

VOLUMEN I. NÚMERO 2
JULIO-DICIEMBRE 2020

IARTES

REVISTA DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE BELLAS ARTES
DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO

La imagen: ícono representativo del aprendizaje

Dra. Ma. de los Ángeles Aguilar San Román

El ícono para la estética y el arte según la hermenéutica analógica de Mauricio Beuchot

Dr. Juan Granados Valdés

Iconografía sobre Fray Antonio Margil de Jesús

Sergio Rivera Guerrero

La interfaz icónica, consideraciones semióticas para su interpretación

Dra. Martha Gutiérrez Miranda

Iconización de la imagen y su deconstrucción en el arte contemporáneo.

Error y cultura digital

Dra. María Marcos Carretero

Tendencias suicidas. La paleta demonica de la oscuridad de los cuerpos

Layla Cora



Directorio

Dra. Margarita Teresa de Jesús García Gasca
Rectora de la UAQ

Dr. Eduardo Núñez Rojas
Director de la Facultad de Bellas Artes

Lic. Pablo Sánchez Rivera
Secretario Académico de la Facultad de Bellas Artes

M. en A. Salvador Guzmán Molina
Secretario Administrativo de la Facultad de Bellas Artes

Dra. Pamela Jiménez Draguicevic
Jefa de Investigación y Posgrado de la Facultad de Bellas Artes

Dr. León Felipe Barrón Rosas
Coordinador de Artes Ediciones

M.D.E. Antonio Tostado Reyes
Coordinador de imagen editorial y diseño

Comité Editorial

Dr. Eduardo Núñez Rojas
Dra. Cristina Medellín Gómez
Dra. Pamela Jiménez Draguicevic
Dr. Fabián Giménez Gatto
Dra. Alejandra Díaz Zepeda
Dr. Juan Granados Valdéz
M. en C. Silvia Pantoja Ruíz
Dr. Sergio Rivera Guerrero
Dr. León Felipe Barrón Rosas

Grupo de asesores científicos:

Dr. Mauricio Beltrán Miranda
(CUCM)

Mtro. Jhonathan Maldonado Ramírez
(BUAP)

Dra. Layla Cora Ortíz
(UAEM)

Dr. Iván Mejía Rodríguez
(UDLAP)

Dr. Raúl García Sangrador
(UAQ-FBA)

Dr. Fabián Giménez Gatto
(UAQ-FBA)

Dra. Alejandra Díaz Zepeda
(UAQ-FBA)

Dra. Pamela Jiménez Draguicevic
(UAQ-FBA)

Mtra. Abigail Contreras Favila
(UAQ-FBA)

Mtra. Rocío Medina Ramírez
(ITESO)

Dr. Evaristo Aguilar López
(UAT)

HArtes, volumen 1, número 2, julio - diciembre 2020, es una publicación semestral editada por la Universidad Autónoma de Querétaro, a través de la Facultad de Bellas Artes, Cerro de las Campanas S/N, Las Campanas, Querétaro C. P. 76010, Querétaro, Qro. Tel. (442)1921200 ext. 5100 <https://revistas.uaq.mx/index.php/hartes>, correo electrónico: revistahartes@uaq.mx. Editor responsable: León Felipe Barrón Rosas. Reservas de Derechos al Uso Exclusivo: 04-2020-030215490700-203, ISSN: en trámite, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número: Coordinación de Publicaciones Periódicas, Margarita Hernández Alvarado. Cerro de las Campanas S/N, Las Campanas, Querétaro C.P. 76010, Querétaro, Qro. Fecha de la última modificación 8 de febrero de 2022.

Diseño de Portada: Andrea Amador Núñez. Diseño Editorial: Fabiola Romero Trejo

CONTENIDO

Artículos

La imagen: ícono representativo del aprendizaje	5
Ma. de los Ángeles Aguilar San Román	
El ícono para la estética y el arte según la hermenéutica analógica de Mauricio Beuchot	15
Juan Granados Valdez	
Iconografía sobre Fray Antonio Margil de Jesús	25
Sergio Rivera Guerrero	
La interfaz icónica, consideraciones semióticas para su interpretación	35
Martha Gutiérrez Miranda	
Iconización de la imagen y su deconstrucción en el arte contemporáneo. Error y cultura digital	47
María del Mar Marcos Carretero	
Tendencias suicidas. La paleta demónica de la oscuridad de los cuerpos	57
Layla Cora	



La imagen: ícono representativo del aprendizaje

Ma. de los Ángeles Aguilar San Román

Preguntarse aquí, ahora, qué son las imágenes, cómo se hacen y para qué sirven continúa siendo una tarea necesaria, con un eco social evidente, al menos para nosotros. Las imágenes nos revelan cómo somos y constituyen el mejor signo de nuestra identidad profunda. (VILLAFANE, 2006, p. 14)

Resumen

Orbis Sensualium Pictus (OSP) es una obra de Juan Amós Comenio que aparece editada en 1658, misma que realiza durante su estancia en Hungría. A partir de los registros de la historia de la pedagogía el OSP es el primer libro de Texto ilustrado, fungiendo, así como modelo de posteriores textos escolares hasta la actualidad. En esta obra es posible notar dos aspectos relevantes, el primero que se dirige a la intencionalidad didáctica comeniana, preocupada siempre por el alumno y la manera de hacerlo acceder de otra(s) forma(s) al conocimiento, y el segundo que no deja de ser parte de esa intencionalidad, es aquel que nace del profundo interés por utilizar recursos visuales representativos para facilitar el aprendizaje y la formación del niño, recursos simples, tal vez los más rudimentarios que la tecnología audiovisual se ha permitido generar, este segundo aspecto se relaciona de manera particular con el hecho de transformar los recursos para la enseñanza, es decir, pasar de unas prácticas de enseñanza librecas, dogmáticas, memorísticas y verbalistas a la utilización de representaciones visuales, es estar ante un fenómeno icónico que apela a la facultad icónica del sujeto, en donde existe una predisposición natural de utilizar el ojo como medio fundamental de percepción de la realidad. El planteamiento teórico-didáctico-metodológico de Comenio se propone como una estrategia de enseñanza que permite al alumno almacenar conocimientos que se convierten a través de la percepción visual en pensamientos icónicos apelando a sus facultades perceptivas y memorísticas.

Palabras clave: *Juan Amós Comenio, enseñanza, Orbis Sensualium Pictus*

Introducción

Orbis Sensualium Pictus (OSP) es una obra de Juan Amós Comenio que aparece editada en 1658, misma que realiza durante su estancia en Hungría. A partir de los registros de la historia de la pedagogía el OSP es el primer libro de Texto ilustrado, fungiendo así como modelo de posteriores textos escolares hasta la actualidad. En esta obra es posible notar dos aspectos relevantes, el primero que se dirige a la intencionalidad didáctica comeniana, preocupada siempre por el alumno y la manera de hacerlo acceder de otra(s) forma(s) al conocimiento, y el segundo que no deja de ser parte de esa intencionalidad, es aquel que nace del profundo interés por utilizar recursos visuales representativos para facilitar el aprendizaje y la formación del niño, recursos simples, tal vez los más rudimentarios que la tecnología audiovisual se ha permitido generar, este segundo aspecto se relaciona de manera particular con el hecho de transformar los recursos para la enseñanza, es decir, pasar de unas prácticas de enseñanza librecas, dogmáticas, memorísticas y verbalistas a la utilización de representaciones visuales, es estar ante un fenómeno icónico que apela a la facultad icónica del sujeto, en donde existe una predisposición natural de utilizar el ojo como medio fundamental de percepción de la realidad.

El OSP contiene una carga afectiva comeniana, pero sobre todo contiene una invitación explícita, invita a conocer el mundo en imágenes esto es imágenes y nombres de todas las cosas fundamentales en el mundo y de las actividades en la vida, es decir, convertir el discurso verbalista del maestro para enseñar los contenidos en un discurso icónico que permite transformar los contenidos en ideas icónicas. El planteamiento teórico-didáctico-metodológico de Comenio se propone como una estrategia de enseñanza que permite al alumno almacenar conocimientos que se convierten a través de la percepción visual en pensamientos icónicos apelando a sus facultades perceptivas y memorísticas.

Recordar es saber... y ¿qué es saber? Comenio responde a partir de las imágenes y les da un lugar específico, surge así la imagen como ícono representativo del aprendizaje al plantear la simple idea recordar es saber, porque saber es tener el entendimiento lleno de bellas imágenes de las cosas.

Esto tiene tres partes a saber: 1. Saber las cosas; 2. Entender las cosas; 3. Usar las cosas. (COMENIO, Orbis Sensualium Pictus, 1993).

Comenio, padre de la didáctica reconoce la importancia de los sentidos como vía de acceso y conservación del saber por un lado, y por otro, reconoce a la imagen como recurso iconográfico de la escuela de

lo sensible, y a esta última como preludio de la escuela intelectual, por tanto, la imagen como ícono representativo de todas las cosas fundamentales en el mundo y de las actividades en la vida, no sustituye a la realidad; dirige hacia ella, la describe, amplía y profundiza su horizonte, y permite representar la multiplicidad cultural de saberes y significados. Así el saber y la cultura representadas por la imagen comeniana permiten llegar a lo que José Luis Brea conceptualiza en torno a la imagen, ésta como promesa de eternidad, de duración, de permanencia (Brea, 2010), incluso en contra del tiempo y su transcurrir, ésta como promesa de aprendizaje, como promesa didáctica, la imagen didáctica.

Comenio, iniciador de la imagen didáctica

Comienzo con algunas notas sobre Juan Amós Comenio, Komensky en su forma latina (N. & A., 1995). Él se relaciona con los personajes más avanzados del luteranismo alemán, comenzando con Alsted, uno de los enciclopedistas más reconocidos y de quien fue discípulo y de quien comparte la perspectiva totalizadora de dar cuenta de todos los saberes existentes (AGUIRRE, 2001); Ratke, también conocido como Ratichius, a quien profesó una profunda admiración y Andrëa con quien experimentó una gran amistad. Estas relaciones tan cercanas permitieron que Comenio se impregnara de la conciencia de la necesidad de reformar la enseñanza desde sus raíces más profundas, como bien lo establece el movimiento de renovación pedagógica sucedido en el siglo XVII.

Aún así Comenio no es ni alemán ni luterano. En el año 1592, nace en Moravia, una de las tres partes que conforman la República Checa, junto con Bohemia y la Silecia Checa. Perteneció a la Unidad de Hermanos Moravos, una secta evangélica reformada, debido a que, si bien aceptaban gran parte de los principios luteranos, diferían en sus soluciones políticas y en sus consideraciones en torno a la naturaleza humana.

La vida de Comenio, ya habiendo concluido sus estudios superiores en Alemania y tras una estadía en Holanda, presencié catástrofes nacionales y familiares ocasionadas por el estallido de la Guerra de los Treinta Años, convirtiendo su vida en un exilio constante, por lo cual, entre fugas y otros sucesos perdió manuscritos, apuntes y pensamientos.

Aun así, la obra de Comenio es vasta, y se clasifica en tres grupos: obras pedagógicas, obras políticas y obras pastorales. De forma especial cito su Didáctica Magna, con la cual contribuyó a crear una ciencia de la educación y una técnica de la enseñanza (COMENIO, Didáctica Magna, 1994), esta obra circuló de forma manuscrita en lengua checa y

posteriormente en latín, se imprimió hasta el año 1657 en Ámsterdam. Sus aportaciones didácticas, así como su ideal pansófico, demuestran que la educación rinde frutos siempre y en todos, asumiendo una actitud radical, expresa que sólo a los individuos tarados, es decir, a los idiotas y a los perversos podrá no aprovechar la educación, pero aun a ellos puede por lo menos dulcificarles las costumbres (N. & A., 1995).

Esta consideración trae consigo su máxima potencialidad al establecer que la educación debe ser para todos, para ricos y pobres, para gobernantes y gobernados (N. & A., 1995). A quienes en una u otra forma guían a los demás, la educación les es indispensable “porque es necesario que los guías de los viajeros tengan ojos”, pero también los gobernados los necesitan “para que sepan juiciosamente sujetarse a quienes los gobernarán con sabiduría; pero no por fuerza, haciendo lo que otros, como asnos, sino de buena gana y por amor del orden. (N. & A., 1995)

Comenio pone especial atención en la forma por medio de la cual se le presenta el conocimiento al alumno, la acción modeladora del hombre no debe ser memorística sino más bien, es necesario estimular con experiencias oportunas, variadas, ricas, sensibles y siempre nuevas, incluso para el que enseña, recuperando aquí el argumento agustiniano: enseñar es aprender mejor lo que se enseña. Pero ¿qué se debe enseñar? Comenio responde de forma clara y precisa, enseñar todo a todos, es decir, todos deben conocer el fundamento, la razón y la finalidad de todas las cosas principales, naturales y artificiales, a manera de orientaciones generalizadas con la finalidad de que “nadie mientras esté en el mundo, encuentre cosas tan desconocidas que no pueda modestamente expresar un juicio acerca de ellas y utilizarlas para un cierto fin sin caer en dañosos errores” (N. & A., 1995).

Esta premisa orienta la reflexión y el análisis en torno al ícono o la representación visual como metodología didáctica en sí misma, porque para Comenio el acto de conocer es una cosa naturalmente placentera y a ello aspiramos todos en mayor o menor medida, esto conduce a establecer que nuestro teórico gusta de la lección ex cathedra, alejándose de la enseñanza libresca y verbalista, fundando una enseñanza representativa, una enseñanza icónica, es decir, con demostraciones gráficas de las cosas existentes en el mundo, que guardan una estrecha relación de semejanza con lo representado, un método por demás intuitivo centrado en la observación directa de los objetos y sus imágenes, o sea en la autopsia, como él la concibe, entendida como la acción por la cual los sentidos dan testimonio de lo conocido, aludiendo a la máxima aristotélica de que nada puede ser objeto del intelecto si antes no ha

sido objeto de los sentidos y que posteriormente es adoptada por el pedagogo inglés J. Locke.

Así la enseñanza representativa e iconográfica, señalada por el ideal pansófico y la Didáctica Magna, encuentra a través del *Orbis Sensualium Pictum* su fundamento, porque en él se representa el conocimiento por medio de imágenes. Comenio destaca en esta obra, no únicamente el saber en sí mismo sino también muestra lo que Mieke Bal (2010) llama la importancia cultural de la visión, es decir, el establecimiento de una perspectiva o punto de vista específico de lo que se enseña, como contenido, y del para qué se enseña, como objetivo o finalidad didáctica, perspectiva en este caso pansófica ya que quiere promover el desarrollo armonioso del hombre microcosmos familiarizándolo suficientemente con el cosmos, y aun más como proceso cultural debido a las circunstancias bajo las cuales produce esta obra, esto es, además de reconocerlo en su obra es menester reconocer sus compromisos intelectuales, el tipo de sociedad para la cual escribe y sobre todo la atmósfera cultural de ese momento histórico. Es posible decir que Comenio realiza actos de focalización a través de las imágenes propuestas en el OSP, por lo que resulta particularmente novedosa la propuesta de emplear imágenes, íconos con fines representativos, descriptivos y didácticos, las cuales han sido filtradas cuidadosamente por sus ojos reformadores de la educación.

Esto conduce a reflexionar que más bien son imágenes como representaciones de una razón coménica que describe la realidad para finalmente provocar en forma sensible, no sólo una experiencia estética visual, sino que además incidan en la persistencia visual de los contenidos plasmados en el OSP, contenidos que van desde el alfabeto simbólico e icónico hasta las virtudes como propiciadoras de un comportamiento moral acorde a la época, signos por demás icónicos. En el capítulo primero, el acto formal con el que inicia su enseñanza representativa es el de invitar al discípulo a ser sabio, es una invitación expresa a la sabiduría, pero ¿qué es ser sabio? Ser sabio es entender y hacer y expresar correctamente lo que es necesario (COMENIO, *Orbis Sensualium Pictus*, 1993).

El discípulo entonces cuestiona ¿quién me enseñará eso?, su respuesta firme alude a la imagen del docente investido de una visión del saber, unitaria y ordenada, que sustenta, da sentido y secuencia a los alcances, a los contenidos y a la totalidad de facetas del quehacer educativo en el curso de las escuelas de la vida, del nacimiento a la muerte (COMENIO, *Orbis Sensualium Pictus*, 1993), pero sobre todo está Dios, es el maestro junto con Dios, el que conducirá al discípulo por todas las

cosas, se las mostrará y les pondrá un nombre, así recorrerán el mundo y lo observarán todo.

Este precepto advierte que todo lo que se conoce por medio de los sentidos no tiene más que ser verdadero, completo, claro y sólido, así se evitan lamentaciones tardías: ignoramos lo necesario porque aprendimos lo que no es (COMENIO, *Orbis Sensualium Pictus*, 1993), no puede existir confusión cuando se conoce de forma sensible, y se nombra y se experimenta, así a los sentidos le sigue el habla y a ésta el hacer, lo llamado por Comenio como la SAL de la vida: Sapere, Agere, Loqui.

Este primer acercamiento a la representación iconográfica de tal invitación y de todo aquello que le prosigue, es desde, la teoría de la imagen, el punto de partida para entender toda imagen que represente al mundo y a las cosas del mundo, es justamente la realidad del mundo la que habrá de enseñarse, no sólo para saber que existe, sino para reconocer que son hechos reales, selecciones de la realidad que pueden ser explicadas desde su representación y descripción iconográfica para ser comprendidas e integradas como conocimiento e información útil.

Entonces el fundamento de todo aprendizaje está en que todas las cosas sensibles se presenten a nuestros sentidos de forma adecuada para que no puedan menos que ser captadas, por ello el OSP se presenta como un recurso metodológico, didáctico e iconográfico en el que se utilizan tres elementos principales: las imágenes-íconos representadas en los cuadros o ilustraciones de todas las cosas visibles, las nomenclaturas o títulos de cada cuadro que hacen la función de denominar las cosas visibles y por último las descripciones iconográficas de los grabados, que no son más que explicaciones de las cosas visibles. Este triple proceso en Comenio es fundamental para determinar un tipo de aprendizaje específico, es decir, la imagen que representa una selección específica de la realidad, la denominación de ese hecho real y su descripción, advierten justamente los elementos que fundamentan el análisis precedente de la teoría de la imagen: 1. Una selección de la realidad. 2. Un repertorio de elementos fácticos. 3. Una sintaxis. (VILLAFÁÑE, 2006, p. 23)

La imagen como descripción de la realidad en el OSP es sobre todo portadora, como bien afirma Brea, de un potencial simbólico, de la fuerza de abrir para nosotros un mundo de esperanzas, de creencias, un horizonte de ideas [...] al que nos enfrentamos movilizándolo, sobre todo, nuestro deseo de ser conocedores del mundo, nuestro deseo de no lamentarnos por nuestro ocio ciego, carente de luz, carente de esperanza. (BREA, 2010)

Porque las imágenes están allí, hablándonos de lo que somos, de lo que creemos ser y de qué nos es dado esperar (BREA, 2010). Pero, sobre todo, la imagen comeniana, promete algo seguro, con ella se tiene la certeza de aprender, porque enseña a otros y al que la provoca, como si fuese tocada con la mirada, provocación que llega hasta el pensamiento apropiador del todo, apropiador del mundo, apropiador del ser.

La imagen como ícono representativo del aprendizaje, enseña los modelos, porque enseña el ser, como realidad personal, como recurso posibilitador de una promesa de eternidad, enseña también el deber como ideal pansófico, como ideal pedagógico, pero sobre todo enseña la cultura como realidad visual, enseña la funcionalidad cultural y la forma como el ser debe integrarse a tal efecto.

Miramos a la imagen, ícono del aprendizaje, también como antídoto contra el tiempo, porque el ser que somos se recrea en ella misma para poder entonces enseñar al otro, el tiempo no pasa en ella, el tiempo la representa como efecto de todo proceso intelectual de aprendizaje y de enseñanza, es así como la imagen, ícono representativo, descriptivo y sintético, muestra lo que hay que aprender.

Conclusiones

A manera de conclusión es preciso mencionar que la aportación hecha por Juan Amós Comenio a través del *Orbis Sensualium Pictus* permite entender a la imagen no sólo como descripción de la realidad como repertorio de elementos fácticos sino como un potencial simbólico que nos convierte en conocedores del mundo, iniciando con la intención previa de la enseñanza para continuar con la de aprender a través de la mirada, como provocando en cada sujeto que aprende el surgimiento del interés y la necesidad de apropiarse del mundo, de todo, de la realidad y de su ser.

La imagen comeniana entonces se conceptualiza como ícono representativo del aprendizaje, ya que muestra los modelos y a dónde habrá de llegarse, enseña cómo ser y cómo llegar a ser hasta el deber ser como ideal pansófico, como ideal pedagógico, pero sobre todo enseña la vida del hombre como realidad visual, enseña la funcionalidad cultural y la forma como el ser debe integrarse a tal efecto.

Bibliografía

- Comenio, J. A. (1994). *Didáctica Magna*. México, México: Editorial Porrúa.
- Comenio, J. A. (1993). *El mundo en imágenes* (1a edición ed., Vol. 1). (M. Á. Porrúa, Ed.) México, D.F., México: Miguel Ángel Porrúa Grupo Editorial.
- Aguirre, M. E. (2001). *Enseñar con textos e imágenes*. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 3 (1). México.
- Bal, M. (2010). *Conceptos viajeros en las humanidades*. España: Akal.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen Imagen-Materia, Film, E-Image* (Única ed.). España: AKAL/Estudios Visuales.
- N., A., & A., V. (1995). *Historia de la Pedagogía* (11a reimpresión ed.). (J. H. Campos, Trans.) México: Fondo de Cultura Económica.
- Villafañe, J. (23 de septiembre de 2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.





El ícono para la estética y el arte según la hermenéutica analógica de Mauricio Beuchot

Juan Granados Valdéz

Resumen

La noción de ícono ha retomado, recientemente, mucha fuerza en las reflexiones acerca de la imagen visual. Puede ser clave para la interpretación de las artes. La disciplina filosófica que se ocupa, normalmente, de las artes como su objeto, es la Estética, pero como filosofía del arte. Ésta se ha encargado de estudiar las artes, pero lo ha hecho oscilando entre dos extremos, el univocista y equivocista, o ha prescrito lo que deben ser las artes y hacer de los artistas, o bien, sólo ha descrito lo que son las artes y lo que hacen los artistas. Pero de lo que se trata es de interpretar, de comprender profundamente. La Hermenéutica Analógica, en este sentido, sería de mucha utilidad a la Estética. Además de aportar lo propio de su disciplina, de manera teórica y práctica, suma el concepto de analogía, que es sentido de proporción. Y la analogía conecta con el ícono. Mauricio Beuchot, inspirado en Charles Sanders Peirce, ha llamado a su propuesta también Hermenéutica analógico-icónica, porque la noción de ícono, tal como lo entiende Peirce, es un tipo de signo en tensión, a la mitad entre lo natural y lo cultural, ni unívoco ni equívoco, sino análogo, proporcional. El ícono es una representación que ni se agota en sí misma ni se dispersa en una infinidad de sentidos o significados. Y para la Estética esto es muy útil, porque le permitiría interpretar a las artes como íconos o símbolos del ser, de la gratuidad, de la belleza, de la cultura y el espíritu, de lo humano y del artista. En este trabajo me propongo defender que la noción de ícono, tal como la trata la Hermenéutica Analógica, es muy fecunda para la Estética, pues le permitiría hacer exploraciones que rebasan tanto a la Teoría del Arte como a la Historia del Arte.

Palabras clave: *Ícono, arte, interpretación, símbolo, belleza*

Introducción

Después de cierto rechazo teórico, por analíticos y posmodernos, han vuelto a la escena de la reflexión sobre las artes los conceptos de ícono y símbolo. Para este trabajo me detendré en el concepto de ícono tal como lo entiende y aplica la Hermenéutica Analógica (HA), propuesta por el filósofo mexicano Mauricio Beuchot (MB). Intento mostrar la fecundidad de dicha comprensión para la Estética¹ y la Filosofía del Arte o los estudios de las artes.

He dividido el texto en cuatro partes. En la primera presentaré la HA; en la segunda expondré a un precursor y un antecedente, en el sentido de influencia, de la noción de ícono de la HA; en la tercera apuntaré cómo sería una estética analógico-icónica; en la cuarta mostraré la aplicación del concepto de ícono a las artes en el modo de filosofía del arte desprendida de la HA. Cerraré este texto con algunas consideraciones a modo de conclusión.

La hermenéutica analógica de Mauricio Beuchot

En lo que sigue presentaré la HA a partir de la definición de Hermenéutica (H), la exposición de dos modelos de interpretación opuestos y la precisión de lo que ha de entenderse por HA. MB, en su *Tratado de Hermenéutica Analógica*, define a la H como la disciplina de interpretación de textos. Es disciplina, dice, porque es ciencia y arte, es teoría y práctica, es *docens* y *utens*. Lo anterior significa que la H es un saber con principios epistemológicos, pero también es una tarea y un ejercicio con sus propias reglas, es decir, es un método y una metodología. El objeto de la H es el texto. Este puede ser escrito, oral, actuado o imaginado. El objetivo de la H es la interpretación. Interpretar es comprender profundamente y contextualizar un texto (poner un texto en sus contextos). El proceso hermenéutico comienza con una pregunta a la que le sigue una hipótesis sobre la cual se desarrolla una argumentación, siempre

¹ Este trabajo se inscribe en un proyecto de investigación más amplio que lleva por título "Estética prudencial" y que, en su primera expresión y presentación (en Conferencia del 4 de mayo de 2017 en el marco del Primer Coloquio del Doctorado en Artes de la FBA, UAQ), plantea que la belleza, la sensibilidad y el ícono son sus principios. Del ícono adelantó que se trata de un símbolo que remite o lleva, siempre, a otra cosa y que se opone al ídolo. La obra de arte es, pues, ícono, pero en este sentido (Granados, 2017).

en el marco del texto de manera intratextual e intertextual (*subtilitas implicandi*), referencial (*subtilitas explicandi*) y contextual (*subtilitas applicandi*). El primer momento es el de la sintaxis, el segundo es el de la semántica y el último, el de la pragmática. Los elementos del acto hermenéutico son el autor, el texto y el lector. El proceso de interpretación es un hábito que se consigue y que con la práctica y la repetición puede hacerse una virtud (Beuchot, 2009, p.p. 11-30).

De acuerdo con el filósofo mexicano hay dos H extremas, una es la univocista (HU) y la otra es la equivocista (HE). El modelo de la primera es el positivismo. El modelo de la segunda es el romanticismo. En la HU se pretende alcanzar una única interpretación de los hechos, los fenómenos y los textos. La HE se abre a una multitud de interpretaciones, todas válidas. La primera se cierra, impide el diálogo y aniquila la interpretación, porque sólo la puede haber si hay pluralidad de sentidos o significados. La segunda también anula la interpretación porque se disgrega en las interpretaciones individuales, que cual átomos impenetrables no permiten el diálogo y se quedan en monólogos. En ambos casos se impide la comprensión profunda de un texto. Se desestima en la HU el contexto y se sobrevalora en la HE (Beuchot, 2009, p.p. 31-45). La alternativa a ambas es una H intermedia, que medie entre ambos extremos, uno por exceso y otro por defecto de límites. Esta es la HA, la propuesta de MB.

Para MB “La hermenéutica analógica no es sólo una propuesta metodológica, sino también un modelo teórico de la interpretación, con presupuestos ontológicos y epistemológicos, y que, por supuesto, llega a una tesis metodológica” (Beuchot, 2009, p. 49). La HA se inspira y se basa en la analogía, de Aristóteles y los medievales, y que los latinos tradujeron por *proportio*. Analogía es, pues, sentido de la proporción. La analogía puede ser de dos tipos, a saber, de proporción o de atribución. La primera equipara, la segunda jerarquiza. Así se mantiene el equilibrio, aunque tenso. Así pues, una interpretación analógica, a diferencia de la univocista y la equivocista, dice que hay un sentido relativamente igual, pero que es predominante y propiamente diverso; evita los extremos, los simplismos y matiza. Una interpretación analógica es aproximativa, pero suficiente. Rehabilita y reaviva el diálogo entre sujetos, textos, traducciones, tradiciones etc., cosa que aniquilan los otros modelos de interpretación (Beuchot, 2009, p.p. 46- 55).

Precursores y antecedentes: Juan Damasceno y Charles Sanders Peirce

A continuación presentaré a un precursor y un antecedente de la noción de ícono de MB, a saber, a Juan Damasceno y a Charles Sanders Peirce. Juan Damasceno (676-749) es conocido, sobre todo, por su obra titulada *Discursos contra los que calumnian las imágenes santas*. La palabra griega que usa Damasceno para referirse a las imágenes es *eikonas*. Para no ahondar en la discusión teológica en la que se involucra el autor cristiano, adelantaré únicamente la definición que da para *eikon* (Granados, 2010). Lo define en el tercer discurso como *omoïoma* que en griego significa similitud, semejanza o copia. El *eikon* es, pues, copia² de algo o alguien. El *eikon*, empero, hace patente, porque se parece a la cosa o la persona imitada o representada. El *eikon* contiene, de alguna manera, lo representado, pero sin identificarse con él. La diferencia está en que la copia no es exacta al original. El *eikon* (pintura o escultura) de un hombre, dice, puede representar su forma corporal, pero no su vida y sus capacidades anímicas. Se dice que un hijo es el *eikon* natural (el vivo retrato) de su padre, pero no son lo mismo (III, 16: 1338; Damasceno, 1860). Para responder a la pregunta de con qué propósito se hacen imágenes, Juan Damasceno dice que todo *eikon* muestra, hace patente, una realidad latente u oculta, por eso es una representación reveladora. El *eikon* fue diseñado para conocer más y para la manifestación y popularización de las cosas secretas. El *eikon* es un beneficio que ayuda a la salvación, pues al mostrar y dar a conocer ciertas cosas, es posible para el hombre llegar a otras, a la vez que le permite desear y emular lo bueno y rechazar lo malo (III, 17:1338; Damasceno, 1860), sostiene el Damasceno.

Ahora presentaré a Charles Sanders Peirce (1839-1914), que se ubica entre cientificistas y relativistas, entre modernos y posmodernos, es decir, entre dos posturas extremas. MB lo considera un ancestro de la HA porque aporta elementos provechosos para una teoría de la interpretación analógica. En lo que viene trataré, a la par, analogía e ícono en Peirce.

² A esta definición antecedió otra en el primer Discurso que confirma lo dicho hasta aquí: “una imagen (*eikon*) es “una” copia (semejanza o similitud) de un original (prototipo o ejemplar), con cierta diferencia que lo distingue de él, porque no es una reproducción exacta (porque la imagen no es respecto del original totalmente similar)” (I, 9: 1230: Damasceno, 1860).

Éste divide los signos según tres categorías ontológicas. Una es la primeridad, que corresponde a la cualidad y es sólo posibilidad. La otra es la secundidad, que corresponde a la substancia y es existencia. La última es la terceridad, que corresponde a la relación y es legalidad. Esta es medio de unión de la primeridad y la secundidad, de ahí que las categorías se mezclen o de que no haya signos puros. Peirce divide el signo, en primer lugar, en ícono, índice y símbolo. El ícono es primeridad; el índice, secundidad; y el símbolo, terceridad. El índice es hecho o existente y es establecido de manera natural, como ciertos signos naturales y el símbolo es mediación o ley y es establecido de manera convencional o artificial, como el lenguaje. En cambio el ícono es cualidad potencial o posible y es algo intermedio, tiene parte de natural y parte de convencional o arbitrario. Lo artificial, pues, le viene de la convención y lo natural de la necesidad de que guarde relación o refiera a algo. En palabras del fundador de la HA, el índice es unívoco, siempre significa lo mismo porque es natural; el símbolo es equívoco, porque su significado cambia según el grupo; y el ícono es análogo, porque está en medio. Peirce da otra división parecida. Habla de cualisigno, sinsigno y legisigno. El cualisigno es primeridad y es análogo; el sinsigno es secundidad y es unívoco y el legisigno es terceridad y es equívoco. De igual manera hace otra división, pero esta vez sólo del ícono o signo icónico. A éste lo divide en imagen, diagrama y metáfora. La imagen es la forma de la analogicidad del ícono que más tiende a la univocidad, aunque no es pura univocidad. Con la metáfora pasa que es la forma de analogicidad del ícono que tiende más a la equivocidad, aunque no es pura. El diagrama sería la forma de la analogicidad del ícono más analógica e icónica. Peirce también divide los símbolos, cuyo ejemplo paradigmático es el lenguaje o signos lingüísticos. Los hay en las formas de rema, decisigno y argumento y que corresponden, respectivamente, al término o nombre, el enunciado o predicado y el razonamiento. El primero es lo más unívoco; el segundo es lo más equívoco; y el tercero es lo más analógico. Por último, los argumentos pueden ser de tres tipos: abducción, inducción y deducción. La abducción es analógica, la inducción es unívoca y la deducción es equívoca (Cfr. Beuchot, 2011, p.p. 8-12).

Como puede notarse hay coincidencias en las concepciones entre el precursor y el antecedente. Y de éste, MB hace notar cómo conecta con la clave de su propuesta, a saber, la analogía. Ahora bien, es importante aclarar que con símbolo e ícono, según la tradición, puede estarse diciendo lo mismo. Así lo señala nuestro autor: "Lo que en la tradición estructuralista es el símbolo en la pragmática es el ícono. Es decir, lo

que (en la escuela de Saussure) Ricoeur llama 'símbolo', Peirce lo llama 'ícono'. En efecto, para Peirce el símbolo es lo mismo que para Aristóteles, a saber, el signo meramente arbitrario, como lo es el lenguaje. En cambio, para Ricoeur el símbolo es un signo muy rico, no meramente arbitrario, sino que tiene una sobrecarga de sentido que deposita en los acontecimientos de la realidad y los llena de su contenido significativo" (Beuchot, 2013, p.p.51-52). El ícono, para MB, es un signo que se basa en alguna semejanza, aunque predomine la diferencia, con su significado (ídem, p.39), como hace Peirce. La aplicación de estas ideas las lleva el filósofo mexicano a la Antropología filosófica, recuperando la noción antigua y renacentista del hombre como microcosmos, pero también a la Estética y la Filosofía del Arte. A continuación trataré el ícono en éstas.

Estética icónica o el carácter icónico de la belleza

En la propuesta de MB la Estética es el estudio de la sensibilidad, que gobernada u orientada por la inteligencia, es nuestro órgano para aprehender o captar la belleza³. A un nivel fenomenológico habrá una parte que trate la experiencia y el juicio estético. Pero el objeto central de su estudio es la belleza. En el primer caso el tratamiento es epistemológico; en el segundo, ontológico. En este se tocarán otras nociones, las categorías estéticas, que se relacionan con la belleza natural y artificial o artística. Aquí la Estética conecta con el arte. La Estética es teoría o filosofía de la experiencia estética o sensibilidad y teoría o filosofía de lo bello, en sentido propio, y en teoría o filosofía del arte, en segundo lugar. En la filosofía del arte se distinguen la creación artística y la recepción de la misma. De la primera se estudian las condiciones de creación del arte y en la segunda, las condiciones de apreciación, como el contexto del espectador. En ambas partes se aplica el resultado al estudio del gusto, especialmente en la que tiene que ver con los receptores (Beuchot, 2012, p.p.12-13).

Si bien no hay un consenso respecto a lo que puede entenderse por belleza, dice MB, siguiendo a los pensadores escolásticos, se pueden

³ La Estética es trabajada por MB no sólo de su libro *Belleza y analogía* (2012). Previamente había hecho anotaciones de lo que ha denominado una Estética analógica en otras obras como *Manual de filosofía* (2011b). Posteriormente, tratando el carácter simbólico del arte, en *El arte y su símbolo* (2013b) vuelve sobre su Estética analógica.

identificar como características del autor la integridad o completitud o perfección (que es una característica necesaria, pero no suficiente); la proporción o armonía u orden o forma (que es una característica necesaria y suficiente); y el resplandor o brillo claridad (que es una característica no necesaria, pero sí suficiente) (Beuchot, 2012, p.41). Algo es bello, pues, porque es íntegro, proporcionado y claro. La proporción conecta con la analogía y ésta, integra a las otras nociones o categorías, porque aunque, por ejemplo, algo sea feo, tiene proporción o forma. La forma es esencia, revela el ser de las cosas.

Dice MB que quien distiende sus fuerzas interpretativas el ser se le aparecerá con un carácter simbólico o icónico. El ente es, pues, ícono del ser. Esto significa que la cosa o el ente no sólo manifiesta su onticidad, sino también su ontologitud, es decir, apunta a un más allá; además del significado directo o aparente, remite a otro, cuenta, entonces, con un doble significado. El ente es símbolo del ser y éste es símbolo de la gratitud y sobreabundancia (Beuchot, 2012, p.77). Lo mismo pasa con la belleza, que es un trascendental del ser. Por supuesto, la obra de arte o las artes son símbolo o ícono de la belleza y más.

El ícono del arte o de la filosofía del arte

El arte, dice MB, es un medio para realizar y expresar lo bello, que es lo que deleita. Lo feo, lo grotesco y lo asqueroso pueden tener un lugar en las artes por la razón de que toda obra tiene una estructura u orden que es su proporción. Dichas categorías no están peleadas con la de belleza.

Ahora bien, el arte es ícono, tiene una carga de simbolicidad o iconicidad que la hace ser bella. Esta iconicidad es analógica, porque se descubre el/un sentido que normalmente se oculta. El arte es ícono porque tiene un poder de representación muy rico y pleno y porque está a medio camino entre la cultura y la naturaleza, entre la semejanza y la diferencia. MB dice que "La obra de arte es bella porque tiene el poder de evocarnos, de representarnos, aún de conectarnos con esa naturaleza-realidad[...] [con]el origen que estamos buscando[...] La obra de arte es tal [pues] por ser un ícono del ser, un análogo de la naturaleza" (Beuchot, 2012, p.142). El arte, en este sentido, imita a la naturaleza, no porque la copie solamente, sino porque no se opone a ella y porque el artista imita ciertos modelos.

El artista, empero, no sólo imita, crea, cuando se independiza de sus modelos, y con ello interpreta la naturaleza. Imprime su sello en su obra.

Así pues, la obra de arte, además de ser ícono del ser, de la naturaleza, lo es también del artista. El hombre análoga a la naturaleza en sí mismo y se análoga en su obra. Esto significa que la obra iconiza al ser humano, es decir, remite o refiere a él (Beuchot, 2012, p.p.144-145). La obra de arte es ícono, por ejemplo, de la expresión de los sentimientos del artista, y es, en consecuencia, reflejo de los sentimientos humanos. La obra nos conecta con el mundo y la tierra, con los humanos y la naturaleza (Beuchot, 2016).

Conclusión

La Estética, lo mismo que la H, requiere de interpretar sus objetos. La mejor forma, dice MB, es la vía analógica. La clave, por supuesto, es la analogía, porque es por medio de ella que se descubre el carácter icónico del ente y de la obra de arte. Analogía e ícono son susceptibles de intercambiarse o, desde la propuesta de la HA de MB, puede decirse que la analogía es icónica porque media, conecta y une o de que el ícono es analógico porque es proporcional a lo natural y lo cultural, a lo unívoco de la necesidad y lo equívoco de la convención. Así pues, el ícono para MB es un concepto que permite unir, respetando las diferencias y la diversidad, pero sin dispersarse en ellas, lo común a las artes, a partir de la referencia o posibilidad de remitir a otra cosa. Las artes son, pues, íconos. Y lo son porque refieren al artista, lo humano y la belleza, nos descubren un segundo significado o sentido oculto, la belleza o gratitud. Y la belleza es icónica.

Aceptando el carácter icónico de las artes se evitan los extremos hermenéuticos de la equivocidad y la univocidad en la interpretación de las artes. De esta manera encontramos la fecundidad de considerar la obra de arte como ícono, ya que no se queda en sí misma, al modo como pasa con el signo idólico⁴, en su superficialidad que no lleva a ningún lado.

Bibliografía

Beuchot, M. (2009), *Tratado de Hermenéutica Analógica*. México: UNAM.
Beuchot, M. (2011a), "Peirce y el pensamiento analógico" en SANDOVAL, Edgard et al.

⁴ Los ídolos son signos propios de pueblos primitivos y posmodernos.

- (2011), *Hermenéutica y semiótica. Actas de las cuartas jornadas Internacionales Peircianas*. México: UACM.
- Beuchot, M. (2011b), *Manual de Filosofía*. México: San Pablo.
- Beuchot, M. (2012), *Belleza y analogía. Una introducción a la Estética*. México: San Pablo.
- Beuchot, M. (2013a), *Las caras del símbolo: el ícono y el ídolo*. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Beuchot, M. (2013b), *El arte y el símbolo*. Querétaro: Calygrama.
- Beuchot, M. (2016), *Senderos de iconicidad. Sobre el resplandor de las imágenes*. México: Herder.
- Damasceno, J. (1860), *Orationes apologeticae prior adversus eos qui sacras imagines abjiciunt. Opera et Studio P. Michaelis Lequien in J.P Migne, Patrologiae cursus completus. Patrologiae Graecae. Tomus XCIV*.
- Granados, J. (2010), "El ídolo y el ícono en los tres Discursos contra los que calumnian las imágenes santas de Juan Damasceno". Ponencia presentada el 16 de noviembre de 2010 en el marco del IV Simposio Internacional de Estudios Cruzados sobre la Modernidad, "Jean-Luc Marion. El don de una tradición y de un futuro para el pensamiento", celebrado en la FFi, UAQ, Querétaro, Qro.
- Granados, J. (2017), "Estética prudencial o la prudencia como modelo y vía de interpretación para la estética". Conferencia-Ponencia presentada el 04 de mayo de 2017 en el marco del 1er Coloquio Internacional Arte, Estética y Tecnología del Doctorado en Artes, llevado a cabo en la FBA, UAQ, Querétaro, Qro.



V. R. del V. P. F. Antt. Mayoil d'lesv

Iconografía sobre Fray Antonio Margil de Jesús

Sergio Rivera Guerrero

Resumen

La iconografía como descripción de imágenes encuentra su génesis en la hagiografía, es una descripción mítica de la vida y obra de los personajes para derivarla en representaciones simbólicas, de carácter ascensional, referentes del culto y programación cuasi política de la personalidad del individuo en cuestión.

Sobre Fray Antonio Margil de Jesús, hombre ligado a las tierras de América, se desarrolló en vida y luego de su muerte un culto emergente a su personalidad, consistente en retratos hablados, retratos grabados y retratos pintados para el uso de adeptos y como parte de un programa iconográfico que pugnó primero desde América y luego hasta Europa por el proceso de reconocimiento canónico de su vida de virtudes. Se presenta una aproximación al desarrollo iconográfico de su figura.

Palabras clave: *Iconografía, hagiografía, retrato, Antonio de Margil de Jesús.*

Datos históricos sobre Fray Antonio Margil de Jesús

Sólo con la finalidad de ubicar al personaje y sus representaciones en cuestión basta la presente sinopsis: Agapito Luis Paulino Antonio Margil Ros nace en Valencia en 1657, en 1673 a los 16 años ingresa al convento franciscano de la “De la Corona de Cristo”, estudia filosofía en el convento de Jesús de Devió y regresa a estudiar teología en el convento de la “Corona de Cristo”. En 1682, recibe el orden presbiteral a los veinticinco años de edad, morando en el monasterio de Santa Catarina de Onda, lugar de partida para su labor misional en América. Tras noventa y tres días de travesía marítima llega a Veracruz el seis de junio de 1683. En dirección a Querétaro, pasó predicando junto a otro sacerdote, por Cotastla, Huatusco, San Martín, San Salvador del Verde y San Juan del Río, llegando el trece de agosto de 1683. De aquí parte a su primera cita misional que se repetirá continuamente como las zonas de Tabasco, Chiapas, Yucatán, Guatemala y Honduras. Al lado de su compañero de correrías Fray Melchor López, fundan entre Costa Rica y Panamá más de veinte misiones. Su presencia entre los indios choles y lacandones es producto de la cooperación con los frailes dominicos cuando contaba treintaicuatro años de edad en 1661.

En una segunda incursión a Chiapas, al lado de Fray Melchor López, logra la pacificación en los altos de Chiapas de los indios rebeldes en Ocosingo, bautizado con el nombre de Dolores. En 1697 a su regreso a Querétaro, es nombrado guardián del convento de la Santa Cruz y en 1701 será su presidente a la edad de cuarenta años, al tiempo que emprende una nueva misión a Guatemala y funda el convento de Cristo Crucificado. De 1702 a 1706 continuó su evangelización en Guatemala; a los cincuenta años funda el doce de enero de 1707 el Colegio de Guadalupe en Zacatecas, como centro de avanzada para la evangelización de las tierras del norte de la Nueva España. A los sesenta y tres años de edad estableció la misión de San José al este de Texas y en 1722 nombrado guardián del convento de Guadalupe en Zacatecas, irradiando la zona en ciudades como San Luis Potosí, Durango, Coahuila y Texas, donde estableciera las misiones de Macagoches, Aís y Acadáis.

A finales de 1723, regresa a Zacatecas recorriendo Guadalajara, Querétaro y México; El veintiuno de junio de 1726 parte de Querétaro en compañía de tres frailes hacia el convento de San Francisco en la ciudad de México, un padecimiento hepático lo tenía en estado de salud delicado, no obstante el veinticuatro de julio lo vemos predicando en San Juan del Río, Qro. y el treinta en San Francisco Soyaniquilpan, Hgo. Un día lluvioso al encontrarse descalzo enfermó de pulmonía y fue instalado

en una celda de la enfermería del Convento de San Francisco el viernes dos de agosto, dos días después recibió la comunión en presencia de la comunidad y del Padre Provincial, su confesor fue fray Manuel de Las Heras. El seis de agosto finalmente muere en la celda de la enfermería en 1726, acudieron a él personas de todas las jerarquías, sus exequias se prolongaron por tres días, por la gran concurrencia de gente que quería verlo y arrancarle alguna reliquia, quizás un fragmento del hábito; al cambiarle el hábito varias veces, muchos se conformaron con besarle los pies, con tocarle el cuerpo con rosarios, medallas, pañuelos o con llevarse las flores de su catafalco; ninguno de sus bienes “pudieran reservarse del piadoso hurto.” El acto fue calificado como de “excesos de una indiscreta piedad,” pero hasta los mismos frailes se repartieron sus cilicios, una faja de ancho alambre, una faldilla sembrada de rosetillas en forma de estrellas y un jaboncillo de cerdas, todos inventos de su “creativa penitencia”. Sus sandalias, manto y cartas que escribió se guardaron con veneración. Un testigo presencial aseguró que la fastuosidad de las exequias “no hubieran sido mayores si hubieran muerto en México San Antonio de Padua o San Francisco Javier.” (Rubial, 1998, p.p.20-21)

Retratos Hablados

Las fuentes originarias para la iconografía de Fray Antonio Margil de Jesús, aquellas que describen las características fisonómicas, los atuendos, gestos y atributos del venerable misionero se encuentran en tres documentos escritos por contemporáneos, todos ellos frailes que describen vivencias, leyendas, acontecimientos, trascendidos y experiencias muy próximos a él.

La primera escrita por Fray Simón de Hierro, acompañante de la última incursión misional de fray Margil cuyo título lleva “breve relación de la última salida y misiones que hizo el R.P. fray Antonio Margil de Jesus, Año 1725”. Además primer cronista del Colegio de Guadalupe, Zacatecas (1707-1726), a su muerte, Fray Simón comenta: “Tenía N.V.P. Fr. Antonio a la cabecera de su cama un asiento y en él estaba puesto el hábito y capilla de su uso, que la enfermedad no le permitía vestir, y en su lugar habiéndolo cogido de allí y ocultándolo en un pedazo de colense, de tal manera envuelto de lo que se ocultaba.” Fray Simón cuenta que “le acompañé once meses, día a día hasta que murió. Juntos caminábamos, juntos descansábamos en los parajes en una misma posada, y en los conventos en una misma celda; por todo el camino siempre

rezando los dos o con la gente, que casi siempre le seguía; siempre predicando y confesando en los pueblos, en las haciendas y en los ranchos. Siempre entraba cantando el Alabado y se iba a la iglesia siempre convidando a todos los que quisieran confesar.” De fray Antonio Margil, fray Simón de Hierro heredó su método, muy iconográfico por cierto, consistente en caminar regularmente a pie, comer de la ofrenda por el camino, detener el paso en cada pueblo o ranchería el tiempo necesario y mezclarse con sus habitantes para predicarles en plazas y templos, confesarles por caminos y veredas, celebrar la eucaristía en templos y enramadas, durmiendo los mismo bajo techos que al cielo raso.

Fray Isidro Felix de Espinosa en sus aclamada obra bibliográfica sobre fray Antonio Margil de Jesús nos ofrece innumerables retratos iconográficos sobre el misionero, uno de ellos el testimonio del Sargento Mayor D. Francisco de la Madriz y Linares, de sesenta años, y con juramento declaró, conocer al P. Fr. Antonio Margil, a su entrada a las montañas de la Talamanca, que nunca vio cargar viático, manteniéndose de sólo la Divina Providencia, caminando siempre a pie, y descalzo de pie, y pierna; y que de esta forma caminaba quinientos y seiscientas leguas;” (de Espinosa, 1737) Por su parte Don Pedro Joseph Saens refiere que en un sermón le vio sacar una cadena de fierro, y con ella darse muchos golpes, con gran edificación de los fieles; El capitán Vicente Andrés Polo, testificó que a su entrada a la ciudad de Cartago, “salió toda la ciudad a recibirle con los pies descalzos, y que todo el camino avia venido predicando, y confesando con mucho fruto;” El capitán Sebastián Guillén, quien acompañó a los venerables Fr. Melchor y Fr. Antonio desde la ciudad de Esparza a Cartago, apuntaba “que todo el día venían rezando con todos los que se le juntaba que fueran innumerables los que dexaron el mal estado, en que se vivían; y (apunta) muchos Españoles se casaron con Negras, con quienes, antes estaban escandalosamente enredados;” el ayudante de Capitán Joseph Nuñez, dijo haber conocido al venerable Padre desde la edad de catorce años, “con solo un báculo, un Santo Christo, y su Breviario, que vió al Padre, y a su compañero Fr. Melchor, passar los Ríos á pie, y sin mas que querían acompañarlos: sin mas cama, ni vestido, que lo trahían encima, que era su Abito pegado a las carnes, y que este no se determinaba de que fue su primer origen, o compuesto.”

Incluso Isidro Félix de Espinosa confiesa haberlo conocido y confiesa haber venerado en él “un vivo retrato de S. Francisco Xavier, en la pobreza suma, en la profunda humildad, en el ardiente, continuo, y infatigable zelo de la salud de las almas, y en las demás virtudes, que forman un Varón Apostólico.”

Hermenegildo Vilaplana aporta igualmente algunos elementos para la configuración de un retrato iconográfico del Venerable padre, cuando a su arribo al Colegio de Querétaro el veintidos de Abril de 1697 resulta que “venía el penitente varón tostado de los soles, con el Abito muy remendado, colgado alas espaldas un sombrero viejo, y con una calavera pendiente de la cuerda, que le servía en los sermones. Traía por sandalias unas suelas de cuero crudo, como si fuera el más pobre indio.” (Vilaplana, 1775, p.81)

Retratos grabados

De la lectura pormenorizada de los testimonios prodigiosos enunciados por Fray Hermenegildo Vilaplana, en su obra *Vida Portentosa del Americano Septentrional Apóstol* El V.P. Fr. Antonio Margil de Jesus, se puede inferir que apenas fallecido el venerable ya circulaban los retratos, quizás grabados o pintados para uso en casos difíciles y desesperados. Resalta el caso de la mujer parturienta de la ciudad de Querétaro, quien al colocarle un retrato del V. Padre en la cabecera, al instante parió con felicidad, con admiración de todos los circunstantes; igual el caso del niño D. Joseph Luis Araujo, quien de una fuerte calentura, sin querer tomó el pecho de su madre, le sobreviene un letargo cerrando los ojos como muerto. Su padre presto coloca en su frente el retrato del V.P. Margil, a quién inmediatamente el párvulo reconoció con las palabras; Tata, Tata, recibiendo la salud, y perpetuando su existencia muy recuperado. En los dos casos se refiere la existencia de retratos circulando en un culto popular emergente, aunque para demerito del presente escrito, ninguno de esos retratos ha llegado a nuestras manos.

Para nuestra fortuna se conservan tres retratos casi contemporáneos del venerable fray Antonio Margil de Jesús, en donde podemos abreviar información iconográfica de nuestro personaje, todos ellos, información de primera mano, publicados en las obras biográficas publicadas medio siglo después de su fallecimiento. La primera titulada “El peregrino septentrional Atlante: delineado en la exemplarissima vida del venerable padre F. Antonio Margil de Jesús.” (Vilaplana, 1775, p.81) Del P. Fr. Isidro Félix de Espinosa, publicada en 1737, impresa en México por Joseph Bernardo de Hogal y grabada en lámina de cobre por Joaquín Sotomayor, (Fig. 1) quien también firmaba SotoM, activo en la Nueva España de 1731-1738, (Medina, 1909) hasta ahora, es el retrato identificado más antiguo de nuestro personaje; se trata de un grabado (Fig. 2) a la punta seca, de dibujo descuidado e ingenuo, pero muy importante

por la determinación de la iconografía típica de fray Margil de Jesús: Al centro de la composición, en un montículo que sirve de ambón-esenario, viste hábito franciscano remendado, un crucifijo colgado al pecho y otro en la mano derecha, cabeza calva con escasa tonsura y pies descalzos, dirige su mirada y predica a cuatro naturales, semidesnudos, con arcos, penachos y guaraches, quienes ya colaboran asintiendo al mensaje evangélico del misionero. Todavía más, uno de ellos ha dejado de lado su beligerancia, depositando el arco y la flecha en el suelo y abrazado la fe con las manos juntas al pecho. Esta primera composición lleva una cartela que reza: "V. R. De el V.P.F Antonio Margil de Jesus. Pred. Apost. Guard. Fundador de los tres colegios de la S.S. Cruz de Queretaro, Guatemala, Zacatecas. Murio de 70 años á 6 de Agosto de 1726."

En la segunda edición del "peregrino septentrional Atlante" [fig. 3] de Fr. Isidro Félix de Espinosa de 1742, publicada en Valencia por Joseph Thomas Lucas aparece un grabado, copia de Joaquín Sotomayor, mejorándolo en calidad plástica el grabador valenciano José Vicente Alargada y Eysarch. (Romero, 1948, p.339) [fig. 4] En esta versión Alargada ha eliminado un personaje e integrado dos cúmulos nubosos que completan y enmarcan la escena. La cartela que acompaña el grabado dice así: V.R. del V.P. Fr. Antonio Margil de Jesús, Predicador Apostólico Franciscano aclamado por Apóstol de Guatemala, en las Indias.

La obra biográfica de Fray Antonio Margil de Jesús "Vida Portentosa del Americano Septentrional Apóstol El V.P. Fr. Antonio Margil de Jesus," que incluye una relación histórica de sus nuevas y antiguas maravillas, escrito por el P. Fray Hermenegildo de Vilaplana, publicado en 1763, en la imprenta de la Biblioteca Mexicana (Fig. 5). En el grabado integrado a la obra (Fig. 6) se toma el modelo de Sotomayor y se le integra la expresión "si creo" a dos personajes, además al fondo un paisaje en dos planos con la asistencia de dos naturales con instrumentos de caza, todavía lejanos al mensaje evangélico del misionero. Esta obra no está firmada, quizás por ser una copia de la de Sotomayor, no obstante, sí es diferente la leyenda que la acompaña: V.R. de V.P.F. Antonio Margil de Jesús, aclamado de la piedad por nuevo Apóstol de la Nueva España, Fundador, Prefecto, y Ex Guardián de los Colegios de Querétaro, Guatemala, y Zacatecas. Fue natural de la Ciudad de Valencia, y murió en México el seis de Agosto de 1726."

La segunda versión de la Vida Portentosa de Fray Hermenegildo Vilaplana aparece en Madrid por Juan de San Martín en el año 1775 y grabado por el talentoso Lorenzo Sánchez de Mansilla (Fig. 7), quien dará un giro en la iconografía precedente, integra en su ejercicio evangélico

naturales de diferentes etnias, incluso uno de ellos de aspecto negroide, quien ha dejado con docilidad en el suelo el arco y la flecha, símbolo de la antigua resistencia al mensaje de fr. Antonio y devotos escuchan, expresando inmediatamente un sí creo. De la misma manera aparecen debajo de una palma tropical una mujer con un niño en brazos y otro par de hombres de diferentes etnias solícitos a escuchar al fraile de los pies descalzos y alados. En la cartela se puede leer: "V. R. Del V. P. F. Antonio Margil de Jesus aclamado de la piedra, pr nuevo Apostol de la nueva España, Fundador, Prefecto, y Exguardián de los colegios de Queretaro, Guatemala, y Zacatecas. Fué natural de la Ciudad de Valencia, y murió en México á 6 de Agosto de 1726".

Un grabado inventado por Cecchi y grabado por Bianchi, quizás el gran Pietro Bianchi o sucesores, de mejor factura y composición, el misionero aparece con el tradicional hábito franciscano, crucifijo en la mano izquierda y con la derecha lo señala, como símbolo de su prédica a los naturales; lo interesante de esta estampa salta a la vista, dos grupos de cinco naturales reciben el mensaje emocionados, visten extraños atuendos con turbantes y togas blancas, poco relacionados con los naturales americanos, además ninguno porta armas o instrumentos de resistencia, todos proclives a los pies del peregrino septentrional. La cartela que acompaña al grabado versa así: *Vera Effigies Venblis Servi Dei Patris Antonii Margil.*

Finalmente un grabado del cual desconocemos su procedencia y autoría, pero tenemos clara la composición y el dibujo, se trata de un retrato con el tradicional fraile predicando en lo alto de un improvisado estrado de piedra en escena al aire libre, hombres y mujeres de recios gestos y cuerpos musculosos escuchan, reflexionan y comparten el mensaje del predicador, unos angelillos se asoman entre nubes para presenciar la particular escena.

Retratos pintados

Resulta interesante que a los grandes pinceles de la colonia no les haya sido indiferente el tema del retrato de V.P. Fray Antonio Margil de Jesús, una referencia al realizado por Juan Rodríguez Juárez, el hermano de aquel que realizase el sello del ministro provincial de la de Michoacán, "pues el insigne pintor Juan Rodríguez, que vivía entonces, siendo tan diestro en copiar facciones, como sabe todo este reino, sudaba copiosamente al querer trasladar los lineamientos de aquel difunto cuerpo a la tabla, y confesó averle costado inmensa fatiga poder formar retrato,

que algo se le pareciese". Era propiamente copiar al robo, pues llevaron los pinceles las facciones del venerable rostro contra la voluntad de su dueño. Estos retratos se han difundido sin otro lustre, que el que usa la común estimación con personas dignas de especial memoria, y de quienes no es razón se sepulsen heroicos hechos," (de Espinosa, 1737, p.p.318-319) desafortunadamente, el retrato de referencia no se conservó, no tenemos noticia de tan especial retrato mortuario de Ntro. Padre Venerable.

Un retrato de pincel corresponde al maestro Nicolás Enríquez, (Fig. 10) activo entre 1730 a 1768, (Toussaint, 1990, p. 187) periodo cercano a la vida del venerable, quizás de México o Guadalajara y de gran producción pictórica por la cantidad de obra de buena factura que se conserva. En el retrato de fray Antonio Margil de Jesús observase un busto sencillo, con hábito y capucha, hombre maduro y de semblante marcado por las arrugas del tiempo, piel clara y tonsura entrecortada por la calvicie, mirada serena en tres cuartos y rostro bien rasurado.

La iconografía tradicional de nuestro personaje ya se va definiendo en la obra de Gabriel Joseph de Ovalle, (Fig.11) resguardada en la colección del Museo de Guadalupe Zacatecas, un fraile anciano con hábito y capa franciscana, crucifijo colgado al cuello, con una mano empuñando un bastón y con la otra levantando el hábito talar, como mostrando los benditos pies alados.

Pronto la temática del retrato y la iconografía inherente a fray Antonio Margil de Jesús quedaría consolidada y se multiplicaría en casi todos los conventos franciscanos del orbe. Tal es el caso de otro retrato anónimo en la colección del Museo de Guadalupe en Zacatecas (Fig. 12) y otro más se conserva en el Museo Nacional del Virreinato, (Fig. 13) o el retrato de cuerpo entero que resguarda el museo de Guadalupe, Zacatecas, todos ellos reproduciendo el modelo de Gabriel Joseph de Ovalle.

Conclusiones

La buena fama de la que gozó fray Antonio Margil de Jesús en vida y luego de su fallecimiento propició la circulación de retratos hablados, grabados y pintados, objetos de un culto emergente hacia el venerable misionero. Esta copiosa reproducción pasó casi inmediatamente a la definición de los atributos iconográficos que identificarían al fraile y lo convertirían en objeto de reproducción por los principales buriles y pinceles de la Nueva España y España.

Bibliografía

Isidro Felix de Espinosa, El peregrino septemtrional atlante... delineado en la exemplarissima vida del venerable padre F. Antonio Margil de Jesus, fruto de la Floridissima Ciudad de Valencia, hijo de la seráfica Observante Provincia, predicador misionero, Notario Apostólico, comisionario del Santo Oficio, Fundador Guardian de tres colegios, prefecto de las misiones de PROPAGANDA FIDE en todas las indias occidentales, y aclamado de la Piedad por Nuevo Apostol de Guatemala: dedicase al Atlante de mejor cielo San Antonio de Padua: a expensas de los amartelados del V. Padre: escribela el P. Fr. Isidro Felis de Espinosa, Predicador, y misionero apostólico, ex Guardian del Colegio de La Santa Cruz de Queretaro, su cronista y menor Hijo. Con licencia de los Superiores: En Mexico por Joseph Bernardo de Hogal, ministro e impresor del Real y Apostolico Tribunal de la Santa Cruzada es todo este Reyno, año de 1737.

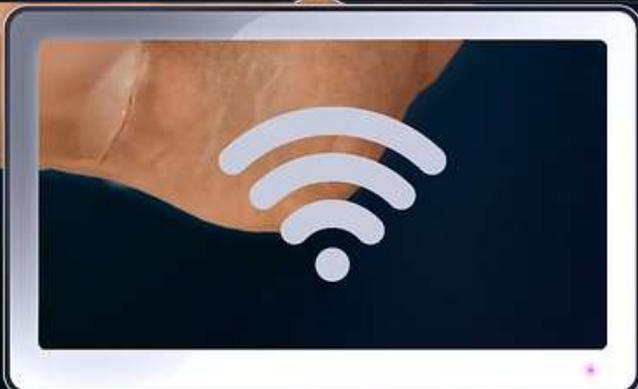
Romero de Teneros, Manuel, de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Grabados y Grabadores en la Nueva España, Ediciones Arte Mexicano, 1948.

Rubial García, Antonio. Cuerpos milagrosos: creación y culto de las reliquias novohispanas. Estudios Históricos novohispanos., 100, 1998.

Toribio Medina, José, La imprenta en México, (1539-1821) Tomo I, MC-MIX, impreso en la casa del autor.

Toussaint, Manuel, Pintura Colonial en México, IIE-UNAM, México, 1990

Vilaplana, Hermenegildo, Vida portentosa del Americano septemtrional, 1775.



La interfaz icónica, consideraciones semióticas para su interpretación

Martha Gutiérrez Miranda

Resumen

La interacción, es un término que se refiere a la relación entre el ser humano y la máquina a través de una interfaz; significa diseñar productos para apoyar la forma en que la gente se comunica e interactúa en su vida cotidiana y su trabajo. En el contexto de la interacción hombre-computadora (IHC), la interfaz posibilita a una persona interrelacionarse con cualquier dispositivo. Como superficie mediadora, está constituida por un tipo específico de metáforas visuales y signos integrantes del paradigma interactivo; es un artefacto dispuesto en dos dimensiones, física y simbólica, relacionadas con dos aspectos fundamentales: el diseño visual y el diseño icónico que caminan paralelos en el contexto de las tecnologías traducidas para su interpretación a través de ella. Este nuevo contexto interactivo, manifiesta una dimensión nueva para los signos, que deben ser interpretados, aprendidos y asociados por los usuarios.

Palabras clave: *Interfaz icónica, diseño, tecnologías*

Proceso de Interacción hombre-máquina

La Interacción Humano-Computadora o *Human Computer Interaction* (HCI), es el estudio de la interacción entre el ser humano, las computadoras (haciendo referencia también a todo tipo de dispositivos) y las tareas que se desarrollan. Principalmente se enfoca a conocer cómo la gente y las computadoras pueden interactuar para llevar a cabo tareas por medio de sistemas y software. Yussef Hassan Montero (2012) define a la Interacción Humano (persona)-Computadora como la disciplina dedicada al estudio de la relación interactiva entre las personas y la tecnología y a cómo mejorar dicha relación a través del diseño.

Son muchas las aportaciones a la HCI que se han tomado de las ciencias de la computación, psicología, matemáticas, artes gráficas, sociología, inteligencia artificial, lingüística, filosofía, antropología y ergonomía. Por lo tanto podemos hablar de un enfoque inter y transdisciplinario.

Particularmente el tema que nos ocupa, la interacción, es un término que se refiere a la relación dada entre el ser humano o la persona y la máquina a través de una interfaz. A ésta definición de interacción le podemos sumar la aportación de John Wiley, que precisamente en su libro *Diseño de la interacción*, más allá de la interacción humano computadora (2015), precisa que el diseño de la interacción significa diseñar productos interactivos para apoyar la forma en que la gente se comunica e interactúa en su vida cotidiana y su trabajo. Puesto en palabras simples, se trata de crear experiencias de usuario que incrementen y mejoren la forma en que la gente trabaja, se comunica e interactúa.

En esta relación de hombres o personas y máquinas, se comprende que las interacciones en sí, se relacionan con los procesos internos automáticos del ser humano. Terry Winograd considerado uno de los padres de la HCI, refiere que: "la interacción persona-ordenador es el tipo de disciplina que no es ni el estudio de los seres humanos, ni el estudio de la tecnología, sino más bien el puente entre ambos". (Fragmento de la entrevista a Terry Winograd extraída de "*Human-Computer Interaction*", Jenny Preece, 1994).

Como concepto se utiliza principalmente en ámbitos académicos y de investigación, ya que en la práctica, se refiere más a la "experiencia de usuario" desde sus diferentes vertientes y ámbitos de aplicación, poniendo un énfasis especial en el diseño centrado en el usuario como aproximación a la realización y desarrollo de proyectos que persiguen obtener productos interactivos usables y satisfactorios para las personas.

Definición etimológica y aproximación conceptual a la interfaz.

Si vamos a la etimología de la palabra “interfaz” la palabra está compuesta, por dos vocablos: Inter del latín inter, que significa, “entre” o “en medio”, y Faz del latín *facies*, y significa “superficie, vista o lado de una cosa”. Por lo tanto una traducción literal del concepto de interfaz atendiendo a su etimología, podría ser “superficie, vista, o lado mediador”

En el contexto de la IHC, hablamos de interfaz de usuario, para referirnos de forma genérica al espacio que media la relación de un sujeto y la computadora o sistema interactivo. Es esa “ventana” de un sistema informático, que posibilita a una persona interactuar con ella. Entonces, si la interfaz etimológicamente supone la cara o superficie mediadora, la IGU, supone un tipo específico que usa metáforas visuales y signos gráficos como paradigma interactivo entre la persona y la computadora o dispositivo. El concepto de interfaz gráfica, nos da pistas sobre el modelo de interacción y la tipología de signos que contiene esta superficie mediadora.

Por otro lado, la inclusión del concepto “gráfica”, supone un dato que nos acerca un poco más a su propia naturaleza visual y como un objeto de análisis de la investigación desde la perspectiva de la teoría de la imagen y la gramática visual.

Desde un punto de vista semiótico, habría dos “enfoques” posibles respecto al objeto de análisis. Estos dos enfoques son el sintáctico y el pragmático:

- El enfoque semiótico-sintáctico, abstrae, en el análisis, al sujeto con un mensaje (conjunto de signos), se aproxima al objeto de forma “objetiva”, pero ficticia.
- El enfoque semiótico-pragmático, en cambio, toma la relación de objeto y sujeto, teniendo en cuenta las variables cognitivas del sujeto en un ambiente natural y el problema desde la realidad mental del mismo.

La IGU, desde el lado del objeto (abstrayendo al sujeto que contempla), no es más que el dispositivo de un sistema informático, un área funcional tan importante como sería la carrocería si se tratase de un coche. Un sistema necesita normalmente varios mecanismos para accionar, funcionar, e interrelacionarse con el entorno, desde un punto de vista objetual (sintáctico) la interfaz gráfica de usuario, es la parte del sistema, desde la cual es posible realizar cambios sobre éste. Por lo tanto el análisis sintáctico de la interfaz, nos aleja de la definición “conceptual” y nos

acerca a la realidad objetual de la interfaz, como parte física del sistema informático. Desde esta perspectiva, la interfaz gráfica, tiene peso, medidas, localización física, limitaciones tecnológicas y propiedades, que habría que analizar y describir.

Desde este mismo punto de vista semiótico-sintáctico, la interfaz es un dispositivo físico, que como tal, exige por parte del usuario, una serie de condicionantes fisiológicas, y supone, el uso de dispositivos que permitan poner en contacto al sujeto con el sistema tecnológico.

Si nos acercamos al problema desde el lado del sujeto (enfoque pragmático), entonces sí podríamos entender que una interfaz gráfica pueda ser un método de interacción con un sistema. Cuando se habla de ella, se hace referencia al proceso mediante el cual, un sujeto, se acerca a un sistema tecnológico con el que interacciona a través de los signos inscritos en dicha superficie. Entonces, el proceso interactivo, requiere de una serie de "requisitos" cognitivos básicos por parte del sujeto, como percibir, decodificar, memorizar, decidir y navegar a través de la interfaz gráfica (Delgado, et al. 2004). Desde esta perspectiva, la IGU sólo cobraría sentido, en cuanto el sujeto es capaz de "comprender" el significado y el proceso de interacción, y sus facultades cognitivas son capaces de interpretar adecuadamente los signos que se producen sobre esa interfaz y usarlos adecuadamente.

Por lo tanto podríamos decir que según el punto de vista sobre el objeto de análisis, obtendremos una información u otra. En este caso, las dos posibles desde el punto de vista semiótico, nos dan dos resultados diferentes pero complementarios: por un lado tenemos un área física que pertenece a un sistema informático o interactivo, y por otro lado, tenemos un sujeto limitado por sus capacidades lingüísticas y cognitivas que debe dar respuestas de interpretación y acción sobre el sistema interactivo.

Dimensiones: física y simbólica

Desde el punto de vista puramente semiótico, una imagen proyectada en un soporte, supondría un área simbólica (lenguaje) inscrita dentro de un área física (soporte o medio), siempre y cuando sea observada por un sujeto capaz de interpretar y reconocer los signos que intervienen en dicho espacio. Los signos necesitan cuando menos, dos condiciones básicas para poder funcionar como tales, por un lado un soporte donde poder manifestarse (un medio o canal a través del cual los signos pueden circular y manifestarse), y por otro lado una persona capaz de

interpretar y dotar de sentido dichos signos. Para ello es necesario la existencia de una superficie física, un medio físico, pero esa área debe ser abierta al lenguaje, a la semiosis.

Sin semiosis no tiene sentido el área física para una persona ya que no produciría ningún tipo de significación y sin un área física donde representar los signos, resultaría igualmente imposible llevar a cabo la semiosis visual. Por lo tanto se podría decir que la interfaz gráfica de usuario como área interactiva, también constituye un espacio semiótico que necesita de un espacio físico para poder cumplir con el objeto de la interacción.

Cuando hablamos de “área física” y “área simbólica”, estamos, hablando, de algún modo, de dos dimensiones reconocibles que tiene cualquier artefacto, esto es, su dimensión física de soporte (como en un cuadro es el lienzo, como el papel al dibujo o la fotografía, etcétera...) y su dimensión simbólica, que es aquella que hace referencia al significado concreto que es interpretado por un sujeto, capaz de percibir, decodificar y entender los signos inscritos en el medio físico y para lo cual el desarrollo de metáforas que se traducen en íconos ha sido uno de los recursos más utilizados. Por lo tanto, hablar de área física y área simbólica, es hablar de dos dimensiones “reales” del mismo objeto, es reconocer las dos dimensiones relacionadas del artefacto, donde necesariamente cobra sentido ante la mirada de un sujeto.

Podríamos afirmar que la IGU es un tipo “particular” de artefacto tecnológico condicionado a los procesos de semiosis, y por lo tanto sujeto a la misma naturaleza que puedan tener cualquier objeto que considera esas dos dimensiones, como es el caso de una pintura, una fotografía o un dibujo.

Comunicación e interacción

Aun aceptando que la IGU, al igual que una fotografía, es un artefacto, que dispone como tal, de dimensión física y simbólica, abierta a los procesos semióticos y comunicativos, valdría la pena preguntarse, ¿Es la interfaz gráfica de usuario un espacio de comunicación o de interacción?

Entendemos por comunicación, en el contexto de la comunicación humana, cuando dos o más individuos o entes, son capaces de establecer a través de algún medio o canal, una transmisión de información significativa. De una forma u otra, la comunicación implica compartir códigos lingüísticos, un mismo canal de comunicación, e implica necesariamente por parte del receptor de la información, la capacidad de

interpretar los signos expuestos en el mensaje informativo de modo que resulten significativos.

En lo que respecta a la comunicación visual, el proceso comunicativo se acota donde se produce la transmisión de información entre un medio audiovisual y un individuo, el cual debe ser capaz de interpretar adecuadamente un conjunto de signos visuales dentro de un contexto y dotarle sentido a aquello que ve.

La comunicación y la interacción están íntimamente relacionadas, ya que, en el proceso de comunicación siempre existe cierta interacción entre el usuario y el artefacto: para poder ver la tele (comunicación), hace falta encenderla y elegir un canal (interacción) (Manzini & Enzo, 1996).

Igualmente, para que sea posible la interacción, es necesaria la existencia de algún tipo de comunicación o transmisión de información de un sujeto a otro, o desde un artefacto a un sujeto o viceversa. Para realizar una acción concreta dentro de un contexto interactivo, por ejemplo, pulsar el botón de encendido, antes debo percibir, interpretar, y por lo tanto conocer (dentro del contexto de la comunicación) el significado del dispositivo que contiene la acción de encendido, para poder accionar adecuadamente sobre el mismo.

En el caso de la IGU, es evidente que una de sus particulares como artefacto, es esa dimensión interactiva que introduce como objeto simbólico. Esta cuestión condiciona muchas cosas, tras aprender a interactuar de un modo básico con la computadora o cualquier dispositivo.

Una interfaz de usuario no sólo se compone de la representación de los datos de entrada, resultados y de los estados del sistema. Provee interacción visual cuando el usuario para comunicarse con el sistema, puede expresarse seleccionando, señalando, arrastrando, moviendo objetos presentes en la pantalla. Y esto generalmente se logra de la mano de los elementos simbólicos o icónicos que permiten de manera asociativa darle indicios de lo que puede realizar, es decir le confieren cierto control a través de esa manipulación directa.

También debe utilizar mecanismos visuales para expresarse ante el usuario, esto es en el caso de dar indicaciones, aclaraciones, mensajes de error u otro tipo de diálogo que vaya dirigido desde la máquina al usuario. Entonces, una interfaz visual debe utilizar gráficos, colores, movimientos, animaciones, sonido para transmitir información al usuario del sistema.

El diseño icónico se distingue del diseño visual por la calidad y la semántica expresada a través de los recursos visuales que se emplean en ella. El objetivo del diseño icónico parte de proveer una imagen del sistema que concuerde fielmente con la representación mental que el usuario tenga. Apunta fundamentalmente a que el usuario perciba su mundo real con el representado y le sean compatibles o equivalentes.

Esto significa que se debe conocer profundamente los modelos de usuarios para poder detectar cómo es su mundo, cómo ve las entidades que manejan, cómo interactúan, de qué manera trabajan con ellas, en fin identificar perfecta y claramente sus capacidades fisiológicas, cognitivas, operativas y comunicativas, para poder ofrecer un sistema altamente compatible con su propia realidad.

Como su nombre lo indica, en un diseño icónico, el instrumento visual más importante que se utiliza, tanto para visualizar la información como para expresar el diálogo, es el ícono. Pero, ¿qué se entiende por el concepto de ícono?. En este contexto, un ícono es mucho más que una pequeña imagen a manera de botón, elemento interactivo o como parte de una barra de herramientas. La definición más adecuada de ícono fue especificada por Gittins (1986) y Rogers (1989) que lo describen como una imagen, una figura o un símbolo que representa un concepto subyacente.

A través de esta última definición, se puede inferir que lo que distingue al ícono de una imagen tradicional, es que tiene una semántica o parte lógica asociada que debe estar perfectamente homologada a su parte física. Así podemos decir que el diseño visual camina de forma paralela al diseño icónico en el contexto de las tecnologías traducidas para su interpretación a través de la interfaz. De forma análoga al diseño visual, el diseño icónico puede estar presente en cualquier parte de ella. Puede ser aplicado en: La visualización icónica.

En este caso, se utiliza el ícono como medio de representación, para modelar o estructurar la metáfora tanto el dominio de la aplicación como los conceptos que se manejan a nivel de interfaz. Se puede visualizar icónicamente todas los componentes y entidades del sistema, sus funcionalidades, datos de entrada, de salida, sus estados posibles.

La Interacción Icónica

El diseño icónico aplicado en la interacción entre el hombre y la máquina, da lugar a un diálogo asincrónico. Este diálogo puede estar acompañado por la selección de íconos, por una manipulación directa

que debe ser significativa, a través de una retroalimentación semántica, por medio de gestos metafóricos, por una animación representativa, por menús icónicos, dependencias, mediante los cuales los usuarios llevan a cabo sus tareas en una forma natural y simple.

A través de la visualización e interacción icónica, el usuario interactúa con un ambiente casi real, donde se muestra reflejado y proyectado todo su mundo sobre el espacio de la pantalla. Cuando en una interfaz se utiliza como medio de expresión y representación al ícono, la misma se convierte en un “sistema icónico Signo Visual e interactivo

Partiendo de la idea de que la IGU es un artefacto dispuesto en sus dos dimensiones física y simbólica, valdría la pena considerar si los signos que son usados en el medio digital, mantienen diferencias respecto a los mismos signos en un medio conocido como tradicional, por ejemplo la portada impresa de una revista.

Si aceptamos la posibilidad de identificar unidades gráfico-semánticas en la misma interfaz (botones, íconos, menús, barras, signos verbales), podríamos llegar a pensar que los signos que usa la IGU no son en absoluto diferentes a los que nos podamos encontrar en una autopista, en un edificio o en los túneles del metro. El lenguaje o gramáticas visuales y verbales, son inherentes al sujeto, no al objeto de diseño (Baños, 2006). El objeto diseñado es adaptado en los procesos de diseño a las condiciones lingüísticas del sujeto y a sus capacidades cognitivas.

Existen algunas diferencias que hacen pensar que los signos inscritos en un medio digital y los signos inscritos en medios tradicionales, pueden y deben ser interpretados desde una perspectiva semiótica y gramatical de la imagen:

1. El **contexto del signo**: es determinante en la interpretación por parte de un sujeto. Un mismo signo no obtiene la misma significación si es visto a través de la venta de un coche mientras se va manejando o si se observa en el tablero del mismo coche o si el signo es proyectado en la pantalla de la computadora, aún siendo signos idénticos en su gramática visual. El contexto en el que el signo se encuentra ubicado y es percibido por un sujeto, es determinante en la significación que es capaz de producir en el mismo.
2. El segundo aspecto tiene que ver con las relaciones de función y uso asociadas a cada uno de los **signos en el contexto interactivo**. Los signos en la interfaz, al contrario que los signos que aparecen en una señal de tráfico o en un tablero de automóvil, no indican solamente una información que debe ser percibida,

decodificada, recordada y cumplida (Rasmussen, 1983), proceso que podría ser asociado a un elemento en el contexto de la señalización vial.

Al contrario, un ícono dentro de la interfaz, usa la representación simbólica para indicar en qué lugar se puede realizar un tipo de acción concreta sobre el sistema. Esta acción está dentro del contexto de la interacción, entre el sujeto y el sistema. Por lo tanto la naturaleza del signo, en la mente del sujeto es otra. El signo, una vez interpretado por el sujeto, debe ser asociado a una acción directa sobre el sistema, lo cual añade esa nueva dimensión que no existía en ningún otro proceso hasta la llegada de la interacción gráfica con las computadoras.

Por lo tanto podría reconocerse un nuevo tipo de signo, el signo interactivo, que lleva de algún modo asociado, en el contexto digital, la dimensión interactiva, la cual supone una relación del signo con la ejecución de una tarea o acción concreta en el sistema (todo esto en la mente del sujeto que debe aprender y usar los signos inscritos en dicha superficie).

Esta nueva dimensión del signo, no sólo condiciona la propia naturaleza de este tipo de signos en su forma, diseño y contexto, sino además supone nuevos retos para diseñadores, y para el ámbito de la HCI, ya que algunos signos representados actualmente en las interfaces gráficas, han tenido usos diferentes hasta ahora, y en el nuevo contexto digital, deben ser percibidos, interpretados y usados con nuevas funcionalidades e inclusive, otros tantos ya sobrepasados en cuanto a su naturaleza física como objetos de lo cotidiano (como el diskette) deben reacondicionarse, adaptarse, mejorarse e inclusive sustituirse, para reintegrarse a la representación y lenguaje aprendido por el usuario.

Conclusiones

Este nuevo contexto interactivo, supone una dimensión también nueva para los signos, que deben ser aprendidos y asociados a funcionalidades concretas, y ser distinguidos de signos tradicionalmente conocidos como análogos, que carecen de dicha tipología de funcionalidades en el mismo contexto.

Como un medio de comunicación, la interfaz debe responder a mucho más y debe incorporar una carga de valores como son: la credibilidad, la novedad, la dinámica, la asociación, la apropiación, la presentación de contenidos dentro de una cadena de elementos simbólicos

que propicien la participación interactiva, que serán sin duda, capaces de fijar las nuevas orientaciones de la comunicación mucho más allá de la propia comunicación y el lenguaje visual para integrar un lenguaje propio digno de seguir siendo analizado. De esta forma, la interfaz ya no es un dispositivo sino un conjunto de procesos, reglas y convenciones que permiten la comunicación entre el hombre y las máquinas.

Las interfaces siempre han existido, pero en la actualidad, y bajo entornos informáticos y digitales, han alcanzado una mayor relevancia, por su poder de mediación y la facultad de plantear un sistema integral de símbolos y significaciones. Sabemos que como medio de comunicación refieren a las funciones mentales o cognitivas de un individuo, cuyas señales eléctricas son captadas, pre-procesadas y clasificadas para poder comunicarse a un medio externo, ya sea una computadora, dispositivo o cualquier artefacto tecnológico

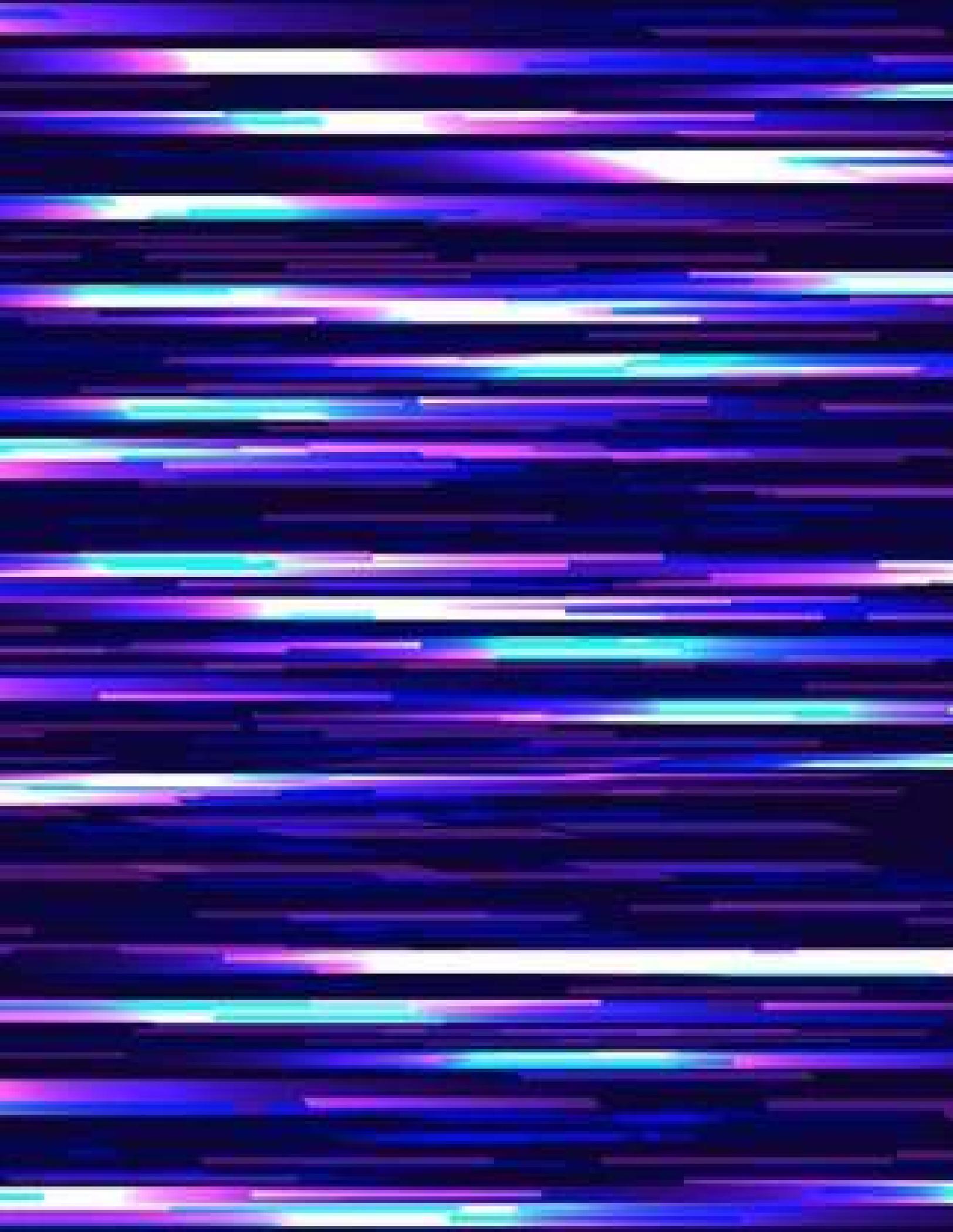
La interfaz como cara, como superficie, como primer encuentro con la tecnología, cobra sentido en tanto objeto de múltiples significados, porque se concibe como un sistema de signos, mismo que en estos nuevos entornos interactivos alcanza un valor más poderoso que va mucho más allá de la propia comunicación y que se refuerza con su propio lenguaje particular y que es digno de seguir siendo analizado.

Bibliografía

- Bañuelos, Capistrán Jacob. (2006). "Aplicación de la Semiótica a los procesos del diseño", UNE, Revista Signa NO.15.
- Fernandes, Tony. (1995). *Global interface design: a guide to designing international user interfaces*. San Diego, CA: Academic Press Professional, Inc.
- Fragmento de la entrevista a Terry Winograd extraída de "Human-Computer Interaction", JennyPreece, 1994.
- Gittins, D. (1986). *Icon-based human-computer interaction*. *International Journal of Man-Machine Studies*, 24, 519–543.
- Hassan M., Yussef. (2012). *Elementos de la IPO: diseño, personas y tecnología*. Universitat Oberta de Catalunya, PID_00176057.
- Rogers, Y. (1986). *Evaluating the meaningfulness of icon sets to represent command operations*. In M. D. Harrison & A. F. Monk (Eds.), *People and computers: Designing for usability* (pp. 586–603). Cambridge: Cambridge University Press.
- Manzinni, Ezio. (1996). *Artefactos: Hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. Madrid: Celeste Ediciones.

Rasmussen, Jens (1983). *Skills, Rules, and Knowledge; Signals, Signs, and Symbols, and other Distinctions in Human Performance Models*, *IEEE Transactions on Systems, Man and Cybernetics*, Vol. 13, No. 3, Mayo de 1983. Disponible en: <https://www.iwolm.com/wp-content/downloads/SkillsRulesAndKnowledge-Rasmussen.pdf>

Wiley. (2015). *Interaction Design, beyond human-computer interaction*. 4th Edition, UK: John Wiley & Sons Ltd.



Iconización de la imagen y su deconstrucción en el arte contemporáneo Error y cultura digital

María del Mar Marcos Carretero

Resumen

El cuerpo, es una funda orgánica y caduca, referente inmediato de nuestra existencia, un código visual y universal explotado a lo largo de la historia. El hombre en un afán de permanencia busca más allá de su propia carne habitar el mundo espiritual, porque finalmente el alma es imperecedera.

El arte ha buscado darle sentido estético, a este contenedor físico. Los referentes clásicos de la figura humana impuestos por las culturas grecorromanas, hacen que en el arte contemporáneo se busquen formas alternas de sublimidad, el artista recurre a mutilar su propio cuerpo sacrificando parte de su estética en esta búsqueda de crítica y reflexión.

La ausencia corporal y el vacío de la carne nos es presentada como un medio para volver esta corporalidad evidente, en un proceso en el que el vacío es lo que se impone sobre la presencia de los objetos reales, de manera que el objeto se transforma y re significa ante nosotros ahora como un signo de la ausencia.

Palabras clave: *Cuerpo, deconstrucción, arte contemporáneo*

Introducción

De las muchas interpretaciones estéticas que puedan darse en torno al cuerpo y la ausencia, podemos encontrar corrientes artísticas en las que la noción del ser se configura en códigos con base a un error de las construcciones visuales para revelar píxeles y líneas magnéticas que develan composiciones abstractas, de infinitas posibilidades. Se puede definir a estas propuestas como la estética de la decadencia, y la distorsión del cuerpo, trasladándolo de su sacralidad a un fallo visual cargado de ausencia en relación con el entorno, todo esto producido por un ordenador. Como comenta Lipovetsky el cuerpo se encuentra en ausencia, hablamos de una posición que necesita ser llenada, un vacío de la propia existencia humana. El cuerpo se ha convertido en un producto de consumo masificado. Perdiendo su esencia y su sacralidad.

El origen conocido de la figura del Icono se remonta al esplendor del arte Bizantino, donde era tanta la sacralidad del altar, que la ceremonia se realizaba de espaldas al pueblo. La división física entre la gente y el altar a través de una superficie de madera bidimensional ataviada con la figura del pantocrátor y la deidad de la virgen adquiere un valor sacro e inalcanzable.

Posteriormente con la transición de lo bidimensional a lo escultórico el icono da muestra de sus múltiples representaciones con la realización artesanal y exhaustiva del tallado de los cristos, donde no solo se le otorgan rasgos y forma física al líder espiritual (esto justifica su alto protagonismo antes y después del Renacimiento) sino que el artista abandona el anonimato y comienza a reclamar la autoría de sus piezas magistrales. La iconización que sufre la figura de cristo muestra como la divinidad ha sido convertida en carne, transmutada y sintetizada en el lenguaje simbólico en representaciones animales como el cordero, símbolo del sacrificio o el león asociado a la nobleza, el temple y lo divino, representado muchas veces en estandartes, escudos y medallones a lo largo de la época medieval. La representación del cuerpo doliente y flagelado se convierte en un referente icónico, dentro de la cosmogonía de la religión donde se nos muestra un cuerpo sangrante, lleno de llagas y heridas, que ha tenido que pasar por un proceso de martirio.

La visión del arte contemporáneo hace consciente que la dimensión material del cuerpo está agotada, y la parte espiritual se relega cada vez más al plano de lo conceptual. El cuerpo ha sido y será un icono estético, es una funda orgánica y caduca, referente inmediato de nuestra existencia; un código visual y universal explotado a lo largo de la historia, un elemento simbólico separado del lenguaje.

A través del arte, y en un afán de permanencia, el ser humano busca, más allá de su propia carne, darle sentido estético a este contenedor físico, con el uso exacerbado de la perfección del cuerpo idealizado, en las culturas griega y romana, referentes clásicos de la figura.

La teología por su parte busca la salvación del alma, y una negación del cuerpo en beneficio del espíritu. Por tanto, es importante reivindicar tanto la figura estética del cuerpo, como el concepto del alma como esencia del "ser" dentro de las manifestaciones del arte contemporáneo. La iconización es un proceso sintetizador de toda una cosmogonía en un solo símbolo, que en el caso de cristo ha ido más allá de la efigie de la cruz.

Actualmente la interrupción de la señal, el ruido y/o el fallo pueden considerarse iconos de lo contemporáneo, porque responden al contexto de lo digital, donde el caos y lo perecedero, son estandartes de la cultura de consumo. Dando lugar a la estética de la decadencia, muy parecida a la emanada en la segunda mitad del siglo XVIII con el romanticismo, donde la ruina y el fragmento se desarrollan como conceptos de lo bello dentro del lenguaje del arte. En una búsqueda de estilos distintos a los ya establecidos, y con el objeto de romper con lo clásico, esta nueva mirada hacia el surgimiento del pos romanticismo digital, hacen, del vestigio cibernético un icono de belleza. La vida efímera de los formatos de almacenamiento debido a la llegada de nuevas tecnologías hace que conforme pierden vigencia estos aparatos la información almacenada se pierde con ellos. No respaldar información actualmente es equivalente a la muerte, toda la vida e historia personal del individuo almacenada en memorias y discos duros quedan en el olvido. Esta es la enorme cruz que tiene que cargar la cultura digital, que carece de papiros gigantescos y libros almacenados en anaqueles como lo hicieron nuestros antecesores, es por tanto la nostalgia de esta paradoja que hacen que se reflexione y se le otorgue una lectura desde lo estético. Se nos plantea un mundo acelerado, y caduco, donde se decreta la muerte del arte con la incursión de la cultura digital, en una especie de edad oscura, es entonces que el artista se considera perdido a sí mismo en un mundo de información, en el universo de lo virtual, donde se concibe una realidad simulada y donde el cuerpo físico no existe y el espiritual no habita, pero se ofrece la opción de crear sus simulaciones; Con la pérdida de la gracia del cuerpo, su sacralidad y la técnica relegada a un segundo plano, donde el espectáculo, y lo mediático han venido a ser prioritarios, es que la actual generación de artistas buscan dar lectura desde el error, desde el ruido implacable de las imágenes; creando ruido dentro del silencio. La imagen interrumpida y carente de información en

ciertas partes no permite ver con claridad, y ahí radica su silencio; pero a su vez genera ruido a través de las líneas magnéticas, los colores y el movimiento que desata la estática, y la yuxtaposición errónea de los planos. Desatando un halo de introspección y un intento de otorgar sentido a la existencia actual, a través de corrientes estéticas que busquen reflexionar y reivindicar la parte espiritual, ante la trágica desvinculación entre el ser y su cuerpo. Todo esto desde la nostalgia y el silencio.

Si Cristo se encarnó, hoy en día el hombre tiende a desencarnarse a olvidar su consistencia física para dispersarse en la red y transformarse en impulsos eléctricos pretendiendo superarse a sí mismo, el ser humano se arriesga a desaparecer para dejar sitio a su proyección holográfica y numérica, como si el cogito cartesiano se convirtiera en un digito ergo sum. (Virilio, Baj, 2010, p. 32)

Con el objetivo de llegar a la categoría del ícono contemporáneo. Es preciso definir el proceso que lleva actualmente la imagen para considerarse un ícono. Recordemos que el ícono se ha venido transformando y adoptado múltiples variables, desde el pantocrátor en esta icónica y absoluta figura, que nos mira, nos juzga y no admite réplica, a la humanización con retratos como el de la Gioconda de Da Vinci, la sacralización del cuerpo con la Venus de Urbino o de Tiziano, a Caspar Friedrich con su caminante sobre el mar, en esta mirada romántica y de melancolía, y que decir del retrete de Marcel Duchamp que abre el paso al terreno de lo conceptual, los iconos pop de Andy Warhol y la popularización del arte y el consumismo, hasta el icónico retrato al Che Guevara de Alberto Korda, impreso en posters y llaveros, son clásicos referentes del ícono y sus múltiples transformaciones. La figura del ícono contemporáneo (La selfie) y su deconstrucción digital, le otorga la categoría de ícono de la imagen contemporánea en el arte.

Las categorías estéticas del glitch, datamosh y sus vertientes, son un medio artístico para el procesamiento digital de la imagen. El glitch pareciera retornar a un pos romanticismo digital, con el registro técnico del error, provocado intencionalmente; el artista se aprovecha de este error generado, y ahora lo manipula con fines estéticos.

En realidad el error se ha convertido en una prominente estética en la mayor parte de las artes de finales del Siglo XX, recordándonos que nuestro control sobre la tecnología es una ilusión y revelando que las herramientas digitales no son tan perfectas,

precisas y eficientes como los humanos que las construyeron. Las nuevas técnicas son a menudo descubiertas por accidente, por alguna falla, intento técnico o experimento (Cascone, 2000, p. 2).

La deconstrucción de la imagen

El artista, ahora mediante la simulación, mutila su propio cuerpo, sacrificando parte de su estética en pro de su búsqueda de crítica y reflexión, abriendo un diálogo y buscando encontrar belleza en estas simulaciones, a través del silencio, el vacío, el error y la deconstrucción.

El silencio se evidencia en imágenes estáticas cargadas, irónicamente, de ruido. La imagen borrosa se percibe como una señal interrumpida, mientras que el vacío se hace presente en la nostalgia generacional de aquéllos que atestiguaron el cambio de lo analógico a lo digital, que desde el ruido y el vacío muestran que son artistas sensibles que buscan iconizar la imagen desde su contexto generacional. Estos artistas responden a esta necesidad de evidenciar un proceso en el que el error es lo que se impone sobre la presencia de los objetos reales, de manera que el objeto se transforma y resignifica ante nosotros, ahora como un signo de lo que es deconstruido.

La pausa en la reflexión es necesaria para comprender, lo mismo debería ser en el arte, ya sea para el que lo produce, como para el que lo disfruta (Virilio; Baj, 2010, p. 29).

La deconstrucción corporal es presentada como un medio para volver la corporalidad evidente, a través de la distorsión y el ruido de las imágenes del cuerpo. De las muchas interpretaciones estéticas que puedan darse en torno al cuerpo idealizado, y al cuerpo fragmentado, podemos encontrar corrientes artísticas que nacen de la cultura de lo virtual. Por ejemplo, el net Art y el new media art, o arte de las nuevas tecnologías, donde la internet funge como plataforma y hace su incursión en el territorio del arte, en respuesta ante la masificación y el uso de las tecnologías, consideradas como la parte primitiva de muchas otras corrientes; nace a finales de los 80 y principios de los 90.

De ahí se desprenden otras corrientes estéticas contemporáneas, como una respuesta nostálgica a sus verdaderos orígenes.

El *vaporware*, por ejemplo; el cual tiene referentes estético-visuales en la llamada la cultura pop, el uso de productos corporativos y de

consumo y los colores neón de los 80; esta visión, mantiene una carga fuerte en lo visual, muy parecida a una especie de viaje ácido, que hace referencia a los colores y las texturas producidos por los alucinógenos.

El datamosh, o datamoshing, es el proceso por el cual se genera la compresión de los datos para dar como resultado el glitch art. Glitch es un término que significa básicamente "error". El glitch art es el resultado de los barridos de la imagen. La estética del error y la pixelación intencional de la figura, son propuestos como elementos estéticos con base en un fallo de origen en la composición; una corriente que surge a partir de la confusión en la imagen y que, posteriormente, se retoma con una intención clara de estilización artística. El eje principal en estas tendencias es el error gráfico y la alteración de la imagen, donde la posición del cuerpo necesita ser llenada para saciar el vacío de la propia existencia humana. Gilles Lipovetsky hace mención de esta condición, en el prefacio de su ensayo *La era del vacío*.

La conmoción de la sociedad, de las costumbres, del individuo contemporáneo de la era del consumo masificado, la emergencia de un modo de socialización y de individualización inédito que rompe con el instituido desde los siglos XVII & XVIII. Desvelar esa mutación histórica aún en curso es el objeto de estos textos, considerando que el universo de los objetos, de las imágenes, de la información y de los valores hedonistas, permisivos y psicologistas que se le asocian, han generado una nueva forma de control de los comportamientos, a la vez que una diversificación incomparable de los modos de vida, una imprecisión sistemática de la esfera privada, de las creencias y los roles, dicho de otro modo, una nueva fase en la historia del individualismo occidental. (Lipovetsky, 1986, p. 5).

En este proceso acelerado de la individualización, citado por Lipovetsky, se puede decir que, así como el dadaísmo responde a la industrialización de las postguerras, el glitch responde a la transición de lo analógico hacia lo digital. Es en este cambio donde la noción del ser se configura en complejos códigos, con base en un error de las construcciones visuales, para revelar píxeles y líneas magnéticas que muestran composiciones abstractas, surrealistas, conceptuales, de infinitas posibilidades. Se puede definir a estas propuestas como deshabitadas, pues se trata de la estética de la decadencia, la interrupción y la distorsión del cuerpo, el cual traslada su sacralidad perfecta a un fallo visual cargado de vacuidad y deconstrucción, en relación con el entorno que habita. Más allá de la estética física del cuerpo, la sublimidad aparece en la ausencia del todo o de sus partes, porque en la ausencia también radica la belleza.

Esto explica la tendencia marcada, dentro de estas corrientes contemporáneas, hacia la nostalgia de la era transitiva de las décadas de los 80 y 90, donde el acetato pasó a ser ocupado por el casete; y, en esa misma línea de sucesión, el arribo del compact disc. De modo que estas generaciones hijas de su tiempo, producen imágenes donde recrean colores, atmósferas y texturas que buscan emular el vacío que para ellos dejó la transición.

El cuerpo queda varado en este tramo transitorio. La figura queda sesgada entre líneas magnéticas y píxeles, de tal manera que resulta irreconocible o sólo muestra un vano vestigio, la reminiscencia a una nostálgica perfección.

La figura estética del cuerpo se ha convertido en un producto de consumo masificado, perdiendo su esencia y su sacralidad. Quizás por esta razón el uso recurrido de íconos griegos dentro de la estética de estas corrientes.

La belleza que inventan los griegos es muy concreta. Es una imagen artificial e intelectual, una versión de un cuerpo de varón anómalo porque no es lo común, extraño porque es imposible y noble porque representa a criaturas excelentes, virtuosas y hasta cierto punto inmortales (Sánchez, 2015: 28).

El ícono contemporáneo

Eduardo Medina representa un ejemplo del arte de la cultura digital en México. Esstro Nueve es el seudónimo que el artista ha elegido, basándose en una fusión de etimologías construidas desde los ámbitos de la música y la numerología sagrada. Su búsqueda de identidad lleva al artista a generar un especial interés por la palabra “Estro”, la cual hace alusión al ciclo reproductivo animal, en su etapa más fértil, donde los canales hacia la creación de la vida están completamente abiertos. Él hace una analogía con su proceso creativo, y decide nombrarse de esta forma, haciendo un señalamiento a la apertura de sus propios canales de fertilidad creativa. Su conexión con la numerología, específicamente con el número tres, el cual ha sido visto como un número kármico dentro de muchas culturas, y considerado sagrado dentro de la geometría que parte del triángulo como la figura más estable, y que deriva en el número nueve, el cual representa tres veces tres; por tanto, el artista hace una síntesis de este simbolismo numérico con el de la palabra.

Esstro Nueve aborda la figura del cuerpo desde la perspectiva temática del fallo y el error generado por ordenador. El artista presenta una serie de autorretratos mediante vestigios, y envía mensajes cifrados a través de las líneas que genera el fallo en la imagen, donde no se muestra, sino que se devela lo que pareciera ser un alter ego digital.

En esta deconstrucción del cuerpo y la imagen, nos parece como si el artista buscara representarse en un avatar de estética burda. Sus obras muestran el registro técnico del fallo, provocado intencionalmente, aprovechando el error generado; Esstro lo manipula con fines estéticos, creando un ruido implacable, ruido dentro del silencio de la imagen difusa; es ahí donde radica el mutismo. En la obra de Esstro encontramos una dualidad, pues el ruido también aparece por medio de líneas magnéticas y colores; y el movimiento es generado por la estática y la yuxtaposición errónea de los planos. Se trata de una estética del vacío que busca llenar espacios y sensaciones. El alter ego entonces queda varado en la mátrix, en esos otros planos configurados por la red, donde la tecnología y la internet son una extensión de nuestro cuerpo; es un proceso que genera una nostalgia que desemboca en la evocación la estética que origina el net art en sus comienzos, en una etapa auténtica, como lo fueron los 80 y 90. Es por esta razón que se busca, en el arte, traer esa realidad ausente al plano de lo contemporáneo.

El cuerpo virtual, hasta cierto punto, puede ser considerado inmortal, por la simple razón de que, una vez suspendido en la red, cualquier imagen o representación visual se conserva permanente, aun cuando sea retirada. Siempre estará vagando en alguno de los sinuosos caminos carreteros de la red. Esta figura canonizada, llena de aura, idealizada en el tiempo, es el prototipo del mundo renacentista, basado en la mirada del arte griego, bajo la forma de un cuerpo perfectamente razonado: un varón pleno de aura inmaculada, construido con el mármol que da presencia a la piel brillante y la mirada altiva; este icono, retomado en la cultura digital, desde el punto de vista del arte contemporáneo, es desacralizado; el cuerpo queda alterado, se difumina entre líneas y barridos, retículas y píxeles. Así se define a este plano virtual de paisajes y personajes atrapados en el marco del fallo y el error virtuales.

Conclusiones

En el mundo de la virtualidad surgen varios conceptos paralelos a los estudios del cuerpo, como el denominado "No lugar"; un no lugar es aquel espacio vacío, sin historia, efímero, mutable y relativo. Surge, pues, la

disyuntiva del cuerpo varado en el ciber espacio, donde lo existente en el plano físico pasa al plano cibernético del No lugar. Una simulación, un plano subyacente, creado artificialmente, y que es un escape del plano del mundo físico real.

El concepto virtual proviene del latín *virtus*, que significa fuerza, virtud. La cualidad de producir un efecto. Si el arte trabaja con intensidades sensoriales y conceptuales, entonces los efectos que produce la virtualidad son significantes. (Padilla, 2014, p. 57).

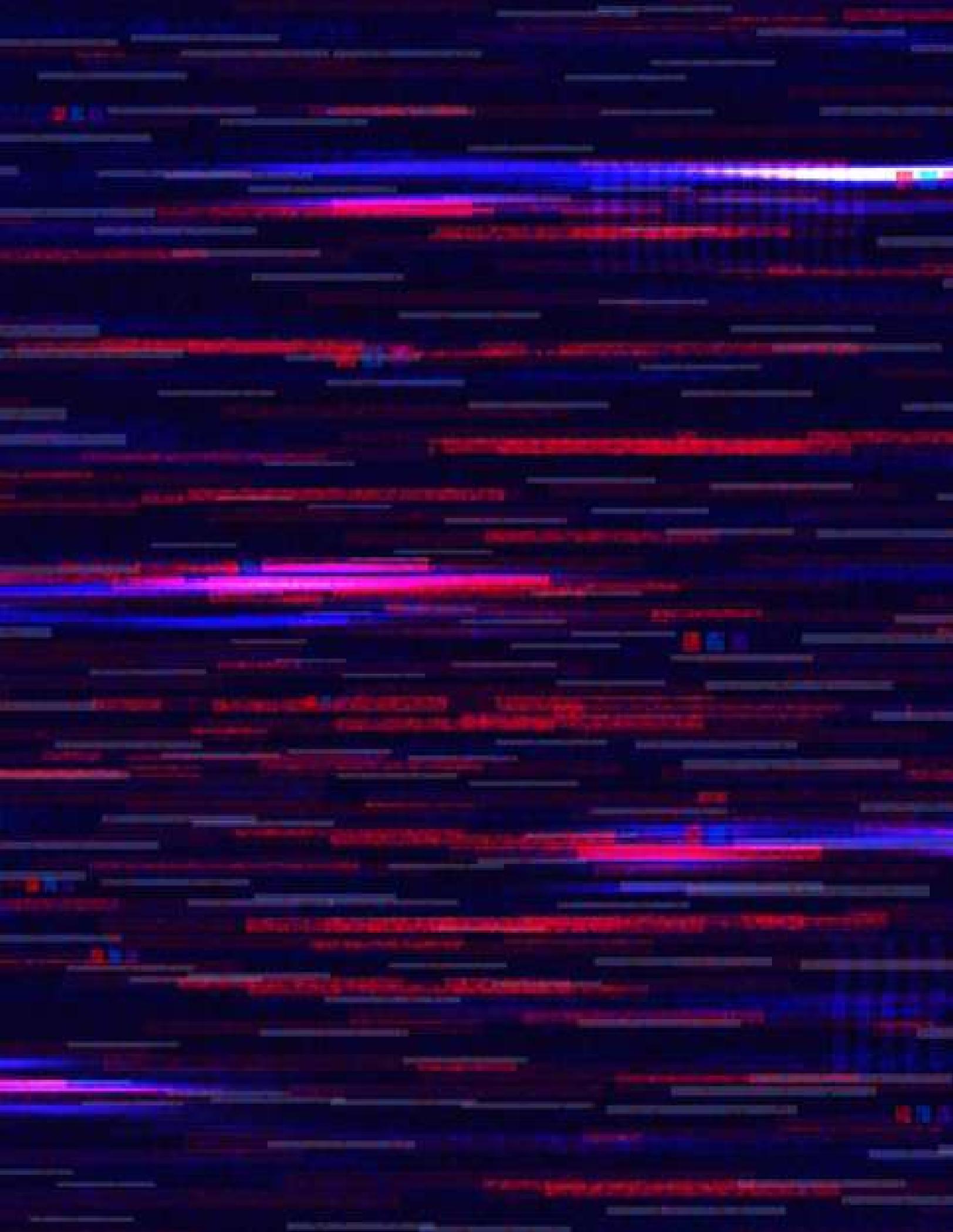
Todo lo que resulte de la virtualidad, tiene un valor estético intrínseco y por tanto artístico. Se puede considerar que el ciberespacio es una gran ciudad simulada, de ampliar carreteras donde es posible viajar a velocidades inimaginables, donde la información va y viene sin cesar, donde no hay sustancia, no hay esencia, no hay ser. Es el plano de la simulación. Pero existe, en un plano alterno al físico, y al espiritual. Ésta es la nación de lo virtual, donde se crea la estética del No lugar.

Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar (Virilio, 1998, p. 85).

La virtualidad y sus no lugares son puntos de encuentro informáticos, sin alter egos ni ubicación geográfica reales, sólo las que suceden en el plano cibernético; codificados en complejos códigos de programación, a modo de avatares inmersos en esas grandes ciudades que nunca duermen, luminosas, saturadas de movimiento y cargadas de vacío, porque finalmente están deshabitadas. La relación que tenemos con la construcción de la belleza de los griegos, la encontramos en la representación de lo virtual, porque lo virtual también es inmortal. Aquí hallamos un vínculo con la representación de lo clásico: la vuelta al clasicismo, su recuperación en el vaporware y el glitch Art, latente ya no por la presencia del cuerpo sino por las huellas de su interacción con el todo, se vuelve algo que ya no está, y así se nos presenta. Tomamos este acto de ausentismo como la vacuidad de un nuevo motor que ahora ya no presenta al ser como eje central, sino que discute su actuar y la modificación que realiza en su mundo; el tema se torna ahora sobre lo humano. Dejando de lado lo espiritual y la parte física dentro de los estudios de la visualidad.

Bibliografía

- Augé M. (2000). *Los no lugares espacios de anonimato*. Barcelona, España: Gedisa.
- Cascone K. (2000). *Las estéticas del error: Las tendencias post-digitales en la música contemporánea por computador*. Massachusetts Institute Of Technology. Recuperado de: http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/cascone/estetica_del_error.pdf
- Le Breton, D. (2009). *El silencio, aproximaciones*. Madrid, España: Sequitur.
- Padilla A. (2014, 06 de febrero). *La virtualidad como elemento disolutivo del objeto artístico en el arte contemporáneo*. *Revista Comunicación*. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/282682/370517>
- Sánchez C. (2015). *La invención del cuerpo: Arte & Erotismo en el mundo clásico*. Madrid, España: Siruela.
- Virilio P, Baj Enrico. (2010). *Discurso sobre el horror en el arte*. Madrid, España: Casimiro.





Tendencias suicidas. La paleta demónica de la oscuridad de los cuerpos

Layla Cora

Resumen

En el individuo habitan siempre un sinnúmero de deseos; sobre salir, tener éxito, cumplir con los estándares del mundo occidental. Mucha fama, el amor tal vez. Reconocimiento de los que son y no son nuestros semejantes. Todos estos deseos, se podría decir, tienen en común que enaltecen al individuo que desea o más bien, buscan eso; la trascendencia. Sin embargo en el individuo habitan otro tipo de deseos, los cuales están relacionados con esos pensamientos autodestructivos. Deseos de muerte y fin. Estos deseos, según el pensamiento occidental, son deseos que nos vienen de un mal profundo, de una estigmatización maldita que nos orilla a lo demoniaco. Este trabajo pretende hacer una aproximación a esos elementos, haciendo también un acercamiento a los elementos artísticos y estéticos que pudieran rodear a eso que podría llamarse una poética del suicidio.

Palabras clave: *Muerte, demoniaco, deseo.*

Introducción

Gobernar, Educar y Analizar. Tres profesiones imposibles de las que hablaba Sigmund Freud, a las que una lectura del psicoanálisis de Jacques Lacan pareciera agregar la de Desear, y que ahora, este intento fundado en una experiencia aparentemente indolente, tendiente a denominarse comercialmente como perversa, propone sumar otro arte también, todavía más controversial: el Suicidio.

Tratarlo como profesión -y arte-, en tanto insistente repetición cuasi disciplinada, es lo que intentan estas breves páginas desprendiéndole momentáneamente del mero espacio político (que en general da importancia sólo cuando se ocupan de realidades o problemas absolutos o bien, radicales). Abordarlo en tanto que modos estéticos¹ que nos sumerjan, literalmente, en mares de estudio acerca de sus relaciones, acciones y procesos. Si bien primero con referentes comunitarios o simbólicos, en nuestro cotidiano demandan un incansable retorno a devenires singulares. Y es que en el actual momento de actitudes posestructuralistas, es incuestionable la fortuna de caminar de nuevo por terracería ante cualquier “problema”.

Analizando algunos puntos de vista y proceder, por lo menos de algunos suicidas, es que podemos notar la más indispensable actitud humanista: la individuación, esa condición de estar que “precede por derecho la forma y la materia, la especie y las partes, y todo otro elemento del individuo constituido” (Ferreira, 2006, p.5). Aunque hablar de los deseos por la muerte, se ha llegado a comprender más desde la diferencia, pero vía la discriminación.

Todo aquél que opte por cederse a la Muerte lleva aún consigo la designación peyorativa del dicotómico patético-estrella, Jesucristo

¹ Término propuesto para mencionar la conjunción entre una postura ética (del deseo reflexión, inflexión y argumentación) y la estética cotidiana. Un momento pragmático que en la contingencia provocada por advertirnos de pronto en lo Real, hace que emerja la conceptualización desde la visualidad. Las éticas son microéticas, modernas irremediadamente, pero que ya con conciencia heterotópica hacen de su simbolismo un acto, una relación cultural transdisciplinaria y, ¿por qué no? una relación mística: la ética es, como lo bello, el comienzo de lo terrible, ese que todavía podemos soportar, tal y como Rainer Maria Rilke refería poéticamente). Un actuar acorde al acontecimiento, sin guiones, especie de abducción que consistiría precisamente en un escape atmosférico-estético, instantáneo, del enunciado a la enunciación del deseo: y lo admiramos tanto porque, sereno también nos destruye.

SuperStar (este ejemplo es notable, porque en dicha obra musical no se incluye la resurrección). En el suicidio, la comprensión, el reconocimiento y justificación institucional o política, como en todo arte, acontece la mayoría de las veces sólo por el sentimentalismo o, cuando se logra demostrar algún sentido socialmente benéfico; sin embargo, sabemos ya, por ejemplos tales como el de Anneliese Michel (Emily Rose), que es por lo menos ilegal, minimizar el pasaje al acto que implica. Y es que la “demanda de amor, de reconocimiento simbólico sobre un fondo de desesperación”(Chemama, 2004, p.5), es por lo menos demoníaca, le sobrevienen muchos elementos interesantes que en el transcurso de los tiempos se han desperdiciado, resultando en insistentes daños morales, que más bien habría que mencionarlos como faltas al derecho fundamental de todo sujeto, pero también en pérdidas estéticas que permitirían seguir reconfigurando nuestra actual dimensión ética al respecto, aun cuando ya contemos con los avances de la eutanasia.

Quia pulvis es et in pulverem reverteris, es una regla del “Génesis” rota en el suicidio, y que ante un total desconocimiento del papel que el desamparo juega en lo real, deja expuesta mediante nuestras viscerales reacciones la ignorancia que como sociedad tenemos al respecto, pero por otro lado nos regala una indudable joya para los estudios humanistas: la forma más agria del yo. El más grave de los tropiezos que literalmente nos hace polvo, pensar a un sujeto pendiente de Otro, ese Otro nada, causante de una absurda falta primordial, de un fallecimiento, objeto de conocimiento que, terriblemente, no siempre es un revelado para el suicida. Habrá que insistir pues, en establecer distancias entre el ser para la Muerte (una imagen, la experiencia del suicida en una repetición cortante) y los deseos por la muerte (un significante, la experiencia desde el suicidio en la resignificación constante).

Retomando pues, que la individuación antecede a las diferencias, notamos su carácter de indiferencia, acercándonos a lo que Gilles Deleuze, mediante su Diferencia y Repetición, nos describe:

La indiferencia tiene dos aspectos: el abismo indiferenciado, la nada negra, el animal indeterminado en el cual todo está disuelto, pero también, la nada blanca, la superficie de calma recuperada en la que flotan determinaciones no ligadas, como miembros dispersos, cabezas sin cuello, brazo sin hombro, ojos sin frente. Lo indeterminado es totalmente indiferente, pero las determinaciones flotantes no lo son menos unas respecto de otras. La diferencia ¿es intermediaria entre estos dos extremos? O bien, ¿no es acaso el único extremo, el único

momento de la presencia y de la precisión? [...] La diferencia es ese estado de la determinación como distinción unilateral. Acerca de la diferencia hay, pues, que decir que uno la hace, o que ella se hace, como en la ex-presión <<hacer la diferencia>> (Deleuze, 2012, p.61).

Como es habitual, Deleuze dirige a las ideas por los intrincados senderos de la paradoja, pero ¿acaso hay otro medio? No se es diferente sin antes haber logrado escapar de la indiferencia. La intensidad (por no decir experiencia) del estadio suicida, es irremediable para todo ser humano, pero es tan avasalladora que no todos escapamos a la literalidad imaginaria de su idea muerte, ni siquiera en tiempos de contar con su relatividad, gracias a la filosofía. Llegado el momento suicida, por alguna razón (ominosa para el superviviente), el sujetado entiende que no hay otra distensión más que terminarse. Arrojadamente invierte el pensamiento de la muerte en un acontecimiento real. Decide cederse, encarnando muerte con un cadáver imaginado previamente, aunque de manera inconsciente. Una indiferenciación que visualmente lleva unos cuantos matices, una paleta monocromática, la del paisaje melancólico: ahorcamiento, envenenamiento, ahogamiento, armas de fuego y punzo cortantes, sobredosis y caída al vacío, podrían englobarle casi en su totalidad.²

El suicidio es entonces, condición permanente, compleja, que habrá de distinguirse del mero asesinato. ¿Será que con el arte existe la posibilidad metodológica de realizar por lo menos otra clasificación? Analizar el *acting out*, antes que el pasaje al acto de la desintegración. Agregar a las ciencias forenses y criminológicas, al arte como otra posibilidad ampliada de estudio, además de la filosofía, la antropología o la sociología.

Jean Paul Sartre apuntaba que no existe el desamparo más que como conciencia de la radical soledad, entendida sin embargo como el inicio de una inflexión existencialista, como posibilidad vital, porque en el humanismo y la libertad no se puede hablar de suicidio excepto cuando el yo comienza a ser. La diferencia que demarcamos con el

² No se incluyen formas tales como la bulimia, anorexia, adicciones, obesidad u otras enfermedades crónico - degenerativas, por considerarse en una línea distinta de aquellas formas de suicidio que buscan la inmediatez de la desaparición (tekné-indiferenciada), porque precisamente éstas demostrarían rápida e insulsamente la tesis de que el suicidio le es inherente a todo ser humano consciente o inconscientemente (apoptosis), en el transcurso de lo que llamamos vida ¿Acaso el suicidio resuelve entonces la dialógica de vida-muerte? ars (latín).

suicida, reside por lo menos aquí, en que se “elige” (entrecomillado en tanto que dicha elección es de un orden también más allá de la voluntad como mera consciencia). Acto, a modo de permanecer vivo, a fuerza de la pasión del yo por existir. Al filo de la navaja, por agotamiento en la pérdida de sangre, desollar pieles, la glotonería, la inserción de tintas con estigmas irreversibles aún a pesar del gofrado laser, de los maquillajes o la necesidad de la eyaculación, intentos por retornar a la indiferencia confirmando todas las mordeduras. Una identidad escénica, que Slavoj Žižek describe como una máscara, el yo auténtico disfrazado de ficción construida “para ser capaces de vivir” -morir- “con la miseria de nuestras vidas”.³

En nuestros días ya no podemos continuar entendiendo al suicidio como un fenómeno (la conciencia humana no lo explica todo), en lo que a este texto respecta, se propone como un estudio visual, “una estructura abstracta que determina el campo de lo cognoscible en el territorio de lo visible” (Brea, 2009, p.179).

Todo tipo de diferencias se eslabonan: ¿dónde está el movimiento? ¿En la esfera del espíritu, o en las entrañas de la tierra, que no conoce ni Dios ni yo? ¿Dónde habrá de encontrarse mejor protegido contra las generalidades, las mediaciones? ¿La repetición es sobrenatural en la medida en que está por encima de las leyes naturales? ¿O, por el contrario, es lo más natural, voluntad de la Naturaleza en sí misma queriéndose como Physis, porque la naturaleza es de por sí superior a sus propios reinos y a sus propias leyes? En su condena a la repetición <<estética>>, ¿Kierkegaard no ha mezclado acaso todo tipo de cosas: una pseudo-repetición atribuible a las leyes generales de la naturaleza, una verdadera repetición en la naturaleza misma; una repetición de las pasiones según un modo patológico, una repetición en el arte y en la obra de arte? No podemos por el momento resolver ninguno de estos problemas; nos bastó encontrar la confirmación teatral de una diferencia irreductible entre la generalidad y la repetición (Deleuze, 2012, p.35).

El suicidio no ha sido suficientemente analizado como acting out: “una conducta sostenida por un sujeto y que se da a descifrar al otro a quien se dirige. [...] Aunque el sujeto no muestre nada, algo se muestra, fuera de toda rememoración posible y de todo levantamiento de una

³ Recuperado de <https://youtu.be/HAZiFWZpYds>

represión" (Chemama, 2001, p.3). Aquellas diferencias "sostenidas", es importante enfatizarlas como repeticiones que desde teóricos tales como Gilbert Simondon (quien heredó dicha observancia a Gilles Deleuze), se abordan como relaciones nada apacibles en tal proceso. Hay en las artes una compulsión a la repetición, acciones que se debaten insistentemente entre los aberrantes: resignificación, reproducción y por tanto, recuerdo.

Desde el comienzo, Freud señalaba que, para dejar de repetir, no bastaba recordar abstractamente (sin afecto), ni formar un concepto en general, ni siquiera representarse en toda su particularidad el acontecimiento reprimido: era preciso ir a buscar el recuerdo allí donde se encontraba, instalarse de golpe en el pasado para realizar la conexión viviente entre el saber y la resistencia, la representación y el bloqueo. [...] Aquí, como en otros casos, la toma de conciencia es poca cosa (Deleuze, 2012).

Por supuesto no hablo de aquellas artes cuyos objetos se encuentran secuestrados en los debates capitalistas ya institucionalizados, sino de las prácticas de culto que solamente pueden encontrarse contadas veces, casi por accidente, en esos lugares denominados (todavía y a pesar de sus fallas) como academias. Prácticas artísticas, estéticas, éticas, que se notan de reojo, en primera presencia, en la corporalidad o en segundo grado (representación) en la obra de los artistas estudiosos de sí, en su propio cuerpo también pero no en calidad ornamental sino como huellas. Su belleza llama la atención de aquellos quienes sientan atracción por cuestiones que pertenezcan a las aristas veladas, oscurecidas, por lo comercial.

En los cuerpos, el lado oscuro, aunque permanece bajo la ropa (o las requisiciones del artista contemporáneo), presenta la desnudez auténtica del arte.

Habría incluso que invertir las relaciones de lo <<desnudo>> y lo <<vestido>> en la repetición. Sea una repetición desnuda (como repetición de lo mismo), por ejemplo, un ceremonial obsesivo, o una estereotipia esquizofrénica: lo que hay de mecánico en la repetición, el elemento de acción aparentemente repetido, sirve de cobertura a una repetición más profunda, que se desarrolla en otra dirección, verticalidad secreta en la que los roles y las máscaras se alimentan del instinto de muerte. Teatro del terror, decía Binswanger refiriéndose a la esquizofrenia. Y lo <<nunca visto>> no es allí lo contrario de lo <<ya visto>>; ambos significan lo mismo y son vividos el uno en el otro (Ibid, p.45).

Es muy cierto que cuando se trabaja con metodologías trídicas, ya sea la semiótica de Charles Sanders Peirce, el psicoanálisis de Sigmund Freud y Jacques Lacan, o la sección áurea, es porque se ha iniciado a estudiar al arte desde espacios simbólicos temerosos, pero que irremediablemente anuncian un desbordamiento dimensional y, sin embargo, han sido más habituales los análisis frívolos, petulantes basados en experimentos con personajes acomodados y cómodos, resultando una serie de saberes no aplicables a la masa y mucho menos al estrato tercermundista, latinoamericano o para ser más precisos de barrio. A diferencia de otras epistemes que coartan cualquier desplazamiento, más aún cuando se les adoptan desde la demanda, con este escrito intentan recuperarse los productos del deseo.

Es necesario precisar que para este momento conceptos tales como La Muerte o El Cuerpo, son simbolizaciones de tipo significante; actos que “inauguran siempre un corte estructurante que permite al sujeto re-encountarse [...] radicalmente transformado, distinto del que había sido antes de este acto” (Chemama, 2004, p.3), que convenientemente y por ser procesos ilimitados se anuncian desde esta epistemología como marcajes polaroid en el devenir. Así es como por ahora, podemos sostener la existencia del conocimiento, sabiendo de sobra que cualquier cuestión psíquica trata más bien de una posición contemplativa hacia el sí mismo, a través de Otro, tal y como Jean-Luc Nancy define el ejercicio del Retrato, una mimesis que trata de hacer aparecer “el enigma mismo del ser” (Nancy, 2013, p.18).

Pero, ¿dónde y cómo podemos notar tales desplazamientos?

Hasta no hace mucho, Enrique Metinides formó parte de los artistas (anónimos, estudiosos), conocidos sólo por los especialistas en su género. Los morbosos “enfermos” y “adictos” a la revista *Alarma* y demás espacios de la nota roja podían apreciar la belleza de su profesión. La institución artística captura recientemente al fotógrafo de nota roja, con un montaje curatorial en el Foto Museo Cuatro Caminos, resultando una de las pocas ocasiones en que imágenes “sensibles” ocupan, “sin censura”, un espacio de exhibición de gran renombre y con una digna campaña de difusión mediática.

Metinides menciona cómo “sin pensarlo fue su profesión, ser fotógrafo, pero en realidad fue azares del destino” (sic). Interesante su referencia al lector cuando dice del público a quien dirigía su trabajo;

describe y enfatiza que buscaba sobre todo la toma de el mirón, “el que se acerca a ver el accidente”.⁴

El 17 de febrero de 2014, un mes antes del fallecimiento de su director Miguel Ángel Rodríguez, la revista *Alarma* lanzó su última publicación, con ello se fue uno de los pocos foros dignos, populares, que existían para los amantes de la belleza gore en México, porque a pesar de que en los medios masivos de información se le consideraba *snuff*, no existe tal analogía, ya que se trata en todos los casos de tomas posteriores a los eventos criminales.

Lo más insoportable, es el haber dejado sin un importante espacio profesional, o por decirlo de otra manera, sin un potente medio de desublimación⁵ a otros suicidas como Metinides, quien a pesar de reconocer en esa corta entrevista que de niño, por estar tan cerca de dichos acontecimientos, “lloraba, ya dormido”, también parece brillarle un tanto su mirada, acuosa y roja, al informarnos de sus “diez y nueve accidentes de muerte: Un infarto, nueve costillas rotas, me atropellaron dos veces por estar tomando fotos, me caí en barrancos...”. Estos suicidas de la nota roja, cual taxidermistas, se escurren y pelean los lugares aún disponibles en el periódico *El Metro*, *El Gráfico*, o si acaso y ya muy de vez

⁴ Alberto Aranda, “Enrique Metinides: El Hombre que vio demasiado”, Noticias22Agencia, Youtube.

⁵ En una conferencia en el año 2010 en el Congreso de Psicoanálisis de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, Gerard Wajcman anotaba encontrarse elaborando una resignificación de la sublimación propuesta por Sigmund Freud. Mencionaba que si seguíamos la correcta lectura actualizada de dichos estudios, debíamos referirnos a un proceso donde se atraviesa el velo de la belleza, porque aún y cuando ésta parece decirnos que no hay que ir más allá, este hecho es precisamente lo que genera el enganche estico, por eso la sublimación nunca refería a una cura sino, por lo menos, a un sostenimiento. Por ello, el psicoanálisis, imitando al arte, trabaja una teoría de la belleza que no es una simple teoría estética. Aplicar el arte al psicoanálisis implicaría pues, que la noción de sublimación designa todo lo que hacemos fuera de la sexualidad, movimiento generado por un mal-estar en la cultura, porque para vivir en sociedad sacrificamos parte de nuestro goce, por tanto, ir a un museo por ejemplo, implicaba para Sigmund Freud una recompensa a ese sacrificio. Pero, qué implica la confrontación con el arte contemporáneo (aquellas manifestaciones visuales externas a la institución -por romper los esquemas clásicos de cualquier época-), sino una desublimación, una relación más de angustia que de consolación, ese preciso y tenso enganche con la imagen en que es posible evadir los actos de fuga real, otra vez una posible solución de un problema también político y social, dentro de una paradoja.

en cuando, en La Prensa. ¿Qué será de ellos ahora? ¿Y con aquellos que mediante el deleite pornográfico se deslindaban de sus pasajes al acto?, “un acto inconsciente, cumplido por un sujeto fuera de sí, que se producía en lugar de un <<acordarse de>>

Este acto, siempre impulsivo, podía llegar hasta el asesinato o el suicidio” (Chemama, 2004, p.2). Existen también otros, los que en un estudio realmente humanista aportan aún más. Los artistas del horror desinteresado.

Matarse implica, en función de todo lo anterior, a las ideas de morir, los deseos por la muerte que, durante mucho tiempo se han visto potencialmente presentes, pero casi siempre de lejos (aunque se trate del suicidio del sí mismo). El suicidio, en tanto ideas, ocupa literalmente al cuerpo, le es correlativo, evidencia la desnudez del sujeto. Es por demás sugerente equipararlos al evento de la posesión, es Gilles Deleuze mismo quien hace referencia a lo demoníaco cuando nos explica más a detalle lo que sucede en los eventos derivados de la repetición.

Si la repetición nos enferma, es ella también quien nos cura; si nos encadena y nos destruye, es igualmente ella quien nos libera, testimoniando en ambos casos su potencia <<demoníaca>>. [...] ¿Cómo puede relacionarse este juego con el instinto de muerte? Sin duda en un sentido cercano a aquel en que Miller dice, en su admirable libro sobre Rimbaud; <<Comprendí que era libre, que la muerte, cuya experiencia había hecho, me había liberado>>. Se vuelve evidente que la idea de un instinto de muerte debe ser comprendida en función de tres exigencias paradójicas complementarias: dar a la repetición un principio original positivo, pero también una potencia autónoma de disfraz y, por último, un sentido inmanente en que el terror se mezcla estrechamente con el movimiento de la selección y de la libertad (Deleuze, 2012, pp.46-47).

Pero se necesita contar con “conocimientos especializados”, con formaciones cimentadas en una serie de prácticas obsesivamente disciplinadas, no petulantes, repetitivas hasta el sangrado, o el vómito, o la desesperación misma de terminar con las uñas a mordiscos o profusamente largas. Éstas prácticas que poco a poco rematan, cual desacato Frankenstein, creando monstruos que utilizan ropajes para ocultar, no la piel ni, las glándulas y miembros sexuados, sino a las escrituras sagradas, el culto del misterio que arroja a ciertas prácticas, antes que

modas, son retomadas por algunos sadomasoquistas como la llave maestra de compulsivos secretos indescritibles.

Arte camuflaje. Como en Metinides, manifestaciones o transformaciones que acontecen en ciertas especies, esas adaptaciones formales no son conscientes, sino azarosas, *tyches* ante la inercia catastrófica de lo real (la naturaleza o *Physis* que menciona Deleuze).

En algunos humanos el camuflaje se revela mediante diferentes técnicas gráficas, por mencionar sólo algunas de ellas referiremos: el tatuaje, la escarificación, el *corpse paint*, la pintura con saliva y el *cutting*. Hiperrealidades no como puras teatralidades sino como accionismo que presenta un determinado mundo en tanto la singularidad de sus escenas. Toda manifestación visual es representación, pero lo que se ha manifestado es la sensación instantánea, que pone en riesgo a la psique no sólo del individuo expuesto, es la forclusión de la muerte haciéndose presente en los síntomas observados por determinado espectador o testigo.

No es la muerte del sujeto lo que designa un suicidio, ni enfatiza su presencia, (eso es imposible, es incoherente pensar que un cadáver represente la presencia de alguien), ni siquiera la sonrisa o mueca anterior a la muerte es importante, sino la previa diferenciación forzada en el espacio lo que determina su devenir. Es el carácter de *body bag* del sujeto, lo que nos pudiera dar pistas de esa huella devenir (efímera, cicátrica, poliforme, inestable). El suicidio como el cáncer, sigue en etapa observable, no curable. El suicidio es nuestra concepción de desnudez actual, es decir, acto de develar, desarropar la hasta ahora pensada y catártica autobiografía, (selfiegrafía) escritura de los avatares, que junto con el desamparo parcial del lenguaje, enmarcan mediante la ineludible mirada analítica acercamientos que colocan de nuevo a lo soez, la obscenidad, lo grotesco, lo cómico y lo “desviodegradable” como la visibilidad actual, ya no de las razas, sino de obscenas humanas.

Ellos, desde la oscuridad generan formas mórbidas de cotidianos escurridizos, cada uno como tonos de ese paisaje cotidiano ya referido. Curioso el caso de la palabra demoníaca, que en principio refiere etimológicamente a un “educador”, después y por las volteretas del conocimiento mismo, nos lleva hasta la presencia misma de Lucifer. La oscuridad como el inicio, el paradigma real, siendo así que todo lo que sabemos respecto del color hasta ahora, ha sido construido desde ese concepto originariamente negativo de la “luz”, por tanto, todo color, matiz, degradación, es producto de una alucinación singular.

En ciertos vestigios apalabrados se encuentran las tendencias suicidas, para exponer después, sinvergüenza, obscenas prácticas

ocultistas que muestran para sí, sin pudor, el sostenimiento de un inconsciente plagado de caos, movimiento, pero sobre todo, catástrofe. Manifestaciones del deseo por estar continuamente acabándose en el cuerpo, y asimismo, dotándole de posibilidades de supervivencia.

Por lo menos en el psicoanálisis, la cualidad intrínseca del conocimiento sería su capacidad anímica por enfrentarse a lo que no es evidente, y es por decepcionante que todas las descripciones que se realizan del suicidio, resultan en un acto, un ejercicio (triste) de voluntad, es decir, un camino hacia aquello válido para la epistemología, pero más bien podría otorgársele siempre la trascendencia del poner fin a lo que conocemos por “vida” o “libertad”, y reclamar sus pequeños ejercicios previos de muerte e independencia que, si continuamos en la lógica de la paradoja, no son sino la máxima representación de lo vital. El suicidio como algo que aunque pudiera ser perjudicial e indiferenciado socialmente, se ha seguido en virtud de una causa, el objeto causa del deseo, único sostenimiento del sujeto.

La forma de muerte desaparecida del vocabulario como protagonista pesimista del suicidio. Recalcar más bien su emergencia cual promotora de una insistencia nefasta, cínica, cómica pero revolucionaria.

¿Qué más incómodo que un ser quien, a pesar de dar cuenta de una aparente necesidad por reconocimiento simbólico y amor del Otro, decida cotidianamente mantenerse en el juego del autochantaje. ¡Muerte para sí!, ¡la estética del gore! antes que regalar la paz, la posibilidad de olvido, o el morbo flácido de un cadáver indolente en la sepultura?

Bibliografía

- Brea Cobo, J. L., (2009) *Cultura_RAM: Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Gedisa, España
- Chemama, R., et. al., (2004) *Diccionario del psicoanálisis*, Traducción de Teodoro Pablo Lecman e Irene Agoff, 2a ed. Amorrortu Editores, Buenos Aires
- Deleuze, G., (2012) *Diferencia y Repetición*, Traductora María Silvia Delpy, 1a ed. Amorrortu Editores, Buenos Aire.
- Giménez Gatto, F. Et. Al., (2013) *Retrato y Visualidad*, Editorial Fontamara, Ciudad de México.
- Maier, C., (2005) *Lo Obsceno*, Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 2005.

Revistas

Ferreira, Julián, "La individuación: una perspectiva sobre la cuestión del hombre", Nuevo Itinerario Revista Digital de Filosofía, Universidad Nacional del Nordeste, Facultad de Humanidades [en línea], 2006, Número 5. <http://hum.unne.edu.ar/revistas/itinerario/revista5/articulo01.pdf> 18 de mayo 2016.

Videos

Aranda, Alberto, "Enrique Metinides: El Hombre que vio demasiado", Noticias22Agencia, Youtube, [en línea], publicado 24 febrero 2016. <https://youtu.be/myrCPO9KtrE> 28 de Mayo 2016.

Holdenraber, Paul, "Slavoj Žižek. Voyeurism and digital identity" - International Authors' Stage. [en línea], publicado 20 de mayo de 2014. <https://youtu.be/HAZiFWZpYds>. 4 de Junio 2016.

