurre es probablemente la imagen que Dix quería mostrar a quienes no podían o, mejor dicho, querían ver lo que acontecía. El humor se asoma en esta imagen desde el

componente del absurdo: “todo se puede desmoronar en el entorno, pero tengo hambre”. Lo anterior no quita el carácter dantesco de la escena.



Fig. 47 - Otto Dix. *Mealtime in the Trenches*. (1924)¹⁴⁶

Los grabados de Otto Dix transmiten la monstruosidad de la guerra y un sentimiento de temor, ya que el autor representó algo que había vivido y no que había presenciado por algún medio o le había sido contado. Entre el debate de lo objetivo y lo subjetivo, este artista no quería relacionarse con sus afectos pero al mismo tiempo quería emitir un juicio para mostrar lo que acontecía en la Primera Guerra Mundial, de modo que el espectador tome una postura frente a esta (Lésper 2010). Él hizo de su propio miedo una impresión, en sentido figurado y literal. El debate entre lo subjetivo y lo objetivo se refleja en el momento de tensión en que el personaje principal decide dar la espalda a lo que ocurre. Se da una analogía respecto al hecho de ignorar emociones para “no contaminar” el relato, y por otro lado presentarlas atrás en una forma que no resulta del todo explícita.

¹⁴⁶ Intaglio. Fuente: [<http://www.sinembargo.mx/25-07-2012/308979>] Consulta realizada el 04/01/2016.

El grabado político se estructura en la imagen (que a su vez se puede dividir en gráfica y texto) y en su distribución. La siguiente imagen pertenece a una serie de cincuenta grabados llamados *Guerra* y es de Otto Dix. *Visit to Madame*, el grabado número seis de la serie, aborda el tema de los soldados yendo en búsqueda de compañía sexual en épocas de guerra. Se trata de un hecho anecdótico que forma parte de la vida de un personaje que vive un suceso social de gran impacto. Se hace uso del absurdo para cuestionar cuál es rol de este tipo de personajes en un contexto de guerra y se usa el recurso del humor para mostrar un lado más humano y básico.



Fig. 48 - Otto Dix. Visit to Madame. (1924)¹⁴⁷

En un contexto contemporáneo, para Dylan Miner, la función social es parte del grabado: “Desde la forma impresa, yo conecto con la historia del arte desde

¹⁴⁷ Fuente: [<http://www.ottodix.org/catalog-prints/page/4/>] Consulta realizada el 04/03/2016.

una postura anti-colonial y anti capitalista. La tradición hemisférica del grabado es fuerte: desde el Taller de Gráfica Popular en México a la maravillosa colección de grabados cubanos, al trabajo de Emory Douglas y Malaruias Montoya, dos ejemplos norteamericanos recientes [...]” (2009: 130). El grabado presenta un discurso activista y una carga anti sistema. Para Miner, el factor *poder de la debilidad* en el grabado radica en su marginalidad, pues el grabado existe fuera del *art stablishment*, y su marginalización motiva el deseo de trabajar con ese medio (2009: 130). La marginalidad pierde su connotación negativa para convertirse en el eje conceptual de un tipo de distribución.

De forma específica, en Cuba desde mediados de los sesentas y durante los tempranos ochentas, sus artistas gráficos produjeron unas series de posters con poder artístico e impacto social. La industria del cine había tenido una influencia en esto. Para la época en que la Unión Soviética había colapsado Cuba se habían producido alrededor de doce mil posters. Entre los temas figuraban la salud ocupacional, la cosecha, el azúcar, la guerra en Vietnam, el reciclaje de vidrio y festivales de música folk. Cuba es un país pequeño donde los carteles fueron un medio viable para llegar a una gran audiencia. Algunos terminaron en centros comunitarios, colegios residencias privadas (Cushing 2003: 7). Este discurso se puede ver a través del desarrollo de diversas organizaciones.

La OSPAAL¹⁴⁸ era una organización no gubernamental reconocida por las Naciones Unidas con base en La Habana. Fue una vez el recurso primario de posters de solidaridad producidos en cuba y que involucraba activistas alrededor del mundo. Entre 1966 y 1990 se publicó *Tricontinental* en cuadro idiomas (inglés, español, francés y árabe) y hubo varias ediciones donde se incluía un poster. El acto de quebrar la forma convencional de la pureza del poster al doblarlo para mandarlo por correo, era clave para la forma más efectiva de distribución a nivel

¹⁴⁸ Organization in Solidarity with the People of Africa, Asia and Latin America.

global. Entre las temáticas abordadas estuvo la guerra Británica contra Argentina en Las Malvinas, el bombardeo de Hiroshima y posters del Che Guevara (Cushing 2003: 10-11). La distribución se torna en una acción al buscar una llegada masiva de problemáticas locales a partir del desplazamiento de espacios de exhibición. El poster deja las paredes y entra en un formato de revista. Las facilidades del offset son aprovechadas estratégicamente y su elección como técnica corresponde a un discurso de comunicar un mensaje a gran escala.

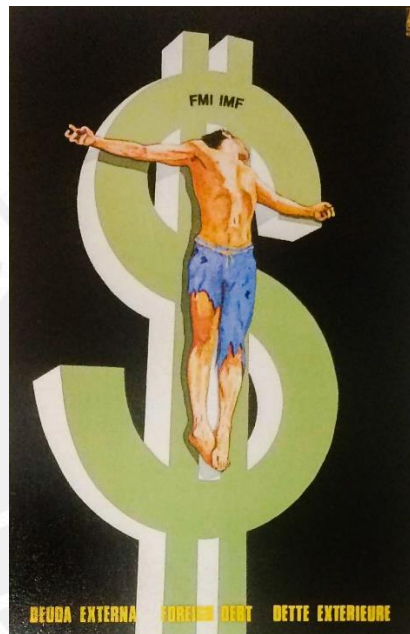


Fig. 49 – Rafael Enríquez. *Deuda externa/ IMF*. (1983)¹⁴⁹

La imagen anterior corresponde a un poster de OSPAAL. Desde un análisis iconográfico se puede notar un hombre con pose de crucificado, solo que en lugar de estar apoyado en una cruz, lo hace sobre un símbolo de dólar. Al notar la inscripción de deuda externa, se pueden asociar el dólar y la crucifixión como una metáfora de la condena que implica el mantener una deuda externa. Además en el marco de una interpretación iconológica, considerando que OSPAAL era una organización solidaria con apoyo de Naciones Unidas, se puede asumir al poster como un soporte ideológico y de apoyo hacia miembros de una comunidad.

¹⁴⁹ Offset. Fuente: CUSHING, Lincoln. *Revolución!: Cuban poster art*. P. 67.

Por otro lado, además de la distribución como acción solidaria, también se manifiesta como acción poética. En la obra de Félix González Torres las imágenes tocaban temas de debate público como racismo, discriminación sexual, la epidemia del Sida y la legislación gubernamental. Sin embargo, las pilas en sí tenían un simbolismo fuerte para el artista. El artista realizó estas pilas de imágenes en offset cuando su amante estaba enfermo de sida. González-Torres decía que el sentido de dejar ir, de hacer una forma monolítica en favor de una forma frágil, inestable, que iba desapareciendo era un ensayo de sus miedos respecto a la desaparición de su amante en frente suyo (Saunders 2006: 112). Este ensayo poético trasciende incluso el discurso vehemente de la democratización del arte. Se trata de la distribución de una imagen como forma performativa de prepararse para lo peor. La distribución se vuelve un estado liminal, de desprendimiento y llega a ser un rito de pasaje. La distribución como acción en el grabado es parte inherente de su discurso.

3.2 El grabado como soporte eficiente para el humor: Caso Goya (proto después de la caricatura)

Se entiende el soporte del grabado a partir los siguientes atributos: el acabado formal y la reproductibilidad. Las técnicas del grabado permiten resignificar la imagen de manera infinita, de modo que un mismo discurso de humor puede tomar diversas formas a partir de un cambio en el soporte de impresión, color, disposición en el espacio. Lo anterior permite que sea interpretado de diversas formas. Gracias al atributo de la reproductibilidad el grabado sostiene la imagen más de una vez, a diferencia de otras artes, y ahí radica su potencial particular.

Goya anuncia sus estampas por primera vez en el Diario de Madrid en 1799. Las define como Colección de estampas, de asuntos caprichosos, inventadas y grabadas al agua fuerte. Explica que desea manifestar la censura de

los errores y vicios humanos, que siempre se habían abordado desde lo escrito o verbal. Para esto, escogió lo que consideraba más apto para suministrar materia para el ridículo (Helman 1986: 47). Goya aborda asuntos inventados por la fantasía, por el capricho, y siente la necesidad de exponer lo que ocurre en la mente humana.

Se ha asociado la estética de *Los Caprichos* y su tipo de distribución con la caricatura inglesa. Entre los caricaturistas ingleses figura William Hogarth, quien mantiene una estructura similar a la de Goya¹⁵⁰. La técnica usada por Hogarth de criticar ambos lados de la historia fue reinterpretada por Goya de manera perturbadora. En la plancha #29 *Esto sí que es leer*, tanto el hombre sentado que está siendo acicalado, como el hombre de cámara que le pone su zapato están siendo caricaturizados. El primero tiene el labio hendido y una barbilla casi inexistente, rasgos que indicarían su naturaleza animal. El otro personaje presenta una nariz enorme y una sonrisa gigante. Él se ríe del hombre sentado, que actúa como si estuviese leyendo a pesar de tener los ojos tapados (Wolf 1991: 41).



Fig. 50 – Francisco de Goya. *Esto sí que es leer*. (1797-1799)¹⁵¹

¹⁵⁰ Hogarth también produjo series. Entre estas destaca *A Rake's Progress*. Se puede ver un análisis de esta en el sub epígrafe 3.1.1 *Revistas, cómic y carteles como soporte de gráfica de humor*.

¹⁵¹ Aguafuerte, aguainta y punta seca. Fuente: [<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/esto-si-que-es-leer/5834294c-a074-4e3d-aa19-02412bbcd259>] Consulta realizada el 21/12/2016.

Desde una descripción pre iconográfica se puede observar como el personaje acicalado está iluminado, a diferencia de quienes lo arreglan, que están en un segundo plano y a oscuras. Desde un análisis iconográfico, es útil considerar la paradoja que podría representar el acto de leer con los ojos cerrados delante de personas que lo pueden ver. Este aspecto se llega a entender con mayor profundidad en la interpretación iconológica. Para realizarla, es útil considerar algunos datos sobre la obra. Esta es una sátira de un personaje de la nobleza que solo leía para aparentar delante de sus criados. Sin embargo, él dedicaba mayor tiempo a quehaceres frívolos relacionados con la moda. La imagen paradójica de alguien leyendo con los ojos cerrados implica un sentir de superioridad, al creer que nadie se dará cuenta de la mentira. Sin embargo, la sonrisa del criado a oscuras revela que sí es capaz de notar lo que ocurre y que opta por actuar de forma más astuta al burlarse sin que nadie se dé cuenta, salvo el espectador. Esto implica cómo no resulta conveniente subestimar al otro, ya que este otro se va a burlar de quien cree saberlo todo. El personaje que creyó que tenía su apariencia intelectual bajo control, más bien se la entregó a sus criados, y ahora ellos ríen a costa de ella. El control de las apariencias es transferible.

Contexto social de Los Caprichos

Mientras Goya estuvo vivo hubo crítica a su obra. La clase social no era impedimento para ser objeto de burla Para Gonzales Azaola. *Los Caprichos* son considerados un tratado satírico de ochenta vicios y preocupaciones que acongojaban a la sociedad. Al identificar el tema de esta serie como una problemática cotidiana, se cuestiona este carácter ficticio que Goya quería darle a la obra cuando menciona que él revela en sus imágenes aspectos de la vida que han estado encerrados en el imaginario de las personas (Harris 1964: 42). Esta propuesta implica una percepción por parte del espectador más realista, lo que en el fondo estaría ayudando a la intención crítica de Goya. Durante el desarrollo de *Los Caprichos* no se percibe una evolución en el pensamiento del artista, sino una diversidad de pensamiento. Esta corresponde a la intención motivadora de la

obra, a un impulso en forma de texto, a una circunstancia, reminiscencia o estado anímico (Helman 1986: 57).

El *Diario de Madrid* era soporte de diversos anuncios sobre la venta de estampas en la época que Goya desarrollaba *Los Caprichos*. El escenario muestra que había mercado para este tipo de obra. Se podían adquirir estampas sueltas o en series, y podían funcionar como decoración en salas y gabinetes. (Helman 1986: 41). El mercado artístico se percibe amigable con la variedad de posibilidades económicas. Lo anterior podría ser una garantía de la llegada de las estampas a gente que no necesariamente posea un gran poder adquisitivo.

Se anunció la venta de *Los Caprichos* en este diario, y se llegaron a vender veintisiete series en dos días. Tras la exoneración de don Francisco de Saavedra, un amigo de Goya, de la Secretaría de Estado, el artista pierde la protección que este le daba y la circulación de su obra se vuelve riesgosa (Helman 1986: 50). Goya decide dar las planchas y unas impresiones al rey del gobierno anterior para evitar que sean destruidas. Se puede observar cómo la circulación de la obra se ve afectada por las variaciones en el poder político. Esta sensación de temor tenía base: la denuncia y persecución por parte de la Inquisición. Lo anterior influye en limitar la distribución años después, donde en una carta a su amigo Joaquín Ferrer¹⁵² se niega a publicar una nueva edición de *Los Caprichos*. Él indicaba que había entregado las planchas al rey, y que a pesar de haber protegido su obra, lo habían acusado “a la Santa” (Helman 1986: 54). La censura sumada a la atmósfera de temor estaba limitando la distribución de la obra. La relación que alguien podía establecer con líderes políticos, determinaba la exposición que las piezas artísticas podían tener.

¹⁵² La carta data del 20 de diciembre de 1825 (Helman 1986: 54).

El sentido de los títulos en Los Caprichos

Un componente importante en los grabados de la serie *Los Caprichos* son las frases. Están íntimamente vinculadas con el proceso creativo de la serie. Rara vez los letreros señalan explícitamente el motivo, a diferencia de otras estampas costumbristas. La función de la frase cambia según el sentido de cada *Capricho*, a veces funciona como un juego visual de palabras. Sin embargo, la mayoría de veces una frase viva y expresiva torna en ambigua la lectura de la imagen adrede (Helman 1986: 45). Los letreros, que al mismo tiempo funcionan como título de obra, no buscan explicar la obra. Por el contrario, sugieren al espectador, de modo que surja la posibilidad de que esta información sea procesada a partir de un eje humorístico. El hecho de no recurrir a lo explícito o explicativo en el uso de los letreros cambia el sentido ontológico de lo que vendría a ser un título de obra. Teniendo en cuenta que solamente en un caso la frase se fusiona con la imagen (Capricho # 43 *El sueño de la razón produce monstruos*), se podría especular que el título no presenta una función netamente gráfica, tampoco explicativa. El título presenta una función exploratoria.

En lo cotidiano, una situación que es ambigua presenta una gama de posibilidades de interpretación, y cada individuo crea la suya. La elección se podría basar en lo que se considera *lo correcto*, en el placer personal, o tal vez en un enfoque colectivo. Este mismo principio se aplica con *Los Caprichos*: el espectador lee esta frase y de acuerdo a factores internos - personalidad, estado anímico, de salud, entre otros - y externos - cómo transcurrió su día, la situación política, etc. - va a encontrar un significado al observar la imagen. El título propone una exploración personal a través de la obra de manera indirecta. Este sugiere la ruta del humor para abordar la imagen a partir de la ambigüedad y el desconcierto desde la humillación, el absurdo y la válvula de escape como vía de aceptación de vicios personales a través de observar los vicios colectivos.

Si es que los letreros de la serie *Los Caprichos* cumplen una función exploratoria, entonces los grabados como totalidad también la tienen al proponer

una ruptura en los parámetros sociales de su época. Esto se logró al abordar temas que serían vigentes en otras épocas ya que siempre va a existir un grupo dentro de la sociedad que todavía no acepta las debilidades personales y colectivas (Helman 1986: 53). Esta exploración conduce a la relación del individuo con la dualidad de realidad y ficción, donde la realidad implicaría lo que es, y la ficción lo que *debería ser*. Esta puede darse a nivel personal o de observación hacia otro. Al darse una oposición con eje en la no aceptación, se genera un parámetro universal que permite ver al hombre como un ser dual. En este marco, la única forma de conciliación se genera a través del humor a partir de la confrontación, sea de manera comprensiva o áspera.

Estrategia de Los Caprichos

Los grabados de Goya fueron considerados como una rareza en su época. Sin embargo, este calificativo presenta una potencialidad para el humor, ya que al tratarse de una imagen inclasificable puede burlar los pensamientos condicionados del espectador y establecer una crítica social. La obra de Goya juega con el público. Se aprovechó que algunos creían que era el reflejo de la personalidad particular del artista, cuando en realidad el autor tuvo la intención de exponer las fragilidades sociales en las escenas realizadas. De este modo, el espectador se acercaría con menos miedo a la obra, ya que cómo esta abordaba al *otro* y no al *yo*, no le iba a afectar en forma negativa o acusadora. Goya logra unas bajas en las defensas del espectador para que este sea más receptivo a la imagen.

La relación artista - espectador es abordada de manera divergente. En un texto de Harris se muestra la percepción de Gonzales Azaola y la de Goya a partir del caso de la plancha cincuenta y nueve. El primero alude a la brujería, a los obreros del diablo que no son conscientes de lo que les espera. Por otro lado, Goya se enfoca a un individuo, sin ninguna connotación de brujería, que no piensa en lo que le va a venir, no es consciente del peligro. Sin embargo, Goya siempre puso las leyendas debajo de la imagen con la intención de generar ambigüedad.

De este modo logra, como diría Gonzales Azaola, que cada quien tenga su propia interpretación. Si comparamos ambas posturas se puede entender que las dos se enfocan en la no conciencia del peligro y que se distinguen al tener o carecer elementos de brujería (Harris 1964: 42). Esta coincidencia entre ambas propuestas es la prueba contundente de que la intención esencial del artista tiene el potencial de ser percibida por diferentes públicos.

Y aun no se van, desde una descripción pre iconográfica, presenta a un personaje extremadamente delgado y desnudo en primer plano, soportando el peso de una loza de cemento. Se puede observar a una señora encogida observando la escena, a un hombre prácticamente aplastado por la loza y a unos personajes que observan desde más lejos la escena. La composición es sencilla y presenta más peso en la parte inferior. El manejo de luz con foco en el personaje que sostiene la loza versus la oscuridad de la loza, generan un contraste que permite que el espectador se concentre en cómo el personaje está intentando sostener la loza angustiadamente, con dolor y sufrimiento.



Fig. 51 – Francisco de Goya. *Y aun no se van*¹⁵³

¹⁵³ Aguafuerte, escoplo y aguatinta. Fuente: [<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/y-aun-no-se-van/e77fc8ec-d34d-4e5a-8918-d34224f97216>] Consulta realizada el 21/12/2016.

En el marco del análisis iconográfico se pueden asociar los cuerpos famélicos y los rostros demacrados con la decadencia. De forma metafórica, se puede notar cómo la decadencia estaría intentando impedir que algo la aplaste. Para desarrollar la interpretación iconológica es necesario considerar que la estampa pertenece al grupo temático *Fortuna y Muerte* y que expresa el conflicto entre la Ilustración y la reacción de disconformidad que generó en algunos. Lo anterior consumió parte considerable de la energía de España en el S XVIII. La loza simbolizaría el peso de la historia y el progreso del hombre. Esta tiene la intención de sepultar la ignorancia, la superstición y la difusión de ideas irracionales (Museo del Prado 2016).

Con los datos anteriores se puede inferir que *Y aun no se van* es una pieza que evidencia la insistencia, terquedad e irracionalidad de parte de la raza humana. El absurdo del cuerpo famélico y sin fuerzas intentando detener la caída de algo tan pesado que representa el progreso, sería el equivalente a los intentos fallidos de la ignorancia y la decadencia. Esto se puede ver en la dirección de caída del bloque y en el encorvamiento del personaje. La imagen muestra el momento exacto de la tensión y la resistencia. Sin embargo, el espectador ya sabe que ese bloque va a caer inevitablemente. Considerando lo mencionado respecto a los títulos en párrafos anteriores, *Y aun no se van* podría proponer cuestionarse qué es lo que no se va, si es la decadencia, la irracionalidad, la insistencia. También puede ser el hartazgo del estancamiento. Sin embargo, en el marco de esta incertidumbre queda la certeza de que lo que *aún no se va* es el humor que el espectador puede percibir en diferentes formas.

Goya retó desde el grabado los parámetros artísticos y sociales y confronta al espectador con sus bajos instintos a partir de la serie *Los Caprichos*. Él ridiculizó las debilidades de una sociedad a través de imágenes sutiles y poderosas en concepto y técnica (Wolf 1991: 1). Usó el recurso del humor, desde un enfoque más aristotélico a través del ridículo, que se podría considerar una vertiente de la humillación. Además, a veces presenta rasgos kantianos, en el sentido que las imágenes plantean situaciones absurdas, como el caso de la

plancha #59. No usa un humor explícito, por el contrario, prefiere sugerir. Él muestra lo frágil que puede ser el poder a través de evidenciar lo débil del ser humano.

3.3 El desplazamiento del grabado y su relación con la distribución social del humor

La práctica actual del grabado ha cambiado. Para Martínez Moro los artistas reconocen que el arte gráfico seriable posee rasgos idiomáticos y estéticos propios. A lo anterior, se agrega la transversalidad con otras técnicas y disciplinas, lo cual lo hace adaptable a procesos contemporáneos de hibridez (Mínguez 2013: 91). El desplazamiento del grabado es una corriente conceptual y práctica que aborda el desarrollo de la obra gráfica de manera interdisciplinaria y con una gama amplia de recursos. Incluso, vale la pena repensar la etiqueta de *obra gráfica*.

El 25 de octubre de 1991 en el Congreso de Venecia, se incorporan al grabado de forma aprobatoria la fotocopia, el reporte fotográfico, el grabado fotoquímico, la película lith y la manipulación de imágenes en la computadora o estampa digital. Estos nuevos medios compartían con el grabado tradicional la estructura conceptual de la paradoja de lo único y lo múltiple. Una obra digital puede ser múltiple, se reproduce una serie y compartiría el mismo sistema de numeración (Mínguez 2013: 91). El *mix media* entra en el terreno del grabado, y no se refiere únicamente a combinar litografía y serigrafía, sino a generar híbridos entre el grabado y otras disciplinas artísticas, por ejemplo, pintura, fotografía, instalación, etc.

El MAT como antecedente al desplazamiento del grabado

Los nuevos medios en grabado están vinculados a nuevas estrategias conceptuales en esta disciplina. La creación del MAT es un acontecimiento

interesante en torno a temas de distribución y desplazamiento del grabado, debido a que cuestiona las características tradicionales del grabado como esenciales. Su fundador había propuesto tres condiciones. La primera era que no se debía depender de la *caligrafía personal*, debido a que se trataba de reproducir un original ausente. Otra era que no se debían usar métodos tradicionales de reproducción: impresión, toma de moldes o tapicería. La última era que se debía incluir una variable o elemento cinético, lo que implicaba que la existencia de múltiples copias no se limite a la repetición de una idea estática, sino que permita una abundancia de trabajos que provengan de un solo diseño (Tallman 1996: 69).

La fundación del MAT implica el surgimiento de otro discurso en torno a la reproducción, y por lo tanto, al desplazamiento del grabado. Se podría hablar de *reproducción dinámica*. Lo anterior implica un proceso donde una matriz es reproducida, estando expuesta a diversas variables que afectan su estética y generan otras lecturas. Sin embargo, en estos potenciales cambios, el grabado no pierde su esencia y sigue portando el contenido conceptual ideado por el artista. Si se revisan las condiciones del fundador, una proponía que no era necesaria la participación técnica *del artista*. Esto implicaría que el foco estaba en la matriz, y que ésta no dependía de la presencia del artista para su reproducción, se podía producir arte sin requerir alguna intervención que venga *de mano del artista*.

Por otro lado, se menciona que no se deben usar métodos de reproducción tradicional (impresión, toma de moldes, etc.). Hay una urgencia de darle a la reproducción un carácter innovador. Además, se menciona que se debe incluir una variable o elemento cinético. Esto implica una ruptura con lo tridimensional estático en la reproductibilidad, lo cual ya es relevante en sí. Para que exista una ruptura con lo anterior, tuvo que haber previamente una ruptura con lo bidimensional como parámetro en la realización del grabado. El arte es propuesto

como un elemento que requiere una mirada activa por parte del espectador¹⁵⁴. La reproducción deja de generar imágenes bidimensionales y trasciende los espacios donde puede ser visualizada.

Pese a que al inicio hubo un riesgo de fracaso financiero en el MAT, el concepto esencial del arte como algo disponible, que evita las pretensiones y manipulaciones del mercado de arte y que responde a su espectador, gozó de gran popularidad especialmente en Europa (Tallman 1996: 69). Este contexto muestra una necesidad de democratización del arte, lo que conduce a reflexionar sobre su distribución social. El vínculo entre la distribución social y el concepto de desplazamiento de grabado se genera a partir de la inserción de nuevos medios artísticos y teóricos en la práctica gráfica. El desarrollo del MAT es un hecho que sostiene esta afirmación, ya que es la prueba práctica de la reinención del concepto de reproducción. La distribución social tiene eje en la multiplicidad que caracteriza tanto al grabado tradicional como al de nuevos medios.

Del fotomontaje al grabado digital: una ruta del desplazamiento del grabado

Aplicando lo anterior al trabajo artístico de esta tesis, resulta adecuado considerar al fotomontaje como el *nuevo medio* insertado en la estrategia artística de producción de las series *Sácame a pasear... O seaaa, Hasta la vista baby*¹⁵⁵ y *Sueños de glamour*¹⁵⁶. El fotomontaje permite la reproducción de un mismo escenario, con el cambio en el gesto facial de los personajes. Esto implica la yuxtaposición de diferentes matrices digitales, que serían los gestos, sobre una matriz base. El fotomontaje es una forma de producción y reproducción en simultáneo.

¹⁵⁴ Un ejemplo podría ser que se el espectador se desplace para interactuar con la obra.

¹⁵⁵ Véase Fig. 59

¹⁵⁶ Véase Fig. 92



Fig. 52 – Debrah Montoro. *Sácame a pasear... O seaaa*. (2015)¹⁵⁷

“El fotomontaje es un nuevo tipo de arte de agitación”, dijo Gustav Klutssis. Esto conectaba al fotomontaje con la política revolucionaria y el progreso tecnológico e industrial. El fotomontaje al ser un método reciente en las artes a inicios del siglo XX, está relacionado con la cultura industrial, las formas de los medios culturales de comunicación masivos. Nace de una necesidad, pues se requería una técnica que esté a la altura de la industria socialista (Ades 2002: 63). El fotomontaje dejó de ser simplemente una técnica y se convirtió en un discurso de lo masivo. Presentó un trasfondo social desde la época del dadaísmo, y permitió que la técnica en sí ya se pueda relacionar con la distribución social de la imagen en dos niveles. El primero es el literal, es decir, la impresión física de las imágenes o su distribución a través de plataformas en internet. La segunda radica en cómo el artista altera cada parte del fotomontaje, generando así un nuevo sentido a cada pieza que lo conforma, tanto de forma independiente como en conjunto.

Del grabado digital a la distribución social: la siguiente ruta del desplazamiento del grabado

La distribución social es parte de la esencia del grabado que permite la generación de nuevos paradigmas, uno de ellos, el desplazamiento del grabado.

¹⁵⁷ Estampa digital. Inyección de tinta.

Bajo este nuevo concepto, el grabado se sirve de diversas disciplinas, usándolas como medios para fines artísticos, y en consecuencia, sociales. Este vínculo entre fotomontaje y grabado tradicional necesita darse en un marco operativo, este sería el de grabado digital. Las nuevas tecnologías no se limitan a la realización de estampas digitales. Además, desde un archivo digital, permiten desarrollar medios más amplios de producción, lo cual influye en el alcance de los procesos creativos de productos. Lo anterior se logra mediante la superposición, yuxtaposición y el diálogo con otros medios de estampación sobre papel. A lo anterior se añade la función de estas tecnologías para crear soportes intermedios¹⁵⁸ (Martínez Moro 2008: 148). El desplazamiento del grabado rompe con la categoría vicaria que menciona Martínez Moro. Esto implica que el grabado ya no imita otras disciplinas, sino que sirve de ellas. En el momento en que surgen estrategias desde las nuevas tecnologías para desarrollar otro tipo de soportes, el grabado digital está encaminado a reafirmarse como una evidencia del desplazamiento del grabado.

El traslado de la esencia del grabado hacia la producción de imágenes desde lo digital no tiene como finalidad exclusiva la producción de una estampa digital. También genera nuevas metodologías de trabajo en el desarrollo de imágenes vinculadas a las necesidades y demandas propias del grabado. Una de las áreas abarcada por estos métodos es la distribución. La primera estancia del desplazamiento implica al soporte de una obra pudiéndose desplazar de lo físico a lo virtual: un grabado físico al ser fotografiado o escaneado cambia de soporte. El acto de la no impresión de matrices digitales también permite que la obra mantenga el soporte virtual. La segunda estancia se da cuando la obra se desplaza del circuito artístico físico hacia un circuito virtual, el cual es bastante amplio. Si bien el artista puede usar plataformas especializadas en arte para difundir su obra, los internautas pueden descargar la imagen y compartirla a través de otro tipo de webs.

¹⁵⁸ Estos serían “[...] para la transferencia de imagen a soportes finales, la creación de máscaras como reserva para el grabado indirecto, o la adaptación de maquinarias para el trabajo directo sobre la plancha (Martínez Moro 2008: 148).

El párrafo anterior evidencia que el desplazamiento del grabado no se limita a la producción de imágenes bidimensionales o tridimensionales, sino que además adapta procesos propios de otras disciplinas al grabado. Lo anterior estaría indicando que la estampa digital no es una mera imitación estética de la estampa tradicional, sino que maneja un proceso y discurso propio ¹⁵⁹. Una obra desarrollada en litografía para ser mixta requiere dos procesos de impresión, mientras la digital requiere solo uno. La visualización es otra variación del proceso, no se sabe lo que hay en la plancha, piedra o madera hasta que se imprime. En cambio, en el grabado digital, el monitor nos da una pista bastante contundente de lo que ocurrirá tras el proceso de impresión ¹⁶⁰. Cada yuxtaposición es visible inmediatamente. Considerando a la tecnología como factor influyente en el desarrollo de los procesos artísticos, la estampa digital se abre campo en el grabado como una evidencia del proceso en sí como obra. Además, invita a la reflexión sobre otros procesos propios del grabado, entre ellos, la distribución.

En este sentido, las estrategias del grabado digital enfocadas al desarrollo de nuevos soportes, permiten que todo tipo de obra realizada en grabado pueda ser monitoreada hasta cierto punto en su distribución. La relación del grabado digital con la distribución social radica en los factores inmediatez, visibilidad y control. Respecto a lo inmediato, ya no se necesita separar una sala para exponer, ahora se trata de publicar una imagen en la web. Así se exponga en el *Moma*, el anuncio que conduce al espectador a ir a la muestra se publicó en la web y contiene una imagen. En relación a la visibilidad, el acceso a los grabados es más abierto, no se depende de un horario de atención propio de los espacios de exhibición. Es cuestión de sentarse frente a un monitor o coger el *Smartphone*, escoger qué ver y cuánto tiempo dedicarle a esta actividad. La visibilidad ha aumentado, y seguirá esa tendencia. Basta con buscar en *Google*, *Pinterest*, *Facebook*, entre otras plataformas, para tener acceso a diferentes formas

¹⁵⁹ Es útil recordar a Mc Luhan y su frase “el medio es el mensaje”.

¹⁶⁰ Sin embargo, hay que considerar que la estética de un objeto material siempre es distinta a la de una imagen vista en una pantalla.

artísticas. El control es el aspecto más interesante. El productor decide qué día publicar la imagen, si restringe el acceso. Además, puede ver quiénes comentan su obra en redes sociales. Lo último resulta interesante, ya que hay poder para moderar qué comentario queda visible y cuál se borra. A través de estadísticas, se puede tener acceso a la edad y el género de los espectadores, y otro tipo de información dependiendo del servidor. Todo lo anterior se logra gracias a un enfoque en el soporte desde el grabado digital. No obstante la imagen descargada puede ser publicada por otra persona que asume su autoría, o puede ser usada como materia prima para otra obra artística. En este sentido, el desplazamiento del grabado es un fenómeno complejo, donde la imagen se mueve en distintos circuitos y estos recorridos están determinados tanto por el artista como por el espectador.

Las fronteras en el desplazamiento del grabado

El concepto frontera se vuelve clave al momento de debatir sobre la construcción y distribución de la imagen. Para Mc Luhan el descubrimiento de fronteras y territorios en el artista, se da en el marco de su adaptación al nuevo ambiente sensorial creado por nuevas tecnologías. Lo electrónico y la automatización vuelven obligatorio adaptarse al extenso ambiente global como si fuese la ciudad natal. El artista muestra alegría en las primicias de la percepción a costa de la innovación. Es el único que no se intimida en este desafío. Más bien, se regocija en la invención de nuevas identidades, corporativas y privadas. Estas conllevan anarquía y desesperación, tanto para organizaciones políticas y educacionales, como para la vida doméstica (2001: 11-12). La frontera representa ese espacio que algunos temen explorar. Sin embargo, es clave al momento de proponer identidades, y precisamente el desplazamiento del grabado es una nueva cara para esta disciplina. En la medida que el artista se mueve entre las fronteras del grabado a nivel técnico, tecnológico, estético y conceptual, hay posibilidades de desplazamiento.

Para Martínez Moro, trabajar en la frontera ofrece la libertad para asimilar y acomodar la totalidad del mundo a nuestros intereses creativos. Entonces, la misión del artista será pervertir el propio orden informático y sus aparatos electrónicos. Lo anterior ocurrió con el nacimiento del *copy art* y las primeras experiencias electrográficas, en las que la consigna dominante fue descontextualizar e incluso destripar la maquinaria (Martínez Moro 2008: 146-147). Términos como pervertir, descontextualizar y destripar, pierden la carga negativa, y se deconstruyen. ¿Cómo se pervierte el orden? Cuestionándolo. ¿Cómo se descontextualiza la maquinaria? Haciendo que no sirva para producir objetos en serie porque sí, sino piezas con sentido y contenido. Logrando que la maquinaria no produzca objetos de carácter exclusivamente utilitarios, sino que cumplan funciones más sensoriales. ¿Cómo se destripa la maquinaria? Resignificándola. Precisamente en el acto de cuestionar, en la búsqueda de un nuevo sentido al grabado allí radica la necesidad y existencia del desplazamiento.

En un marco tecnológico, el artista asume una postura exploratoria. Lo anterior justifica un necesario desarrollo de investigación experimental con nuevos medios y cómo estos se adaptan a sus objetivos, sea como producto final o como herramienta intermedia (Martínez Moro 2008: 147). El desplazamiento del grabado es una corriente conceptual que no limita al grabado como una disciplina que sirve para realizar productos artísticos finales. Además, se enfoca en otras etapas del desarrollo de la obra. La investigación permite desplazar el sentido de la producción artística a partir de la exploración de métodos de reproducción en otras técnicas, reflexiones sobre los procesos indirectos, estrategias de distribución, apropiación de las nuevas tecnologías o presentar una postura de rechazo. En este marco dinámico, la distribución social empieza desde la relación que tiene el artista con su entorno, dejando afectarse para producir. Tras el proceso de producción, la obra debe recorrer un circuito. El artista puede tener planeado un recorrido, sin embargo no necesariamente se va a cumplir en su totalidad. La distribución social permite que el grabado al operar bajo *el Desplazamiento del Grabado*, asuma diferentes aspectos de otras ramas y los reinterprete con la finalidad de experimentar distintos espacios de circulación.

3.4 La yuxtaposición en la expresión corporal como resultado del desplazamiento del grabado

En esta investigación la yuxtaposición corporal se trabajó a través de la estampa digital en las piezas *Hasta la vista baby*, *Sácame a pasear... O seaaa* y *Sueños de Glamour*¹⁶¹. En el epígrafe anterior se han observado dos rutas del desplazamiento del grabado: del fotomontaje al grabado digital y del grabado digital a la distribución social. Para desarrollar esta sección será necesario partir de la primera ruta. En esta se propuso que el fotomontaje se convierte en grabado digital en la medida que se apropia de la reproducción como discurso. El fotomontaje permite la reproducción de espacios, de modo que el elemento gestual del personaje pueda cambiar sin alguna alteración en el entorno. Por lo tanto la yuxtaposición también asume la categoría de grabado digital.

Para entender la yuxtaposición en la expresión corporal y su vínculo con el desplazamiento del grabado, es importante estudiar los elementos que la conforman: el gesto y la escena. Además es pertinente entender la relación que se da entre fotografía y el grabado. La fotografía de arte había sido aislada del *mainstream* del arte, mucho más que el grabado. La invasión de la fotografía en el arte durante los ochentas era análoga a la del grabado durante los sesentas. Lo anterior se debe a que los artistas nuevamente querían llamar la atención sobre las asociaciones comerciales que habían sido minimizadas por los especialistas. Muchos de los que usaron la fotografía dirigían de forma clara el cuarto oscuro, respaldándose en técnicos para desarrollar e imprimir su trabajo de acuerdo a sus especificaciones (Tallman 1996: 201). Sin embargo en la actualidad, el desarrollo de softwares como *Photoshop* o *apps* para celular, permiten la producción de imágenes de forma más accesible. Si se quisiese revelar una foto, la impresora lo hace. No obstante, hay artistas que mezclan métodos fotográficos análogos con técnicas tradicionales de grabado, una de las alianzas más comunes se da con el Intaglio o la litografía.

¹⁶¹ Véase Figs. 61, 52 y 92 respectivamente.

Fotomontaje y collage: el previo a la yuxtaposición entre fotografía y grabado

En términos históricos, durante el Dadaísmo se puede apreciar la yuxtaposición en los fotomontajes. Esta cumplía una función estética para los surrealistas. Además de esta, la yuxtaposición sirve para reforzar la naturaleza original. En los collage de Ernst se da un equilibrio entre lo cómico y lo maravilloso, eje temático de los fotomontajes del dadaísmo y surrealismo. Se requiere la transformación de la materialidad, la alteración del objeto natural fotografiado a partir de la yuxtaposición que genera una desorientación que conduce a lo maravilloso para los surrealistas. El efecto cómico radica en la resistencia del objeto intervenido respecto a modificar su naturaleza original (Ades 2002: 116). Para entender el mecanismo base de yuxtaposición en esta tesis resulta útil la obra Max Ernst y Hannah Höch. En *Self Portrait* de Max Ernst se puede observar a la yuxtaposición como un factor que genera una dualidad. Desde una descripción pre iconográfica se puede observar a un hombre vestido de terno, sosteniendo el torso de una mujer con una mano desproporcionada a su cuerpo. Además, el rostro del cuerpo femenino corresponde a un cráneo cubierto por músculos. Con respecto a la expresión corporal, esta se genera en el rostro del hombre, la mano rígida que abraza y la mujer estática.

Desde un análisis iconográfico se genera un contraste entre una persona real y una imagen pegada. Sin embargo, ambos elementos funcionan juntos, debido a que hay una mano que simula que el personaje está abrazando a una mujer. Esta es una dualidad entre lo externo (cuerpo vestido) e interno (anatomía de una cabeza). La interpretación iconológica se enfoca en lo incongruente y, en consecuencia, cómico. Esta imagen presenta la relación entre la expresión de solemnidad versus el gesto del abrazo con una mano que está desproporcionada en relación al resto del cuerpo y que abraza a una mujer dislocada. La solemnidad abrazando la incongruencia presentaría sentido en un contexto dadaísta, donde se cuestionaban los parámetros del arte y el absurdo era la regla.

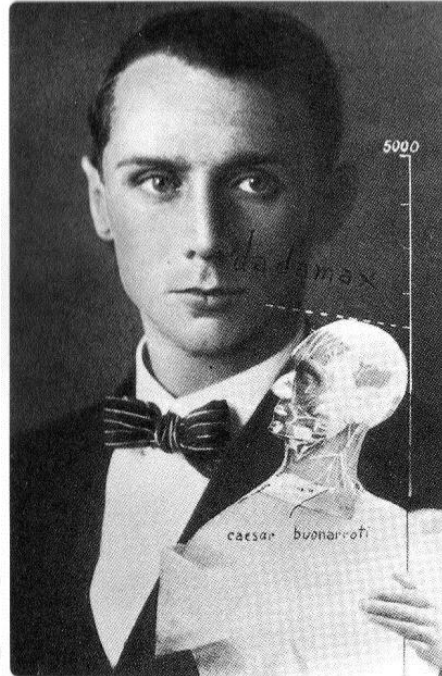


Fig. 53 - Max Ernst. *Self Portrait*. (1920)¹⁶²

Hannah Höch también juega con la expresión corporal a partir de la yuxtaposición en sus imágenes. En *Russian Dancer*, pese a que el cuerpo del fotomontaje mantiene la postura elegante de una bailarina de ballet y el rostro muestra seriedad e incluso solemnidad, lo humorístico surge en la desproporción entre cabeza - cuerpo y la oposición femenino - masculino. El mecanismo base se podría resumir en la relación de oposición como generador de incongruencia. De manera más específica, los sujetos de oposición están enfocados en el tipo de elementos, lo que contribuye a la creación de capas de información que al estar yuxtapuestas generan nuevos lenguajes. Trasladando estos procesos al grabado, la yuxtaposición se puede dar bajo un mismo relieve – en el caso del grabado digital todo queda a un mismo relieve - o bajo más de un relieve, a través del desarrollo de un grabado en técnicas tradicionales, que puede estar conformado por la yuxtaposición de dos o más matrices. El fotomontaje o collage es el

¹⁶² Fotomontaje, gouache, tinta. Fuente: [<http://gvshp.org/blog/2016/04/12/happy-belated-birthday-max-ernst/>] Consulta realizada 21/05/2016.

antecedente a la yuxtaposición entre el grabado y la fotografía, pues permite la experimentación en cuanto a contrastes gestuales y el simulacro del ejercicio de la superposición de diversas capas. La yuxtaposición entre la fotografía y el grabado se llega a materializar en el grabado digital.

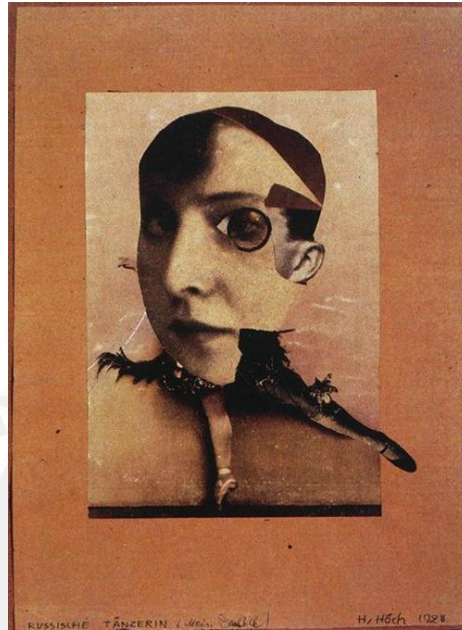


Fig. 54 - Hannah Höch. *Russian Dancer/ My Double*. (1928)¹⁶³

Lo indirecto y el desplazamiento del gesto como yuxtaposición

Para entender el gesto en el grabado es crucial entenderlo primero de manera más general, es decir, asimilar como el gesto y las poses influyen al hacer una pieza artística. A partir de *Face Farces* de Arnulf Rainer se puede ver cómo el proceso de hacer gestos forma parte de una búsqueda personal de todas las facetas emocionales que presenta un individuo orientada hacia el desarrollo de un proceso artístico. Para el artista, “Estas poses anti-yoga tragi-cómicas, payasadas amaneradas y gestos cansados sin gracia, chic o elegantes no invitan a una

¹⁶³ Fuente:

[https://historiesdrawingsprints.com/courses/art-since-1900/hannah-hoch/hoch_russiandancer_1928/]
 Consulta realizada 04/04/2016.

expresión físicamente armoniosa, sino a una búsqueda de lo ilimitado y de los personas improbables que están ocultas en todos nosotros” (Rainer 2007: 67). El trabajo de Arnulf Rainer podría tener una relación con el grabado al tratarse de un proceso indirecto, donde él hace gestos a la cámara sin saber qué resultado exactamente va a obtener. Sin embargo, este no es el único vínculo, pues al revisar los procesos de Rainer se puede ver el rol crucial del soporte en la imagen.

El artista solía dibujar rostros deformes, muecas feas, perfiles torcidos de personas que nunca había visto. Durante momentos de dibujo intensivo estas caricaturas se reflejaban su rostro y decidió materializar estos retratos a partir de la fotografía, usándose a sí mismo. Trabajó en cabinas de fotografía, y luego lo hizo con un fotógrafo. Sin embargo él sentía que algunos detalles como los pliegues y pecas de los rostros dibujados se perdían en las fotografías. Entonces, Arnulf decide volver a trabajar las fotos de sus *Face Farces*¹⁶⁴, dibujando sobre ellas. Esto permitió descubrir lo inesperado: todas estas personas, que eran las de los dibujos y que se habían escondido dentro del artista, emergieron. De ese modo él fusionó los significados de expresión performativos y visuales en una sola forma de arte (Rainer 2007: 67). Este ejemplo no califica como un grabado, sin embargo es acertado observar el mecanismo de construcción las *Face Farces*, ya que el rol del soporte es crucial en la construcción de las imágenes de Rainer y las de esta tesis.

¹⁶⁴ Traducción: Caras tontas.

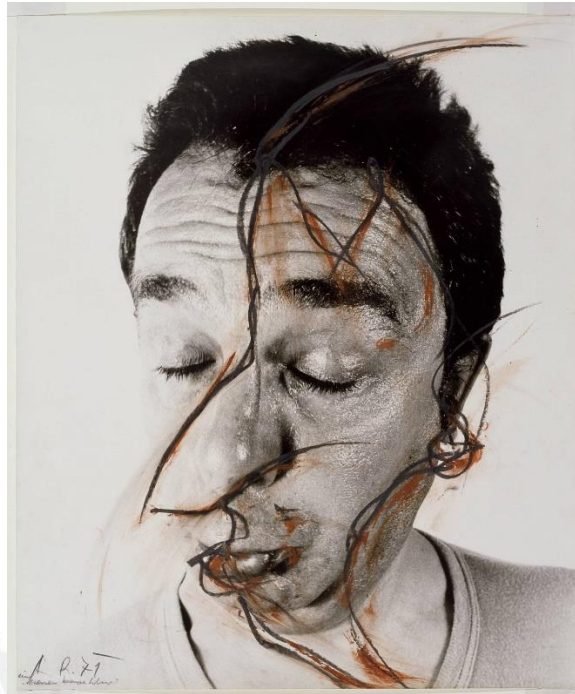


Fig. 55 – Arnulf Rainer. *A nose adjustment (Face Farce)*. (1971)¹⁶⁵

El punto de partida son dibujos. Estos dibujos deciden reinterpretarse desde el uso del propio rostro, pues el artista desarrolla sus personajes y es la persona adecuada para encarnarlos. Arnulf Rainer desplaza el soporte del gesto, ya no es papel, ahora es su propio rostro. Sin embargo, lo anterior debe dejar una huella permanente, entonces el soporte del gesto se traslada a la fotografía impresa. La yuxtaposición entra a tallar en el momento en que el artista decide que las fotografías no transmiten lo suficiente respecto a los detalles de los rostros y reconoce necesaria la fusión de dos medios: el performativo y el plástico. Al ver *A nose adjustment (Face Farce)*, se puede percibir la interdependencia entre trazo y fotografía, pues la nariz de esta se ve exagerada por el trazo y genera una atmósfera humorística.

Las fotografías fueron intervenidas con un gesto a mano alzada. Este gesto es producto de la expresión corporal, pues sin el movimiento de la mano no

¹⁶⁵ Óleo pastel en fotografía sobre papel. Fuente: [<http://www.tate.org.uk/art/artworks/rainer-a-nose-adjustment-face-farce-t03391>] Consulta realizada el 10/05/2016.

existiría algún tipo de trazo. El movimiento se desplaza a un soporte bidimensional para dejar evidencia de su existencia. Del mismo modo, en las series *Hasta la vista baby*, *Sácame a pasear... O seaaa* y *Sueños de Glamour*, el gesto facial se traslada de la memoria de la cámara a la imagen digital por medio de un software. Bajo esta lógica, la yuxtaposición en la expresión corporal, sea de una representación de un ser vivo o inerte, es el resultado del desplazamiento del soporte respecto al gesto. En el caso de esta tesis, un gesto humano se superpone al cuerpo inerte de una muñeca.

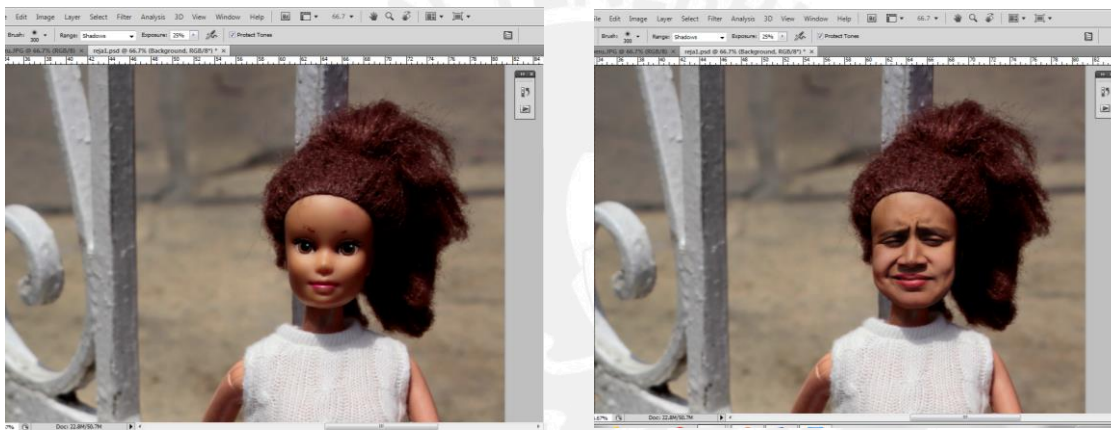


Fig. 56 – Debrah Montoro. Proceso de fotomontaje. (2014)

De forma más específica, el proyecto artístico de esta tesis tiene una relación con este tipo de procesos relacionados al gesto. Se posa de acuerdo a la expresión y la posición de la muñeca. Lo anterior está vinculado a la emoción que se desea transmitir. La búsqueda del gesto es parte de lograr una imagen, no se sabe que rostro va a salir. La imagen se define en el fotomontaje al yuxtaponer el rostro humano en la muñeca. Este rostro presenta el mismo ángulo e iluminación que el de la muñeca. Bajo esta lógica, se considera a la yuxtaposición en la expresión corporal como una forma de desplazamiento del grabado a través de la estampa digital por medio del fotomontaje.

CAPITULO 4: LA ESTÉTICA HÍBRIDA DEL GRABADO COMO NEXO ENTRE LAS RELACIONES ENTRE EL HUMOR Y LA FRAGILIDAD

La hibridez es un concepto clave para abordar las relaciones entre humor y fragilidad en el marco de las artes visuales. Esta se da en dos niveles: formal y conceptual. El primer nivel está relacionado a los procesos técnicos involucrados en el desarrollo de la obra artística. El segundo nivel, implica la relación entre conceptos de carácter opuesto, que en este caso serían el humor y la fragilidad. Respecto al primer nivel, se puede afirmar que las obras híbridas se dividen en tres categorías generales a partir de las relaciones entre sus procesos de ejecución. Si hay adición, es yuxtaposición; si hay mezcla, es síntesis y si hay alteración (que implica cambios durante el proceso) es transformación (Levinson 1984: 8). De forma más específica, el carácter híbrido vinculado a una obra realizada en grabado se determina a partir de la relación estética y conceptual entre dos o más técnicas de impresión, o entre una técnica de impresión y otros tipos de procesos no ligados al grabado. A lo anterior, se suma la hibridez del segundo nivel: el trabajo conceptual desde las relaciones de oposición y complemento entre dos conceptos percibidos como opuestos (humor y fragilidad). La hibridación en una obra de arte se da por capas y etapas.

El híbrido formado a partir de la yuxtaposición es el resultado de la suma de imágenes generadas a partir dos o más procesos artísticos, que al coexistir generan un producto “más grande”. Sin embargo, estas imágenes funcionan e impactan de manera independiente también. Cada elemento de esta unión no pierde su esencia (Levinson 1984: 8). En esta tesis no se llegó a explorar este tipo de híbrido. Al realizar los fotomontajes, pude percibir que ni las escenas de las muñecas o mis retratos de forma independiente presentaban el mismo nivel de fuerza que al estar superpuestos. Lo anterior me llevó a reflexionar sobre si realmente es posible aplicar la yuxtaposición como forma híbrida en la producción de obra artística realizada en grabado: si se consideró trabajar desde un inicio con

dos imágenes o más, es porque se esperaba construir algo más elaborado a partir de estos elementos.

Otro tipo de híbrido se da a partir de la síntesis. Este presenta imágenes desarrolladas a partir de dos o más técnicas artísticas, que funcionan en conjunto y que en cierta medida pierden su independencia estética. Cuando un elemento se junta con otro, no se da simplemente una suma, sino surge una relación entre ambos, ya que se alteran entre sí. Por ejemplo, si se fusionan imagen A y B, no se puede reconocer de forma específica a B o A (Levinson 1984: 9). En el proyecto artístico de esta tesis, este tipo de híbrido se trabajó en la serie de ensamblajes realizados en serigrafía y litografía. Las piezas fueron *No nos pongamos etiquetas* (Fig. 57), *Me siento sucia* (Fig. 63) y *No te hagas bolas* (Fig. 58). En *No nos pongamos etiquetas* la síntesis surge como alternativa de solución. En un principio la imagen había sido planificada para ser monocromática. Sin embargo, al realizar el cambio de tinta las gamas tonales se perdieron y la imagen necesitaba mayores contrastes a nivel de luz y oscuridad, de modo que sea entendible por el espectador.

Surge la idea de trabajar matrices a color en serigrafía. Estas representarían el pantalón, el cabello, y otros elementos de la escena. Al aplicar estas nuevas imágenes sobre la impresión en litografía, se percibe que funcionan en conjunto. No obstante, al observar las imágenes por separado se nota que la imagen en escala de grises presenta la apariencia de una fotocopia irresuelta y que los trazos a color en serigrafía lucen como garabatos. La síntesis no fue planificada, a diferencia de *No te hagas bolas*, donde desde un inicio se había programado trabajar las pelotas, la piscina y algunos acentos de los personajes en serigrafía. Lo anterior lleva a plantearse que en algunos casos la hibridez puede ser un aspecto no calculado en la producción artística y que puede darse orgánicamente.



Fig. 57 - Debrah Montoro. *No nos pongamos etiquetas*. (2015)¹⁶⁶



Fig. 58 – Debrah Montoro. *No te hagas bolas*. (2015)¹⁶⁷

¹⁶⁶ Ensamblaje: Serigrafía sobre paspartú y serigrafía sobre litografía.

¹⁶⁷ Ensamblaje: Serigrafía sobre paspartú y serigrafía sobre litografía.

Otro ejemplo de síntesis se da en los fotomontajes digitales. Cada capa de los fotomontajes se ha realizado de forma diferente. En el caso de las escenas con muñecas, se capturó la imagen usando un trípode. A través del visor de la cámara pude ver cómo iban a resultar esos espacios. Por otro lado, cuando realizo autorretratos la técnica fotográfica es otra, pues debo mirarme en una pantalla pequeña para tener idea de la posición de mi rostro, y cómo este se ve afectado por la luz. Sin embargo, no puedo saber cómo va a ser retratada mi mirada, ya que debo observar el lente al momento de sacar la foto, salvo que prefiera que mi mirada esté orientada hacia un costado. En este sentido, las técnicas para tomar fotos son distintas respecto al control.

En el primer caso se tiene una visión amplia, y por lo tanto más control. En el segundo caso debo confiar en lo que recuerdo haber visto en la pantalla respecto al nivel de luz, composición, entre otros aspectos formales. El control respecto a la imagen es menor en este caso. La escena de muñecas y mi autorretrato funcionan en la medida en que se sintetizan a partir de la adaptación del rostro humano al cuerpo plástico de la muñeca de *Mattel*. Otra propuesta para sostener el carácter híbrido del grabado digital la realizó Martínez Moro. Él argumentó que sus orígenes se dan en el marco del entorno multimedia, además de la intención de la estampa de ser introducida a un medio mixto. Este carácter de hibridación y mixtura es propio de los procesos de reproducción gráfica, ya que esta práctica es una reunión de la totalidad de las artes. Además, desde la historia, el grabado se ha resuelto en el intercambio de actitudes, medios y lenguajes (2008: 148). En este sentido, el grabado digital es un híbrido del tipo síntesis, pues en su dialogo conceptual entre la intención plástica y el soporte digital, busca apropiarse de los recursos digitales y no usarlos exclusivamente para imitar el discurso estético de las artes plásticas.



Fig. 59 – Debrah Montoro. Proceso de híbrido de síntesis. (2015)¹⁶⁸

La tercera categoría de arte híbrido es la transformación. Esta es similar a la yuxtaposición, ya que requiere de dos o más elementos. Sin embargo, esta categoría apunta a la transición formal de la imagen de una técnica hacia otra. Se puede ver como la imagen realizada en la primera técnica adopta elementos de la segunda, de modo que la obra final presenta un aspecto más cercano a la última, lo que marcaría el punto final de la transformación (Levinson 1984: 9). Este caso se aplicó durante el proceso de producción de la serie *Homenaje al capricho*, que consta de cuatro planchas desarrolladas a partir de *Los Caprichos* de Goya. En principio, se había planificado emplear la técnica de transfer fotográfico sobre metal. Para lo anterior se trabajó a partir de un fotomontaje digital en fondo blanco. Luego este era invertido, impreso y se realizaba la transferencia sobre la plancha de cobre. Luego de fijar esta imagen con resina sobre el metal, la plancha era sometida al ácido. El resultado era obtener una matriz que al ser entintada generase una imagen con acabado formal similar al de una fotografía. Después de esto, la matriz iba a ser trabajada con aguafuerte y aguatinta. Sin embargo, al realizar diversas pruebas de impresión, donde previamente se había trabajado el

¹⁶⁸ La primera imagen corresponde al escenario y personajes, la segunda a mi rostro y la tercera es el híbrido de síntesis resultante entre ambas. La última imagen pertenece a *Sácame a pasear... O seaaa*.

aguafuerte y la aguada, el transfer fotográfico fue perdiendo intensidad y los tonos oscuros comenzaron a aclararse. En ese momento decido que lo más atinado es asumir el transfer fotográfico como una escala de grises que iba a ayudar en la construcción de los personajes. Lo interesante fue notar cómo lo que había sido concebido para ser una obra que contraste lo fotográfico y lo plástico, tuvo como resultado un grabado donde predominaba el lenguaje propio de esta disciplina: la aguatinta y el aguafuerte. La transformación se generó de forma natural.



Fig. 60 – Debrah Montoro. Proceso de híbrido de transformación. (2014 - 2015)¹⁶⁹

El vínculo entre los dos niveles de hibridación, formal y conceptual, se llega a materializar en el soporte de impresión en el grabado. El término *materializar* también podría reemplazarse por *visualizar* o *evidenciar*, pues la imagen de arte en el contexto contemporáneo ya no se somete a la necesidad de ser física para ser apreciada. Las relaciones entre técnicas y temáticas se unen a los elementos

¹⁶⁹ En la primera imagen se observa el transfer sobre metal impreso. La segunda imagen es un detalle del grabado concluido, donde se puede observar que el transfer ha sido intervenido con aguafuerte y barniz blando.

gráficos y adquieren un nuevo nivel de hibridez al relacionarse con diversos soportes de impresión (físicos o virtuales), cuya elección es dependiente de los conceptos. Lo anterior cierra el ciclo de hibridez de una pieza de arte conformado por las relaciones entre técnica, temática y soporte. De acuerdo a las relaciones conceptuales entre oposición o complemento entre el humor y la fragilidad, el artista determina cómo se conecta cada tipo de híbrido (yuxtaposición, síntesis o transformación) con el proceso artístico implicado. La hibridación se define y rige por el concepto de la obra, pues es necesario recordar que el grabado asumido desde una perspectiva de arte vicario en términos positivos, se apropia de todas las artes para su servicio. Es básico tener en cuenta que para saber qué técnicas usar, es urgente saber qué se quiere comunicar. Teniendo definidos los niveles de hibridación en la producción de imágenes y sus variaciones a nivel formal, resulta más sencillo realizar una aproximación hacia el rol de la oposición o de lo complementario entre el humor y la fragilidad.

4.1 El rol de la oposición entre el humor y la fragilidad

Desde un enfoque conceptual, el humor se opone a la fragilidad siendo un elemento que puede cubrir situaciones desagradables. Esto se logra a través de una sonrisa fingida o cliché, o cierto tipo de gesticulación (como una conducta burlona que puede caer en lo irónico, arrogante o agresivo). Estos medios son residuos de antiguos procesos de defensa, con raíces muy fuertes e intensas que luchan con instintos o afectos. Se ha generado un proceso de represión que afecta las conductas corporales (Freud-Anna 1979: 42). Sin embargo, existen otras estrategias para abordar la fragilidad además de una gesticulación rígida y cómica.

Entre estas formas figura la perspectiva de Sigmund Freud, que presenta al humor como un caballo de Troya, pues junto a la defensa permite el hecho de drenar contenidos guardados y reprimidos. De manera más detallada, el humor puede cubrir la fragilidad a través del recurso del carnaval, mutándolo a una estructura más superficial con el fin de elevar el ego personal. No obstante, esto se disfraza de manera lúdica para que no sea percibido inmediatamente de forma

frívola por el resto. La *fiesta posmoderna* se vuelve un medio que busca la diferenciación del resto, y apunta a exaltar lo único (Lipovetsky 2002: 143). La búsqueda de distinción es un síntoma de fragilidad. Ambas relaciones de oposición entre humor fragilidad reprimen: la primera desde la gesticulación tiesa y la segunda desde la apariencia de un humor lúdico y superficial.

En un contexto donde la vanidad es uno de los patrones principales, lo cómico pierde su esencia de festividad colectiva, y degenera en lo que hoy conocemos como *cool* o *relajado* (Lipovetsky 2002: 137). Entonces, al no ser un elemento que requiere de mucho esfuerzo para ser procesado, ya que no implica crítica social o algún acto de confrontación, se vuelve fácil de llevar y pasa a formar parte de la cotidianidad. Se logra enmascarar las debilidades de manera graciosa con fines posiblemente egocéntricos, más no de confrontación.

4.1.1 La expresión corporal en la imagen impresa y su vínculo con la relación de oposición del humor y fragilidad

La expresión corporal da una impresión de lo que ocurre al interior de un individuo. En el grabado digital, a partir del fotomontaje, la expresión corporal determina la re significación de elementos inertes o vivos. Un ejemplo para ilustrar como opera la expresión corporal en la relación de oposición entre el humor y la fragilidad se da en *Russian Dancer*¹⁷⁰ de Hannah Höch. En esta imagen se observa como el gesto facial humano, sumado a la falta de proporción, propone una imagen incoherente y absurda que muestra la dualidad entre los roles y posturas de lo femenino y masculino. En esta obra se han generado dos tipos de oposición: masculino – femenino y pequeño – grande. El gesto facial rígido se opone a la plasticidad del movimiento corporal asociado al ballet. No obstante, resulta necesario preguntarse qué sería lo frágil y qué sería lo humorístico en *Russian Dancer*.

¹⁷⁰ Véase Fig. 54 y el análisis realizado en el sub capítulo 3.4 *La yuxtaposición en la expresión corporal como resultado del desplazamiento del grabado*.

Partiendo de la premisa de Anna Freud respecto a la gesticulación rígida como medio de defensa y represión, se podría deducir que el rostro del personaje sería el componente humorístico. Sin embargo, el elemento que queda apto para hacerle oposición sería el cuerpo en movimiento, por lo tanto este último sería el elemento frágil. Se puede notar cómo la expresión facial sería en relación a la expresión corporal fluida acentúa las relaciones de oposición entre humor y fragilidad. Existiría una urgencia por parte de la oposición respecto a ser notada por el espectador.

En el proyecto artístico de esta tesis, la expresión corporal se da en la rigidez del cuerpo inerte de una muñeca en contraste con el dinamismo y gestualidad del rostro humano. Lo anterior se da en dos sentidos: la plasticidad en sí de mi gesto facial y el hecho de que en cada fotomontaje, compuesto a su vez por cinco, se perciba una transición gestual. El proceso de gesticulación es forzado, ya que cada expresión es planeada frente a la cámara. Además, hay una elección del orden en que estos se introducen en la secuencia y existe una planificación en el marco de la sesión fotográfica y durante la edición. Por lo tanto, hay toda una estrategia de producción y post producción orientada a cubrir la fragilidad mediante volverla cómica. Esta se ve reflejada tanto en los procesos técnicos como conceptuales.



Fig. 61 - Debrah Montoro. *Hasta la vista baby*. (2014)¹⁷¹

¹⁷¹ Estampa digital. Inyección de tinta.

4.1.2 La materia de la obra y su vínculo con la relación de oposición entre el humor y la fragilidad.

La materia en la obra de grabado presenta dos niveles: formal y conceptual. En relación a lo formal, el rol de la materia se da en cuatro niveles: la matriz, los vehículos, el soporte de impresión y la edición. En un sentido conceptual, la materia se establece en la obra a partir de su relación con la imagen propuesta y las texturas que contiene a nivel visual y táctil. Así como en el humor subyacen contenidos ocultos esperando manifestarse en forma de sorpresa y generar risa, las imágenes de humor en un contexto de oposición con la fragilidad no pueden emerger del todo inmediatamente. Para abordar el rol de la materia en las relaciones de oposición entre el humor y la fragilidad, es necesario especificar los cinco tipos de piezas trabajados en esta tesis: estampa digital a partir del fotomontaje, ensamblajes (técnica mixta en grabado - serigrafía sobre litografía), intaglio, impresión offset para el desarrollo de un folio y memes como parte de la metodología de trabajo de campo.

El rol de oposición entre las relaciones de humor y fragilidad en el grabado radica en reconocer los elementos que las conforman y cómo se yuxtaponen. Para entender mejor esta estrategia, se realizará un breve análisis de *La Santé par le sport* de Max Ernst, teniendo en cuenta lo mencionado en el capítulo anterior: “En los collages de Ernst se observa un equilibrio entre lo cómico y lo maravilloso” (Ades 2002: 116). En *La Santé par le sport* se observa una imagen formada por paradojas. Desde una descripción pre iconográfica se pueden distinguir un cuerpo masculino desnudo medianamente musculoso, una hoja, un fósil que tiene rasgos similares a los de una mariposa, un palo de golf y una tarima. En el marco de un análisis iconográfico, se puede notar como la hoja cubre el miembro viril (esto representaría pudor) y como un palo de golf hace la vez de un bastón. El aspecto cómico se da en el uso del desnudo en un pedestal que no presenta algún tipo de pose escultórica. Además, en lugar de que el cuerpo presente una cabeza

humana, ha en su lugar una forma animal (similar a una mariposa, la cual está asociada a lo femenino).

Ernst fue uno de los primeros artistas en explorar de modo sistemático el poder desorientador de las imágenes fotográficas combinadas y sus posibilidades para proponer transformaciones maravillosas de objetos, cuerpos, paisajes e incluso de la materia en sí¹⁷². La realización de las primeras obras dadaístas abría nuevos caminos respecto a la figuración. Estos collages que pertenecían a Colonia, se distinguían de los cubistas por la imaginación libre de las imágenes pre existentes. Para Ernst el collage era la conquista de lo irracional (Ades 2002: 111). En este sentido, desde una interpretación iconológica se puede asumir a *La Santé par le sport* como la materialización de la incongruencia entre los siguientes elementos: lo humano-animal, lo femenino-masculino y lo consistente-frágil.

La *conquista de lo irracional* se detecta en primer lugar al observar un cuerpo humano y una cabeza hecha a partir de un insecto. Luego, en relación a lo femenino y lo masculino: el cuerpo inferior es masculino mientras que la imagen que ocupa el lugar de la cabeza es una mariposa, que se podría asociar a lo femenino. Considerando que socialmente el hombre ha sido asumido en diversas situaciones como cabeza (se han utilizado frases como “la cabeza del hogar”), colocar figurativamente una imagen asociada a la mujer implica una propuesta crítica, que en principio para algunos resultaría absurda. Finalmente, se genera una incongruencia a partir de la materia, es decir, la relación entre lo consistente y lo frágil. Este carácter híbrido en la imagen se da a partir de juntar la piel humana y el cuerpo de un insecto. También ocurre al unir un cuerpo sólido (el del hombre) versus uno frágil (el de la mariposa). La materia de la obra y su vínculo con las relaciones de oposición entre el humor y la fragilidad se determinaría por la *conquista de lo irracional*, en el sentido que elementos que resultan totalmente

¹⁷² Para Ernst el desarrollo del collage no necesariamente estaba vinculado al acto de pegar y cortar, a veces presentaban intervenciones a mano alzada (Ades 2002: 111)

opuestos conviven mostrando resistencia entre sí. ¿Quién gana? ¿El humor o lo frágil? ¿Cuál de estos dos elementos es el irracional? ¿O es que ambos lo son?

Si se trata de plantear un mecanismo de defensa, probablemente el elemento racional sea el humor, que busca tener a la fragilidad bajo control. En este sentido, la conquista de la irracional en la materia se da desde lo frágil, ya que busca seguir en su misma condición: cubierta y protegida. La elección de la materia frágil no se limita al uso de soportes delgados o de trazos delicados, sino que está vinculada con el contenido conceptual. Entonces, se puede deducir que la relación de la materia frente a la oposición entre el humor y la fragilidad, se da a partir de identificar categorías conceptuales. En el caso de *La Santé par le sport* de Ernst estas fueron: naturaleza, género y materialidad. Sin embargo, este proceso de deconstrucción no solo se limita a identificar categorías, sino a desglosarlas en elementos totalmente opuestos. La materia en las relaciones de oposición entre el humor y fragilidad tiene como función el hecho de evidenciar las tensiones generadas en la convivencia de ambos elementos.

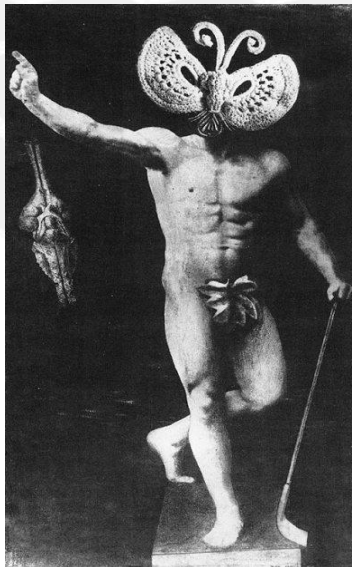


Fig. 62 - Max Ernst. *La Santé par le sport*. (1920)¹⁷³

¹⁷³ Fuente: [<https://nihilsentimentalgia.com/2014/10/18/%E2%81%9E-on-the-use-of-photomontage-as-an-anti-establishment-tool-%E2%81%9E/max-ernst-1920-la-sante-par-le-sport-collage/>] Consulta realizada el 21/10/2014.

Dejando de lado el fotomontaje y el grabado digital como parte del proyecto de esta tesis, es necesario reflexionar sobre la materia respecto al trabajo realizado en los ensamblajes en técnica mixta (litografía y serigrafía). Para lo anterior, es indispensable tener en cuenta el rol de la matriz en el aspecto material de la producción artística. Resulta útil partir del siguiente cuestionamiento: “¿Es posible enfocar nuestro interés artístico en la matriz, o está prohibido disfrutar el trabajo realizado en la plancha como si fuese la fruta prohibida que nadie percibe como obra de arte?” (Noyce 2010: 152). Desde mi experiencia personal, la relación con la matriz ha solido operar en torno al resultado final. Cuando se introduce la plancha al ácido y se retira, se observa como se ha dado la mordida y se piensa sobre qué tan oscuro podría resultar. Toda crítica a los procesos de desarrollo de la matriz se da en función del estadio final. La matriz contiene a la imagen, y la estética de esta depende del material que la conforme. Por ejemplo, en el caso de la litografía, la matriz es una piedra que se caracteriza por la absorción de grasas. Estas grasas se presentan en forma de lápices litográficos, barras, tusche, etc. La materia de la matriz determina que medios se utilizarán para la realización de la imagen y el tiempo de ejecución¹⁷⁴. Además, la materialidad de la matriz influye en el acabado final a nivel visual y estético. En esta relación material con el desarrollo de la matriz, se hace evidente la fragilidad del grabado respecto a su incertidumbre.

Finalmente, está la relación del acto físico con la materia. Por ejemplo, la mentalidad y corporalidad que se manejan en la realización de piezas en litografía, no es la misma que la que se tiene al hacer obra en serigrafía o intaglio. En cuanto a la mentalidad, el artista debe considerar que la litografía demanda procesos de espera, ya que al dibujar con elementos grasosos sobre la piedra se requiere que esta repose, por lo menos de un día para otro. Por el contrario, la serigrafía resulta

¹⁷⁴ Es prácticamente innegable que la realización de una serigrafía de tres colores es más rápida que la de una litografía, por ejemplo. Desde la preparación de las matrices para litografía (pulido de piedra, dibujo, reposo) hasta el momento de impresión resultan evidentes las demandas técnicas.

más rápida ya que se somete la imagen que se desea trabajar a un proceso de insolación que dura entre cuatro y ocho minutos. Luego, esta se revela en la malla y se puede imprimir de inmediato. La temporalidad de la materia se rige a través de cómo esta permite el registro de imágenes en un lapso de tiempo determinado. Las técnicas que manejan distintas temporalidades se desarrollan bajo una lógica de oposición, donde unas requieren más paciencia que otras. Por otro lado está el tema de la corporalidad, el físico usado en el pulido de una piedra no es el mismo que el que se usa para dibujar en un plancha de metal tamaño A4. La relación del cuerpo del artista con sus matrices es crucial para la producción artística, ya que es el reflejo de un proceso de adaptación donde se aprende a convivir con más de una matriz, y por lo tanto con diferentes estrategias, para la realización de obra.

4.1.3 La máscara del humor como elemento de oposición a la fragilidad en el grabado

La máscara es una experiencia artística que puede ser evidente algunas veces y otras no. Esta puede generarse simbólicamente en un individuo que pretende ser alguien diferente. La destreza del actor puede ser alta, al punto que la máscara del maquillaje resulte innecesaria (Gombrich 1961: 24). Las personas sin ser actores de profesión usan una máscara muy parecida a la que dominan los grandes actores que menciona Gombrich y que no requiere efectos de caracterización. A diferencia del actor que está etiquetado como un profesional que interpreta diferentes papeles, una persona promedio no admitirá necesariamente que está actuando. El humor funciona como una máscara cotidiana, pocas veces resulta evidente de forma visual y a veces opera sutilmente. Sin embargo, hay situaciones donde esta máscara aparece yuxtaponiendo significados incongruentes, lo cual genera un desbalance o disímil entre cuerpo y rostro. Esta información presentada en capas genera una relación de oposición entre las vulnerabilidades de un individuo y el humor con el que prefiere presentarlas. Como sostiene Goffman, es en el marco del trabajo de la fachada o *cara* donde intentamos manifestar nuestra línea – complaciente con lo

que la sociedad espera de nosotros- y ello nos convierte en sujetos constantemente *enmascarados* con miedo a ser descubiertos (1981).

La relación de oposición entre la máscara del humor y la fragilidad se hace evidente en la obra artística de esta tesis a través del desequilibrio visual y gestual: una parte de un cuerpo sigue un desenvolvimiento humano/natural, mientras la otra imita a un ente inanimado. Además, es pertinente considerar que fuera de lo humano, no hay nada cómico. Por ejemplo un paisaje podría ser feo, pero nunca ridículo. Si un animal da risa es porque presenta actitudes o expresiones humanas. Si un objeto nos produce gracia, es por la forma que un hombre le dio (Bergson 1966: 405). En este sentido, el humor está estrictamente ligado a lo humano, y no a seres inanimados, por lo que la máscara es el soporte de su accionar. La máscara se descubre a través de la mimesis de otro tipo de seres vivos que difieren del humano (un animal que parece imitar una persona, por ejemplo), y también se puede revelar a través de un lenguaje corporal semejante al de los mecanismos. La máscara es una representación trabajada a partir de la oposición: de lo irracional hacia lo racional (un animal imitando a un humano) y de lo orgánico hacia lo mecánico (un humano que presenta gestos rígidos). Bergson menciona que “Las actitudes, gestos y movimientos del cuerpo humano son risibles en la exacta medida en que este cuerpo nos hace pensar en un simple mecanismo” (1966: 419). A continuación se analizará cómo funciona la máscara del humor como elemento de oposición a la fragilidad en la producción de las estampas digitales de esta tesis.

En *Sácame a pasear... O seaaa* (fig. 52) se puede notar como el cuerpo inerte de la muñeca *Kelly*¹⁷⁵ se ve afectado por un elemento vivo (mi rostro), el mismo que presenta un gesto mecánico debido a la intención de *posar para la foto*. Las tomas son realizadas simulando diversos gestos que se yuxtaponen a un

¹⁷⁵ Hermana menor de Barbie en Mattel.

cuerpo irreductiblemente material, asociado a un juguete popular (*Barbie*) hecho de plástico. Si se enlazan los procesos de tomas fotográficas para los autorretratos¹⁷⁶ a la concepción de la máscara en sí, y además se vinculan con la disciplina del grabado, se podría deducir que la máscara del humor en esta disciplina se desarrollaría en capas que se complementan conformando sorpresas. La toma de autorretratos funciona como máscara de grabado debido a que fue generada a través de la impresión de diferentes gestos sobre una matriz¹⁷⁷. Se puede afirmar que se está realizando un proceso mecánico, que reproduce tanto el gesto facial - al trasladar mi expresión de la vida real hacia el archivo *jpeg* que genera la cámara - como el escenario, que se repite cinco veces en la estampa digital.

Además, resulta evidente que no todos manejan la misma impresión de un mismo rostro. Las categorías y parámetros que manejamos, guían nuestra percepción frente a este. La incongruencia es un componente ligado a la comparación. La máscara es un elemento que se desarrolla paralelamente a la edad en incluso puede trascender generaciones a partir de conductas aprendidas (Gombrich 1961: 24). Uno aprende a distinguir los tipos que nos presentan escritores y humoristas: el tipo deportivo, el artístico, el académico, entre otros, hasta completar el elenco de la comedia de la vida. Este conocimiento hace más fluidas las relaciones con nuestros semejantes (Gombrich 1961:25-26). Las máscaras usadas en el arte determinan en cierta medida la pauta sobre los estereotipos que habitan nuestra sociedad e influyen en cómo debemos percibirlos, debido a que los tienden a simplificar. Entonces, el eje de la máscara sería la simplificación y la generalización. Lo anterior implica el reconocimiento de una matriz que permitiría etiquetar a las personas. El crecimiento paralelo de la máscara con el desarrollo cronológico podría radicar en que solemos

¹⁷⁶ La mayoría de fotos correspondientes a mi rostro fueron tomadas con trípode. Las veces que no se usó esta herramienta fue porque no se necesitó un soporte que sostenga la cámara. En ningún momento otra persona me tomó alguna foto.

¹⁷⁷ La fotografía de la escena asume ese rol.

acostumbrarnos de inmediato a la máscara, antes de observar detenidamente el rostro. Esto ocurre debido al carácter distractor y de entretenimiento de la máscara. Es más fácil apreciar la diferencia que la semejanza, por eso es más fácil acostumbrarnos a diversas máscaras, tanto propias como de otros (Gombrich 1961: 29). En esta dinámica de reconocimiento, el rol de la máscara está orientado a clasificar a las personas a partir de estereotipos desarrollados en el marco de las relaciones de humor y fragilidad. En esta instancia, la máscara en la imagen permite detectar temáticas abordadas a través de la observación de gesticulaciones forzadas, rígidas y humorísticas.

La máscara produce una fusión forzada y necesaria para convivir en un entorno determinado por las expectativas de otros. De este modo es posible que otros puedan asimilar máscaras ajenas a las propias, o a personas, como las llamaría. Esto influye en nuestra conducta, modo de andar y expresión facial (Gombrich 1961: 26-27). Existe una tensión entre lo vulnerable y lo humorístico. La oposición entre el humor y la fragilidad a través de la máscara radica en una adaptación forzada a un rol social, que al ser fusionada con nuestra persona, genera una frontera difusa entre lo que es y lo que se debería ser. En este sentido, al ser representada esta problemática a través de la imagen, las capas que la conforman son máscaras a la espera de ser descubiertas por el espectador.

4.2 El rol de lo complementario entre el humor y la fragilidad

El humor y la fragilidad se complementan cuando surge un acto de confrontación y aceptación entre ambos elementos. Trasladando esto a la praxis artística, el humor es un elemento que cuestiona procesos creativos y es la esencia del accidente. Los aspectos cuestionados son la forma de abordar la temática, la materia involucrada en el desarrollo de propuestas artísticas y la actitud que tiene el artista respecto a su obra.

En términos de imagen, el humor funciona como discurso y estrategia para llegar al espectador cruzando sus afectos. Lo complementario entre el humor y lo frágil permite el desarrollo de imágenes que confronten al espectador a través de la detección de defectos propios representados en otros cuerpos. Esto implica que el espectador sea apto para criticar al *otro*, sin embargo, luego se dará cuenta que a quién estaba juzgando era a sí mismo. La estrategia del *juicio que juega* de Freud se traslada a la apreciación de la obra de arte por parte de quien la observa: se juzga con libertad, y cuando se detecta que a quien se juzgaba era a uno mismo, ya no se puede detener el juicio porque el juego ya había empezado.

4.2.1 El cuerpo en el grabado y su vínculo con la relación complementaria del humor y fragilidad

La risa, que suele ser consecuencia del humor, podría ser un antecedente de la fragilidad al estar contenida. El “aguantarse la risa” es el equivalente a reprimirla (Benavides 2009: 56). Lo que la origina suele ser la debilidad propia o de otro. Entonces, la risa es un cuerpo que contiene a la fragilidad y que al quebrarse da pie a su exposición. La risa es el conducto de la fragilidad hacia el exterior. La fragilidad de lo corporal se complementa con la posibilidad representativa del rostro. Lo anterior permite presentar un cuerpo frágil desde lo humorístico, y es motivo de regocijo. La vulnerabilidad es una forma de estar presente (Benavides 2009: 56). Al ser la fragilidad un conducto de la risa, también lo es de la expresión corporal. Los elementos en el espacio intervienen en el nivel de fragilidad que puede presentar una situación. La presentación de un cuerpo vulnerable se apropia de un lugar determinado y pasa a ser motivo de celebración. El uso del rostro en el fotomontaje, acompañando al cuerpo rígido, se complementa desde el humor exponiendo la fragilidad en las tres estampas digitales. En *Sácame a pasear... O sea* (Fig. 52) se evidencia el deseo de atención de la niña, en *Sueños de glamour* (Fig. 92) resulta incuestionable el anhelo de vida glamorosa de la trabajadora del hogar. Finalmente en *Hasta la*

vista... baby (Fig. 61) se puede ver reflejada la desesperación de la niña por no tener a quién mandar.

Considerando lo anterior, es necesario realizar una aclaración. Algunas de estas estampas digitales se han utilizado para ejemplificar la relación de oposición entre humor y fragilidad¹⁷⁸. En el caso de la relación de oposición entre humor y fragilidad se utiliza el ejemplo para hacer referencia a la rigidez del rostro. En el caso de la relación complementaria, se realizan los ejemplos a partir de las estampas digitales con la finalidad confrontar cuál es el gesto *real* que se está ocultando, pese que al final resulte todavía rígido. Las tres estampas digitales son un conjunto de cinco imágenes, donde el rostro de la primera escena trasmite una emoción, que durante la secuencia va cambiando para mostrar hacia el final el estado anímico de fondo, o al que se quisiera llegar. Es pertinente mostrar esta intención de confrontación, pues ese proceso es clave para entender el sentido que representan las transiciones en los fotomontajes. No obstante, esta transición también se puede dar a la inversa, mostrando al inicio un estado menos contenido, y por lo tanto más cercano a la representación de la realidad, que luego se torna rígido. La relación complementaria entre el humor y la fragilidad para este trabajo radica en la burla de uno mismo, en una estrategia de autodefensa que previene cualquier ataque. En pocas palabras este mecanismo se sintetiza en “reírme de mí mismo antes que otro lo haga”. La contraparte es posible, es decir, burlarse del otro antes que éste lo haga, pero este aspecto escaparía del tipo de fragilidad que se busca explorar, el cual requiere un proceso de auto confrontación antes de encarar al espectador.

¹⁷⁸ Véase 4.1.1 *La expresión corporal en la imagen impresa y su vínculo con la relación de oposición del humor y fragilidad* donde se utiliza la imagen de *Hasta la vista baby*.

4.2.2 La materia de la obra y su vínculo con la relación de complementación entre el humor y la fragilidad

La fragilidad en la obra de arte ha sido un tema trabajado durante las tres primeras décadas del siglo pasado. Una estética pobre es la consecuencia de lo que se denominó *art povera*. Sin embargo, el término *pobre* se usa por deducción, ya que este tipo de arte no es inferior a otros, sino que radica en la búsqueda de la sencillez, la elección de materiales precarios y lo anti convencional del producto final. Lo anterior es el resultado de la búsqueda de la pureza perdida¹⁷⁹. Lo anterior cautivó al movimiento vanguardista (Parreño 2008: 19). La relación complementaria en el humor y fragilidad a nivel de materia en esta tesis presenta un enfoque orientado a los procesos artísticos. Debido a que el grabado presenta un grado de incertidumbre y suelen ocurrir algunas *adversidades* en el desarrollo de una matriz, se requiere hacer uso de la lógica de humor para enfrentar el proceso creativo y sus demandas. Lo anterior no refiere precisamente a lo conocido como “buen humor”, sino a un humor que confronta el error, se ríe de este, trabaja a partir de lo ocurrido y lo asume como posibilidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, la materialidad de la obra de grabado en relación a la matriz permite desarrollar un modo de razonamiento por parte del artista orientado a resolver la yuxtaposición de imágenes. El modo de operar en las relaciones entre matrices que corresponden a diferentes materialidades es el reflejo de como el humor y la fragilidad interactúan en la cotidianeidad. La estrategia para enfrentar el proceso de producción en el arte es análoga a la usada por el humor para confrontar a lo frágil: es cuestión de superponer ambos elementos y ver como se integran, de modo que no se busque ocultar alguno, sino evidenciar la convivencia entre ambos. De forma específica, en el caso de un grabado la materialidad de la obra se evidencia a partir de la interacción entre texturas e imágenes que tienen origen en diferentes tipos de matrices.

¹⁷⁹ Revisar 2.1.2 *Teoría del arte sobre fragilidad*, y de forma específica la sección *Klee, lo interno y el #SinFiltro*.

4.2.3 La risa sobre uno mismo como elemento de complementación hacia la fragilidad en el grabado

Citando lo planteado por Garanto sobre el humor como “Temple afectivo, tono vital que hace capaz al individuo de “reírse – relativizar- de sí mismo y reírlo- relativizarlo todo a pesar de todo” afirmando la vida ejerciéndola seriamente” (Garanto 1983: 61), se puede establecer un paralelo entre esta propuesta y la producción artística en grabado. El artista logra reírse de sí mismo en dos instancias: al exponerse a sí mismo como eje conceptual de la obra y al procesar los errores en sus procesos de producción.

En el caso de la presente tesis, yo uso y expongo mi gestualidad para incorporarla al cuerpo de una muñeca que forma parte de una escena. El personaje de la muñeca no ha sido trabajado únicamente en estampas digitales. También se ha desarrollado en técnica mixta (litografía y serigrafía) e intaglio. El hecho que haya optado por usarme como *modelo* implica una postura crítica respecto al parámetro establecido sobre qué es ser modelo, qué debería representar una muñeca y sobre todo qué significa ser mujer. La realización de piezas de carácter múltiple representaría un acto de auto distribución, que funciona como ironía y cosificación del individuo representado. El acto de dibujarme en el cuerpo de una muñeca, y observar detenidamente como surgen las imágenes, es reírme de mí misma. El usarme de referente para representar situaciones consideradas ridículas para la realización de una pieza de arte, es decir, el hecho de recrearlas (así no sea en la vida real) es una prueba de la aceptación del carácter humorístico de la vida en sí.



Me siento sucia

Fig. 63 – Debrah Montoro. *Me siento sucia*. (2015)¹⁸⁰

Me siento sucia, aborda el cliché de haber sido dejada tras una serie de salidas informales. En esta imagen se puede observar a una muñeca de gesto angustiado ubicada en un lavatorio sucio. Además, encima de ella están los tubos de la lavadora por donde cae al agua una vez que la ropa es centrifugada. Desde un análisis iconográfico se puede observar un cuerpo rígido en contraste a la expresividad del gesto, que al relacionarlo con la frase *me siento sucia*, se puede asociar a un sentido de culpabilidad. La imagen de la muñeca siempre se ha asociado al juego de roles, donde quien usa a la muñeca decide qué papel va a protagonizar. En el marco de una interpretación iconológica, y considerando que para algunos sectores de la sociedad el sexo casual se asocia a lo impuro e

¹⁸⁰ Ensamblaje: serigrafía sobre paspartú y litografía.

inmoral, la imagen aborda el debate sobre cómo debería sentirse una mujer tras una serie de encuentros casuales. ¿Debería sentirse usada? ¿O ella también usó? La resolución de colocar el título de *Me siento sucia* alrededor de la escena de abandono, ironiza sobre cómo se puede pretender simplificar imaginarios en torno a las relaciones personales.

4.2.4 La libertad expresiva como resultado de la fragilidad en el proceso de creación

El siguiente sub epígrafe analiza la risa sobre uno mismo como proceso colaborativo hacia la fragilidad por parte del humor. A partir de esta comprensión se propone una analogía con los procesos mecánicos y estéticos del grabado. Además, se plantea a la libertad como proceso culminante del desarrollo de la fragilidad y como una consecuencia del acto de reírse de uno mismo. En estas transiciones de lo frágil hacia el humor se nota que el grabado requiere fluir en el aspecto práctico, conceptual y estético. La psicología aborda este proceso transicional en las personas al referirse al estado liminal, y se toma esto como punto de partida para trasladarlo a los procesos de grabado. Los procesos de experimentación e intentos fallidos por resolver la imagen al forzar la técnica sirven como evidencia de los rasgos paradójicos de la personalidad del ser humano, y por lo tanto del artista.

Como se mencionó anteriormente, Turner se refiere al término *liminalidad*¹⁸¹, para designar un estado transicional. La liminalidad es la posición estructural de un individuo que se encuentra fuera, se siente inferior y se halla vulnerable. El ser liminal no sólo implica debilidad, también presenta potencial y una nueva capacidad de ser más de lo que se ha sido. La persona en este estado está desnuda, en su estado natural y sin defensas. Lo anterior es aplicable a lo que Turner llama “el poder de los débiles” (Levine 1992: 49). En el desarrollo de la

¹⁸¹ Véase el Capítulo 1 Sección 1.2.3 *La fragilidad desde la libertad*.

obra de arte, es necesario pasar por una transición donde se busque un estado de honestidad que permita llevar a cabo la intención más genuina, o al menos más cercana, a lo que se tiene en mente. Las técnicas demandan procesos específicos de acuerdo a las intenciones del artista, por lo tanto es necesario que sean explicitadas y aceptadas durante el proceso de producción. También es importante asumir las debilidades técnicas¹⁸² y de la técnica¹⁸³, de este modo se sabe con qué recursos se cuenta. Lo anterior permite que aflore una nueva identidad en el artista y, por lo tanto, en sus procesos. Esto genera la producción de obra con mayores posibilidades estéticas y conceptuales. La libertad producida por la aceptación de la fragilidad permite su transformación hacia nuevas formas simbólicas.

El proceso artístico es similar al de los sueños y el sarcasmo. Lo inconsciente se transforma siempre y cuando se pueda acceder a éste de manera fluida. Esta transición genera como resultado una reinterpretación del inconsciente que concluye en un símbolo que presenta potencial para convertirse en una creación artística. El artista vuelve dinámica su energía represiva, y la canaliza en formas estéticas. Surge una economía de la energía que había reprimido (Grotjahn 1961: 101-102). La libertad creativa puede desarrollarse o estancarse frente al manejo de la represión: “El arte nos ayuda a sortear nuestros conflictos inconscientes, y a través de él ponemos a prueba nuestra represión” (Grotjahn 1961: 106). Esta última se basa en el fácil acceso al inconsciente y el control frente a la información que este va presentando. La libertad permite reinterpretar situaciones, y por lo tanto reinterpretarnos a nosotros mismos en el momento en que se decide quebrar el contenedor de lo reprimido.

¹⁸² Esto implica reconocer las limitaciones que se tienen. Por ejemplo, la falta de destreza en alguna técnica, el poco conocimiento respecto al manejo de herramientas, entre otros factores.

¹⁸³ Resulta necesario reconocer que hay cierto tipo de acabados formales que se pueden lograr con ciertas técnicas y otros no. También en relación al manejo de tiempo, se requiere saber que hay técnicas que demandan más tiempo. Finalmente hay técnicas que dependen de factores externos como el clima, por ejemplo, la litografía.

4.3 Procesos personales de investigación sobre humor y fragilidad

En esta sección se realizará un acercamiento hacia la relación entre mis experiencias personales y mis procesos de investigación artísticos, a nivel teórico y práctico, orientados a entender las relaciones entre el humor y la fragilidad. Lo anterior tiene como finalidad entender cómo el grabado, siendo una práctica artística, ha funcionado como nexo entre la experiencia cotidiana y las metodologías de investigación.

Al relacionar la observación de la experiencia cotidiana con la realización de un pequeño trabajo de campo y el análisis de la experiencia personal artística, se puede percibir un desarrollo orgánico por parte de las relaciones entre humor y fragilidad durante la producción artística en todas sus etapas: planificación, ejecución y distribución. Resulta imposible pretender separar la vida del artista en el taller con la de su día a día. En este sentido, la narrativa autobiográfica servirá como hilo conductor para entender la subjetividad en los procesos de producción.

4.3.1 Desde la experiencia cotidiana

Pensar en la naturaleza de la narratividad es una invitación a reflexionar sobre la naturaleza de la cultural y de la humanidad en sí. El impulso de narrar es natural. Barthes propuso a la narrativa como algo que está presente de forma internacional, transhistórica y transcultural. Lejos de ser un problema, la narrativa debería ser asimilada como una solución al inconveniente de traducir *el conocimiento* en *el decir*. Otra de sus funciones es la de formar la experiencia humana, de modo que sea asimilable a partir de estructuras de significados (White 1981: 2). Partiendo de esta premisa, el objetivo de este breve relato personal es que sirva de base para entender los procesos artísticos donde se han visto involucradas las relaciones entre humor y fragilidad. En este sentido, presento mi experiencia personal como si fuese un diccionario donde están todos los

significados requeridos para traducir el conocimiento obtenido a partir de esta investigación teórica y práctica. Busco evidenciar cómo he experimentado las relaciones entre estos conceptos con la finalidad de entender cómo ciertos parámetros conductuales han influido en mis tendencias de investigación y procesos creativos.

Desde que era niña, según mi madre, siempre me gustó caerles bien a las personas haciendo cosas calificadas como graciosas o diciendo ocurrencias. Estando en el colegio, era conocida como la persona chistosa, y por momentos recibía también el calificativo de alegre. Sin embargo, sentía que era necesario un nuevo comienzo, donde mi imagen se podría asociar a otros conceptos que no estén vinculados a lo cómico. Pensé que la universidad era la oportunidad adecuada. No obstante, el intento de dejar mi lado cómico fue en vano, ya que volví a usar la fórmula de ser graciosa para conocer nuevas personas y así poder llevar una vida social. Un día pensaba sobre cuáles serían las consecuencias si decidía dejar de ser cómica ¿Qué ocurriría? ¿No tendría nada más que ofrecer? ¿Sería el fin de mi vida social? Las preguntas sonaban dramáticas, pero decidí hacerlo y no duré ni una semana.

El humor había trascendido el hecho de ser una herramienta para hacer amistades. Se había vuelto una estrategia de enfrentarme a los problemas, funcionaba como mecanismo de defensa e incluso era mi forma de agredir disfrazada en broma cuando lo consideraba necesario. Siendo bastante consciente de mis defectos, tanto físicos como personales, pude notar que era necesario volverlos aceptables para el resto. Ahora puedo entender mejor algunas cosas, viene a mi mente Lipps y su teoría del humor, sobre como las debilidades tenían el potencial de ser socialmente aceptadas. Soy capaz de asociar y reconocer mis debilidades y fragilidades como elementos que quiero integrar a mi cotidianeidad, a pesar de que en un inicio intenté disfrazarlas.

Después, asocio la fragilidad con la idea de tragedia propuesta por Nietzsche. La fragilidad se resumía en el anhelo de belleza. Pude notar que parte

considerable de mi fragilidad radicaba en el hecho de no sentirme *bonita*. De niña recibía agresiones verbales en torno a mi peso. Recuerdo una en particular: *cuerpo de sebo*. Ahora me resulta graciosa, o prefiero pensar eso. Incluso mi padre me llegó a decir *sachet de mayonesa*. Sabía que lo hacía de broma y que no quería ofenderme como los otros niños y me reía superficialmente. Sin embargo, llegué a pensar que por mi cuerpo iba a resultar difícil ser aceptada e incluso que alguien voltease a mirarme. Estas limitaciones me llevaron a sentir que no iba a poder lograr mis metas personales, profesionales y laborales. Me sentía débil e insuficiente, y es que en el fondo una fragilidad desencadenaba otras más, y sacaba lo peor de mí. Llegó un punto límite donde tocaba aceptar mis fragilidades, lo cual implicaba dejar de contenerlas y soltarlas. Tenía que ver qué pasaba. Ahora puedo entender que la fragilidad es el punto de partida para hacer uso del humor, sea en un sentido complementario o de oposición. Pude notar que usaba el humor para socializar, para atacar y como herramienta de protección o confrontación frente a los problemas.

La relación entre el humor y el arte la desarrollé de forma inconsciente. Sería falso afirmar que realizaba cómics cuando era adolescente, pero sí tenía una forma de burlarme de mi entorno: cambiar la letra a las canciones. Este *modus operandi* siguió cuando estaba en la facultad de arte, me gustaba realizar *sketches* a partir de las canciones de moda, ridiculizando la vida de estudiante de arte, al arte en sí y al circuito que lo rodea. En el fondo me estaba burlando de mí misma, de haber decidido estudiar arte y de haber querido ser parte de ese mundo. Desde la primera presentación en la Semana de Arte supe que me gustaba comunicar ideas y críticas a partir del humor. En ese momento fui consciente del humor como herramienta y surgió ese interés por entenderlo de forma más teórica. Decidí iniciar una búsqueda personal con la finalidad de entender el humor y su relación con lo frágil desde el arte en sus diferentes instancias: generación de ideas, procesos de trabajo, apreciación de la imagen y distribución de la misma.



Fig. 64 – Archivo personal. Presentación de la autora, facultad de artes PUCP. (2006)

4.3.2 Trabajo de campo

Demandas, intenciones, interacción y arte relacional

La necesidad de realizar un trabajo de campo surge a partir de considerar las demandas del arte, propias de una sociedad globalizada. La posibilidad de un arte relacional evidencia un cambio radical de los objetivos estéticos, culturales y políticos puestos en juego por el arte moderno. Este tipo de arte tomaría como horizonte teórico la esfera de las interacciones humanas y su contexto social, más que la afirmación de un espacio simbólico autónomo y privado (Bourriaud 2008: 13). En el momento en que el arte deja de abordar exclusivamente el espacio (simbólico o material) del *yo* y se enfoca en las relaciones entre los *otros* y su contexto, el arte deja de abordar el espacio para convertirse en uno.

Este cambio en el arte proviene básicamente del nacimiento de una cultura urbana mundial y de la extensión del modelo urbano a prácticamente la totalidad

de fenómenos culturales. La urbanización general¹⁸⁴ permitió el crecimiento extraordinario de los intercambios sociales, así como el aumento de la movilidad de los individuos a través del desarrollo de redes y de rutas, de las telecomunicaciones y de la conexión de sitios aislados. Lo anterior tuvo consecuencias en las mentalidades (Bourriaud 2008: 13). Considerando esta nueva agenda del arte y del uso *in crescendo* de las redes sociales, se puede notar un punto en común: la necesidad de interacción, sea como propuesta de la obra hacia el espectador o como objeto de estudio.

La identificación de la obra de arte como software social es propia de esta segunda época del arte de internet. Esta incidiría en la idea de que la práctica artística más comprometida presenta como una prioridad el orientarse a la exploración de las formas en las que se dan las interacciones personales y sociales en el actual sistema red (Prada 2015: 41). Precisamente en esta exploración respecto a la comunicación - con y entre los espectadores - está el foco de interés de este experimento. En este marco, se plantea el desarrollo de una página de *Facebook* llamada *Plastics of Lima* que maneja el formato de *Humans of New York*. Esta última cuenta historias reales a través de *posts* que contienen texto y están acompañados de una foto de la(s) personas(s) referida(s). Siguiendo este formato, *Plastics of Lima* muestra historias ficticias basadas en comentarios y/o historias reales sobre la escena artística limeña a partir de imágenes donde salen juguetes de plástico (*Barbie*, *Ken* y otros personajes de *Mattel*), *Plastics of Lima* juega con el concepto *artista plástico*: se le quita el término artista, y por lo tanto, la imagen imponente que se tiene del arte. Al quedar sola la palabra *plástico*, el concepto que antes estaba vinculado a la manufactura del artista cambia su sentido y se transforma en algo banal. La descripción del *fan page* es: “Historias de gente plástica, o sea de artes plásticas (o visuales, creativas, indie pendientes o como sea). Eres parte de una investigación, no es broma”.

¹⁸⁴ La Urbanización general crece a partir del fin de la Segunda Guerra Mundial.

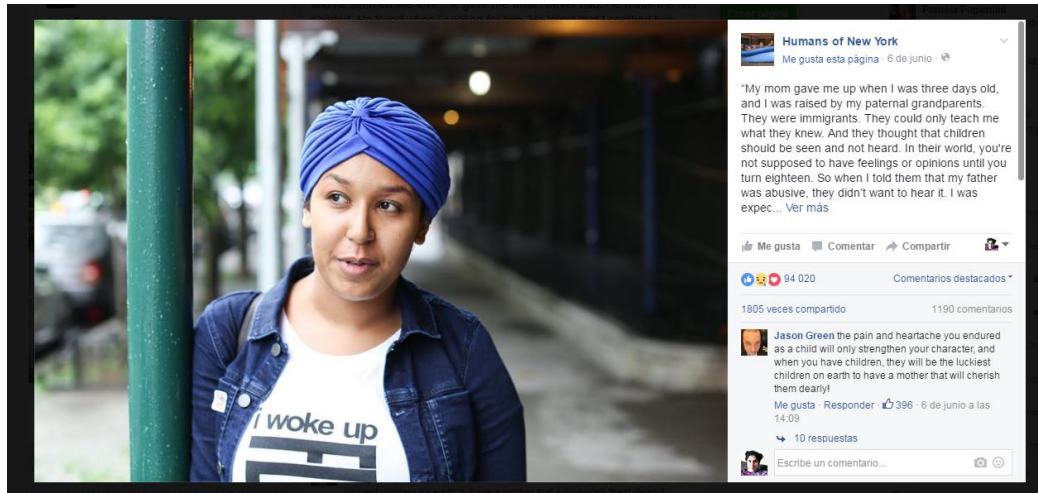


Fig. 65 - Post de Fan Page Humans of New York (2106)¹⁸⁵



Fig. 66 - Debrah Montoro (Texto e imagen). Post de Plastics of Lima. (2015)¹⁸⁶

¹⁸⁵ Fuente:

[<https://www.facebook.com/humansofnewyork/photos/a.102107073196735.4429.102099916530784/1271224976284933/?type=3&theater>] Consulta realizada el 18/06/2016.

¹⁸⁶ Fuente:

[<https://www.facebook.com/plasticsoflima/photos/a.278917885637691.1073741828.278911532304993/292761304253349/?type=3&theater>] Consulta realizada el 04/04/2016. Se puede notar que en las figs. 65 y 66 el formato se repite: imagen y texto testimonial.

Además, es pertinente considerar que los memes no nacieron en internet, siempre fueron parte de la sociedad humana. Un ejemplo es el meme antiguo *Kilroy was here*. Este meme consistía en un dibujo sencillo de un hombre con una nariz grande asomándose a través de un muro. Fue lanzado durante la Segunda Guerra Mundial¹⁸⁷ y servía para hacer seguimiento de las tareas de los remachadores. Cuando los envíos eran realizados al campo de batalla, los soldados se enteraban por los garabatos e incluso ellos mismos los dibujaban. Kilroy aparecía en diferentes lugares. Un meme había nacido, e incluso después de la guerra esta imagen invadió paredes y artefactos de la cultura pop (Shifman 2014: 24-25). La multiplicación de una imagen a partir de la interacción de los espectadores es un fenómeno que ocurre con el meme y que se puede aplicar a la lógica del grabado, por eso resulta importante estudiar la dinámica de los memes. Estos refieren a una matriz que se esparce a partir de la interacción de otras personas. Mientras que en el grabado, la matriz se esparce a partir su interacción con la *mano del artista*, esto implica el hecho cambiar factores como el vehículo, el soporte y el tipo de edición. En ambos casos la matriz está condicionada a ser re interpretada.

El éxito del meme de *Kilroy* era la simplicidad del mensaje y su facilidad de reproducción. Además, aparecía en espacios públicos, lo que aseguraba que diferentes personas o “potenciales anfitriones” pudiesen difundir el meme. El carácter real del slogan *Kilroy was here* era misterioso y dejaba abiertas diversas posibilidades de interpretación. La falta de significado obvio hacía imposible la contradicción hacia el meme, por lo tanto la gente se enganchaba y trataba de resolver el misterio (Shifman 2014: 25). *Plastics of Lima* es una plataforma para observar en qué medida los usuarios conectan con el contenido y para comprobar la eficacia de las narrativas testimoniales. La intención es que sean simples y entendibles, sin embargo a veces hay obstáculos en su interpretación.

¹⁸⁷ y pese a que sus orígenes son debatidos, la hipótesis más certera apunta a un inspector del astillero de Massachusetts llamado James J. Killroy, cuyo trabajo consistía en examinar si los remachadores habían realizado su trabajo (Shifman 2014: 24).

Objetivos y especificaciones

En *Plastics of Lima* se publicaron memes relacionados a temáticas de la escena artística limeña. Para poder estudiar el alcance de los *posts* es necesario considerar que los memes presentan tres atributos. El primero implica que son piezas de información cultural que pasan de persona a persona, cuya influencia tiene alcance en las conductas y formas de pensar. El segundo, es que pueden reproducirse a partir de diferentes significados de *re empaquetamiento* o *imitación*. El tercero, es su amplitud en los ambientes digitales a partir de la competencia y selección (Shifman 2014: 18-22). Entonces, las variables que se tendrán en cuenta para analizar las publicaciones que tuvieron mayor y menor alcance serán los significados culturales, cómo se estaba re empaquetando el contenido, y finalmente, cómo estos memes se vieron afectados por la competencia, es decir, como se adaptan en el ambiente sociocultural donde se distribuyen.

Un meme es *re empaquetado* con la finalidad de que pase de unas personas a otras. Cuando se *re empaqueta* un chiste oral, este cambia en cierta medida su forma y contenido. Sin embargo, en el caso de los memes, el riesgo de cambio es prácticamente nulo, pues se pueden compartir o *re empaquetar* copiando links. No obstante, el acto de *re empaquetar* un meme se da en dos niveles: el *mimicry* y el *remix*. El *mimicry* implica el acto de rehacer. Se trata de una recreación realizada por otras personas y con otros significados. La imitación ha sido la base en la difusión de memes (Shifman 2014: 20). Considerando esta definición de *mimicry*, se podría afirmar que en principio la intención de *Plastics of Lima* fue re empaquetar los contenidos de *Humans of New York*. Sin embargo, para lograr esto se tuvo que tener como referentes a dos páginas que ya habían re empaquetado *Humans of New York*, estas fueron *Hummus of Barranco* y *Humans of San Isidro*. Lo anterior implica que *Plastics of Lima* tuvo que re empaquetar contenidos de *Hummus of Barranco* y *Humans of San Isidro* para lograr re empaquetar material de *Humans of New York*.

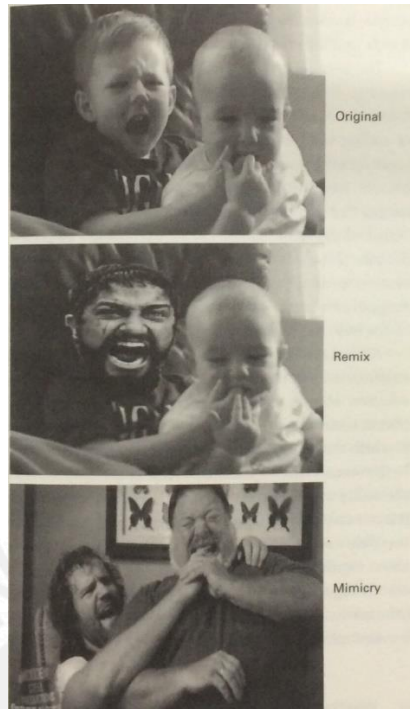


Fig. 67 – Esquema explicativo del *Remix* y *Mimicry*. (2014)¹⁸⁸

Respecto a *Hummus of Barranco*, se re empacó el carácter *hipster*¹⁸⁹ y *arty*¹⁹⁰ con el que son asociados los residentes o simpatizantes del distrito de Barranco, un barrio conocido por un estilo de vida bohemio y cultural. La página ironiza sobre jóvenes que pretenden ser únicos y se muestran intelectuales, pero en el fondo son una caricatura de su anhelo de profundidad. El tipo de humor desarrollado en *Hummus of Barranco* presenta una línea orientada al absurdo. Por otro lado, en el caso de *Humans of San Isidro* se re empaqueta la burla frente a la *pituquería*¹⁹¹, a las costumbres y a formas de pensar de la clase burguesa limeña.

¹⁸⁸ Fuente: SHIFMAN, Limor. *Memes in digital culture*.

¹⁸⁹ Término asociado a lo original, único y exclusivo. Representa la oposición al *mainstream*.

¹⁹⁰ Término asociado a la falsa pose de artista. Implica fingir gustos musicales, cinematográficos, entre otros.

¹⁹¹ Jerga que se refiere a la clase social alta.

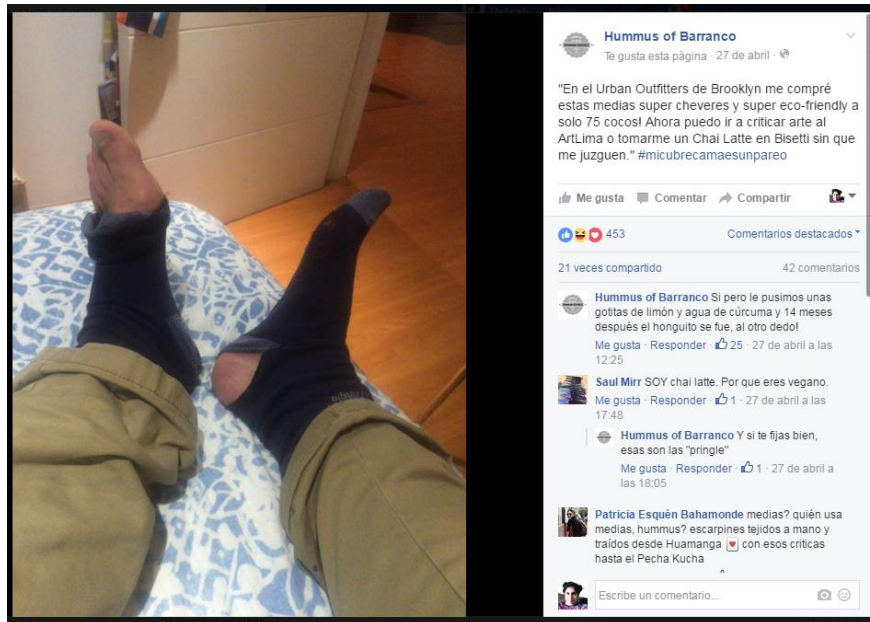


Fig. 68 – Post de Fan Page Hummus of Barranco. (2016)¹⁹²

La fórmula en la construcción de una publicación de *Plastics of Lima* sería la *re empaquetación* de los siguientes elementos:

- El formato de narrativa de *Humans of New York*: Se usa un texto de corte testimonial acompañado de una imagen que retrata a los personajes implicados en la historia.
- La burla de lo *hipster*, *arty* y único de un sector de la juventud limeña de *Hummus of Barranco*: Se ironiza sobre la pose de artista y cómo esta se ve reflejada en posturas políticas, actividades laborales, desarrollo de la cotidianeidad, entre otros aspectos. También hay una crítica sobre la exotización que se tiene del *otro*.
- La burla de la clase alta limeña de *Humans of San Isidro*: Se ironiza sobre la actitud del artista o estudiante de arte de clase alta y cómo se enfrenta a su cotidianeidad sin tener suficientes nociones de realidad social.

¹⁹²Fuente:

[<https://www.facebook.com/hummusbarranco/photos/a.263970150460123.1073741829.261478290709309/512040922319710/?type=3&theater>] Consulta realizada el 03/06/2016.

El objetivo de estos *posts* fue que generar un espacio que permita diferentes dinámicas de relación con los usuarios, de modo que se pueda obtener una aproximación hacia sus intereses temáticos a partir de su interacción con la página. Esto se puede ver reflejado en *likes*, comentarios o viralización de contenidos. En este marco surgen algunas preguntas: ¿En qué medida la *fan page* es arte? ¿Las fotografías publicadas son arte? ¿Es arte la reacción del público? ¿Es arte generar un espacio de debate? Para desarrollar estas interrogantes, es importante asumir que las imágenes publicadas en *Plastics of Lima* entrarían en la categoría de meme. Estos son asumidos como piezas de información cultural que viajan de persona a persona y de forma gradual, en el marco de un fenómeno social compartido. Si bien se esparcen en una microbase, su impacto se da a nivel macro. Lo anterior implica que los memes forman mentalidades, conductas y acciones en grupos sociales (Shifman 2014: 18). La influencia que puede llegar a tener un meme depende de su alcance, y considerando que en este pequeño trabajo de campo se contó con 653 usuarios, no se puede referir a los contenidos de *Plastics of Lima* como trascendentales en la mentalidad colectiva. No obstante, en algunos momentos se generaron e intercambiaron comentarios entre los usuarios. Además, sí existe una intención de transmitir información cultural. Considerando lo anterior, se desarrollará un análisis de la data recogida en el periodo 2014 – 2016.

Teniendo que esta es una tesis de grabado, es pertinente considerar que los memes y el grabado tienen mucho más en común que la multiplicidad como capacidad exclusiva para reproducir contenidos. En el capítulo 3 se desarrollaron los atributos del grabado a partir de las propuestas de Van Laar y Martínez Moro, además de confrontarse. Respecto a la multiplicidad, se mencionó el ejemplo de Félix González Torres, y como las imágenes de sus pilas, que podían ser tomadas por el espectador, tenían como eje discursivo la interactividad. Esta se daba a partir de la apropiación de una pieza de arte, que era desplazada de su espacio de exhibición original hacia otro que el espectador decidiese (su casa, oficina,

incluyendo la posibilidad del basurero). Además, otro aspecto interesante de la obra era que al ser llevada por el espectador, este podía asumir una postura de crítico y decidir si esta impresión tenía el valor artístico suficiente como para ser preservada y enmarcada, para guardarla en un archivador o para desecharla. Bajo esta lógica, la reproductibilidad en el espacio virtual donde se desenvuelven los memes porta también un discurso de interactividad. Este trabajo de campo - más allá de afirmar que los memes son arte, y específicamente, piezas de grabado - tiene como finalidad una aproximación a las interacciones que una imagen puede generar en internet. No obstante, la potencialidad de que un meme asuma la categoría de arte será debatida.

Un ejemplo de mimicry

Para entender mejor el mecanismo del *mimicry*, se va a analizar como un post de *Plastics of Lima* re empaqueta elementos de uno *Humans of San Isidro*. En la siguiente imagen (Fig. 69) se puede notar la temática referida a la marcha en contra de la candidatura de Keiko Fujimori. El personaje afirma tener intenciones de hacer activismo político, e incluso afirma haberlo hecho al usar el filtro de la bandera francesa en su foto de perfil. Sin embargo, relata sobre como sus padres no le permiten ir a marchas, mientras sus amigos lo hacen en otras ciudades del mundo. Partiendo de este relato, en el post de *Plastics of Lima* se decide re empaquetar la temática de la marcha en contra de Keiko, la diferencia radica en que el personaje si participa. Sin embargo, el punto en común son las intenciones de hacer activismo político sostenidas en acciones superficiales. En el caso de *Plastics of Lima*, la joven afirma tener un *floro* para explicar su propuesta, lo cual connota una pose de falsa intelectual, donde se pretende justificar una acción performativa a partir de un discurso forzado.



Fig. 69 - Post de Fan Page Humans of San Isidro. (2016)¹⁹³



Fig. 70 – Debrah Montoro (Texto e imagen). Post de Plastics of Lima. (2016)¹⁹⁴

Contextos y estrategias

¹⁹³ Fuente:

[<https://www.facebook.com/humansofsanisidro/photos/a.1441664046104779.1073741828.1441662496104934/1706183422986172/?type=3&theater>] Consulta realizada el 01/05/2016.

¹⁹⁴ Fuente:

[<https://www.facebook.com/plasticsoflima/photos/a.278917885637691.1073741828.278911532304993/507536029442541/?type=3&theater>] Consulta realizada el 07/07/2016.

La segunda época de la web se caracteriza por la actividad de comunidades o redes sociales que forman espacios de interrelaciones humanas que resultan bastante activos. En el 2002 surgieron plataformas que promocionaban redes de círculos de amistades, las cuales aumentaron a lo largo del 2003. La extensión de estas comunidades era posible a través del *friend request*. El sistema clave era el del FOAF (Friend of a friend), el cual funcionó como motor principal para la extensión de este tipo de redes (Prada 2015: 40). En este sentido se puede deducir que para que un contenido sea viralizado, todo empieza por las redes más cercanas. Bajo esta lógica, les comenté a algunos amigos de *Facebook* (que también lo son en la vida real) que estaba realizando un *fan page* llamado *Plastics of Lima* para mi tesis, y les solicité que lo revisen. Lo anterior fue con la finalidad de que la red se extienda a partir de que ellos compartan el contenido con algunos de sus conocidos si es que les gustaba, pues en ningún momento fui imperativa. Cuando se administra un *fan page* no se puede enviar un *friend request* a los contactos, pero si una invitación para que den *like* a la página. Esto sería el equivalente a pedir una solicitud para poder ocupar un espacio en el *feed* de noticias de un usuario. No obstante, no podía enviar invitaciones a desconocidos y había que dar un siguiente paso para extender las redes: compartir en los grupos de *Facebook*.

Decidí escoger algunos grupos a partir de intereses temáticos vinculados al contenido del *Fan Page* que estaba proponiendo. Si se piensa en etiquetas para *Plastics of Lima*, estas podrían ser arte, frivolidad, humor, juventud, universitarios, cultura, entre otras. Teniendo en cuenta lo anterior, los grupos en los que publiqué contenido fueron:

- Historia del arte/ curaduría/ crítica/ arte del Perú¹⁹⁵ (11 700 miembros):

Descripción:

“Grupo de discusión sobre todo tema relacionado a la Historia del Arte / Curaduría / Crítica / Arte en el Perú.

Todos los temas se aceptan y discuten. No vale offtopic.”

En este grupo publiqué desde el 2014 con cierto recelo, pues mostró tener un perfil más serio. Los usuarios compartirán contenido sobre muestras, eventos y artículos de arte.

- Facultad de Arte PUCP¹⁹⁶ (752 miembros):

El grupo no presenta descripción.

Este grupo es el más nuevo de Arte Pucp. Decidí unirme debido a que al momento de postear contenido de *Plastics of Lima* en el 2016 en el grupo *FACULTAD DE ARTE DE LA CATÓLICA*, este fue borrado. Lo anterior me sorprendió, pues años anteriores (2014 y 2015) no había ocurrido algo similar. Al ver otra plataforma de interacción entre miembros de la Facultad de Arte de la Pucp, decidí probar. En este espacio se publican exhibiciones de arte y otro tipo de eventos vinculados a las artes escénicas.

- FACULTAD DE ARTE DE LA CATÓLICA¹⁹⁷:

Descripción:

“1- Ningún tipo de anuncios lucrativos. (ventas de objetos y/o pinturas, alquileres de cualquier tipo, fiestas -a no ser que sean del alumnado mismo- , concursos, rifas, etc)

2- Todo lo publicado que no tenga que ver con el interés de la Facultad será eliminado inmediatamente. (Las cosas privadas súbanlas en sus propias páginas privadas)

3- Anuncios animalistas, religiosos, videos de música, videos políticos, (a no ser

¹⁹⁵ Véase: [<https://www.facebook.com/groups/509056662460164/?fref=ts>]

¹⁹⁶ Véase: [<https://www.facebook.com/groups/114643622010810/?fref=ts>]

¹⁹⁷ Véase: [<https://www.facebook.com/groups/artecatolica/?fref=ts>]

que tengan, lógicamente, un contexto artístico) serán eliminados inmediatamente.

4- Publiquen una sola vez. A veces las mismas (u otras) personas publican lo mismo 3 o más veces o en diferentes días suben el mismo evento: Se eliminarán los otros dejando solamente uno.

Si persisten en publicar lo mismo varias veces se eliminarán todos.

Si persisten con lo mismo se les sacará del grupo.

5- Ni hablar del tipo de lenguaje que se debe de usar. Si se sube el tono agresiva o vulgarmente (no debería de suceder tratándose de estudiantes universitarios) se les sacará inmediatamente del grupo para siempre.

Atentamente:

Los Administradores.”

En este grupo decidí publicar desde el 2014. El perfil se ha ido tornando serio con el paso del tiempo. En este grupo también se publican exhibiciones y contenidos vinculados al arte. He podido notar el énfasis en *las reglas del grupo* de forma más reiterativa en los últimos meses. Durante el 2014 y el 2015 fue un espacio clave para la difusión de contenidos de *Plastics of Lima*.

- GRUPO PUCP VERSIÓN 20.0¹⁹⁸

Descripción:

“Somos PUCP, seámoslo siempre. Esto es espacio para que publiquemos, compartamos y discutamos. Información, imágenes, videos, anuncios, etc. La cultura del grupo la pones tú con tus publicaciones y discusiones.”

Publiqué contenido desde el 2016. Decidí hacerlo debido a que sus miembros no necesariamente estaban vinculados de forma directa a la Facultad de Arte de la Pucp. Necesitaba averiguar, hasta cierto punto, cómo los miembros de la comunidad Pucp se podían relacionar con contenidos que ironicen sobre la escena artística limeña. Los *post* en este grupo presentan demasiada diversidad. Hay publicaciones sobre asesorías, venta de ropa, venta de comida, avisos sobre objetos encontrados, solicitudes de exámenes pasados, entre otros. Una dinámica interesante es que cada vez que alguien

¹⁹⁸ Véase: [<https://www.facebook.com/groups/355109161278112/?fref=ts>]

publica deja una *ofrenda*. Esto implica que para que los miembros del grupo tengan en cuenta el anuncio y puedan responder a este, se les debe ofrecer un meme. Lo anterior aumenta las posibilidades de que el *post* tenga mayor respuesta.



Fig. 71 – *Ofrenda* publicada en GRUPO PUCP VERSIÓN 20.0 (2016)¹⁹⁹

Los contenidos en la web y su relación con Plastics of Lima

Considerando que el meme porta información cultural, este puede ser entendido como un contenedor que al ser abierto se desborda. Al vaciarse el contenido, se esparce sin control. El único acto de control que tiene el usuario sobre el meme es el de usarlo como medio para difundir información y decidir en qué momento esparcirla. Cuando se opta por abrir el contenedor, las decisiones del flujo de información son tomadas por otras personas. Lo anterior está relacionado con la forma en que la cultura se da en la era del web 2.0, que está marcada por plataformas para crear, intercambiar y propagar contenidos

¹⁹⁹ Fuente:

[<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1215956601756323&set=gm.956746584447697&type=3&theater>] Consulta realizada el 21/06/2016.

generados por usuarios como *Youtube, Twitter, Facebook, Wikipedia*, entre otras aplicaciones o sitios. Estos contenidos, como diría Abraham Lincoln, son de los usuarios, para los usuarios y por los usuarios (Shifman 2014: 18). Esta nueva propuesta de regulación resulta interesante, pues ahora el intercambio y la distribución de información son moderadas por los usuarios. Esto se opone al sistema regular del arte, donde el artista, que sería el usuario, no tiene el control para difundir su arte en el espacio físico de su elección. Este usuario no necesariamente va a escoger la galería, bienal o feria donde desea exponer. En el marco de este deseo de democratización surge la necesidad de distribuir información y arte desde plataformas virtuales.

Es inevitable que el nexo de participación colectiva que manejan las redes sociales sea considerado como uno de los espacios más atractivos para ser explorado por las nuevas prácticas artísticas. Esto se debe a su importancia en la imposición y consolidación de nuevas normas y hábitos sociales, y por su influencia en la producción de subjetividad en nuestros días (Prada 2015: 41). En este contexto, el público está en un sistema de convivencia con las redes sociales que genera mayor facilidad para compartir ideas. Esta noción de interactividad se asume como un atributo y se sostiene en lo propuesto por Martínez Moro respecto a la computadora como una herramienta que genera lenguajes y nuevos significados que van a ser explotados por el artista. Esta búsqueda no solo se va a dar a nivel de producción, sino también de distribución.

Históricamente, los primeros contenidos de la web fueron generados por profesionales, mientras los usuarios asumían el rol de consumidor. En la primera década del siglo XXI, muchas plataformas de servicios permitieron que sus usuarios participen en la comunidad colaborando y compartiendo archivos, fotografías, vídeos, etc. Incluso estos contenidos podían ser transformados y reeditados en la misma plataforma de difusión. Los usuarios dejaron de ser consumidores exclusivamente, y asumieron el rol de proveedores de contenidos (Prada 2015: 43). Haciendo una analogía de la figura del usuario en relación a los

contenidos web y los contenidos artísticos, el consumidor de la web equivaldría al espectador respecto a la obra de arte. Este espectador además puede ser artista, o no dedicarse a este rubro. Si el consumidor en el contexto de la Web 2.0 se vuelve productor, ¿es posible que pueda convertirse en artista? En medio de esta pregunta también emerge el tema del arte relacional, donde se requiere la participación del espectador para que la obra de arte cierre su ciclo. En medio de este debate respecto al rol del espectador surge *Plastics of Lima* con el interés de observar qué ocurre al trasladar la premisa de interactividad de la estética relacional a las redes sociales, y de forma específica, al *Facebook*.

Análisis de data en Plastics of Lima

En esta sección se desarrollará el fenómeno de la multiplicidad a partir del análisis de algunos *posts*. Es útil tener en cuenta que la distribución de la imagen se evaluó de acuerdo a las visualizaciones, los *likes* y los comentarios. Para lo anterior es necesario asumir una postura más contemporánea del grabado respecto a su inserción en la sociedad. Uno de los puntos más importantes para redefinirlo desde lo contemporáneo, es la reivindicación de su entidad como proceso. La idea del proceso como discurso teleológico donde la impresión u obra final era asumida como la recompensa, pasa a segundo plano para dar paso a la concepción del proceso. Este se abre, y cada uno de sus etapas y estados están sujetos a variación, a la integración con otros medios, y al hecho de ser detenidos o apreciados como objetos o momentos estáticos (Moro 2008: 131). La percepción del grabado ya no se limita a su figura como producto final. Sin embargo es importante considerar que el proceso no se limita únicamente al de producción, sino también al de distribución. El artista distribuye sus imágenes y ahora el espectador también puede hacerlo.

Tanto las diversas entradas como salidas de información visual de la computadora - entre las que destaca internet - permiten un acceso al que no se había estado acostumbrado respecto al manejo e interpretación de símbolos y

experiencias de gran alcance. Los repertorios simbólicos en los que se basaron los artistas se multiplicaron exponencialmente hasta el punto de incorporar el suceso en tiempo real (Martínez Moro 2008: 147). Esta última variable influye en cómo se analizaría la respuesta del espectador respecto a una obra de arte. En este sentido, se analizarán algunos *posts* de *Plastics of Lima* teniendo en cuenta cómo afecta esta variable en la distribución del contenido.

Los valores artísticos de la nueva vanguardia tecnológica han cambiado. Aquellos conceptos físicos que ayudaban a definir el objeto artístico como dimensión, escala, textura, tactilidad, factura o *idolecto*²⁰⁰ han perdido importancia frente a la virtualidad, inmaterialidad e interactividad que ofrece la imagen en pantalla. La idea de velocidad de ejecución, comunicación, difusión y globalización inmediata de resultados y experiencias, dejan suspendida la idea romántica del artista que se encerraba por horas, días, meses o años entregado a una creatividad contemplativa, reflexiva, trágica, patológica (Martínez Moro 2008: 147). Los conceptos que regirían el análisis de una imagen distribuida en pantalla ahora girarían en torno a la velocidad, sea de ejecución, comunicación, difusión y globalización. Ahora la contemplación no gira en torno a la imagen, sino en torno a sus dinámicas, es decir, a entender cómo se comparten las experiencias entre usuarios. En este panorama contemporáneo hace sentido la formulación de Kant respecto a la obra de arte como una “finalidad sin fin” y su vínculo con el grabado. Esto refiere a la esencia de la actividad experimental que se da en esta disciplina, donde históricamente se propone al grabado como un viaje al descubrimiento a nivel colectivo e individual a través de diversos medios (Moro 2008: 131). Considerando que la exploración multimedial es parte de la agenda del grabado y que las demandas de la imagen en pantalla están ligadas a la variable velocidad, la exploración de la dinámica de los memes en redes sociales logra cubrir estos dos aspectos. Por lo tanto, si se analizan los resultados del trabajo de campo se podrá tener una aproximación respecto a la vida social de la imagen desplazada

²⁰⁰ Término acuñado por Umberto Eco como personal “código microfísico individualizado en la materia”.

de un circuito artístico hacia uno cotidiano.



Fig. 72 - Captura de Pantalla – Fan Page *Plastics of Lima* (2014)²⁰¹

Panorama general

A continuación se observarán unos gráficos que muestran una visión general sobre el alcance de todos los *posts* publicados en *Plastics of Lima* desde el 2014 hasta el 2016. Se puede notar que la publicación que tuvo mayor alcance (cinco mil personas apróx.) fue una realizada con motivo de la Segunda Vuelta Electoral 2016, y tuvo como tema el Debate Presidencial entre Pedro Pablo Kuczynski y Keiko Fujimori. Por otro lado, la publicación con menos difusión (doscientas personas apróx.) fue del 2014 y abordó el tema del arte ambientalista.

Los tres siguientes *posts* que obtuvieron mayor alcance, cuya llegada pasa las dos mil personas, datan del 15/05/2016, 25/04/2015, 19/03/2015. El primero aborda la temática del sexo casual en una fiesta de arte. El segundo refiere a una performance que se dio en la feria de arte ART LIMA, donde se utilizó el símbolo

²⁰¹ Fuente: [https://www.facebook.com/plasticsoflima/?fref=ts] Consulta realizada el 21/10/2014.

de la hoz y el martillo. Finalmente, el tercer post abordó la polémica alianza que se había realizado entre la feria de arte ART LIMA y la Municipalidad de Lima.



Fecha	Publicación	Tipo	Segmentación	Alcance	Participación	Promocionar
09/06/2016 17:22	"Estando cerca de finalizar el semest	Imagen	Global	493	69 25	Promocionar publicación
07/06/2016 16:07	"No he dormido d esde el domingo,	Imagen	Global	794	157 39	Promocionar publicación
04/06/2016 17:48	"Estaba leyendo e arte de insultar d	Imagen	Global	1,6K	243 47	Promocionar publicación
29/05/2016 20:35	"Ayer conocí un c nico de socio en u	Imagen	Global	4,9K	1,2K 90	Promocionar publicación
19/05/2016 12:01	"Hace dos días se celebró el día en	Imagen	Global	556	93 15	Promocionar publicación
15/05/2016 14:22	"Hace unas horas fue el tono de cac	Imagen	Global	2,3K	539 107	Promocionar publicación
30/08/2015 20:09	"Quiero que mi jat o de Asia tenga c	Imagen	Global	1,1K	332 24	Promocionar publicación
25/04/2015 16:03	"Ya me di cuenta que desnudarme	Imagen	Global	2,1K	352 51	Promocionar publicación
03/04/2015 13:33	"A ver, Semana S anta, mmm... para	Imagen	Global	601	124 17	Promocionar publicación



Fecha	Publicación	Tipo	Segmentación	Alcance	Participación	Promocionar
22/03/2015 20:32	"No puedo dar la cara. Con el chon	Imagen	Global	822	163 15	Promocionar publicación
20/03/2015 17:30	"Me llega la gente que defiende a es	Imagen	Global	924	228 21	Promocionar publicación
19/03/2015 10:38	"Puchaaaa, a lo q ue no se qué hac	Imagen	Global	2,2K	668 68	Promocionar publicación
08/10/2014 18:41	"¿Feriado? pfff... Y o soy mi propia jet	Imagen	Global	1,1K	378 35	Promocionar publicación
21/09/2014 21:29	"Hago arte abstra cto performático.	Imagen	Global	1,1K	502 31	Promocionar publicación
09/09/2014 17:14	"Soy curadora ind ependiente aunq	Imagen	Global	654	327 20	Promocionar publicación
05/09/2014 14:17	"Soy artista ambie ntalista. Viajo a la	Imagen	Global	210	113 14	Promocionar publicación
31/08/2014 15:55	"Nunca entendí el sentido del bodeg	Imagen	Global	1,1K	617 37	Promocionar publicación
24/08/2014 16:54	"Tengo mi banda de Cumbindie Fol	Imagen	Global	1,1K	552 30	Promocionar publicación
24/08/2014 10:08	"Soy artista, y ade más, en mi tiempo	Imagen	Global	701	437 47	Promocionar publicación
19/08/2014 21:21	"Me acepto como soy <3. Gracias a	Imagen	Global	573	332 28	Promocionar publicación

Figs. 73 y 74 - Jerarquía de preferencias temáticas de los seguidores de *Plastics of Lima* (2016)²⁰²

²⁰² Fuente: [https://www.facebook.com/plasticsoflima/insights/] Consulta realizada el 17/06/2016.

Categoría	Fecha y hora	Imagen	Título	Compartidos	Reacciones	Comentarios	Acción
Videos	18/08/2014 22:40		"Soy escultora. Para la mayoría de a	650	326	17	Promocionar publicación
Personas							
Mensajes	18/08/2014 18:16		"Soy feminista. Amo a las Guerrilla	395	167	14	Promocionar publicación
	17/08/2014 22:09		"Cuando no estoy pintando, esculpi	536	338	22	Promocionar publicación
	17/08/2014 21:45		"Siempre quise ser bailarina, tipo da	936	318	43	Promocionar publicación
	17/08/2014 21:24		"La pintura de caballete ha muerto.	578	301	12	Promocionar publicación
	17/08/2014 21:01		Foto de portada de Plastics of Lima	6	100	9	Promocionar publicación

Fig. 75 - Jerarquía de preferencias temáticas de los seguidores de *Plastics of Lima* (2016)²⁰³

Análisis de casos

A continuación se analizarán algunos memes de *Plastics of Lima* teniendo en cuenta las variables de significado cultural, la forma de re empaquetar contenidos y cómo estos se adaptaron en el ambiente sociocultural donde se publicaron. Se analizarán publicaciones que datan desde el 2014 hasta el 2016.

Cuestionamiento del bodegón

Leyenda:

"Nunca entendí el sentido del bodegón. Es el ejercicio más tela y cero creativo que puede haber, de solo ver el platito, la tazita, etc. se desalinean mis chakras... Recuerdo cuando estaba en los primeros años de "formación artística" (entre comillas porque las instituciones de enseñanza de arte corrompen el sentido estético conceptual y neo liberal de la praxis artística) y nos dijeron que debíamos hacer un bodegón figurativo y una interpretación del bodegón. Me emocioné y le pregunte al profesor si lo podía hacer en video arte con la cámara de mi Nokia, no saben lo que pasó, estos personajes de mentalidad obsoleta rechazaron mi propuesta. Igual lo hice, porque yo hago arte para mí, no para los demás. Decidí dejar los estudios y ahora he creado un espacio auto gestionado con unos amigos de comunica, socio y antro donde se proyectan exclusivamente cortos experimentales. Acá les dejo un still de mi video performance."

²⁰³ Fuente: [https://www.facebook.com/plasticsoflima/insights/] Consulta realizada el 17/06/2016.



Fig. 76 – Debrah Montoro (Texto e imagen). *Post de Plastics of Lima*. (2014)²⁰⁴

Este *post* es analizado por ser el segundo con más alcance en el 2014 (1100 personas apróx.) y porque involucra la participación de una diseñadora de modas, es decir, alguien que se desenvuelve en cierta medida en el circuito artístico. En relación a la variable de significado cultural, se puede notar el abordaje sobre uno de los contenidos típicos de un currículo de educación artística superior, el bodegón, y cómo este es percibido como innecesario. La forma de reempaquetar la percepción del bodegón es ridiculizando su sentido en la formación académica frente a las nuevas formas de arte contemporáneo. Respecto a la adaptación del meme en el ambiente socio cultural donde se publicó, se puede observar que para octubre del 2014 tuvo 1100 visualizaciones y quince likes.

Un aspecto interesante es la interacción que surge en la imagen por parte de la diseñadora de modas Giuliana Testino (Véase anexo #9) resulta interesante. Al parecer ella se toma en serio el *post* y comenta sobre el aprendizaje que se puede lograr a partir del estudio bodegón. Resulta llamativo que alguien del medio artístico, intervenga de manera tan seria y que probablemente no perciba que se

²⁰⁴ Fuente:

[<https://www.facebook.com/plasticsoflima/photos/a.278917885637691.1073741828.278911532304993/286282881567858/?type=3&theater>] Consulta realizada el 21/10/2014. Se pueden ver todos los comentarios.

trate de una broma. Otro elemento interesante es cómo se distribuye la imagen a través de *taggear* a alguien en el *post*, como ocurre con Cynthia Rous. Probablemente esta imagen haya sido una de las más vistas debido a que el estudio de representación del bodegón es un tema conocido por la mayoría, se puede ver en el parque Kennedy la venta de bodegones, si uno se da un paseo por las escuelas de arte, es probable encontrar estudiantes realizando este ejercicio, etc. El ambiente donde circuló este meme fue en cierto punto hostil, pues también se puede observar como Gustavo Florián responde a la imagen comentando “no es lo que hagas sino como lo hagas”. Al parecer el bodegón tiene sus defensores.

La artista abstracta performática



Fig. 77 – Debrah Montoro (Texto e imagen). *Post de Plastics of Lima*. (2014)²⁰⁵

²⁰⁵ Fuente:

[<https://www.facebook.com/plasticsoflima/photos/a.278917885637691.1073741828.278911532304993/297334213796058/?type=3&theater>] Consulta realizada el 21/10/2014.

Leyenda:

"Hago arte abstracto performático. Mi referente es Yves Klein, porque decir mi inspiración suena muy barato, oseaaaaa... Pinto con todo el cuerpo y registro el proceso... Tengo que ocultar mi rostro, porque luego la gente confunde mis desnudos artísticos con material de Soho y yo soy feminista, la mujer no puede ser vista como objeto. Acá salgo regia... Hay gente que le encanta mi obra, pero no la compran. No se atreven a tener algo post-pictórico-conceptual en su sala, y bueno, nunca falta la gente con gustos de oferta, que no le gusta mi obra. A esa gente le digo SI NO TE GUSTA ES PORQUE NO LO ENTIENDES".

Este meme es escogido para ser analizado debido a que presenta un alcance similar al anterior hacia setiembre del 2014 pese a presentar solo un comentario: "jajajajajajaja". En este *post* el significado cultural radica en la percepción del artista contemporáneo y conceptual. El re empaquetamiento de estos contenidos radica en la parodia de este tipo de artistas y está orientado a evidenciar que una parte considerable de los espectadores no entiende este tipo de arte. Además, surgen otros temas de forma sutil como la cosificación de la mujer respecto a su desnudez. Respecto a la adaptación del meme en el espacio virtual, se podría deducir que tuvo aceptación, o que al menos no hubo oposición o debate explícito como en el caso anterior. Esto podría deberse a que algunos de los usuarios de *Plastics of Lima* se identificaron con el hecho de no entender algunas propuestas del arte contemporáneo. Además, es útil considerar que uno de los elementos más criticados en la escena artística limeña es la proliferación de arte conceptual, dejando de lado otros medios más tradicionales, pero no por eso menos vigentes, como la pintura, escultura, entre otros. Además, algunos espectadores reclaman que hay piezas que necesitan de un texto para ser entendidas. Incluso, algunas personas me han preguntado "tú que eres artista ¿sabes qué significa?". Esta imagen es la representación de un reclamo colectivo.

La artista ambientalista

Leyenda:

"Soy artista ambientalista. Viajo a la selva con mi bitácora de papel artesanal de panca de choclo para tomar apuntes de paisajes. Aprovecho para hacer Ayahuasca y uso mis trips como eje

temático de mi obra. Hago performance-video-instalación en la Costa Verde. No entiendo porque hasta ahora no clasifico a Pasaporte para un Artista."

Este meme es escogido para análisis debido a que ha sido la de menor alcance hacia setiembre del 2014 (doscientas personas apróx.). El contenido cultural se concentra en la percepción del artista con discurso ambientalista y *eco friendly*. La forma de empaquetar esta temática es apelando al reclamo sobre por qué esta tendencia de arte ecológico no es compatible con la dinámica de Concursos de Arte, y por lo tanto, con la escena artística limeña. Se ironiza sobre un personaje que además de pretender realizar arte sostenible, incorpora el elemento de lo natural y lo místico al uso de drogas. Esta publicación ironiza sobre el *artista pastrulo*²⁰⁶. Su adaptabilidad se limitó a los *likes* y no hubo comentarios. Esto podría significar que los usuarios de *Plastics of Lima* y las personas con las que compartieron este contenido no logran identificar este estereotipo, a diferencia del caso del artista conceptual, donde el alcance indicó lo contrario.

²⁰⁶ Jerga referente a una persona que consume drogas excesivamente. Suele ser dispersa y propone planteamientos teóricos y prácticos que para algunos pueden resultar trillados y sin sentido.



Fig. 78 - Debrah Montoro (Texto e imagen). *Post de Plastics of Lima*. (2014)²⁰⁷

Mi primer #yolo en arte

Leyenda:

"Hace unas horas fue el tono de cachimbos de arte... o sea, digo hace unas horas pues en mi app de Uber sale que mi último servicio fue a las 7am. Estoy realmente preocupada ¿quién es este brother? No me acuerdo... Espero que sea al menos uno de talleres porque si es uno de los colados de Estudios Generales Letras a.k.a. Aspirantes a ser cachimbos de Arte, me muero... Mi primer #yolo en la facu no puede ser con un principiante... qué vergüenza si una de mis amigas de Corriente se entera"

La elección de este post para ser objeto de análisis se basa en haber sido el segundo con más alcance durante el 2016 y el primero en ser publicado ese año. El contenido cultural se enfoca en el sexo casual y en el significado del Yolo²⁰⁸. Este es re empaquetado a partir de ironizar sobre como un acto de sexo casual puede influir en la reputación del personaje en su vida universitaria y como puede significar un rito de pasaje: si lo hizo con un estudiante de los últimos años

²⁰⁷ Fuente:

[<https://www.facebook.com/plasticsoflima/photos/a.278917885637691.1073741828.278911532304993/288967771299369/?type=3&theater>]. Consulta realizada el 21/10/2014.

²⁰⁸ Jerga cuyas siglas significan You Only Live Once. Esta apela a los instintos, al libertinaje, a los excesos y al no pensar antes de realizar acciones.

no es mal visto, pero si fue con un cachimbo que incluso no sea parte de la facultad resulta problemático. En este sentido se plantea el tema del valor de la persona a partir de qué estudia, pues hay una referencia despectiva hacia estudiar una carrera de letras. En cuanto a la adaptación del meme en su espacio sociocultural, se puede notar que no hubo comentarios. Sin embargo, desde hace unos meses en *Facebook* además del *like* hay otras reacciones. Esta publicación obtuvo tres *me divierte* y un *me encanta*, además de treinta y tres *likes*. Al parecer su recepción fue más pasiva.



Fig. 79 - Debrah Montoro (Texto e imagen). *Post de Plastics of Lima*. (2014) ²⁰⁹

El cuento de la película en las Elecciones

Leyenda:

"Ayer conocí un chico de socio en un tono en el centro. Agarramos pero no llegó a más, no entiendo porque no estuvo interesado en mi puerto usb, if you know what I mean... Hoy en la mañana me escribió al inbox, diciéndome para que vaya a su casa a ver una película. Ya decía yo... Me puse mi calzón de algodón orgánico y obvio sin sostén #freethenipple. Llegué a su casa

²⁰⁹ Fuente:

[<https://www.facebook.com/plasticsoflima/photos/a.278917885637691.1073741828.278911532304993/500148673514610/?type=3&theater>] Consulta realizada el 21/06/2016.

en un barrio emergente súper exótico y me esperaba con la tele encendida. Yo como buena artista y performer me desnudé... Pero epic fail, me dijo que en lugar de una película íbamos a ver el #DebateElectoral... Que para que ver películas de ficción si el debate era una tragicomedia posmoderna, le dije que me parecía interesante su punto de vista cuando en el fondo me sentí humillada por el desaire. Me pidió que me vista, que no soportaba ver mi bikini naranja... Allí si me asé... Encima que le dejo ver mi escultural cuerpo... Le dije que si creía que por usar algo naranja iba a votar por Keiko que estaba insane. Pedí un Uber y le dije que no me busque en la marcha y que no tome fotos de la performance que haré. O sea, we talk."

Finalmente, decidí analizar esta última imagen debido a que fue la que tuvo mayor alcance hasta el presente (Cuatro mil novecientas personas apróx.) e interacción por parte de los usuarios²¹⁰. El post generó treinta y un reacciones en la página de *Plastics of Lima*, y fuera de esta obtuvo en noventa reacciones entre *likes, me encanta, me divierte y me enoja*. El contenido cultural en este post abarcaba más de un tema, están presentes la exotización del *otro*, la postura política que debería tener el artista, el rechazo hacia una mujer que desea tener sexo y lo *snob* en que puede convertirse cualquier tema de conversación. El re empaque de estos contenidos se genera a partir de una narrativa que inicia con una pareja de estudiantes que se conoce en una fiesta. Luego concretan otro encuentro donde la metáfora de *ver una película* que suele estar asociada al sexo casual, se re interpreta como *ver el debate presidencial*. Se menciona que este evento es una pieza cinematográfica, lo que lo tiñe de carácter *snob*. El personaje relata que su compañero vivía en un *barrio emergente súper exótico*, lo que connota una visión del *otro* como *bicho raro*. La postura política se aborda cuando la chica asume que es rechazada porque su compañero pensó que iba a votar por Keiko por usar ropa interior naranja. En este meme se ironiza sobre cómo algunos artistas y estudiantes de arte asumen una postura política forzada con la intención de lucir intelectuales y profundos. El sexo casual es un pretexto para ironizar sobre temas políticos.

²¹⁰ Véase anexo #11.



Fig. 80 - Debrah Montoro (Texto e imagen). *Post de Plastics of Lima.* (2014)²¹¹

En relación a la adaptación al entorno sociocultural donde se distribuyó el meme ocurrieron dos sucesos interesantes. El primero muestra como el Grupo PUCP VERSIÓN 20.0 presentó un comentario crítico. Se dijo que era la copia barata de *Humans of San Isidro*, lo cual me resultó hasta cierto punto elogiador, pues justo yo había decidido *re empaquetar* contenido de esa página. Sin embargo resulta interesante como el meme sobrevivió en el grupo, pues pese a ese comentario siguieron viniendo *likes* y nadie comentó a favor de Antuanne Sánchez.

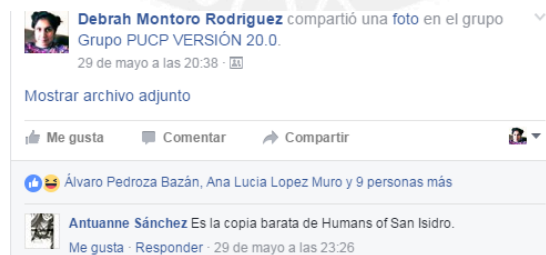


Fig. 81 – Captura de pantalla en Grupo PUCP VERSIÓN 20.0 (2016)²¹²

²¹¹Fuente:

<https://www.facebook.com/plasticsoflima/photos/a.278917885637691.1073741828.278911532304993/504801796382631/?type=3&theater>

Otro tipo de vida social tiene este meme en el grupo *Historia del Arte / Curaduría / Crítica / Arte en el Perú*. Los comentarios no son críticos en torno a la postura de la publicación (como en el caso anterior), sino a la temática. Se asocia la mención del debate en el *post* con un video donde Keiko Fujimori responde respecto al plan de cultura. También se comenta con una foto de la zona uterina de la mujer con la inscripción *narkoestado*. Resulta interesante como un contenido humorístico es catalizador de contenido visual que crítico a la candidata participó en el debate y por lo tanto figuraba en el meme.



Fig. 82 – Captura de pantalla en Grupo *Historia del arte/ curaduría/ crítica/ arte del Perú* (2016)²¹³

Finalmente, es necesario ver como se desenvuelve el meme en su propia plataforma, es decir en el *fan page* de *Plastics of Lima*. Su espacio es más amigable y genera comentarios en torno a lo *densas* que pueden ser las mujeres, o lo liberales. También el meme se relaciona con experiencias cotidianas de los

²¹²Fuente: [https://www.facebook.com/groups/355109161278112/?fref=ts] Consulta realizada el 21/06/2016.

²¹³ Fuente: [https://www.facebook.com/groups/509056662460164/?fref=ts] Consulta realizada el 21/06/2016.

usuarios y con posturas irónicas respecto al posmodernismo y dadaísmo. El meme desencadenó diferentes tipos de temáticas. En este sentido, parece ser que el éxito de esta publicación radicó en que al presentar varios contenidos culturales que fueron *re empacados* en la historia de un *affair*, los usuarios escogieron si se burlaban de la exotización del otro, de la pose política, del sexo casual. Había más elementos con los cuales se podían identificar, y por lo tanto más estereotipos.



Fig. 83 –Comentarios en post de Plastics of Lima. (2016)²¹⁴

Alcances Finales

El trabajo de campo dejó como evidencia que mientras una imagen presenta mayor diversidad de contenidos culturales con los que el espectador se pueda identificar, las posibilidades de interpretación y distribución aumentan. Las temáticas políticas, sobre todo en coyuntura electoral, son excelentes catalizadores para compartir contenidos. Del mismo modo, los estereotipos

²¹⁴Fuente:

[<https://www.facebook.com/plasticsoflima/photos/a.278917885637691.1073741828.278911532304993/504801796382631/?type=3&theater>] Consulta realizada el 21/06/2016.

funcionan como matrices que el espectador puede identificar, permitiendo una lectura de la imagen más rápida.

Una de las principales diferencias entre el meme de internet y el meme tradicional se vincula al lugar central del creador del meme. Los videos meméticos o fotografías se enfocan en el yo performativo. Los que suben contenidos son el medio del meme y su mensaje: sus caras y cuerpos son partes integrales. Los memes son el emblema de la cultura del *personal branding* y presentan una estratégico auto acomodamiento (Shifman 2014: 30). En el caso de *Plastics of Lima*, no expongo mi rostro como en las estampas digitales realizadas a partir de fotomontajes. Sin embargo, a través del *mimicry*, expongo mis juegos con las muñecas y desde el falso testimonio, busco transmitir mi disconformidad con algunos aspectos de la escena artística limeña.

Considerando la anterior, resulta bastante arriesgado afirmar que los memes son arte. No obstante, el formato del meme es una plataforma por excelencia para la experimentación de prácticas artísticas a nivel de distribución y de desarrollo piezas de arte en sí mismas. El carácter confesional que puede presentar, los contenidos culturales que porta y la búsqueda constante de confrontación con el espectador, son tres elementos que colaboran a que el meme pueda asumir el rol de arte. El meme es un medio que puede servir para democratizar el arte, ya que al igual que el grabado, buscan el desplazamiento de la imagen en diferentes circuitos socioculturales con la finalidad de generar un discurso donde el espectador sea partícipe de esta dinámica.

4.3.3 La experiencia personal artística en relación a las relaciones humor-fragilidad

Se desarrollaron cinco tipos de piezas que buscaban un acercamiento a la experiencia en la producción de imágenes de humor. La primera serie consta tres ensamblajes de paspartús con grabados en técnica mixta (serigrafía y litografía). La segunda, está formada por cuatro piezas realizadas en intaglio (aguafuerte,

aguatinta, punta seca y transfer sobre metal). La tercera serie incluye tres estampas digitales, cada una conformada por cinco fotomontajes. El cuarto tipo de obra es un folio es un folio con contenido escrito, ilustraciones y fotografías. Presenta cuatro hojas y sigue la estructura de una revista. Finalmente el quinto tipo de trabajo son memes realizados a partir de historias ficticias relacionadas a la escena artística limeña.

La producción artística se decide hacer en cinco técnicas con la finalidad de experimentar la elaboración de imágenes de humor a partir de procesos realizados en diversas épocas y contextos sociales. Se desarrolló la técnica litográfica para entender la lógica preparatoria de Daumier. Esta se complementó en dos escenas con serigrafía para la aplicación de color. Además, las leyendas de las obras se aplicaron en paspartús. No pude manejar el nivel de rapidez que este había logrado con la técnica, sin embargo busqué apropiarme de su lógica para el desarrollo de personajes. Él los trabajó a partir de lo defectuoso del ser humano, y luego lograba re interpretar estas características mediante lo cómico. Él tomaba elementos de la cotidianeidad para su construcción. En este sentido, opté por abordar una temática orientada a las relaciones de pareja informales y decidí construir principalmente un personaje femenino, cuya estabilidad se va desvaneciendo a lo largo de la serie. La muñeca se muestra segura en la *No te hagas bolas*, pues el personaje masculino le propone no complicarse. Luego, ella se nota algo incomoda en *No nos pongamos etiquetas*, cuando su pareja evade el tema de establecer una relación más formal. Finalmente, se quiebra en *Me siento sucia*, tras experimentar el abandono. En esta serie también se desarrolla un personaje masculino, que retrata la falta de compromiso de la que algunas mujeres se quejan respecto a los hombres. Si bien el personaje no aparece en las tres escenas, su ausencia también lo retrata, ya que muestra su indiferencia respecto a las emociones de su compañera.

También se realizó una serie de cuatro planchas llamada *Homenaje al Capricho*. La intención fue aproximarse a los procesos del trabajo en intaglio realizado por Goya. El uso de técnicas como aguafuerte, aguainta, punta seca y bruñido permitió comprender que se requiere precisión técnica para la elaboración de imágenes de humor. Dos elementos que asimilo de Goya fueron la temática de los vicios sociales y el uso de la ruta del humor para abordar la imagen a partir de la ambigüedad. Esto implica un trabajo de humor desde la humillación, el absurdo y la válvula de escape como vía de aceptación y confrontación de vicios personales a través de que el espectador los observe en otros. En este sentido, el vicio trabajado está ligado a la frivolidad, sentido de superioridad vanidad y los estereotipos de belleza. A diferencia de la serie anterior, en *Homenaje al capricho* no existe necesariamente un orden secuencial para leer las imágenes. En *#QuienMasRendido* se puede observar el aire de superioridad de la mujer, basado en su belleza, frente a un pretendiente que busca su atención. En *#DiosLaPerdoneYeraSuMadre*, se aborda la temática de la vergüenza de los orígenes familiares una vez una aspirante a modelo logra insertarse al mundo de la moda y el glamour. En *#LoQuePuedeUnSastre* se puede observar cómo los parámetros de belleza se van estableciendo desde la niñez, logrando que algunas infantas se sientan inferiores a otras. Finalmente en *#YaunNoSeVan* se ve la lucha de la mujer frente a los estereotipos de belleza en el marco de un casting para un desfile. Los letreros en la obra de Goya cumplieron una función exploratoria, y en esta serie también lo hacen en el sentido que proponen al espectador libertad de interpretación. Se usa el *hashtag* (#) que en redes sociales sirve para etiquetar contenidos con la finalidad de etiquetar problemáticas en torno a la mujer y lo que se espera de ella.

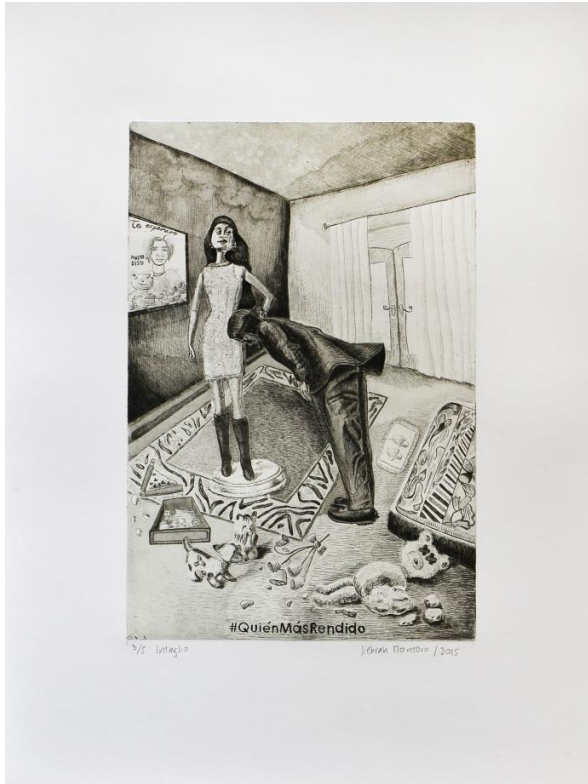


Fig. 84 - #QuiénMásRendido



Fig. 85 - *Quien más rendido*



Fig. 86 - #DiosLaPerdoneYeraSuMadre



Fig. 87 - *Dios la perdona. Y era su madre.*

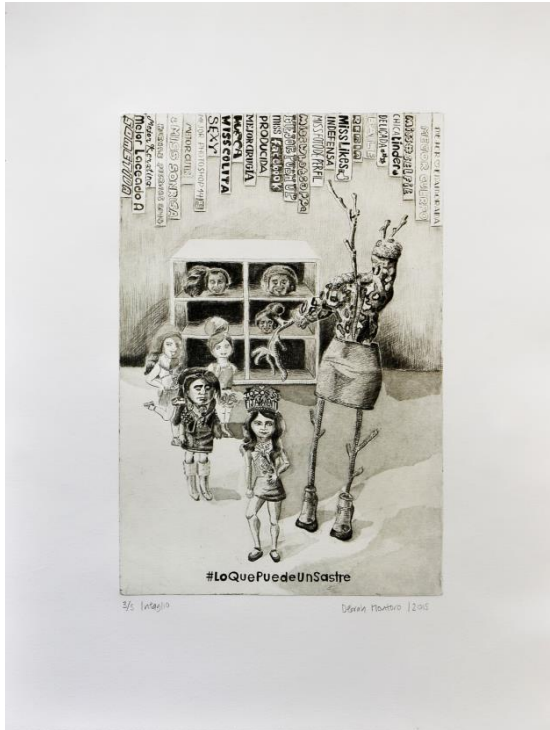


Fig. 88 - #LoQuePuedeUnSastre



Fig. 89 - Lo que puede un sastre

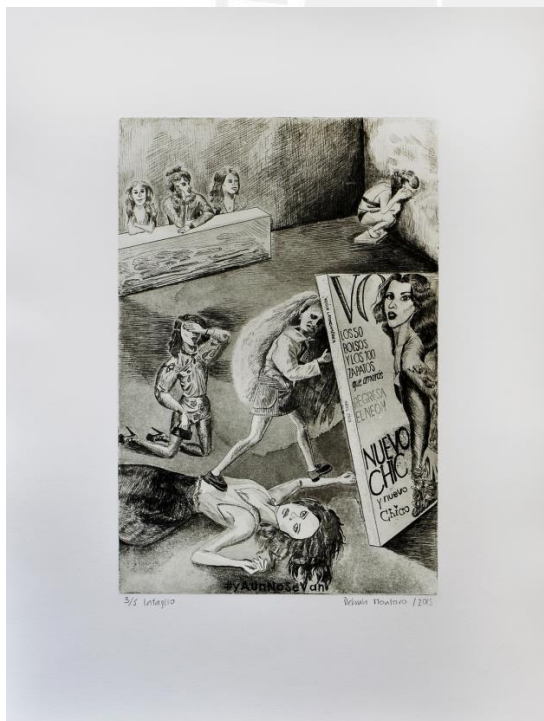


Fig. 90 - #YaunNoSeVan²¹⁵



Fig. 91 - Y aun no se van²¹⁶

²¹⁵ Figs. 84, 86, 88 y 90: Debrah Montoro. Intaglio.

La realización de estampas digitales me permitió explorar las fronteras del grabado en cuanto a su desplazamiento a través del fotomontaje digital. Me fue de ayuda tener referentes dadaístas como Max Ernst y Hannah Höch. De su obra pude rescatar el uso del absurdo como estructura en la construcción de personajes y cómo a partir de elementos opuestos en la proporción, el género, entre otros se genera contenido humorístico. Realicé tres series y estas presentan un orden de lectura. La primera sería *Sácame a pasear o seaaa...*, la segunda *Sueños de Glamour* y finalmente *Hasta la vista baby*. Las transiciones entre humor y fragilidad se dan primero dentro en las series en sí, ya que cada uno presenta cinco imágenes donde el gesto va cambiando, este puede ser en principio contenido y luego ir soltándose o viceversa. Luego, las transiciones entre humor y fragilidad se dan de serie a serie, puesto que en *Sácame a pasear o seaaa...* se puede notar a una empleada sometida a los caprichos de una niña rubia, luego en *Sueños de Glamour* se puede notar a una empleada fantaseando sobre una vida glamorosa y ligada a la moda. Finalmente en *Hasta la vista baby* se ve a una empleada emancipada que decide dejar su trabajo e incluso cambia de roles con su pequeña patrona. Se puede notar una transición de sentirse inferior frente a la niña por su condición social hacia un estado de libertad en el marco de una atmosfera humorística.



Fig. 92 – Debrah Montoro. *Sueños de glamour*. (2015)²¹⁷

²¹⁶ Figs. 85, 87, 87 y 91: Francisco de Goya. Intaglio. Fuente: [<https://www.museodelprado.es/>]

²¹⁷ Estampa digital. Inyección de tinta.

Otro tipo de pieza realizada fue un folio en offset, con la finalidad de realizar un producto masivo y entender su lógica de producción, no solo desde el desarrollo de la imagen sino también en el texto que la acompaña. Fue bastante productivo observar una publicación extranjera como *Mad*, sin embargo lo que me ayudó a entender la lógica detrás de una publicación humorística fue la observación detenida de *Monos y Monadas*. Juan Acevedo mencionó que la clave de la revista era ironizar sobre temas que competían a los peruanos, en este sentido *Waype* (Véase Fig. 93). tal vez no abarque una temática de tanto interés para la mayoría, pero sí existe un grupo al que le interesa la escena artística limeña y que incluso critica. De *Monos y Monadas* me sirvió el espíritu burlón respecto a la clase burguesa, el cual traslado tanto a los artistas retratados en el folio como a los personajes que se relacionan con estos. En *Pobre Diablo* Juan Acevedo desarrolla un trabajo más íntimo, del mismo modo *Waype* en su totalidad es un autorretrato. Esto no solo se da en sentido literal, puesto que me retrato como Kiki Piranessi, como curadora, y diversos personajes de la revista. Además, en los textos planteo una crítica hacia las percepciones que existen en torno a la escena artística limeña.

Finalmente opté por la realización de memes, ya que esta es una forma contemporánea de humor, que presenta la ventaja de la interacción en tiempo real. Lo anterior permite que una imagen sea vista por varias personas en simultáneo. Resulta interesante el concepto de *re empacar* contenidos que presenta el formato meme. En este sentido, lo anterior me llevó a reflexionar sobre como nuestra cultura visual de humor se amplía y esparce en la medida en que es re interpretada por otros. Mi rol como artista fue el de re empaquetar contenidos de páginas de *Facebook* como *Humans of New York*, *Humans of San Isidro* y *Hummus of Barranco*. Las dos últimas habían re empaquetado contenidos de la primera, así que estaba re empaquetando contenidos que ya habían pasado por este proceso. En este sentido el trabajar con memes me permitió entender como en el grabado la matriz es un elemento *re empaquetable* gracias a aspectos como el vehículo, el soporte y la edición.

Querida Curadora Curandera

"Mi hija estudia Grabado"

Cientos de e-mails llegan a la redacción de "Waype". Nos escriben padres desesperados porque sus hijos quieren estudiar arte #LaClásica. También llegan inbox de artistas "emergentes" que no saben cómo llegar a la Documenta, a la Bienal de Venecia... y los más comerciales, a Miami Art Basel. Escoger entre tantos es un parto. Hoy nos escribe una madre angustiada porque su hija estudia la carrera más anti-sistema y caleta de la rama artística, incluso entre el circuito artístico, es considerada como un arte menor ¿Cuál es? Grabado.

Mi hija, Frida Picasso Piranessi, está en segundo año de la facultad de arte. Cuando estaba en el colegio y supe que iba a llevar arte como uno de los cursos para el bachillerato internacional, no me alarmé tanto, asumí que quería algo más relax. Pronto me dijo que iba a postular a diseño. Me chocó. De solo pensar que podría terminar con su stand en Wilson y un letrero en Comic Sans... Sin embargo, lo acepté. Total, podría trabajar en una agencia de publicidad. Obvio ingresó a la universidad. Ella estudia en la Facultad de arte de la Pulp. El problema comenzó cuando llevó un cursito llamado "introducción al grabado"... ¿Grabado? ¡qué rayos es eso!, pensé que era grabar discos... la veía con unas moneditas, luego les ponía un papel encima y pasaba crayola, copiando la textura, como hacen los niñitos. Le preguntaba "Darling, que es eso" y me decía "frottage". ¿Frottage? un nombre muy sofisticado para una actividad tan básica. La dejé que disfrute, total ese curso le iba a dar una nota. Luego la vi con unas radiografías, pensé que a lo mejor estaba descubriendo su interés por la medicina ¡Por fin se estaba dando cuenta del error que era estudiar arte! Pero no, estaba con una cuchilla haciendo formas sobre esas radiografías. Lo peor fue que luego pegó esas radiografías cortadas sobre la pared del garaje y echó aerosol. Me dijo que estaba haciendo un mural, pero para mí son conductas de pandillera. Luego la vi con unas planchas de cobre, pensé que quería hacer joyería, me proyectaba en el Lima Fashion Week, ella teniendo una marca como Hilaria... Pero no, tenía un clavo de construcción en la mano y hacía dibujitos en esa plancha. Acabando el cursito, me dijo que quería estudiar grabado, que diseño gráfico ya fue. Le dije que de ninguna forma. Me dijo que parte de ser artista es creer en las convicciones personales y osó cambiarse de carrera. Ahora es "grabadora". Quisiera saber en qué parte de su crianza fallé y cómo puedo revertir este error.

Un besote

Rose Piranessia de Miro Quesito

Carla Varita Saatchi
Curadora Curandera



Hola guapa:

Ya es un poco tarde para tomar cartas en el asunto. Desde que iba a diseño gráfico debiste indagar si realmente quería eso. Seguro te agarró de lorna con el falso argumento de que el 90% de estudiantes que va a diseño gráfico se cambia a pintura y grabado, y que el 80% de diseño industrial, a escultura. Te dijo que su cambio de carrera era algo normal... y bueno... tú lo único que sabes de arte es la sección de fotografía de sociales de la revista Hacia Sur, así que *avíale* te la creíste. Te hizo la finta de estudiar algo aceptable para luego hacerte la jugada del cambio de carrera. La hizo linda.

En fin, lo que podrías mostrarle a tu hija es la realidad del egresado de grabado. Dile que se contacte con gente que acabó la carrera y cuando vea que la mayoría trabaja en lo que sea menos en un taller de grabado reflexionará. Sin embargo, corres el riesgo que te salga con el discurso de "el arte ya no es solo un medio o técnica". Ahí estarás fregada, porque no solo experimentará con técnicas de grabado, fotografía y selfies; sino también se creará activista política y filósofa, eso es peor. Creo que mejor la dejas ahí con sus ilusiones de ser artista famosa, porque si pasa lo otro ahí si no hay solución. Es más, dejala que juegue a ser fotografa con su Ay Phone, a lo mejor se dedica al rubro de la fotografía y puede ser una gran fotografa de sociales. Un beso. We talk.

Fig. 93 – Debrah Montoro (Texto, diagramación e imagen). Interior de *Waype* (2016)

La realización de estas piezas respecto a las relaciones de humor y fragilidad me llevan a pensar sobre cómo uno protege su obra hasta el momento en que es expuesta. Las publicaciones de *Plastics of Lima* funcionan como un ensayo de este momento de vulnerabilidad y fragilidad que se genera en un espacio de humor. Sin embargo el nivel de desborde respecto a lo frágil se dará cuando la obra se exponga en vivo.

Se buscó vivenciar la presencia de los contenidos humorísticos, y por lo tanto de fragilidad, en la historia del arte a partir de la experimentación en diversas técnicas. Esta necesidad de exploración a partir de diferentes estrategias es el reflejo de una misma búsqueda, de entender las relaciones de humor y fragilidad. Muestra cierta ansiedad por encontrar respuestas. La elección del humor para poder digerir experiencias cotidianas se traslada al ejercicio arte para poderlas de una forma visual, y hacerlas vulnerables al tornarlas visibles para el resto. En algunas obras lo frágil se protege con humor, pero en otras lo frágil se desborda. Se puede observar en *#YaunNoSeVan* al personaje que carga la loza de *Vogue* sufriendo al igual que la chica que fue rechazada por su sobrepeso. La fragilidad se desborda pero se requiere atención del espectador para detectarlo. Lo frágil se refleja en el espejo del humor.

La anfitriona del proyecto artístico y quien media entre el espectador y la obra es la muñeca *Barbie*. Este personaje ficticio ha sido asociado a la frivolidad y es lo que vuelve más irónico el discurso sobre las relaciones de humor y fragilidad. El humor no solo se aborda en los contenidos, sino en la forma también. Además de la dualidad entre humor y fragilidad abordada en la producción artística de esta tesis, también está la que se da entre contenido y forma en las piezas realizadas en técnicas de grabado tradicional. El contenido es desbordante, precisamente porque el humor y lo frágil son rasgos humanos, dolorosos y universales. Sin embargo, este contenido al realizarse en técnicas formales como las del grabado, equivaldría a poner en un pedestal todas estas emociones. El grabado transmite la

sensación de contener la imagen, y por lo tanto, de contener emociones. El contraste entre el humor, como un elemento asociado a la soltura, y la técnica, como un elemento asociado a lo parametrado, generan una tensión similar a la del humor que cubre la fragilidad, oponiéndose a ella. Esta sensación se logra gracias a respetar la técnica y a establecer una relación con ella, donde el artista se puede imponer de forma limitada. En este sentido, la técnica permite el control de la imagen, y por lo tanto, de las lecturas del espectador, al menos hasta cierto punto. Por otro lado, un intento respecto desborde del humor y lo frágil se hace más evidente con el uso de nuevos medios, como es el caso de las estampas digitales y los memes. Estos formatos al trabajar con la imagen fotográfica, presentan un discurso donde contener lo humorístico y lo frágil resulta más complicado, puesto que la imagen es explícita. Al meme no se le tiene respeto, y el fotomontaje nació en el dada, época donde el absurdo era el eje conceptual. Lo anterior implica un carácter más informal y directo de la técnica, donde el artista se burla de ciertas temáticas a partir de técnicas que originalmente fueron hechas con fines humorísticos, a diferencia del caso anterior, donde las técnicas de grabado tradicional en sus inicios no presentaron fines cómicos, sino de reproducir conocimiento. El desborde del humor y fragilidad se da en el momento en que la obra es vista por otros.

4.4 Estética híbrida: la belleza en la dualidad humor-fragilidad

Para entender a la estética híbrida se tiene que dividir ésta en el aspecto conceptual y formal. En el primer aspecto, podemos tomar como punto de partida la estructura del clown, que presenta varias similitudes con las artes visuales. El gran clown caricaturiza aquello que es parte esencial del ser humano y que nunca va a cambiar. Hay una interpretación tragicómica y se produce lo mismo que postula Fischer: el uso del humor como medio para hacer digerible las debilidades humanas). Además, se da una transformación a partir de símbolos que representan la comedia humana. Se logra una transición de lo divertido a lo sublime (Grotjahn 1961: 99). El tipo de imágenes que se presenta en la presente

tesis también se caracterizan por usar un mecanismo similar al hecho ir de lo divertido a lo sublime. Ya que al generarse la sensación de absurdo al ver un rostro humano en un cuerpo plástico, puede producir risa, pero en el fondo la imagen propone una crítica social hecha a partir de la exposición de las imperfecciones personales. En un sentido formal, la estética híbrida se abordó en la introducción de este capítulo y se clasifica en híbrido de yuxtaposición, de síntesis y transformación

En la historia del arte, el híbrido se hace evidente a través de las técnicas del collage y fotomontaje. Los híbridos que Klucis, Lissitzky y Rodchenko crearon en sus primeras aproximaciones al *collage* y al fotomontaje, revelan las dificultades en el proceso de transformación paradigmática. Se buscaba una solución a la crisis de la representación (Buchloh 2004: 130). El híbrido surge como una respuesta que al mismo tiempo es pregunta, pues cuestiona sobre cómo se debería representar la realidad a partir del uso de recursos pre existentes que generan personajes y atmosferas ficticias.

En un sentido conceptual, la categoría híbrido es de carácter histórico. García Canclini postula que hay “tres procesos clave para explicar la hibridación: la quiebra y mezcla de las colecciones que organizaban los sistemas culturales, la desterritorialización de los procesos simbólicos y la expansión de los géneros impuros” (García Canclini 1990: 264). De manera general, se podrían plantear estos procesos en relación al arte de la siguiente manera:

La quiebra y mezcla están vinculadas a las vanguardias artísticas a nivel conceptual, todo movimiento artístico es una respuesta a lo que viene ocurriendo. Luego, la desterritorialización de procesos simbólicos quedaría tal cual, ya que el arte es un ejercicio re interpretativo. Finalmente, respecto a la expansión de los géneros impuros, se podría hablar de la técnica mixta Y de las vanguardias en un nivel más formal, ya que estas proponen

nuevos medios artísticos, que además pueden estar vinculados al internet y otras tecnologías.

Este quiebre lleva a pensar hasta qué punto una ilustración humorística de periódico como las de *El Otorongo* o *Monos y Monadas*, por ejemplo, podrían ser consideradas arte, o al menos presentar la posibilidad de asumir la categoría de arte mediante un proceso de hibridación. Este implicaría que las herramientas y técnicas del grabado se apropien de los códigos observados en la gráfica de humor. Si se realiza lo anterior, se lograría lo que para García Canclini sería una desterritorialización de los procesos simbólicos. Esto implica que el artista dispone una nueva relación con el espectador. Este ya no va a leer la obra de arte como lo ha hecho antes al estar frente a una obra en una galería o museo con actitud contemplativa. Ya no va a estar en la búsqueda de un sentimiento existencial, o de ese “algo” que para algunos puede ser una emoción y para otros una experiencia estética, ya no va a establecer una relación donde el arte es un ente indescifrable. Un ejemplo de movimiento en los procesos simbólicos, sería la relación que el espectador establecería con *Waype*²¹⁸ o *Plastics of Lima*²¹⁹. Este se acerca a las obras con una lectura que presenta rasgos similares a los que tiene cuando está frente a una revista con contenido humorístico o una página de memes.

Se podría afirmar que el híbrido propone un punto de quiebre a través del discurso del humor entre la obra de arte tradicional y la temática de la gráfica humorística contemporánea. La desterritorialización de los procesos simbólicos se da en el momento en que se decide desplazar a la obra de arte de un circuito exclusivo de circulación hacia otros espacios físicos y virtuales. También se lleva a cabo en el momento en que se da la expansión de géneros impuros. Esta impureza se exploró en el desarrollo del trabajo de campo con memes. Lo anterior

²¹⁸ Obra de esta tesis que consiste en el desarrollo de un suplemento de humor que ironiza sobre la escena artística limeña. Véase Fig. 93.

²¹⁹ *Fan Page* de Facebook desarrollada para esta tesis que publica memes sobre la escena artística limeña. Véase la sección 4.3.2 *Trabajo de campo*.

implicó el uso de un nuevo medio para servicio del arte, donde el usuario es parte crucial del proceso de hibridación. La hibridación no solo se da entre el artista y su obra, sino también entre la obra y el espectador. Este último actor en la dinámica social de la imagen es capaz de emitir comentarios y decidir si aprobar la categoría de meme, e incluso de arte, que podría tener una imagen.

Resulta útil situarse en el contexto donde se desarrolla la hibridación. “La emergencia de múltiples reivindicaciones, ampliada en parte por el crecimiento de reclamos culturales y referidos a la calidad de vida, suscita un espectro diversificado de organismos voceros; movimientos urbanos, étnicos, juveniles, feministas, de consumidores, ecológicos, etcétera. La movilización social, del mismo modo que la estructura de la ciudad, se fragmenta en procesos cada vez más difíciles de totalizar” (García Canclini 1990: 267). En este sentido, la fragmentación es un elemento que ha invadido la cotidianeidad, y por lo tanto, el arte requiere fragmentarse a nivel formal y conceptual. Lo primero implica un arte que se sirve de varias técnicas como parte de su discurso, en la medida de lo necesario, para su producción. Lo segundo, un enfoque a más de una temática. Esto implica que la obra relacione por lo menos dos conceptos, ya que esto reflejaría la fragmentación a la que refiere García Canclini, ya que la energía usada en el arte se debe dividir para desarrollar cada concepto y luego se vuelve a juntar para construir un producto total. Un arte fragmentado es el reflejo de una sociedad fragmentada, y la única manera de entenderla es vivenciándolo en los procesos de producción. Lo anterior sería más efectivo si se recurre a otras disciplinas con la finalidad de poder entender más los imaginarios que conforman la sociedad donde se desenvuelve el artista.

4.4.1 La transición de la oposición a la unión en el proceso creativo

La relación de oposición entre el humor y fragilidad tiene dos caminos: o desaparece o evoluciona hacia la relación de complemento entre el humor y

fragilidad. Cuando la máscara se cae, puede surgir la aceptación de las imperfecciones. Para entender las transiciones por las que pasa un proceso creativo es útil tomar como referente al clown: “El gran clown caricaturiza aquello que es esencial y eternamente humano. Es la interpretación tragicómica y la transformación simbólica de la comedia humana. Tal clown es distinto del primitivo Hans Wurst, del "Caspar" y el "Augusto". De lo divertido ha pasado a lo sublime; del espectáculo, a la interpretación” (Grotjahn 1961: 99)

A partir de la re significación y transformación de objetos cotidianos, y al darles una nueva escala considerando la proporción del rostro en relación a la muñeca, se generan nuevos significados. Lo que antes se oponía, es decir, lo humano y lo plástico, ahora se une para abordar las relaciones entre el humor y la fragilidad. La transición de las relaciones entre ambos conceptos permite ir de lo superficial a lo más profundo y de lo divertido a lo conmovedor. Lo anterior se logra al cruzar los afectos del espectador. Después, el espectador cree estar riéndose de otro, cuando probablemente lo esté haciendo de sí mismo. En esa instancia radica lo sublime e interpretativo.

La oposición es el punto de partida en las relaciones de humor y fragilidad durante el proceso creativo. Se ponen sobre la mesa dos conceptos aparentemente opuestos como punto de partida. Sin embargo, luego se nota que el humor depende de la fragilidad para existir, y en esta observación surge la necesidad de explorar cómo se podría evidenciar esta situación. Se exploran las emociones contenidas al posar frente a la cámara realizando gestos, o al crear personajes ficticios con diferentes expresiones faciales. No obstante es necesario averiguar si se va a generar un desborde de emociones en la imagen. Y la respuesta es que es este desborde al implicar una confrontación se genera en el momento de la distribución de la imagen, cuando el artista se expone ante el espectador y no hay marcha atrás.

4.4.2 La estética híbrida como resultado de la relación humor-fragilidad

La estética híbrida se genera en dos niveles: el temático y el técnico. Para entender la estética híbrida en la producción artística de esta tesis resulta útil tener un referente de grabado para observar los mecanismos que estructuran una obra de este tipo. Teniendo en cuenta la propuesta de Levinson respecto al carácter híbrido de una obra en general determinado por el carácter histórico, de una de las técnicas, se analizará una pieza de grabado de Xenis Sachinis. Su producción más reciente ha fusionado impresiones digitales - de las cuales la mayoría son autorretratos - en un lado del Plexiglás con dibujos grabados y entintados que siguen las líneas de la imagen digital en el otro lado (Noyce 2010: 153).



Fig. 94 – Xenis Sachinis. *Self Portrait*. (2008) ²²⁰

²²⁰ Fuente: [http://www.polishprintmaking.com/Xenophon_Sachinis_w_Wozowni_w_Toruniu/] Consulta realizada el 10/07/2014.

Xenis Sachinis mezcla impresiones digitales y dibujos grabados, e integra bien ambos lenguajes, pues las líneas dibujadas siguen la forma de la imagen digital (Noyce 2010: 153). Él trabaja la hibridez temática al superponer la imagen animal y humana en el desarrollo de su autorretrato. Además, mezcla lo digital y lo tradicional, pues pese a trabajar en plexiglás, usa la lógica de la punta seca propia del trabajo en metal. Para lograr una hibridación, se requiere un dialogo entre las imágenes, sin embargo este debe definirse como colaborativo (híbrido de síntesis), como impositivo (híbrido en términos de transformación) o independiente (híbrido de yuxtaposición). En el caso de la obra del artista, se trata de un híbrido de síntesis, ya que ambas imágenes son interdependientes.

El origen y el desarrollo, o el *cómo se hace*, en la producción son los factores que generan el calificativo de híbrido a una forma artística. Además, el tomar formas del pasado y re contextualizarlas en el presente, refuerzan este carácter híbrido. La estética híbrida se ha desarrollado de diversas formas. En el caso de los ensamblajes - paspartús con intervención serigráfica con grabados en técnica mixta (litografía y serigrafía) o litografía - se trabajó un híbrido de síntesis, donde la imagen realizada en litografía dependió de la hecha en serigrafía.

En la serie *Homenaje al capricho* se realizaron cuatro interpretaciones de *Los Caprichos* de Goya vinculados a temas de moda, amor, belleza y estética. Esta pertenece a la clasificación de híbrido transformacional. Los personajes principales fueron realizados a partir de dos tomas fotográficas: la de los muñecos y la del gesto facial. Luego se realizó un fotomontaje que es impreso en tóner, a manera de negativo, y se transfiere al metal para luego ser sometido al ácido. Después de esto, se realiza la atmósfera de los personajes en aguafuerte y aguatinta. Teniendo en cuenta que el híbrido transformacional es aquel que estando formado por dos técnicas, donde estas serían A y B, termina en la transformación formal de A hacia B. Esto implica que la imagen fotográfica realizada digitalmente, se transforma en grabado al ser sometida a procesos de transferencia y de interacción con compuesto químicos. Esta interacción material,

genera un nuevo contenido y percepción conceptual de la imagen. La foto dejó de ser foto, para transformarse en una pieza de Intaglio, que se vuelve de manera más evidente una pieza de grabado cuando se trabajan las técnicas de aguafuerte y aguainta sobre la misma plancha.

En el caso de los fotomontajes la estética híbrida se genera también en la síntesis, y de forma conceptual al relacionar el elemento humano con el plástico. En el caso de los memes la estética híbrida se da al juntar imagen y texto, es decir, se da una síntesis. Esto se debe a que la imagen requiere de este para que acompañe al espectador en su lectura. El carácter híbrido se genera en el acto de distribución, pues una imagen que ha sido realizada con intenciones artísticas se inserta en una plataforma de redes sociales con la finalidad de interactuar con el espectador a través de su visualización, de generar comentarios o reacciones. Respecto al folio *Waype*, su hibridez está a nivel de síntesis en el póster de regalo que es un fotomontaje. Sin embargo, en un sentido más amplio, su hibridez radica en su soporte de distribución, pues al ser un producto masivo que toca temas asociados a lo exclusivo se genera un discurso desde la paradoja. El texto y la imagen construyen una obra de arte, donde ambas partes dependen entre sí.

La estética híbrida es la prueba material de las relaciones de humor y fragilidad debido a que muestra el carácter de interdependencia entre ambos elementos. Esto se da con más fuerza en el caso de los híbridos de síntesis y transformación. En el caso de los híbridos de síntesis se podría hablar de capas de humor que cubren a la fragilidad. Mientras que en el caso de los híbridos de transformación, que corresponden a la producción de intaglio de la serie *Homenaje al Capricho*, se podría hacer referencia a un acto de confrontación, donde lo frágil se expone a través de su transformación y re interpretación por medio del humor.

4.4.3 La belleza en el humor y su relación con la fragilidad en la obra del artista

En la siguiente sección se busca relacionar la belleza del humor con el anhelo de belleza de la fragilidad en el marco de la disciplina del grabado. Resulta útil tener a Kant como referente para teorizar brevemente sobre la belleza del humor en el arte. Según este, el *Arte bello* es un modo de representar que busca promover las fuerzas del ánimo con miras a una comunicación social que sea universal y que juzgue de manera reflexiva (Kant: 2007). Considerando lo anterior, se toma de Kant la propuesta respecto al *Arte Bello* como catalizador de un proceso reflexivo. En el caso de este proyecto, esta reflexión se desarrollará en el marco de las relaciones entre humor y fragilidad. Teniendo en cuenta este concepto de *Arte Bello*, el humor se puede plantear como un elemento ligado a la belleza. Para poder desarrollar esta propuesta es pertinente considerar lo mencionado por Grotjahn (1961): en el arte hay momentos donde se pasa de lo gracioso a lo bello y más tarde a lo sublime. Esta situación se podría dar en una representación de un clown auténticamente grande, que cruza la barrera con lo cómico, dejando de representarlo y luego pasa a interpretar algo humorístico que nos hace sonreír e incluso comprender. En este sentido, esta interpretación hecha por el clown cruza los afectos del espectador y llega a una parte de nuestro imaginario más frágil. Bajo esta estructura, el arte podría operar del mismo modo a través del humor, por lo que este puede presentar rasgos de *Arte Bello*. La belleza está ligada a las relaciones entre el humor y la fragilidad a partir de la función comunicadora universal propia del *Arte Bello*. Si bien el humor es cultural y en algunos casos es entendido por determinadas colectividades, hay temáticas que son atemporales y que van a funcionar para todos.

Fischer propuso que el chiste no requiere únicamente un proceso mimético, sino uno reflexivo, de carácter re interpretativo. En este acto, es donde el chiste asumiendo una actitud cómica, ejerce una postura crítica. Desde el momento en que no se trasmite lo feo como feo, sino que se disfrazo mediante una tonalidad graciosa, se genera un acto creativo que busca trascender en cierta medida. La

obra que aborda las relaciones entre humor y fragilidad opera del mismo modo, sin embargo está también a la espera de que sea descubierta y confrontada su fragilidad. La función del juicio al producir un contraste cómico puede ser comparada con lo que Kant plantea como diferencia entre *Arte Bello* y *Arte Agradable*.

“Son Artes agradables las que sólo tienen por finalidad el goce; de esa índole son todos los atractivos que pueden deleitar a los comensales en torno a una mesa, como el relato entretenido, [...] templarlos por medio de chanza y risa en cierto tono de regocijo” (Kant 1992: 215). Este tipo de arte se limita al placer momentáneo, no busca trascendencia. Este tipo de arte agradable podría estar ligado a la relación de oposición entre el humor y la fragilidad, ya que el primero funciona como una máscara momentánea de la última.

Por otro lado, el *Arte Bello* busca generar una reflexión y tener mayor duración dentro del pensamiento. “Arte bello es, por el contrario un modo de representación que es en sí mismo conforme a fin y que, aun carente de fin, promueve la cultura de las fuerzas del ánimo con vistas a la sociable comunicación” (1992: 215). Esta *sociable comunicación* tiene un vínculo con el hecho de que “la universal comunicabilidad de un placer implica ya en su concepto que ése no debe ser un placer del goce que surja de la mera sensación sino de la reflexión; y así, el arte estético, como arte bello, es uno que tiene por medida la facultad de juzgar reflexionante y no la sensación de los sentidos” (1992: 215). Por lo tanto, el *Arte Bello* está vinculado con la relación de complemento entre el humor y la fragilidad, ya que busca un acto de confrontación con el espectador. Se podría afirmar que la obra de humor se hace pasar por *Arte Agradable*, cuando en el fondo es *Arte Bello*, ya que está emitiendo un juicio crítico y busca trascender a partir de la reflexión.

Por lo tanto la función del humor como juicio crítico que Fischer plantea es análoga a la función del *Arte Bello*, ya que busca reflexión. Desde el momento en que se ejecuta el acto de procesar información a partir de una imagen calificada como desagradable o absurda sería útil preguntarse qué busca encubrir. Si es que produce risa, sería adecuado que uno se interrogue sobre el porqué de su risa. Si se realizan estas dos interrogantes, se estarían generando tres tipos de reflexión: qué oculta esta imagen, por qué lo hace y por qué me produce risa.

El humor vendría a ser un producto cultural expresivo, compuesto por la gracia y lo cómico. Este busca mediante el juicio, durante su proceso creativo, una reflexión. Al generarse un proceso de introspección por parte del ejecutor de la obra humorística (el artista) y el espectador, se logra una trascendencia en el tiempo. El humor es una forma de arte bello, considerando que se relaciona con la fragilidad de dos maneras, oposición y complemento. Estos contenidos se pueden trasladar a la forma artística del grabado. La interpretación y todas las formas de creación artística son en simultáneo una válvula de escape y una interpretación del inconsciente. La creación artística es la transformación simbólica en belleza, de una tendencia inconsciente (Grotjahn 1961: 101-102). Considerando lo anterior, se propone al humor como la transición de una o más fragilidades hacia la belleza basada no necesariamente en un aspecto superficial o formal, basado en los cánones estandarizados, sino en uno funcional: el juicio crítico.

CONCLUSIONES

1. Los tres atributos propuestos por Van Laar - multiplicidad, acabado formal y uso de procesos indirectos - respecto a la disciplina del grabado sostienen su efectividad para abordar las relaciones entre el humor y la fragilidad. El uso de la multiplicidad permite en primera instancia que el mensaje llegue de manera simultánea a más espectadores. En una segunda instancia, la multiplicidad trasciende el hecho de ser una característica técnica y se convierte en un discurso que apunta a la democratización del arte y al desplazamiento de la obra de su circuito artístico hacia otro tipo de espacios que permiten interacción con el espectador. Por otro lado, el acabado formal apoya a la construcción de la imagen mediante el uso de técnicas que se ven reflejadas en el aspecto gráfico y en la materialidad a nivel de soporte. Finalmente, los procesos indirectos usados en grabado son análogos a las relaciones entre humor y fragilidad. Lo anterior se sostiene en que no se sabe el resultado final de la imagen en grabado hasta el momento de la impresión, del mismo modo, la fragilidad no es evidente hasta que el humor la confronta precisamente a través de una impresión.
2. La experimentación de técnicas tradicionales de grabado realizadas por Daumier (litografía) y Goya (intaglio) que trabajaron temas de humor, resultaron idóneas para entender la dinámica de producción de la imagen. La litografía presenta una matriz natural que requiere rapidez para evitar cambios radicales en el dibujo producidos por temas climáticos. Daumier realizaba sus litografías rápidamente y esto permitía una variedad tonal en sus obras. Cuando experimenté la litografía avancé despacio, y eso provocó que la imagen se vaya alterando. Sin embargo, estos cambios permitieron nuevas propuestas estéticas a partir de la realización de híbridos: juntar más de una técnica en una obra. Decidí trabajar la imagen

litográfica y aplicarle color con serigrafía. Por otro lado, Goya trabajó *Los Caprichos* en aguafuerte, aguainta, punta seca y bruñido, y yo opté por experimentar con estas técnicas para la realización de la serie *Homenaje al Capricho*. Además, incorporé el uso de transfer y barniz blando. La experimentación con ambas la litografía, el intaglio y la serigrafía me permitió entender que la técnica puede dejar de ser un agente limitante y tornarse en uno catalizador de la experimentación. El acabado formal es un atributo del grabado que se va reinventando, sea en el marco de una misma técnica o entre la fusión de dos o más.

3. Kant es un autor vigente para teorizar sobre grabado si se consideran sus conceptos de *Arte Bello* y *Finalidad sin fin*. El concepto de *Arte Bello*, asignado a una obra que trasciende, se asocia al carácter de vigencia de la esencia del grabado. La trascendencia de la obra realizada en esta disciplina se sostiene en su multiplicidad y en su capacidad de cambio sin perder a la matriz como eje conceptual y estético. Además, la edición en sí misma es un discurso, ya permite un circuito de distribución que permite mayor llegada al público e incluso puede dar el rol de crítico al espectador. No obstante, hay casos de piezas únicas que pese a este rasgo, permiten posibilidades de experimentación con la matriz generando diversos mensajes a partir de una misma imagen esencial. La *Finalidad sin fin*, como la propone Moro desde Kant, está asociada a la actividad experimental que se da en grabado, por lo tanto, a sus procesos. La *Finalidad sin fin* permite ser consciente de los procesos implicados en el desarrollo de una obra de arte y lleva a cuestionarnos si el proceso puede ser arte en sí o si solo la obra final tiene la potestad de serlo.
4. Duchamp es un artista clave para entender la lógica del grabado. Sus *Ready Mades* proponen ser contemplados, como es el caso de *L.H.O.O.Q.* que aborda la vacuidad del arte tradicional, y por ende de la pintura

retiniana. Esta obra emite un juicio de valor hacia el arte tradicional, calificándolo como vacío y falta de contenido. Además propone al espectador una mirada que trasciende lo contemplativo y busca un proceso reflexivo, por lo que demanda una transición entre contemplación y reflexión por parte de este. Del mismo modo opera el grabado. En el caso de la producción de esta tesis, al tratarse de piezas que no son de gran formato invitan a ser observadas detenidamente. Requieren una lectura enfocada en los detalles. En el caso del folio y los memes, se requiere leer los textos para que las imágenes sean más efectivas. La contemplación meramente visual pasa a un segundo plano y el espectador es retado a buscar información en la obra. Precisamente esta acción sostiene la oposición al carácter vacío de la obra tradicional que critica Duchamp.

5. El arte de humor es bello. Partiendo de la lógica Kantiana, donde el *Arte Bello* es aquel que trasciende, se puede afirmar que la imagen de humor al ser crítica y cuestionadora logra este mismo carácter. Su alcance no solo se da a nivel social, sino también a nivel personal. Por ejemplo Goya abordó los vicios sociales, representándolos en personas particulares para así proponer un cuestionamiento respecto a los parámetros morales de la época, y por lo tanto de los individuos. Daumier desarrolló personajes defectuosos y frágiles y los insertó en un contexto de humor. Juan Acevedo en *Pobre Diablo* retrató los aspectos más íntimos del ser humano. En este tipo de imágenes el espectador cree reírse del otro, cuando en realidad lo hace de sí mismo. En este proceso de potencial identificación, el humor abre la interpretación crítica.

6. Las artes visuales y las artes escénicas van de la mano en la producción de imágenes de humor. La experiencia en teatro y performance de Red Grooms influyeron en su obra, además del desarrollo de *sculptoramas*, que

funcionaban idóneamente como escenarios para retratar personajes en una atmósfera humorística. Por otro lado, Toulouse Lautrec realizó carteles para teatro y lo usó como referente para su producción. Daumier desarrolló personajes a partir de lo vulnerable. En este sentido, la lógica del teatro que parte de crear espacios y personajes, permite el desarrollo de una imagen de humor más completa e integral. Desde la producción artística de esta tesis, el posar frente a la cámara me ayudó a desarrollar personajes tanto para los fotomontajes como para la obra realizada a mano alzada.

7. Toda obra de arte es frágil en la medida en que es cuestionable su categoría como tal. Su fragilidad está vinculada al límite respecto a su pertenencia a la alta cultura o no. Además, la obra de arte frágil presenta cierto temperamento ante el espectador, pues no se sirve del escándalo a nivel formal para llamar la atención, sino que opta por ser sugerente. El *poder de los débiles* es la esencia de la obra de arte frágil. En el caso de los individuos esto implica el mejorar bajo parámetros propios gracias a la exposición. En el caso del arte frágil, el *poder de lo débil* se manifiesta durante los procesos de producción en la medida en que el artista se expone a lo que la obra demande. Lo anterior permitirá una renovación en la obra de arte, ya que la idea pre concebida puede cambiar, y es que el vínculo entre fragilidad e inseguridad puede resultar productivo en la medida en que lo inseguro es la antítesis a la zona de confort.

8. Realizar obras de arte sobre humor históricamente fue riesgoso, pues el artista podía terminar en la cárcel, como fue el caso de Daumier con *Gargantua*. Actualmente la producción de humor sigue siendo monitoreada, pero no al mismo nivel de otros contextos. Incluso el nivel de activismo ya no es el mismo de antes, pues las redes sociales permiten el anonimato. Del mismo modo, hacer obras sobre fragilidad también implica un riesgo, ya

que a veces no pueden ser entendidas, e incluso son asumidas como de poco valor por los materiales utilizados en su producción. Por lo tanto, realizar obras sobre las relaciones entre humor y fragilidad es una apuesta riesgosa en la medida de su interpretación, ya que al ser presentar diferentes posibilidades de lectura puede generar conflictos en el espectador. Sin embargo, en esta potencial tensión radica el poder de este tipo de obra, pues la confrontación es su agenda principal, sea respecto al espectador y sus defectos o a su percepción sobre lo que debería ser arte.

9. En la experiencia antagónica de yuxtaponer el rostro humano con figura de muñeca se generan espacios de interpelación a la realidad y de crítica a las políticas de cuerpo. Además, la dinámica de contraponer elementos antagónicos que en la oralidad o en lo escrito darían origen al humor, se puede trasladar a la construcción de una imagen netamente incongruente, como lo es la técnica del grabado en sí. La incongruencia en la técnica del grabado radicaría en que el esfuerzo de la producción de la matriz es evidente para el espectador en la huella que esta deja, es decir en la impresión, y no en la matriz en sí. La incongruencia radica en no saber lo que se está haciendo hasta el momento de la impresión. Hay un antagonismo entre el accionar y la certeza respecto a cómo va concluir la imagen.
10. El grabado está detrás de varios fenómenos gráficos, entre ellos destacan el cómic y las revistas de humor. El desarrollo de planchas secuenciales en *A rake's progress* de William Hogarth es un antecedente al cómic. La lógica propia del grabado de trabajar a partir de una narrativa mediante una serie de imágenes con títulos estratégicos funciona como tal. Además, la multiplicidad del grabado deja de ser una capacidad técnica y se convierte en un discurso sobre democratización del arte. Lo anterior genera nuevos soportes de distribución como las revistas de humor, lo cual permite que el

espectador tenga un nuevo acercamiento al arte y se replantee si este solo puede estar en un museo o en un formato más cotidiano y masivo.

11. El concepto proceso es eje en el desarrollo del grabado en la práctica artística contemporánea. Considerando que para Bourriaud el enfoque del arte está en las interacciones (es decir, en los procesos sociales) y que para Moro el quehacer del grabado radica en la experimentación, los procesos dejan de ser solo etapas de producción para convertirse en arte en sí mismos. En este sentido, el proceso en el grabado es un laboratorio para la experimentación, donde puede darse que un estadio de producción presente el potencial de ser obra final. Por otro lado, el proceso no solo se limita a ocurrir antes de la obra final, sino también después. Esto implica un enfoque orientado a las relaciones con el espectador, y es que en el momento en que la obra de arte es capaz de generar algún tipo de conexión con este y promueve un diálogo, se podría hablar de arte en la medida que se genera una reflexión.

12. La cualidad vicaria del grabado propuesta por Martínez Moro deja de ser una limitación y se transforma en una posibilidad. El grabado que ha sido asociado a la imitación de otras disciplinas como la pintura y el dibujo, cuyos acabados se pueden lograr mediante la litografía o el intaglio, pierde toda carga negativa. Esto implica una cualidad versátil que permite desarrollar un nuevo campo en el grabado: el desplazamiento. En el momento en que el grabado no asume a las otras técnicas como ejemplos a imitar, sino que opta por usarlas como herramientas bajo su propia lógica estructurada en la matriz como origen y en la reproducción como discurso, surge una nueva propuesta conceptual.

13. La tradición en el grabado pierde toda connotación negativa y parametrada al usar elementos de la cultura popular, generando un discurso potente.

Para Wagstaff el chiste aparece para generar confusión respecto a las diferencias entre arte y cultura popular. El abandono de la seriedad en el arte le ha otorgado un carácter filosófico particular, pues ahora se celebra su carácter cómico en simultáneo a la risa en contra de la autoridad y del artista mismo. En este sentido, la producción de obra mediante técnicas tradicionales teniendo como materia prima la estética y personajes de la cultura popular, es un espacio que sirve como plataforma para realizar un cuestionamiento sobre qué es alta cultura. Si un artista usa las técnicas tradicionales para representar contenidos que no lo son está cuestionando dos cosas: qué debe tener algo para ser considerado tradicional y por qué lo tradicional debería ser superior a lo popular. La ejecución técnica permite reflexionar al respecto, y si esta implica la realización de obra de humor, se está generando un quiebre en el pensamiento parametrado.

14. Lo comercial en el grabado tiene el potencial de perder toda connotación negativa al ser una nueva plataforma de distribución. El formato del cartel que en inicio estuvo orientado a la publicidad de productos y eventos, luego tuvo otros usos vinculados a la manifestación de posturas críticas frente a problemáticas sociales. Por lo tanto, el grabado aprovecha el carácter masivo de lo comercial y lo emplea para que sus contenidos lleguen a más personas. Por otro lado, la portabilidad de un formato editorial como la revista, permite que la obra se desplace a nivel global. El grabado tiene la potestad de apropiarse de las estrategias de comunicación propias de lo comercial para sus fines.

15. No se puede medir la eficacia de la obra de humor a partir del hecho de causar gracia en el espectador. En el caso que ofenda, se podría afirmar que fue efectiva, pues generó una reflexión. Esta puede tener un carácter introspectivo, donde la persona se puede ver afectada o sentirse acusada. También puede llevar a cuestionar hacia afuera, es decir, que el espectador

no realice una especie de autoevaluación sino que reflexione sobre qué es lo que hace que algo asuma la etiqueta de humorístico. Considerando que el humor es cultural, lo que ofende a unos produce risa en otros. Este nivel de reacción se ve determinado por el grado de confrontación que propone la pieza y por los símbolos que permiten una lectura más rápida.

16. La caída es un concepto que amarra el humor y lo frágil, ya que presenta una tendencia de sacar del pedestal de exhibición lo considerado elevado para sustituirlo por algo más humano. Wagstaff menciona que al igual que el Chiste Original, la Caída también afecta el orden establecido. Si a lo anterior se suma el hecho de que la imagen de humor desarrollada por artistas cumple con el rol de perturbar, provocar risa y atacar convenciones, se podría afirmar que las relaciones entre humor y fragilidad son el espacio adecuado para el desarrollo de la caída. Esto implica un tipo de arte donde el error es materia prima para la producción de la obra como temática y como estrategia de ensayo.
17. El desplazamiento del grabado no se limita a trasladar los conceptos de matriz, edición, soporte y vehículo hacia otras disciplinas. El desplazamiento implica apropiarse de las herramientas de otras ramas artísticas, e incluso no artísticas, y someterlas a la lógica del grabado, la cual no se limita a una mera reproductibilidad. Esto implica asumir al grabado como una disciplina donde lo esencial es la matriz, la cual puede adquirir diversos significados a partir de las alteraciones en el soporte, vehículo y edición. Por lo general se suele poner énfasis en la matriz cuando se desarrollan propuestas de desplazamiento, sin embargo el soporte es un elemento crucial ya que uno de los primeros síntomas del desplazamiento es el traslado de la imagen de un soporte tradicional hacia otro tipo de soportes materiales e incluso virtuales. Además, el desplazamiento implica el circuito de distribución, una obra se desplaza en la medida que recorre espacios que no necesariamente son artísticos.

18. La hibridez es una característica inherente al grabado. Considerando que esta disciplina es un campo abierto a la exploración técnica, la posibilidad de contar con matrices que pueden ser usadas repetidas veces permite generar un repertorio amplio de propuestas visuales, y por lo tanto, de híbridos. En el caso de la síntesis, la superposición de matrices entre una o más técnicas proponen una relación de interdependencia entre las imágenes. Respecto al híbrido de transformación, una matriz A permite afectarse por el lenguaje de otra, sea que B se le superponga físicamente o que la matriz A sea intervenida con un acabado formal similar al de la matriz B y bajo su misma lógica. Respecto a la yuxtaposición como híbrido, este permite que las matrices funcionen tanto a nivel independiente como en conjunto. En este caso la hibridación se presenta como una posibilidad, no imposición. Sin embargo, estos tres tipos de hibridación tienen en común la búsqueda de generar nuevos lenguajes visuales a partir de la interacción entre matrices, sea a nivel físico o a nivel conceptual. Lo último implica la emulación del acabado formal o la aplicación e interpretación de procedimientos técnicos.
19. La política es un catalizador por excelencia para el arte de humor. Los ingleses fueron los pioneros en usar esta temática y la trabajaban en grabado. Luego se puede ver cómo las revistas de humor también tocan temas políticos, que si bien pueden referir a personajes en particular, también lo hacen con problemáticas sociales que tienen como respuesta a la huelga. En este sentido el arte de humor funcionó como un ejercicio crítico a lo que venía ocurriendo en diferentes contextos. El cartel también fue un soporte por excelencia para estos fines. En el caso nacional, la materialización del humor político se puede ver en *Monos y Monadas*, un quincenario de humor político, cuyo staff estaba integrado por artistas y escritores desarrolló una publicación basada en el humor aristotélico, donde la humillación iba dirigida hacia la situación social y los personajes

implicados en esta. El humor político permite un diálogo artístico entre ciudadanos, pues al permitir una identificación inmediata con una problemática cercana, la postura crítica emerge con mayor facilidad.

20. La frontera es un concepto indispensable para abordar al grabado, ya que es útil para debatir sobre la construcción y distribución de la imagen. Para Mc Luhan el descubrimiento de fronteras y territorios en el artista, se da en el marco de su adaptación al nuevo ambiente sensorial creado por nuevas tecnologías. La frontera representa ese espacio que algunos temen explorar. Sin embargo, es el marco idóneo al momento de proponer identidades, y precisamente el desplazamiento del grabado es una de las principales identidades que define al grabado en el arte contemporáneo. Es cuestión de desplazar los conceptos matriz, vehículo, edición y soporte a nivel técnico, tecnológico, estético y conceptual, de modo que emerjan posibilidades de desarrollar propuestas en torno al desplazamiento.
21. El estudio del meme, y sobre todo su variable de *re empaque*, permiten entender la lógica del grabado. En el meme se *re empaican* constantemente contenidos. Esto implica que los usuarios generen diferentes versiones de una imagen de acuerdo a lo que deseen comunicar en torno al contexto social. Del mismo modo, en el grabado está presente la lógica del *re empaque* a partir de la alteración de una misma matriz mediante las variables de vehículo, edición y soporte. Por otro lado, la adaptación al entorno sociocultural que sufre el meme es análoga a los circuitos de distribución por lo que atraviesa la imagen en grabado, pues en los casos de haber un tiraje hay más de una interacción en simultáneo entre obra y espectador.
22. El grabado es un espacio adecuado para debatir sobre autenticidad. Considerando que la multiplicidad del grabado es uno de los aspectos que se usa en su contra para quitarle valor al no tratarse de una pieza única,

esta puede transformarse paradójicamente en el rasgo que hace *único* al grabado y lo distingue de otras disciplinas. Esto se puede dar en la medida que la multiplicidad deja de ser un rasgo técnico y se transforma en un discurso orientado a la democratización del arte en dos aspectos: el recorrido de la obra en diferentes espacios y del rol del espectador como crítico.



PRODUCCIÓN ARTÍSTICA



No le hagas bolas

Ensamblaje: serigrafía sobre paspartú y técnica mixta (litografía y serigrafía).

59.0 x 47.5 cm (área de impresión) – 2015



No nos pongamos etiquetas

Ensamblaje: serigrafía sobre paspartú y técnica mixta (litografía y serigrafía).

59.0 x 46.0 cm – 2015



Me siento sucia

Me siento sucia

Ensamblaje: serigrafía sobre paspartú y litografía.

44.0 x 61.0 cm – 2015



3/5 Intaglio Delinea Noviembre / 2015

#QuiénMasRendido

Transfer, aguafuerte, aguatinta y punta seca.

21 x 32 cm (área de impresión) - 2015



3/5 Intaglio Delinea Noviembre / 2015

#DiosLaPerdone YeraSuMadre

Transfer, aguafuerte, aguatinta y punta seca.

21 x 32 cm (área de impresión) - 2015



5/5 Intaglio
Dibujos Pósteres / 2015

#LoQuePuedeUnSastre

Transfer, aguafuerte, aguatinta y punta seca.

21 x 32 cm (área de impresión) - 2015



5/5 Intaglio
Dibujos Pósteres / 2015

#yAunNoSeVan

Transfer, aguafuerte, aguatinta, punta seca y barniz blando.

21 x 32 cm (área de impresión) - 2015



Sácame a pasear...O seaaa

Estampa digital – Impresión por inyección de tinta sobre papel de algodón.

27.0 x 40.0 cm cada imagen - 2015



Sueños de Glamour

Estampa digital – Impresión por inyección de tinta sobre papel de algodón.

27.0 x 40.0 cm cada imagen - 2015



Sueños de Glamour

Estampa digital – Impresión por inyección de tinta sobre papel de algodón.

27.0 x 40.0 cm cada imagen - 2015

Querida Curadora Curandera

"Mi hija estudia Grabado"

Cientos de e-mails llegan a la redacción de "Waype". Nos escriben padres desesperados porque sus hijos quieren estudiar arte #LaClásica. También llegan inbox de artistas "emergentes" que no saben cómo llegar a la Documenta, a la Bienal de Venecia... y los más comerciales, a Miami Art Basel. Escoger entre tantos es un parto. Hoy nos escribe una madre angustiada porque su hija estudia la carrera más anti-sistema y caleta de la rama artística, incluso entre el circuito artístico, es considerada como un arte menor ¿Cuál es? Grabado.

Mi hija, Frida Picasso Piranessi, está en segundo año de la facultad de arte. Cuando estaba en el colegio y supe que iba a llevar arte como uno de los cursos para el bachillerato internacional, no me alarmé tanto, asumí que quería algo más relax. Pronto me dijo que iba a postular a diseño. Me chocó. De solo pensar que podría terminar con su stand en Wilson y un letrero en Comic Sans... Sin embargo, lo acepté. Total, podría trabajar en una agencia de publicidad. Obvio ingresó a la universidad. Ella estudia en la Facultad de arte de la Pulp. El problema comenzó cuando llevó un cursito llamado "introducción al grabado"... ¿Grabado? ¡qué rayos es eso!, pensé que era grabar discos... la veía con unas moneditas, luego les ponía un papel encima y pasaba crayola, copiando la textura, como hacen los niñitos. Le preguntaba "Darling, que es eso" y me decía "frottage". ¿Frottage? un nombre muy sofisticado para una actividad tan básica. La dejé que disfrute, total ese curso le iba a dar una nota. Luego la vi con unas radiografías, pensé que a lo mejor estaba descubriendo su interés por la medicina ¡Por fin se estaba dando cuenta del error que era estudiar arte! Pero no, estaba con una cuchilla haciendo formas sobre esas radiografías. Lo peor fue que luego pegó esas radiografías cortadas sobre la pared del garaje y echó aerosol. Me dijo que estaba haciendo un mural, pero para mí son conductas de pandillera. Luego la vi con unas planchas de cobre, pensé que quería hacer joyería, me proyectaba en el Lima Fashion Week, ella teniendo una marca como Hilaria... Pero no, tenía un clavo de construcción en la mano y hacía dibujitos en esa plancha. Acabando el cursito, me dijo que quería estudiar grabado, que diseño gráfico ya fue. Le dije que de ninguna forma. Me dijo que parte de ser artista es creer en las convicciones personales y osó cambiarse de carrera. Ahora es "grabadora". Quisiera saber en qué parte de su crianza fallé y cómo puedo revertir este error.

Un besote

Rose Piranessia de Miro Quesito

Carla Varita Saatchi
Curadora Curandera



Hola guapa:

Ya es un poco tarde para tomar cartas en el asunto. Desde que iba a diseño gráfico debiste indagar si realmente quería eso. Seguro te agarró de lorna con el falso argumento de que el 90% de estudiantes que va a diseño gráfico se cambia a pintura y grabado, y que el 80% de diseño industrial, a escultura. Te dijo que su cambio de carrera era algo normal... y bueno... tú lo único que sabes de arte es la sección de fotografía de sociales de la revista Hacia Sur, así que *abvia!* te la creíste. Te hizo la finta de estudiar algo aceptable para luego hacerte la jugada del cambio de carrera. La hizo linda.

En fin, lo que podrías mostrarle a tu hija es la realidad del egresado de grabado. Dile que se contacte con gente que acabó la carrera y cuando vea que la mayoría trabaja en lo que sea menos en un taller de grabado reflexionará. Sin embargo, corres el riesgo que te salga con el discurso de "el arte ya no es solo un medio o técnica". Ahí estarás fregada, porque no solo experimentará con técnicas de grabado, fotografía y selfies; sino también se creará activista política y filósofa, eso es peor. Creo que mejor la dejas ahí con sus ilusiones de ser artista famosa, porque si pasa lo otro ahí si no hay solución. Es más, dejala que juegue a ser fotografa con su Ay Phone, a lo mejor se dedica al rubro de la fotografía y puede ser una gran fotografa de sociales. Un beso. We talk.

Interior de Waype

Folio impreso en offset – 8 páginas.

25.0 x 35.0 cm - 2016

BIBLIOGRAFÍA:**LIBROS**

ACEVEDO, Juan

2015

Mundo cuy: retrospectiva 1969-2015. Lima: ICPNA.

ADES, Dawn

2002

Fotomontaje. Traducción de Elena Llorens Pujol.
Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

ARISTOTELES

1979

Poética. Traducción de Francisco De P. Samaranch.
Tercera edición. Madrid: Aguilar.

BARNICOAT, John

2000

Los carteles – Su historia y su lenguaje.
Quinta edición. Barcelona: Gustavo Gili.

BAJTIN, Mijail

1974

La cultura popular en la edad media y renacimiento.
Barcelona: Barral Editores.

BENJAMIN, Walter

1989

Discursos Interrumpidos I. Traducción de Jesús
Aguirre. Buenos Aires: Taurus.

BUCHLOH, Benjamín

2004

Formalismo e historicidad: modelos y métodos en el arte del siglo XX. Traducción Carolina del Olmo y César Rendueles. Madrid: Akal.

Barcelona: Barral Editores.

CUSHING, Lincoln

2003

Revolución!: Cuban poster art. San Francisco: Chronicle Books.

FREUD, Anna

1979

El yo y los mecanismos de defensa. Buenos Aires: Paidós.

FREUD, Sigmund

1999

El chiste y su relación con lo inconsciente. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

GARANTO, Jesús

1983

Psicología del humor: claves interpretativas, comprensivas y terapéuticas del malestar en nuestra sociedad. Barcelona: Herder.

GARCÍA CANCLINI,
Néstor

1988

La producción simbólica: teoría y método en sociología del arte. México DF: Siglo Veintiuno.

- GARCÍA CANCLINI,
Néstor
1990 *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad.* México: Grijalbo.
- GÖTZ, Adriani
1981 *Toulouse-Lautrec: obra gráfica completa.* Barcelona: Gustavo Gili.
- GROTJAHN, Martín
1961 *La máscara burlona: el "duende" del humor en la vida, el sexo, el arte y el teatro: análisis psicológico y literario.* Madrid: Editorial Morata
- HAUSER, Arnold
1975 *Sociología del arte.* Madrid: Guadarrama.
- HELMAN, Edith
1986 *Trasmundo de Goya.* Madrid: Alianza.
- KANT, Immanuel
2007 *Crítica del juicio.* Traducción de Manuel García Morente. Madrid: Espasa Calpe.

- LEVINE, Stephen
1992
“Poiesis. The Language of Psychology and the Speech of the Soul”. Londres: Jessica Kingsley Publishers.
- LIPOVETSKY, Gilles
2002
La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo. Traducción de Joan Vinyoli y Michéle Pendaux. Barcelona: Anagrama.
- MARTINEZ MORO, Juan
2008
Un ensayo sobre grabado. Coyoacán: Editorial UNAM.
- MCLUHAN, Marshall
2001
War and peace in the global village. Corte Madera: Gyngko Press.
- NIETZSCHE, Friedrich
2004
El Nacimiento de la Tragedia. Argentina: El Cid Editor.
- NOYCE, Richard
2010
Critical mass: printmaking beyond the edge. Londres: A&C Black.
- PANOFSKY, Erwin
1979
El significado en las artes visuales. Madrid: Alianza Editorial.

- PRADA, Juan
2015 *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales.* Madrid: Akal.
- RAMÍREZ, Juan
2000 *Prácticas Duchamp: el amor y la muerte, incluso.* Madrid: Siruela.
- SABIN, Roger
2014 *Comic, Comix & Graphic Novels.* Londres: Phaidon.
- SAGÁSTEGUI, Carla
2003 *La historieta peruana 1: los primeros 80 años 1887-1967.* Lima: ICPNA.
- SCHOPENHAUER,
Arthur
2003 *El mundo como voluntad y representación: complementos.* Traducción de Pilar López de Santa María. Madrid: Trotta.
- SHIFMAN, Limor
2014 *Memes in digital culture.* Londres : The MIT Press
- TALLMAN, Susan
1996 *The contemporary print: from pre-pop to postmodern.* Londres: Thames and Hudson.

- WARD, Frazer
2002 *Vito Acconci*. Londres: Phaidon.
- WOLF, Reva
1991 “*Goya and the satirical print*”. Boston: Boston College Museum of Art.

ARTÍCULOS EN LIBROS

- ARSENIO, Alexandre
1949 “En la prisión”. En ESTARICO, Leonardo. *Daumier: narrado por él mismo y por sus amigos*. Buenos Aires: El Ateneo, pp.33-36.
- ARSENIO, Alexandre
1949 “Hay que ser de su tiempo”. En ESTARICO, Leonardo. *Daumier: narrado por él mismo y por sus amigos*. Buenos Aires: El Ateneo, pp.55-60.
- BERGSON, Henri
1966 “La Risa”. En EDICIONES G.P. *Los Premios Nobel de Literatura*. Barcelona: Ediciones G. P., pp. 399 -505.
- CAPLOW, Deborah
2009 “Political Art and Printmaking: A Brief and Partial History”. En MACPHEE, Josh. *Paper politics: socially engaged printmaking*. Oakland, CA: PM Press, pp. 13 – 18.

EMMERT, Claudia

2012

“The Relationship between Art, Artists and Viewers”. En KUNTSPALAI. *Ironic - The Subtle Irony of Art*. Bielefeld: Kerber, pp. 15 – 23.

GOMBRICH, Ernst

1983

“La máscara y la cara”. En GOMBRICH, Ernst. *Arte, percepción y realidad: conferencias en memoria de Alvin y Fanny Blaustein Thalheimer, 1970*. Barcelona: Paidós, pp.15 -67.

HALL, Stuart

1997

“The work of representation”. En STUART, Hall. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Londres: Sage Publications.

MINER, Dylan

2009

“Existence”. En MACPHEE, Josh. *Paper politics: socially engaged printmaking*. Oakland, CA : PM Press, pp. 112 – 135.

RAINER, Arnulf

1971

“Face Farces”. En: HIGGIE, Jennifer. *“The artist’s joke”* Londres: The MIT Press, p. 67

SCHECHNER, Richard

2011

“Restauración de la conducta”. En TAYLOR, Diana y Marcela FUENTES. *Estudios avanzados de performance*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, pp 31-49.

TAYLOR, Mark
2002 "Mark C. Taylor in correspondence with Vito Acconci". En WARD, Frazer. *"Vito Acconci"*. Londres: Phaidon, pp.8-15.

WAGSTAFF, Sheena
1987 "Comic Iconoclasm". En HIGGIE, Jennifer. *"The artist's joke"*. Londres: The MIT Press, pp. 78-80.

WHITE, Hayden
1981 "The Value of Narrativity in the Representation of Reality". En MITCHELL, W.J.T. *On narrative*. Chicago: University of Chicago Press, pp. 1-24.

ARTÍCULOS EN REVISTAS Y OTROS

ACCONCI, Vito
1983 "Essay by Vito Acconci". *Design Quarterly*. Número 122, pp.4-5. Consulta: 4 de abril del 2016.
< <http://www.jstor.org/stable/4091072> >

ARANDA, Amira
2010 "La caída en la obra de Bas Jan Ader". *Inventio*. Número 12, pp.108-114. Consulta: 10 de marzo del 2014.
<<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3636087>>

AVERILL, Louise
1984 "The graphic legacy of Paul Klee". *The Print Collector's Newsletter*. Número 6, volumen 14, pp. 205-208. Consulta: 4 de mayo del 2016.
<<http://www.jstor.org/stable/24552996>>

BANAI, Nuit

2007

“Rayonnement and the Readymade: Yves Klein and the End of Painting”. *RES: Anthropology and Aesthetics*. Número 51, pp. 202-215. Consulta: 4 de mayo del 2016.

<<http://www.jstor.org/stable/20167725>>

BENAVIDES, John

2009

“Risa del Arte. Deformación del Rostro”. *Calle 14*. Bogotá, volumen 4, número 4, pp. 50-59.

CARLISLE, Dana

2002

“The Art of Red Grooms: Selections from the Palmer Museum of Art the Pennsylvania State University”. *Art Education*. Volumen 55, número 4, pp. 25–32.

Consulta: 14 de agosto del 2013.

<<http://www.jstor.org/stable/3193965>>

DIACK, Heather

2012

“The Gravity of Levity: Humour as Conceptual Critiquer”. *Canadian Art Review*. Volumen 37, Número 1, pp. 75-86. Consulta: 29 de mayo del 2016.

<<http://www.jstor.org/stable/42630859>>

DIAZ, Carlos

1995

“El Humor como Forma de Fragilidad y Figura de Amor”. *Ars Brevis*. Número 1, pp. 53-76. Consulta: 16 de marzo del 2013.

<<http://www.raco.cat/index.php/ArsBrevis/article/view/96472/163749>>

- FORD, Russell
2005
“Tragedy, Comedy, Parody: From Hegel to Klossowski”.
Diacritics. Volumen 35, número 1, pp. 22-46. Consulta:
25 de enero del 2014.
<<http://www.jstor.org/stable/4621023>>
- FORIGUA, Russell
2008
“Guerras de hoy y de ayer: las guerras de Vietnam e Irak”.
Papel Político. Volumen 13, número 2, pp. 561-614.
Consulta: 15/06/16.
<<http://eds.b.ebscohost.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=cab8e682-1d02-4ecb-99d9-971fef069f89@sessionmgr107&hid=104>>
- GONDRA AGUIRRE, Ander
2011
“De la risa al llanto”. *Sans Soleil*. Número 2, pp. 139-149.
- GUERRERO, José
2007
“Fragilidad e infravele: Michel Foucault y Marcel Duchamp”. *Revista de Arte y Estética Contemporánea*. Pp. 63 -71. Consulta: 27 de mayo del 2016.
<<http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/20522/2/articulo7.pdf>>
- HARMS, Ernest
1972
“Paul Klee as I remember him”. *Art Journal*. Volumen 32, número 2, p. 178. Consulta: 29 de mayo del 2016.
<<http://www.jstor.org/stable/775731>>

HARRIS, Enriqueta

1964

“A Contemporary Review of Goya's 'Caprichos'”. *The Burlington Magazine*. Volumen 106, número 730, pp. 38+40-43. Consulta: 5 de diciembre del 2013

< <http://www.jstor.org/stable/874236>>

HYATT MAJOR, A

1948

“Litographs”. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin, New Series*. Volumen 7, número 3, pp.86-94. Consulta: 8 de noviembre del 2012.

< <http://www.jstor.org/stable/3257391>>

HYATT MAJOR, A

1951

“Toulouse-Lautrec”. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin, New Series*. Volumen 10, número 3, pp.89-95. Consulta 16 de enero del 2014.

<<http://www.jstor.org/stable/3258107>>

IVES, Colta

1988

“French Prints in the Era of Impressionism and Symbolism”. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin, New Series*. Volumen 46, número 1, pp. 8-56. Consulta: 8 de noviembre del 2012.

<<http://www.jstor.org/stable/3258764>>

IVINS, William

1923

“Daumier as a lithographer”. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin*. Volumen 18, número 4, pp. 94-98. Consulta: 8 de noviembre del 2012.

<<http://www.jstor.org/stable/3254340>>

- KERNIS, Michael
2000
“Substitute Needs and the Distinction between Fragile and Secure High Self-Esteem”. *Psychological Inquiry*. Volumen. 11, número 4, pp. 298-300. Consulta: 13 de enero del 2014.
< <http://www.jstor.org/stable/1449625>>
- KERNIS, Michael
2001
“Following the Trail from Narcissism to Fragile Self-Esteem”. *Psychological Inquiry*. Volumen. 12, número 4, pp. 223-225. Consulta: 13 de enero del 2014.
< <http://www.jstor.org/stable/1449478>>
- LÉSPER, Avelina
2010
“Der krieg, la guerra. Otto dix” Consulta: 18 de abril del 2014.
<<http://www.avelinaesper.com/2010/07/der-krieg-la-guerra-otto-dix.html>>
- MÍNGUEZ, Hortensia
2013
“Copia versus original-múltiple. Una relación dialógica en el arte gráfico reproducible”. *Arte y Sociedad*. Pp. 77-93. Consulta: 25 de julio del 2013.
<<http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/41165/39374>>
- LEVINSON, Jerrold
1984
“Hybrid Art Forms”. *Journal of Aesthetic Education*. Volumen 18, número 4, pp. 5-13.

LIVINGSTON, Alan e
Isabella LIVINGSTON

1996

“Abram Games OBE, RDI”. *RSA Journal*. Volumen 144,
número 5473, pp. 17-19.

LUCIONI, Mario

2001

“La Historieta Peruana 1”. *Revista latinoamericana de
estudios sobre la historieta*. Pp. 56 – 67.

PARREÑO, José

María

2008

“De una diversa fragilidad”. *Frágil*. Pp. 17-70.

SIMMONS, Sherwin

1993

“War, Revolution, and the Transformation of the
German Humor Magazine”. *Art Journal*. Volumen 52,
número 1, pp. 46-54. Consulta: 9 de setiembre del
2013.

< <http://www.jstor.org/stable/777301> >

VAN LAAR, Timothy

1980

“Editions as artworks”. *Journal of Aesthetic Education*.
Volumen 14, número 4, pp. 97-102. Consulta: 7 de julio
del 2014.

<<http://www.jstor.org/stable/3332372>>

WICK, Wendy

2001

“The Art in Humor, the Humor in Art”. *American Art*. Volumen 15, número 2, pp. 2-9. Consulta: 8 de noviembre del 2012.

< <http://www.jstor.org/stable/3109344>>

CATÁLOGO

MUÑOZ, Rodrigo

2014

Lucio Muñoz – Grandes Papeles. Consulta 7 de junio del 2016.

<<http://www.galeriamarlborough.com/docs/catalogos/Lucio-Mu-oz-MMA-2014-Completo.pdf>>

ENTREVISTA

MONTORO,

Debrah

2016

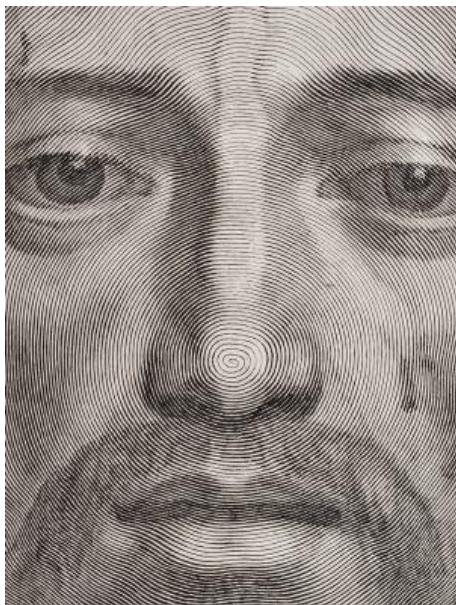
“Entrevista a Juan Acevedo”. 19 y 25 de mayo.

REFERENCIA

RAE: [<http://www.rae.es/>]

ANEXOS

#1

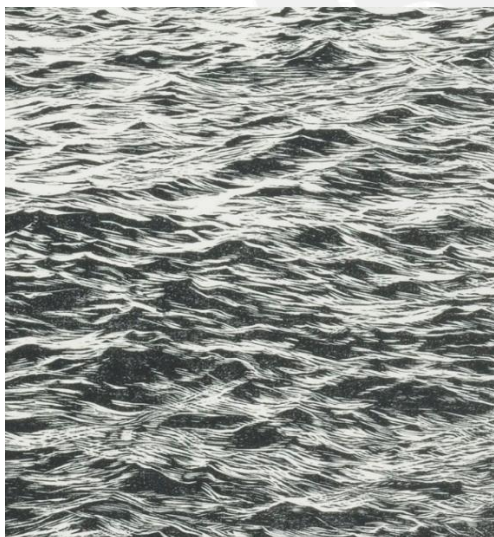


Claude Mellan. *La saint face (detalle)*.

(1649)

[http://ccaa.elpais.com/ccaa/2015/02/13/catalunya/1423857487_976280.html]

#2

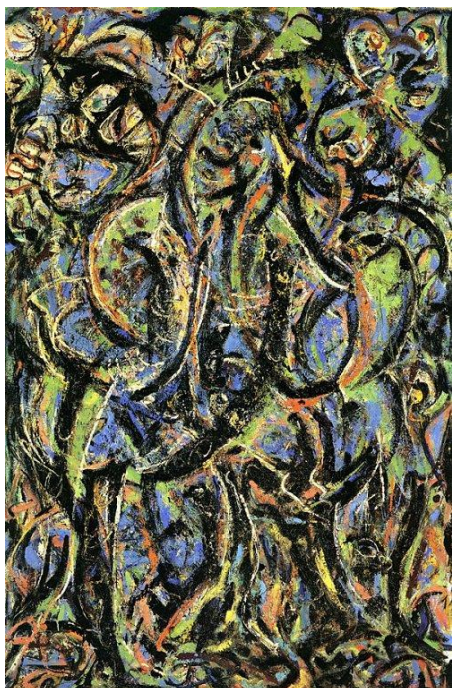


Vija Celmins. *Ocean (detalle)*.

Xilografía (1992)

[<http://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2014/prints-n09138/lot.160.html>]

3



Jackson Pollock. Gothic.
Pintura al oleo. (1944)
[<http://www.jackson-pollock.org/gothic.jsp>]

#4



William Hogarth. Arrested for Debt as Going to Court – Plancha 4.
(1734)
[https://ebooks.adelaide.edu.au/h/hogarth/william/trusler/plates.html#rake_01]

#5



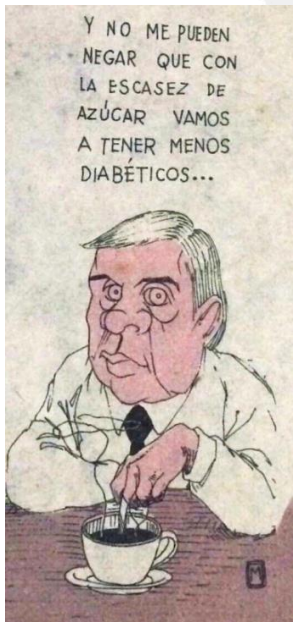
Extracto de *La biografía desautorizada de Bibi Gaytán*
Revista Mad México (1993). Número 1 año 1, p. 32.

#6



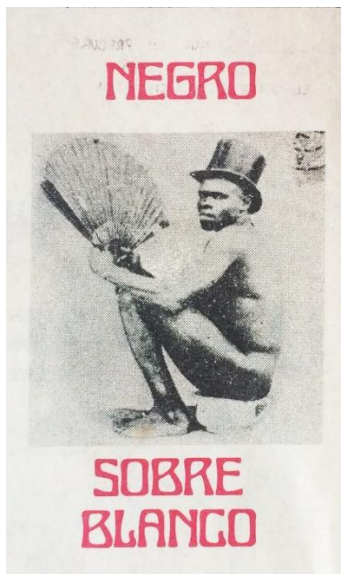
Fuente: *El Idiota Ilustrado*
1ra quincena de mayo de 1990. N° 49, p. 5.

#7



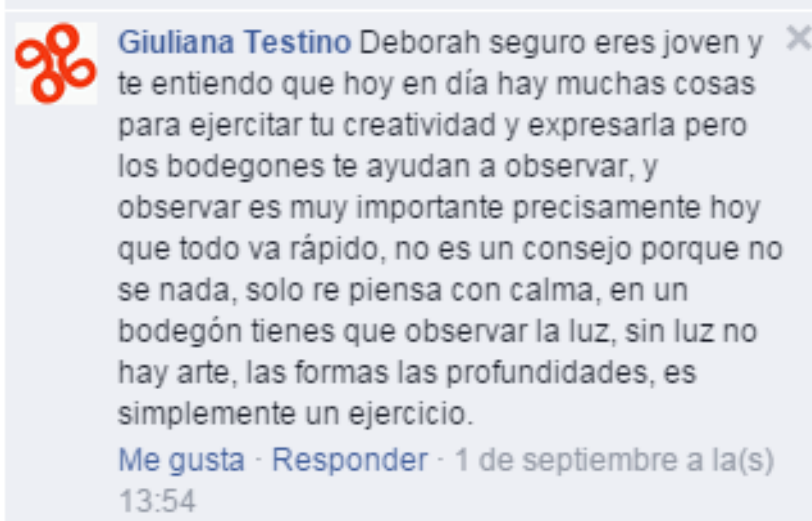
Fuente: *Monos y Monadas*
29 de mayo de 1981. Año 76 N° 187, p. 2.

#8



Fuente: *Monos y Monadas*
29 de mayo de 1981. Año 76 N° 187, p. 2.

#9

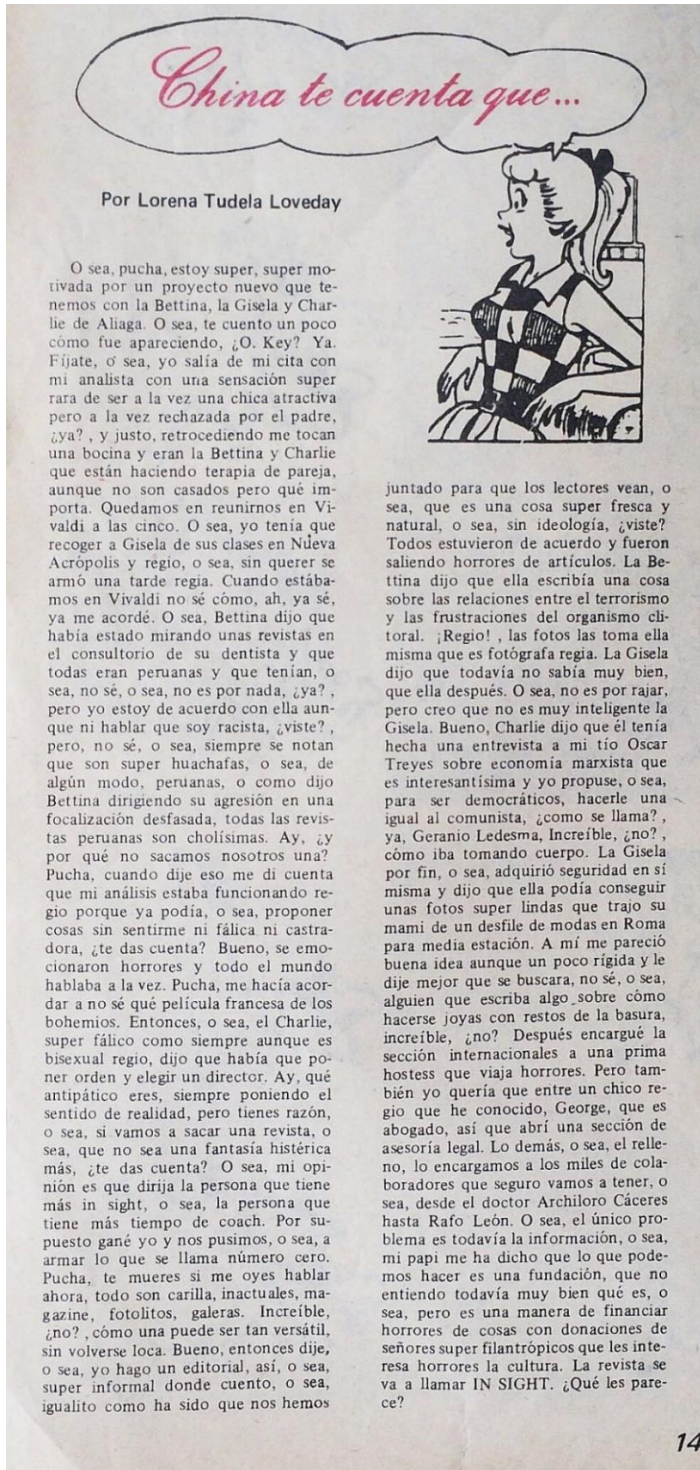


Giuliana Testino Deborah seguro eres joven y te entiendo que hoy en día hay muchas cosas para ejercitar tu creatividad y expresarla pero los bodegones te ayudan a observar, y observar es muy importante precisamente hoy que todo va rápido, no es un consejo porque no se nada, solo re piensa con calma, en un bodegón tienes que observar la luz, sin luz no hay arte, las formas las profundidades, es simplemente un ejercicio.

Me gusta · Responder · 1 de septiembre a la(s) 13:54

Comentario de Giuliana Testino en post de *Plastics of Lima*
[<https://www.facebook.com/plasticsoflima/photos/a.278917885637691.1073741828.278911532304993/286282881567858/?type=3&theater>]

#10



Rafo León. China te cuenta que...
 Fuente: *Monos y Monadas*
 29 de mayo de 1981. Año 76 N° 187, p. 2.

#11



Estadísticas de post de *Plastics of Lima*
[<https://www.facebook.com/plasticsoflima/insights/>]

