

DE LA PALABRA A LA IMAGEN: UNA REFLEXIÓN SOBRE LA UNIÓN ENTRE POESÍA
Y ARTES VISUALES

GERÓNIMO DE LA CRUZ VILLAFANE

UNIVERSIDAD DEL VALLE.
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN ARTES VISUALES.
SANTIAGO DE CALI
2017

DE LA PALABRA A LA IMAGEN: UNA REFLEXIÓN SOBRE LA UNIÓN ENTRE POESÍA
Y ARTES VISUALES

GERÓNIMO DE LA CRUZ VILLAFANE

TESIS DE GRADO PARA OBTENER TITULO DE LICENCIADO EN ARTES VISUALES

EDGAR VITE
FILOSOFO

UNIVERSIDAD DEL VALLE.
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN ARTES VISUALES.
SANTIAGO DE CALI
2017

Contenido

Introducción.....	4
Objetivos:.....	7
Pregunta de investigación:.....	7
CAPÍTULO I	8
1. Un primer acercamiento al lenguaje:.....	8
1.2 Aspectos generales	10
1.2.1 Lengua, habla y lenguaje	10
1.3 Proceso comunicativo.....	13
CAPÍTULO II:	18
1. Herramientas semióticas	18
2. Semiótica	18
2.1 El signo	20
2.2 Código:	27
2.3 Significación:	28
2.4 Denotación y Connotación:.....	29
CAPÍTULO III	34
1. Introducción:	34
2. Imagen:	35
2.1 Polisemia.....	35
2.2 El valor propio de la imagen artística:	39
3. Arte como texto, como lenguaje:	42
CAPÍTULO IV.....	44
1. Introducción:	44
2. Referentes:	46
2.1 Poesía visual.....	46
2.2 Poesía Audiovisual:	58
2.2.1 Intersecciones poéticas:.....	67
3. Propuesta artística propia:.....	69
3.1 Poema 1: Limbo T.V:	71
3.2 Poema 2: Días sin sol:.....	78
3.3 Poema 3: Retazos 7:.....	81
3.4 Poema 4: Retazos 10:.....	84
Conclusiones	87

Referencias:	91
--------------------	----

Introducción

La investigación artística está motivada usualmente por elementos que no parecieran obedecer a causas racionales. Paradójicamente, dentro de la academia se conjeturan y justifican los trabajos realizados por los estudiantes. Se los instala en un discurso, o se elabora a medida que la obra va emergiendo. Este ejercicio arroja luz frente a la naturaleza del actuar artístico, pero puede ser que lo más interesante, además de la obra, sea descubrir que los intereses que subyacen en ella no tienen un origen triangulable. Los motivos que mueven al autor de esta investigación hacen parte de su historia personal, pero su ejecución y resultados pueden aportar elementos de interés general a la investigación dentro de su campo.

El poder que tiene el lenguaje para comunicar información tan básica como un nombre, o tan compleja como una disertación filosófica es estimulante para cualquier interesado en la narración, en la poesía, o las letras en general. A su vez, la potencia tan diáfana que pueda llegar a tener el lenguaje de la imagen es que se aprende antes que el articulado y que resulta tan natural como caminar, que permite constructos tan intrigantes como un retrato realizado por un pintor apasionado por su oficio, como medio revelador de la esencia del retratado; o la representación de un paisaje como un enunciado gráfico instantáneo, una descripción inmediata. Esta capacidad es igual de avasalladora.

Del asombro por la hibridación de los lenguajes artísticos con los literarios, nace la necesidad de realizar esta investigación. Después de haber visto con anterioridad poetas acercándose a las artes visuales y artistas visuales acercándose a la poesía, con experimentaciones que explotaban las posibilidades casi antagónicas de los dos lenguajes: la capacidad de la literatura de evocar imágenes mentales en el lector y la facilidad de las artes visuales para comprimir lo que podría ser

una descripción muy larga en una imagen, fueron el motor creativo para la producción de texto, e imagen que implicó este proyecto.

El objetivo de este trabajo es una aproximación reflexiva entre dos lenguajes: el literario (verbal) y el icónico (artes visuales). Para ello se han utilizado herramientas de la semiótica, que permitieron comprender la comunicación como un acto que busca interpretar o decodificar. De aquí su utilidad para el medio artístico, donde trabajamos constantemente con signos y símbolos, para los procesos de la significación.

El primer capítulo establece de manera básica los conceptos que atañen el lenguaje y la comunicación en sentido amplio. El segundo capítulo introduce el concepto general de semiótica, como una herramienta vital para el análisis del lenguaje; además de ahondar en el concepto de signo y significación. En el tercer capítulo se establecen puentes entre los dos lenguajes, además se define el signo icónico y los conceptos de denotación y connotación aplicados a un contexto artístico. El último capítulo se divide en dos partes: la primera mitad expone una de las formas en que estos dos lenguajes se mezclan, la poesía visual. La segunda mitad realiza una reflexión sobre el trabajo artístico del autor que se elaboró a partir de todo el proceso previo de reflexión sobre el lenguaje.

Los resultados de este proyecto pretenden aportar a la construcción de un estado del arte para investigaciones posteriores de lo que pareciera ser uno de los temas que le interesan al arte postmoderno: los puntos de cruce entre la poética literario-visual. Cruces que permiten realizar collages de papel o digitales, con imágenes apropiadas de diversas fuentes por los poetas para fundirlas con sus textos. Esculturas metálicas a partir de poemas que proponen cuerpos antropomorfos como las del artista plástico español Jaume Plensa. Objetos surrealistas creados para ser fotografiados, conocidos como poemas-objeto, realizados por el Fotógrafo Chema Madoz.

Aplicaciones digitales donde el usuario se hace partícipe interactuando y modificando signos visuales y lingüísticos en un entorno virtual o adaptaciones audiovisuales de poemas convencionales, llevadas a términos narrativos cercanos a los del cortometraje, con actores reales y animados. Todas estas expresiones de lo que se conoce en el habla hispana desde los años 50' como "poesía experimental". Estas variantes expresivas forman parte de una nueva sensibilidad creativa hacia el lenguaje.

Objetivos:

General:

Realizar una reflexión creativa en torno a producción artística visual que planteada por obras que parten de texto poético.

Específicos:

- Identificar las herramientas teórico/conceptuales, que permitan el análisis de dos códigos textuales diferentes
- seleccionar una muestra representativa de trabajos desarrollados dentro de clase, que sean coherentes con los temas a tratar.
- comparar la poesía (en artes visuales), con la poesía literaria a través de las herramientas semióticas adquiridas previamente.

Pregunta de investigación:

¿Cómo se puede resignificar el lenguaje poético-verbal a través del lenguaje icónico en las artes visuales?

CAPÍTULO I

1. Un primer acercamiento al lenguaje:

Antes de iniciar este capítulo es importante mencionar que las inquietudes y motivaciones de este proyecto no son historicistas, por lo que presenta un plano general sobre las temáticas enunciadas. Trata de establecer nexos, diferencias, puntos de interés y análisis entre formas poéticas y visuales, más que realizar un recorrido histórico de Semiótica, poesía o artes visuales. De este modo se ha realizado una selección de obras claves, para un trabajo comparativo que en el contexto contemporáneo fusionen ambos aspectos.

Hablar sobre arte implica el uso de dos lenguajes, pero primero hay que definir qué se entiende por lenguaje, que finalmente es lo que posibilita las dos formas de arte: tanto la literaria, como la visual. Por ello, es la base fundamental de esta investigación. Sin desconocer que las interacciones que se dan en la actualidad entre poesía y artes visuales pueden estar configuradas por medios comunicativos diferentes a los que involucran los sentidos necesarios para el lenguaje articulado/icónico.

El tipo de experiencia estética particular que comprenden las instalaciones artísticas de los años 80', las llamadas prácticas artísticas, el *performance* en sala, en un contexto específico y a largo plazo. Así como también permiten nuevas experiencias y posibles relaciones semánticas los medios de las artes digitales, la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada. Estos medios estimulan regiones más variadas de la percepción, abarcan más sentidos como el tacto, olfato, gusto, sentido vestibular y kinestésico.

Al ser de interés primordial el lenguaje articulado y el icónico, habrá que preguntarse primero por la comunicación en términos generales, es decir el lenguaje humano, la comunicación lingüística.

Todo ser vivo está expuesto a través de sus múltiples sentidos a estímulos informativos sobre el clima, otros seres, el cuerpo mismo, su propia especie, rituales de apareamiento, cambios en las corrientes de aire favorables para el vuelo, la hora del día propicia para la caza de determinada presa. Esta información que llega a través de los canales perceptivos a todo organismo vivo, sea complejo o elemental, tiene como fin primero el de la supervivencia. La información que llega es usada de diversas maneras, entre las que se encuentran la caza de animales con el fin de alimentar a las crías y asegurar la supervivencia de la progenie, la búsqueda de parejas más fuertes para el apareamiento con el fin de procrear, la utilización de plumajes vistosos con el fin de encantar la vista, los olores de diferentes hongos con el fin de encontrar trufas. Todo el entorno y quienes se mueven y relacionan en él se manifiestan como una fuente de información. Ya sea para la supervivencia propia o la de la especie. El ser vivo *lee* esta información para alcanzar sus objetivos.

Los elementos perceptibles del entorno a través de color, textura, sabor, forma, luminosidad, sonido, movimiento, olor, entre otros factores que dependerían de receptores sensibles súper desarrollados en algunos animales más que otros. Estos provienen del entorno y de sus congéneres. Los estímulos sensibles brindan información y a la facultad de “lectura” de estos se le considerará comunicación.

Ahora bien, se espera de un ser que tenga la facultad de comunicarse lo haga con los de su misma especie en pro de la supervivencia grupal. Esto se realizará transmitiendo la información obtenida del entorno para ser codificada en diferentes unidades expresivas.

1.2 Aspectos generales

1.2.1 Lengua, habla y lenguaje

¿Qué delimita entonces las diferencias entre los modos comunicativos de los humanos y los otros seres vivos? Inicialmente se tendrá que hacer una somera diferenciación de los conceptos de lengua, lenguaje y habla tomados de Ferdinand de Saussure (1857-1913), pionero de la lingüística estructural y la posterior Semiología moderna, el que aborda el concepto de Lingüística de la siguiente manera: “Está constituida por todas las manifestaciones del lenguaje humano ya se trate de pueblos salvajes o de naciones civilizadas, de épocas arcaicas, clásicas o de decadencia, teniendo en cuenta, en cada periodo, no solamente el lenguaje correcto y el ‘bien hablado’, sino todas las formas de la expresión” (Blecua, J. 1973. p. 59)

De estas premisas derivan dos objetivos principales de la Lingüística, estudiar todas las lenguas posibles de manera descriptiva e histórica y encontrar cuales son las fuerzas y leyes generales que operan en su interior. Saussure plantea unos factores determinantes que ayudarán en la universalización, la separación entre lengua y habla que nos interesa.

La dicotomía entre *lengua* y habla establece a la lengua como *sistema* y al *habla*, como *realización del sistema*: “la *lengua* es el sistema de signos que forman el lenguaje y que todos los hablantes de una comunidad lingüística poseen, mientras que el *habla* es la realización en cada acto de ese conjunto de signos” (ídem. p. 64). La primera es equivalente a un código y la segunda se refiere a su praxis. Son de carácter interdependiente, no se puede concebir una sin la otra, no se podrá estudiar el habla sin la lengua y viceversa. La *lengua* será entonces una institución social, ese idioma con el que el hablante deberá firmar un contrato si se quiere comunicar, institución sobre la que no podrá realizar modificaciones muy grandes.

Esbozado el concepto de *lengua* y *habla*, resta hablar sobre el lenguaje y su posible definición.

Edward Sapir, antropólogo y lingüista estadounidense en su obra *El lenguaje: introducción al estudio del habla* hace una diferenciación clara entre lo “biológicamente natural” y las construcciones socio-culturales, a partir de establecer la diferencia entre ellas con el ejemplo de un niño en su aprendizaje de la locomoción y en su adquisición del lenguaje. Los factores que responden al caminar están relacionados con la adaptabilidad evolutiva y de supervivencia que mencionábamos. El niño aprendería a caminar por factores como el desplazamiento, la protección, alimentación, entre otros factores básicos. El lenguaje será contingente. Podría, o no surgir, sus especificidades geográficas son arbitrarias. Para el antropólogo el habla depende de la sociedad a la que esté suscrita, sin la convivencia en ella no tendrá posibilidad de emerger, no se aprendería (Sapir, E. 1986, p. 12). Agrega Sapir que “El lenguaje es un método exclusivamente humano y no instintivo de transmisión de ideas, emociones y deseos por medio de un sistema de símbolos producidos de manera deliberada” (p. 14). Así establece una característica fundamental en el lenguaje articulado, propio del ser humano.

Se menciona en el primer capítulo de su texto, que el “hecho lingüístico” se da cuando una palabra denota una imagen, cuando a través de su enunciación citamos constantemente un concepto. Esta asociación palabra-imagen/concepto es una convención arbitraria; ya que las experiencias del individuo están limitadas a su conciencia al no poder ser exteriorizadas y representadas fielmente por ser tan subjetivas, el lenguaje debe generalizar, con el fin de comunicar ideas, o experiencias complejas. De este modo, los signos y símbolos no serían de utilidad, si ellos no “universalizaran” la experiencia.

Si la palabra *casa* se refiriera específicamente a una casa vista por alguien en determinadas circunstancias espacio-temporales no habría manera tal de comunicar de forma fluida, practica. Es entonces que las experiencias personales deben diluirse y adaptarse a los modos propios de los símbolos de convención general, si estas pretenden ser exteriorizadas. Para ello, los símbolos y signos deben ser, no paralelos de experiencias aisladas, ni nociones sobre referentes físicos, sino conceptos, tan potentes y versátiles como para encerrar experiencias particulares (Sapir, 1954).

No habrá *comunicación* hasta que quien recibe la información sonora no asocie la serie de imágenes acústicas con una imagen mental. Diremos entonces, hasta que al *Significante* (en forma de imagen acústica) no se le asigne una idea, concepto, o imagen (*Significado*); mas hay que aclarar que este proceso es simultáneo, los dos componentes formadores del signo antes mencionados viajan juntos y de manera inconsciente se perciben como un solo elemento. La carencia total de comunicación sería entonces las imágenes acústicas puras (significantes) de las palabras (signos lingüísticos), sin posibilidad de asociación con un concepto (significado). Lo que ocurre por ejemplo cuando alguien escucha un idioma que le sea totalmente desconocido.

En el proceso interpretativo artístico el momento en que la obra entra en contacto con quien se dispone a llegar a ella, comienza el proceso de lectura. Siempre y cuando el receptor tenga conocimiento o pueda asociar los signos que encuentra en lo que se le presenta en un museo, éste va a poder asociar estos elementos a experiencias personales, conceptos filosóficos, imágenes del común, de la historia del arte, de la publicidad, entre muchos otros tipos de ámbitos donde se presentan los signos.

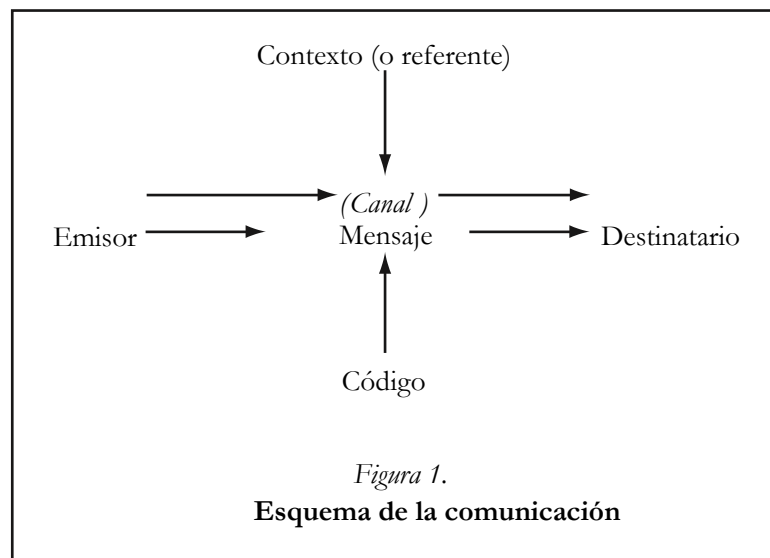
Esta característica permite juegos constantes, posibles miradas, e interpretaciones de lo “visto”; así la pintura, el video, el performance, etc. se presentará siempre como una nueva posibilidad de significación a quien la observa, escapando esto incluso del artista, por más que éste lo premedite

y calcule. No es posible según este planteamiento y sobre todo en el arte, la interpretación unívoca, la obra se presenta como un cristal con ilimitados ángulos a través de los que la luz nunca pasará de la misma forma.

1.3 Proceso comunicativo

La transferencia de información o *señales* que hemos mencionado dentro del lenguaje verbal tiene un esquema clásico postulado por Román Jakobson (1896-1982), que establece una relación sincrónica en el intercambio de información. De manera que “un emisor envía a un destinatario, a través de un canal, un mensaje a propósito de alguna cosa, mensaje que se elabora con la ayuda de un código determinado” (Klinkenberg, J. 2006 p. 53). El siguiente esquema es el que se plantea desde la Lingüística para el lenguaje verbal, pero se puede extender a todas sus formas, e hibridaciones.

Esquema 1: Esquema de la Comunicación



Fuente: Klinkenberg, J. 2006 p. 54.

Cabe resaltar que el esquema es totalmente reversible ya que el destinatario se puede transformar en emisor y viceversa. Antes de enumerar el proceso se desglosarán sus partes:

Emisor: También llamado *destinador* y *enunciador*. No tiene que ser necesariamente un humano puede ser un animal, institución, un objeto (máquina) capaz de producir mensajes como una computadora; también se incluye el clima, entre muchos otros posibles productores de mensajes lo que aclara que el emisor no tiene que ser consciente de su actuar, siempre y cuando comunique cierta información. Se puede decir que "El emisor es el lugar donde se origina el mensaje" (Albano, S. Levit, A. Rosenberg, L. 2005 p. 87). En las artes visuales este papel lo ocupará el artista, pues es quien realiza la obra o emite el mensaje en este caso. Para que exista un mensaje tiene que preexistir el emisor, así que se da por sentado que está presente dentro del mensaje mismo, aunque claro está, no tiene que hacer presencia física como en las artes visuales o la lectura de una novela.

Destinatario: También llamado *receptor*. Es a quien va dirigido el mensaje emitido y quien se encarga de interpretarlo también. Tiene propiedades muy similares a las del emisor. De nuevo no es necesario que sea un ser vivo (Klinkenberg, J. 2006 p. 55), (dos computadores podrían estar enviándose coordenadas espaciales) como se mencionó en el emisor. En el proceso de escribir literatura no interfieren emisor y receptor al mismo tiempo, no es necesario tener en presencia al público para poder escribir, si bien el escritor puede pensar en sus lectores mientras escribe, no necesita de ellos en la creación, así como un pintor no necesita de su público mientras ejerce su oficio.

Referente: También llamado *contexto*. "En el caso particular de la lengua, el referente es eso a propósito de lo cual hablamos" (ídem. p. 55). Es sobre lo cual establecen un acuerdo de convención el emisor y receptor, si estos dos no se encuentran instalados en el mismo contexto, la

comunicación falla. Es la conexión que mantienen los signos y la comunicación en general con la realidad, al elemento que de ella se quiere hablar. Por ejemplo, si pretendemos hablar de una naranja hay que acceder a ella a través de un concepto, de una imagen, de un signo que remita a lo que no es la palabra (la naranja misma); pero hay que aclarar que el referente no tiene que estar vinculado totalmente al mundo real, por lo que un dragón puede funcionar en la literatura de ficción como un referente.

Canal: Es la vía por la que viaja el mensaje y se recibe mediada por elementos físicos y sensoriales, grosso modo “Designa a todo aquel espacio susceptible de ser portador de un mensaje” (Albano, S. Levit, A. Rosenberg, L. 2005 p. 33). Se tendrá entonces que el canal funciona como limitante física de la información que por él se transmite. Los ojos ven ciertos rangos de color y discriminan otros, o sencillamente sus bastones y conos no son sensibles a determinado color que podría percibir los ojos de otro animal. De la misma manera el mensaje enviado se puede ver afectado por las condiciones climáticas y acústicas.

Código: Si los estímulos que llegan al sistema nervioso central son de cierta forma “traducidos” a elementos significantes, el código será esa serie de convenciones para llevar a cabo la *decodificación* o la elaboración de nuevos mensajes. Son las reglas que rigen determinada lengua o ámbito lingüístico. “Una estructura que establece una relación entre una porción de experiencia sensible y una del mundo conocible, relación que se denomina significación. El código transforma así la porción de experiencia sensible en signo y la porción de mundo en referente” (idem. p.59)

Mensaje:

Designa a una secuencia organizada de señales transmitidas por un emisor a un receptor, mediante un canal o soporte y que se efectúa por medio de operación conjunta de codificación (emisor) y decodificación (receptor), conforme a las reglas de un código común a ambos (Albano, S. Levit, A. Rosenberg, L. 2005 p. 154).

En el mensaje confluirán todos los elementos del esquema, está hecho de diferentes signos que pueden pertenecer a diferentes códigos y darse una convención por la que puedan convivir en el mismo “paquete” informativo. Por ejemplo, los comics, donde hay elementos propios del código narrativo de la literatura, de la pintura y la cinematografía; estos son leídos como un todo, no como elementos aislados dentro de una misma unidad.

El fin de este capítulo era establecer un punto de partida para la investigación, enunciar nociones teóricas del proceso comunicativo para encontrarse con lo que se da por sentado en el lenguaje, que no resulta evidente.

Es importante resaltar la característica artificial de nuestro medio natural de comunicación, al no ser necesario a cabalidad para la supervivencia, podría parecer un accesorio, pero la naturaleza social del ser humano lo transforma en un imperativo. El lenguaje establece posibilidades de expresión e intercambio de información ilimitada y económica en significado. Resulta asombroso ver cómo dentro de una lengua se llega a convenciones para expresar las experiencias subjetivas que parecieran imposibles de exteriorizar por su carácter individual.

Las posibilidades metalingüísticas también son de gran importancia para el desarrollo de las propuestas artísticas, el poder hablar de otros códigos y del mismo, a través del código propio es una reflexión constante. Desde las artes visuales poder hablar de la pintura es crítica interna y

producir imágenes, a través de la poesía, es el dialogo de dos códigos que pueden enriquecerse de esta interacción. Esta exploración nos puede hablar acerca de sus puntos en común, sus límites y posibilidades. El lenguaje, más que un medio de comunicación, puede ser un medio de expresión.

CAPÍTULO II:

1. Herramientas semióticas

El objetivo central del primer capítulo está en la introducción al término “lenguaje “y lo que conlleva en general. Pretende esbozar nociones teóricas sobre el acto comunicativo humano y diferenciarlo del de otros seres vivos.

Este capítulo presenta algunas de las herramientas básicas que esta investigación toma de la semiótica, eligiéndola como base analítica por la importancia que le presta al proceso de significación de las diferentes formas del signo. Sea el signo lingüístico, el ícono o la imagen en movimiento. En la Semiótica de la imagen y las artes, desde esta disciplina se puede abordar de manera modular el lenguaje, permitiendo aislarlo en sus componentes macros y micros. La aplicación que tendrán los elementos aquí elegidos se desarrollará con las obras seleccionadas.

Los conceptos a abordar en este apartado serán los componentes constitutivos de la teoría semiológica: el signo Saussureano, señal, ícono, índice, símbolo, la connotación-denotación y sistema-código. Estos conceptos se aprovecharán en posteriores referencias a trabajos que contengan poesía e imágenes audiovisuales.

2. Semiótica

Esta disciplina esbozada en el siglo XX y apenas incorporada a la academia en los años 60’ presenta muchas posturas internas diferentes, dependiendo del lugar geográfico en el que se practique, escuela filosófica y epistemológica a la que esté adscrita, por lo tanto lo siguiente es una aproximación en términos generales a su delimitación, para algunos investigadores cercana a los campos de la filosofía y para otros, mejor dentro de las ciencias sociales.

Como ya se mencionó, la Semiología fue formulada por Saussure (1916), el uso de este campo al igual que la Lingüística es el lenguaje, pero su enfoque tiene que ver menos con el uso, evolución y fragmentos de la lengua, que con la significación de los diferentes medios que comuniquen. Si la Lingüística se encarga en específico de la lengua como objeto de estudio, de su funcionamiento, la semiología se ocupará de todos los signos no lingüísticos, expresada por Saussure como la “Ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social (...) nosotros la llamaremos *semiología*. Ella nos enseñara en qué consisten los signos y cuáles son las leyes que los gobiernan. Puesto que todavía no existe, no se puede decir lo que ella será (...) la lingüística no es más que una parte de esta ciencia general. Las leyes que la semiología descubra serán aplicables a la lingüística” (Saussure, F. 1985. p. 70).

Con lo anterior queda claro, cómo apenas se atisba el surgimiento de una nueva ciencia, la de los signos., Charles S. Pierce (1839-1914) acuña una palabra que ya en el siglo XVII había utilizado Jhon Lockey Hann Lambert, la *Semiotike*, *Semiótica*, que utiliza para denominar su teoría general de los signos. Su concepción, aunque análoga en algunos aspectos, procedía de maneras diferentes. “Concibió la semiótica como un campo científico articulado en torno a reflexiones de carácter lógico-filosófico que tuviera como objeto específico en investigación la *semiosis*, es decir, el procedimiento de significación donde participan un signo, su objeto y su interpretante” (Zeccheto, V. 2002. p. 8). Es así que Pierce le da un lugar a la ciencia de los signos desde la lógica, utilizando nuevas convenciones como la triada de la significación arriba mencionada, en contraposición a la diada Saussureana significante significado.

Se establecieron entonces dos ciencias que se aproximaban a los signos con diferentes denominaciones y miradas: la encabezada por el francés De Saussure con la Semiología francesa

y Pierce con la Semiótica estadounidense. Hoy designan estudios análogos en el universo de la significación.

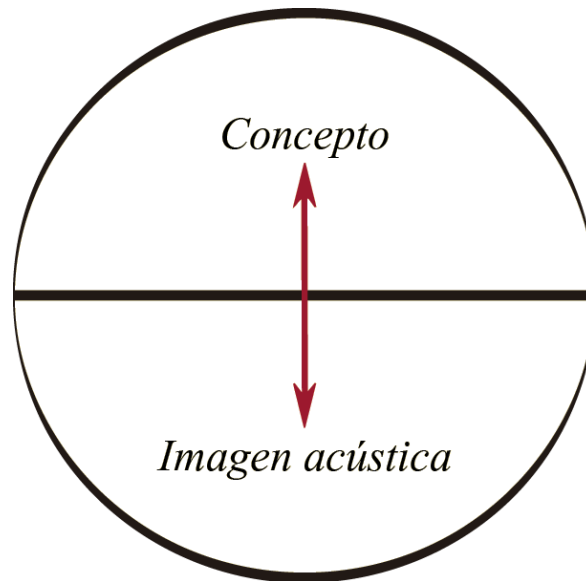
2.1 El signo

El signo es uno de los pilares de la semiosis, un vehículo de sentido y significación. Comunica diferentes informaciones por medio de mensajes, las vías son muy variadas. Entre las definiciones más generales está la de Umberto Eco, parafraseándolo se concibe al signo como “algo que remite a otra cosa” y puede tener en ciertos casos elementos de eso a lo que se refiere. Estas nociones, aunque muy básicas y generales, sirven como punto de partida para especificar sus componentes.

Para la decodificación del mensaje es muy importante la asociación, así se va a asociar por ejemplo la palabra “caballo” con el equino cuadrúpedo y la palabra “silla”, con el objeto de cuatro patas utilizado para reposar sentado y fabricado por el hombre.

“El *signo lingüístico* no une una cosa y un nombre, sino un concepto y una imagen acústica” (de Saussure, F. 1985. p. 86). Este es el llamado “acto bi-faz de sonoridad”. Las palabras tendrán su equivalente en la imagen acústica, es por esto que podemos escribir y leer mentalmente, o “hablar con nosotros mismos”, allí donde la imagen acústica tiene un sonido simbólico en el pensamiento. Esta característica funciona como dos caras de una misma moneda, estas serían *Imagen acústica y Concepto*.

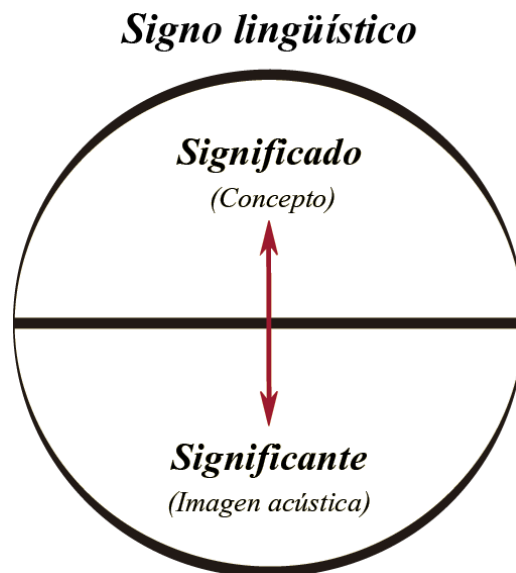
Esquema 2: Significante/significado



Fuente: Realización propia.

El signo lingüístico es entonces esta combinatoria. El proceso de decodificación parece ser instantáneo, no se separa la *imagen* del *concepto*, o la *expresión* del *contenido*. El elemento fónico no se presenta aislado del morfémico, esto es el sonido de la palabra de su significado general, la palabra “árbol” no suena y luego es entendida como un tipo de organismo que funciona con fotosíntesis, viajan en la misma unidad y de manera inconsciente se traducen juntos. Estas dos partes constitutivas del signo se les asignarán el nombre de *Significante* y *Significado*; equivaliendo el primero a la imagen sonora y el segundo al concepto. El esquema entonces sería el siguiente:

Esquema 3: Signo lingüístico



Fuente. Realización propia.

Parafraseando al semiólogo se tiene que otra de sus características es su arbitrariedad. “El signo lingüístico es arbitrario”, dice, la secuencia de letras y sonidos que conforma la palabra *Hogar* por ejemplo (el significante en este caso), guarda una relación arbitral con el concepto del Hogar en términos generales (el significado). Allí no se encuentra ninguno de los componentes que remite a alguno de las descripciones que tenemos por sentadas para hogar, bien podría intercambiarse por *Gato*, por ejemplo, sin haber ningún problema de fondo. Al no guardar relación los signos (al menos los lingüísticos) con eso a lo que se refieren. De ello darán cuenta las diferentes lenguas- como se ha mencionado en el capítulo anterior, al igual que el lenguaje son un constructo artificial, aprendido en gran medida a través del seno materno y dependen totalmente de aspectos geográficos de nuevo arbitrarios-que pueden referirse a significados similares, con significantes muy diferentes (ibídem. p. 87-88).

Son entonces en este caso un acuerdo cultural entre colectivos. Para los lenguajes no verbales: el gestual, corporal, audiovisual, e icónico, por ejemplo, la situación operará de manera diferente,

teniendo ya cierta correspondencia el significante con su significado, al menos en los casos donde el contexto ayuda al signo. Éste será el caso del *Símbolo* que enlaza de manera más cercana (aunque no totalmente literal) al significado con el significante.

Además “el significante, al ser de naturaleza auditiva, se desarrolla sólo en el tiempo y tiene los caracteres que toma del tiempo: a) *representa una extensión* y b) *esa extensión es mensurable en una sola dimensión: es una línea*” (ibídem. P. 90). Son expresados de manera lineal y acumulativa, la conversación depende de las palabras y pausas que sean dichas y escuchadas en un lapso de tiempo formando unidades significativas, frases inteligibles, que son evidenciadas en el momento en que el lenguaje oral se hace texto.

En términos artísticos y comunicativos el signo permite al lenguaje “traer a escena” cualquier elemento que necesite para desarrollar su discurso (sea en el campo artístico, científico, comunicativo en general), se pueden elaborar paisajes con movimiento en la literatura, sin tener que llevar al lector al lugar, además de evocar por ejemplo un olor específico a una fruta, sin que esta siquiera esté en el lugar de la lectura. En el medio artístico sus posibilidades son ilimitadas, el poder hablar de algo sin tenerlo en el lugar permite entre muchas otras cosas, realizar un diálogo entre épocas dispares-como en el arte posmoderno, que utiliza al pastiche y la cita histórica para composiciones eclécticas-como el trabajo del artista inglés del Street-art Banksy, que mezcla elementos de la cultura llamada “POP”, la cultura de masas en general, con intenciones satíricas, paródicas, e irónicas. Extrae elementos de los noticieros, de la historia del arte y en general de diferentes medios de comunicación con el fin de hacer citas sobre un problema que aqueje a la sociedad actual. Está es llevado a la calle ya sea en forma de graffiti, escultura, instalación, o un evento.

Como la parodia a *Disneyland*, con el nombre *Dismaland*-un neologismo que jugaba con el parecido al nombre original, hibridando las palabras *Dismal* como prefijo, que significa deprimente y *Land*, como sufijo, que significa tierra-: consistía en la construcción de un parque temático y distópico que buscaba la parodia a los valores políticos-sociales de la compañía estadounidense. Con empleados que tenían prohibido sonreír, juegos que no llevaban a ninguna parte y obras de arte (que atacaban la figura mercantilista de la marca. Es aquí cuando la semiosis se puede volver bastante rica. Los juegos de la cita (del caso descrito anteriormente) pueden generar nuevas miradas a las imágenes ya establecidas.



Ilustración 1. Fotografía del parque (obra) *Dismaland*. Baknksy. Tomada de: <http://www.streetartupia.com/?p=16056>



Ilustración 2. Fotografía una de las obras instaladas en el parque *Dismaland*. Banksy. Tomada de: <http://www.streetartupia.com/?p=16056>

2.1.2 Otros tipos de signo

Los signos trabajados en el punto anterior son lingüísticos. Pero en la tipología semiótica se incluyen más denominaciones, para designar otros tipos de signos:

El *índice*, *indicio*, *icono* símbolo y *señal*.

Índice: Tiene como función resaltar a un objeto específico, con esto se entiende que solo funcionara si el objeto al que hace referencia está presente. En términos visuales sería un dedo señalando algo, en este caso señalaría el dedo índice, cuya única función al señalar sería la de llamar la atención sobre algo. Los nombres como Panadería en un establecimiento, los títulos de los libros, las fichas técnicas en una exposición de arte, la palabra aceitunas indicando el contenido de una lata, o reemplazarlo por una imagen creará una relación indexical con el icono. (Klinkenberg, J. 2006 p. 201).

Indicio: Funciona por contigüidad con un objeto o signo, es la huella de una acción. Entra en los ejemplos, el humo para el fuego, el sonido de una alarma indicando un robo, la hinchazón por un golpe, el rocío sobre las hojas indicando previa lluvia, el olor a café caliente indicando su preparación. (Ibídem, p. 186).

Icono: Es un signo que se establece a través de una relación de semejanza con su referente. Este tipo de signo, a diferencia del signo lingüístico, que tiene su forma verbal (y además su asociación con lo que representa es una convención producto de la arbitrariedad), posee una forma principalmente visual. Como ejemplos pueden estar una fotografía, el reflejo en un espejo, un dibujo, una pintura, un mapa geográfico, un grabado, una escultura, un plano arquitectónico (ibídem. P. 187). Es el lenguaje por excelencia de las artes plásticas y visuales. Se parece en ciertos aspectos a lo que representa y esto se expresa en sus *grados* (o niveles) *de iconicidad* que determinará (al menos en términos de la imagen) que tan similar es o no al objeto que representa. En pintura podríamos tener un cuadro de un paisaje pintado por un artista cubista, en contraposición con uno pintado por un artista perteneciente al movimiento Hiperrealista. Entre estos dos el trabajo realizado por el pintor Hiperrealista al tener un mayor grado de *realismo* presentará (en términos de semejanza) más proximidad al paisaje representado, por lo tanto, tendrá un nivel de iconicidad mayor, que el perteneciente al cuadro cubista que apela a la representación abstracta y reduce el paisaje a sus colores y formas más elementales. Así como también un mapa guardará un nivel de iconicidad bajo con el terreno al que representa, por ser una abstracción considerable con el fin de representar todo el terreno en un espacio informativo.

Símbolo: Guarda una relación arbitraria con el objeto de referencia, en la mayoría de casos es de naturaleza icónica, al igual que el signo lingüístico. Esto quiere decir que pueden ser intercambiables sus significantes. Como ejemplos se pueden tener dos modos de operar de este

signo particular: en abstracción y en arbitrio. Para la segunda podemos tener el rojo como símbolo de peligro, o el negro como símbolo de luto. Aquí no hay pues una relación por semejanza (como la del icono), o por causalidad (como la del indicio). La segunda posibilidad está dada por la abstracción: La cruz para Cristo y el cristianismo; la balanza para la justicia, el color verde para las canecas de basura biodegradable, grupos dedicados al trabajo, el rojo por la violencia. Esto porque hay cierta similitud entre el signo y alguna característica de la referencia, como la sangre en la violencia, o el *verde de la naturaleza*, para el color que designa lo referente a lo biodiverso. En todo caso, la relación es aquí una coincidencia sin dejar de lado que es más una relación que se guarda con un modelo que con un “objeto del mundo real” como tal (ibídem. P. 187, 188).

Señal: La señal no es un signo en el sentido estricto del término. Es un estímulo que viene de la naturaleza. La dureza de una piedra, el verdor de una hoja, el aroma de una flor, la brisa helada. Todos los seres vivos son productores e interpretadores de señales, en tanto actúan y perciben las acciones del otro que pueden ser leídas como indicadores que sirven para actuar en una situación específica. Estas señales permanecen ligadas al estímulo que las produce, no son propiamente fuentes de significado. El signo es un acto artificial de comunicación (Zecchetto, V. 2002. p. 91, 92). Quien produce el signo está consciente de lo que quiere comunicar, las señales de la naturaleza no “están en lugar de algo”, por ello la naturaleza no produce signos, al menos similares a los lingüísticos.

2.2 Código:

El *código* en la semiótica designará las asociaciones que organizan los significantes para poder ligarlos a un significado. Sin ello estarían a la deriva sin posibilidad de comunicar. El signo se hace entonces comprensibles a través de un código, que rige su producción y las expresiones culturales de acuerdo a ciertas normas-convenciones-acuerdos. Se identifican entonces elementos

presentes dentro de un código, como “la regla”, con la función de establecer esquemas, vínculos, instrucciones y referencias. Otra característica es la que implica la transmisión de datos. Si el código establece determinadas reglas para la transmisión de información, puede ser comparado con un diccionario (la idea de código, con la de diccionario) (ibídem. P. 93-94).

Entre las clasificaciones se destacan las utilizadas por Barthes, Eco y Fiske, que reconocen la existencia de dos grupos: los *códigos de conducta*, que comprenden los *personales*, e *institucionales* y los *códigos de significación*; estos destinados a establecer normas para los signos que están constituidos expresamente para significar. Aquí entrarían los *lógicos*, que establecen una relación de denotación exacta con el signo como los utilizados en matemáticas, o química. Los *códigos lingüísticos*, que determinan las normas sintácticas y semánticas de las lenguas. Los *estéticos*, que operan en el campo de lo connotado ya que están abiertos a múltiples interpretaciones, estos son propios de las diferentes artes plásticas, visuales, audiovisuales y literarias. Finalmente están los *códigos de comunicación no verbal*, que rigen las relaciones, el manejo corporal y el espacio.

2.3 Significación:

La significación (o *semiosis*) y la comunicación son conceptos independientes, ésta va a depender del código. Barthes la definirá como “un proceso; es el acto que une el significante y el significado, acto cuyo producto es el signo” (Barthes, R. 1990. p. 46). Se mencionan como conceptos independientes porque puede haber comunicación sin significación, pero ésta no será la que interese específicamente a la semiótica. La significación está ligada a un conocimiento previo que es indispensable para que los signos puedan tener lectura alguna. Para leer una luz roja en un

semáforo, debo saber la equivalencia del color con la convención vial y entender la circunstancia en que esta convención será válida también ya que en otros contextos no aplicaría. La significación se encuentra en todo lugar, siempre que se le dé un valor a alguna cosa. Y ésta será condición mínima para una comunicación semiótica (Klinkenberg, J. 2006 p. 88, 89, 91, 92).

2.4 Denotación y Connotación:

Estos dos elementos están vinculados directamente a lo que *transmite* el signo o cómo éste es *leído*. La denotación referirá el sentido *directo* del signo, una aproximación literal a lo que ésta expresa. “Tiene que ver con la *comprensión global del signo*, en su realidad de *significante, de significado y de referente*. Conocer denotativamente un signo o enunciado, equivale a captar su sentido extensional que, mediante un significante remite al objeto aludido” (Zeccheto, V. 2002. p. 111). Se puede entender como una definición propia de un diccionario, si se trata de un lápiz por ejemplo sería el objeto como “una herramienta cuyo cuerpo es de madera, e interior de grafito, hecha con el propósito de permitir el trazo, para el grafismo”. Es de nivel general, abarca toda la extensión de lo que pueda remitir, refiere a la convención más general aceptada por un grupo social.

Ahora, la connotación “Remite a otras ideas o evocaciones no presentes directamente en la denotación. *Es aquello que es sugerido sin ser referido*” (ibídem. P. 111). Serán entonces las múltiples lecturas asociativas que se puedan tener a partir de la denotación, éstas tendrán una variación cultural de carácter más subjetivo. Si el lápiz es una herramienta para el dibujo, una lectura connotativa podría indagar en sus propiedades artísticas, en su poder expresivo, en su parecido con una flecha, por ejemplo, entre otros.

Claro está que para que sea posible la lectura connotativa, primero tiene que haber una denotación, no será posible una connotación sin denotación. Barthes aclara que toda connotación tiene al menos dos lecturas, un bombillo rojo en el semáforo, será al mismo tiempo “rojo” y “pare”. A partir de lo anterior se puede plantear que toda connotación implica un conocimiento previo del sentido denotado, si una persona pretende referirse a otra como “una *rata*”, tendrá que primero entender el sentido amplio del concepto de *rata*, para poder atribuirle o modificar rasgos del signo a la persona.

Si bien los tratamos de manera aislada, en todo mensaje están incluidos los sentidos connotados y denotados, siendo más abundantes los segundos en los códigos poético-artísticos y pretendiendo ser eliminados en los científicos, por su pretensión de objetividad, de lectura unívoca.

Así se entiende la gran importancia de la connotación en las artes. Este medio utiliza formas que tienen una alta carga de asociaciones no literales, permitiendo la posibilidad de una recepción diferente para cada espectador. El arte abstracto utilizaba figuras geométricas con una denotación bastante clara, aparentemente. Pero la manera de componer con ellas y su naturaleza lejana a la figuración (a la asociación con formas reconocibles como era común en el arte antes de este movimiento) en interacción con el color, permitían asociaciones virtualmente infinitas. La figuración por otro lado no está exenta de este fenómeno, como puede verse en *Las meninas*, el famoso cuadro de Velázquez es constantemente referenciado por el estudio que en él se hace de la perspectiva, la luz, la composición. Es también tratado de manera histórica, inserto en los fenómenos sociales de la época, o revisado de manera más biográfica, teniendo en cuenta las posturas políticas del pintor en las proporciones de la realeza retratada, del lugar que ocupa su autor en el lienzo frente al de los retratados y si se quiere, una mirada filosófica de acuerdo al uso de los espejos.

El arte se constituye como un medio de polisemia a través de este sentido que permite múltiples acercamientos a una obra.

Volviendo a Banksy es interesante como este artista cita al pasado con tintes irónicos en su obra, específicamente, de su estencil pintado en un campamento de refugiados sirios (2015) en Calais, Francia: primero se puede ver la fuente de la cita histórica, *La balsa de la Medusa* (1819) del artista francés Theodore Gericault pintor del periodo romántico que retrata en su cuadro el naufragio de la fragata homónima, en el que mueren 132 personas (1916) para solo quedar 15 sobrevivientes que aguantaron las condiciones inclementes por 13 días.

Aquí se expresa el poder asociativo del arte, en primera instancia el pintor francés retrata una calamidad histórica y ésta entra dentro de la historia del arte, que puede ser o no apreciada a partir de la historia del naufragio (primera proliferación de los dos sentidos) y luego está la *apropiación* de esta *imagen*, por el artista británico Banksy, quien toma un ícono de la historia del arte y la historia francesa, para reutilizarlo precisamente en una zona francesa. Reduce primero este signo histórico a sus formas más básicas, convirtiendo el cuadro en una imagen más o menos esquemática, para pintarlo con aerosol, en un campamento de refugiados, lugar de conflicto social y bélico. En la *intervención* del británico, el fondo del mar ha sido cambiado por la pared de la calle y distante del naufragio se ve un crucero, los personajes que están en la balsa parecen estar llamando su atención, pero éste que sigue de largo. El artista se aprovecha del valor connotado del cuadro, de su importancia en el imaginario francés para utilizarlo como un arma comunicativa y narrar un *naufragio* de otra naturaleza, uno social. Mostrando los refugiados indefensos y a la deriva, ante un mundo que parece ignorarlos. Aquí se modifica el sentido connotado del cuadro al cambiarlo de época, nivel icónico, composición, materiales y lugar. Y claro, ésta es solo una posible lectura del estencil. Este grafiti funciona de dos maneras, se puede interpretar con un previo

conocimiento del cuadro de la medusa original (sentido denotado), con esta cita en el contexto actual y su apropiación (sentido connotado), sin embargo, la obra de Street-art, también funciona para un espectador que no tenga una formación histórica en las artes, es éste su gran poder comunicativo.



Ilustración 3. La balsa de la medusa de Théodore Géricault (1819).



Ilustración 4. Grafiti inspirado en la balsa de la medusa de T. Géricault. Banksy. Tomado de: <http://www.thisiscolossal.com/2015/12/new-works-from-banksy-at-the-jungle-refugee-camp-in-calais/>

CAPÍTULO III

1. Introducción:

El capítulo anterior sentó las bases sobre el signo dentro de las disciplinas Lingüístico-Semióticas, un repaso de las herramientas y términos que aparecerán en el transcurso de este trabajo, que se vale de algunos conceptos formulados por Saussure. Se diferenció entre los dos signos principales, entre los muchos posibles en la esfera cultural. Los dos tipos de signo elegidos por ser de elevada importancia en este cruce de poesía y artes visuales. El signo lingüístico y el ícono. El primer tipo de signo se examinó en los dos primeros capítulos y para el signo de naturaleza icónica se mencionaba que su vía de acceso a la cognición-y por ende a la interpretación-es la experiencia visual; si bien todos los signos son en amplios términos “algo que está en el lugar de algo”, o “algo que refiere a otra cosa”, este segundo tipo se diferencia con el lingüístico en la manera de *representar* a su *referente*. Mientras el lingüístico es una convención arbitraria, en la cual el signo no guarda una relación con lo que reemplaza, entonces se constituye de manera negativa, “el signo es por lo que no es”, el signo icónico tiene una relación de semejanza (en mayor o menor medida) análoga con su referente. Un retrato se parece en cierta medida a la persona que captura.

Este capítulo se enfoca en establecer relaciones entre los dos lenguajes. Indagará en las posibilidades de su convergencia a través de un nuevo género híbrido de las artes plásticas y la poesía, la “poesía visual”, forma de producción artística desde la que se reestructura la “retórica de la imagen”.

2. Imagen:

2.1 Polisemia

Es importante aclarar algunas de las ideas que se tienen con respecto al lenguaje visual por sobre el lenguaje articulado. Hay ciertos prejuicios plantados en el imaginario común en cuanto a la relación de estos dos tipos de lenguaje, el primero, que la oralidad y la escritura tiene una desventaja comunicativa frente a la imagen pues “una imagen dice más que mil palabras” ya que la escritura y la palabra son limitadas en cuanto a velocidad de comprensión, en comparación a un dibujo de un objeto reconocible, que instantáneamente hará reconocible el referente para quien lo ve. Esta primera afirmación se puede considerar válida hasta cierto punto, pues, hay en la naturaleza humana una facilidad para reconocer formas, rostros y ciertos colores por encima de otros, para leerlos y traducirlos en información útil en la supervivencia por factores evolutivos, como lo menciona Sapir; sin embargo, de esta afirmación podríamos partir para poner además a la imagen por encima de la palabra y decir que la polisemia está presente en la imagen y carente en el texto.

Sobre este tema Martine Joly aclara, la polisemia de una imagen se constata con solo abrir un diccionario y verificar las diferentes acepciones que una misma palabra puede tener. Los signos icónicos (en palabras de Joly refiriéndose a Eco) más que una palabra son un texto.

El equivalente de una imagen será una descripción (en texto) no un solo signo, un conjunto, que además puede ser tan basto como se quiera y la misma descripción de la imagen es polisémica dependiendo del contexto en el que se ubiquen las dos. De esta descontextualización se aprovecha el arte en expresiones como la *Fuente* el *ready-made* de Marcel Duchamp (Joly, M. 2009 p. 94), donde un signo-producto industrial-un orinal manufacturado en serie, sin elementos de

originalidad es elegido supuestamente al azar por el artista para luego ser presentado con disposición diferente dentro de una exposición de arte, en la que se supone los asistentes presenciaran obras artísticas, esta pieza es además firmada con un seudónimo por su autor, dándole a la firma (otro signo de diferente clase, claro está) el valor agregado, además del símbolo que ya representa la institución del museo que contiene la “obra”, es firmada con el seudónimo “*R. Mutt*” y fechada con “1917”. Otorgándole así con otros signos (en este caso del tipo textual) un espacio cronológico y una firma para una pieza fabricada en serie, es decir haciéndola original, después de esta *acción* subversiva por parte del artista las convenciones artísticas se ven modificadas de una manera violenta y lo seguiría haciendo en repetidas ocasiones de su carrera artística.

Este hecho ilustra la utilización constante en el mundo del arte y en general en el humano de diferentes signos de manera simultánea y como el texto, en este caso la firma, es un signo que está cargado de una historia que la arraiga a lo original, que se remonta al renacimiento donde la independización de los artistas de sus gremios de trabajo los visibiliza en su obra, la autoría y la creación comienzan a existir, la obra es de quien la firme, esta firma no puede ser repetida por otra persona, ni siquiera es posible su reproducción como signo aislado que da autor a la obra, esto hace tanto al nombre como a la obra únicas e irrepetibles; la institución del museo establece lo que es digno de ser expuesto y lo que no; por tanto, si este museo específico anuncia una exposición de piezas artísticas, las inviste con la carga semántica del arte, el elemento que resta aquí es el espectador, quien finalmente completa la semiosis, la diversifica, la vuelve un proceso rico en significado, porque si bien Duchamp se aprovecha hábilmente de diferentes signos e instituciones que otorgan valores simbólicos a los objetos (el museo, la firma, la exposición), quien finalmente establece el contrato de verosimilitud e interpretación es el espectador, el receptor, o interlocutor de esta comunicación. Lo *nuevo* dentro del arte, la subversión recae en lo que antes mencionaba

Joly, en la descontextualización, un objeto puesto fuera de su contexto, puede adquirir por lectura del signo en contexto diferentes interpretaciones. Varias pueden ser sus lecturas como gesto provocador, como destrucción, como manifiesto de reflexión, como burla, como ignorancia, como error, entre muchos otros posibles, esto ocurre en general con cualquier tipo de signo, no solamente el icónico. Un ejemplo son las entrevistas donde a menudo se replica la publicación de una información puesta “fuera de contexto”, con la que un periodista puede como si se tratase de un sofista, argumentar varias posturas encontradas partiendo de una declaración de una figura pública fragmentada descontextualizada. Este fenómeno polisémico descontextualizador sirve para evidenciar que el signo depende de su contexto, aislado únicamente tendrá un valor expresivo, artístico o comunicativo para alguien que lo estudie, pero sus proyecciones máximas están al dársele un lugar desde el cual ser leído, esto dejando de lado (por motivos que atañen la longitud de esta investigación) al receptor, que es quien enriquece de experiencias personales toda la lectura.



Ilustración 5. La fuente. Duchamp, M. (1917).

En el mismo sentido afirma Joly, parafraseando a Metz que la imagen dice poco sobre sí misma, si de posturas se quiere hablar, al proporcionar poca información en cuanto a intenciones internas puede entenderse esto como polisemia, aclarando que la polisemia residiría en su ambigüedad de *intención*. En si la multiplicidad de significados no residiría en la imagen como en el que la observa. El icono no es positivo o negativo, no niega o afirma algo. Más bien hace un acto de presencia (ídem p. 97).

Esta cualidad de la imagen en general facilita los juegos interrelacionados con el texto, un grafismo puede entonces entrar a ser subordinado de lo tipográfico. Hablando así en función del texto que lo acompañe; porque si bien se cree que la imagen es más fácil de *leer* que un texto, esto es relativo según el medio, una imagen publicitaria podría generar sentido de manera más rápida en un espectador a una obra de Mondrian en un museo moderno, el que la imagen llegue más rápido a las vías interpretativas no quiere decir que la haga más asequible que el texto. Hay imágenes de fácil reconocimiento e imágenes que requieren una compleja formación previa para poder extraerles alguna clase de sentido. Además, continuando con la relación de lectura texto-imagen, tendremos que una pieza gráfica publicitaria irá acompañada de un texto a manera de pie de página indirecta (en una revista, valla pública, banner, entre otros), como texto guía para una posible interpretación. Como catalizador de sentido este texto será un eslogan de marca, de campaña o el propio logo de la compañía para exteriorizar información de la imagen, puede, por ejemplo, establecer relación entre un desodorante antitranspirante con fragancia, como el producido por la multinacional Axe. Cuya función lógica sería la de evitar el sudor de las axilas, además de su mal olor, puesta en segundo plano ahora por un valor agregado que casi parecería un ritual de apareamiento, la idea del desodorante como herramienta para atraer mujeres es algo

posible a través de la ambigüedad de lectura de la imagen que se proyecta del producto, de la imagen en relación con el texto y finalmente alterara su motivo de compra.

2.2 El valor propio de la imagen artística:



Ilustración 6. Times Square de R. Estes (2004). Tomada de:
<http://americanart.si.edu/exhibitions/online/estes/images/fullsize/11.jpg>

Es importante enfatizar sobre el aporte de la Semiótica en relación con la condición formal del signo al que le atribuye diferentes propiedades, verbigracia a los grafismos y representaciones visuales denominados signos icónicos, sin embargo la teoría semiótica amplía esta noción al plantear signos visuales que no necesariamente son icónicos (como una foto borrosa por ejemplo), o uno de los elementos que problematiza ampliamente el signo en el campo artístico, el llamarle signo a un objeto complejo y muy abstracto-como los vistos en la pintura de Kazimir Malevich-capaz de ser signo y establecer su significación sólo en su aspecto formal.

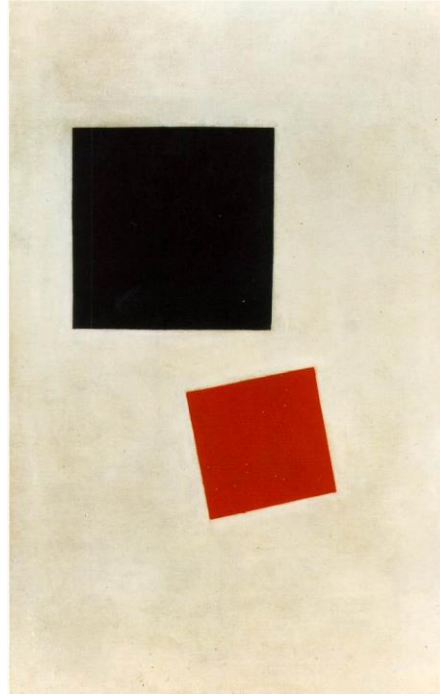


Ilustración 7. Cuadrado negro y cuadrado rojo de K. Malevich (1915) Tomada de: <https://www.wikiart.org/en/kazimir-malevich/black-square-and-red-square-1915>

Martine Joly en *La imagen fija* menciona como estos signos establecen una relación que intenta ser similar a la de la doble articulación del lenguaje, pretenden establecer una relación significativa significado, con un *referente* que funciona como una especie de significado, de idea general del objeto perteneciente al *mundo real*, estableciendo sin lograrlo, una relación de proximidad con el objeto, imposibilitado también de ser descompuesto en pequeñas partes como el signo lingüístico. Para esto se proponen algunos teóricos como Metz y Hjelmslev lo que denominan el *signo plástico* asociado a las expresiones propias de la imagen en las artes, donde a diferencia de la publicidad no hay una intencionalidad tan directa en la comunicación, en el signo plástico el significante no es un mero estuche del significado, es el significado mismo (Joly. 2003).

Se establece entonces una diferencia entre los signos plásticos específicos y no específicos. Los primeros tienen que ver con las convenciones propias de la representación y los segundos con las cualidades perceptivas de estos, tales como el color la luz, textura. (Ídem p. 120).

Los no específicos serán tan sutiles como la dirección de la luz posada en el rostro de un modelo; sabemos que si esta luz es cenital se proyectaran imágenes lúgubres o si la luz se enfoca en la silueta y se posiciona tras la forma del modelo, a contraluz, la carga emotiva significativa estará volcada totalmente en las posibilidades que ofrezca su cuerpo. La luz direccionada ofrecerá una guía para la lectura del ojo, mientras que la luz difusa comprenderá un estado climático, una lectura más libre y suavizada de la luz frente al color, color que, desde las primeras teorías medievales, no tiene una lectura objetiva como las planteadas en las rosetas cromáticas del diseño, ya que toda lectura cromática implica una lectura cultural, como la de todo signo, es antropológica.

La textura entra a cumplir un papel topográfico, tiene que ver con la superficie abarcada. Se trabaja en términos de relación objeto-sujeto o signo-sujeto. Si se presenta rugosidad o superficie lisa el nivel de perturbación en la superficie, además de ser táctil es digital, poniendo en interrelación los sentidos.

Entra además a jugar dentro de esta categoría, también el espacio, que para el signo plástico será el lugar donde se desarrolla el grafismo o al menos la noción de espacialidad del mismo como un ente evidentemente ilusorio dentro del elemento perceptual; a través del punto, nivel mínimo de expresión que solo constituye una coordenada en los ejes verticales y horizontales de la imagen, mas no un grosor, ni longitud, comenzará el movimiento de este elemento, y tras su rastro se establece la línea que como apunta Kandinsky (1994) en su texto: *Punto y línea sobre el plano* y Wong (1995) en: *Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional*, son una seguidilla de puntos, por lo tanto, movimiento. Esta línea va a poseer ahora una longitud, mas no un grosor y si se mueve

en direcciones opuestas y se cierra dibujando una forma, va a pasar a ser un plano, la forma más básica identificable de unidad desde la teoría del diseño; si se pliega sobre sus aristas dará la impresión de volumen, de espacio tridimensional plasmado en uno bidimensional.

3. Arte como texto, como lenguaje:

Si todo acto comunicativo implica el intercambio de información entre un emisor y un receptor, el acto comunicativo que implica el arte tendrá un enfoque en el que el sentido será fundamentalmente connotado. Se habla de un primer sentido denotado, literal en cuanto a lo que se quiera transmitir y luego del sentido connotado que puede ser expresivo, pero no en términos lingüísticos, congruentes, provistos de significado, lo que implica que en la expresión artística la forma es el contenido. Este aspecto de *contenido* es cuestionado, ya que si bien una imagen presenta una forma visible no se puede afirmar que ésta sea el contenido mismo o aporte algo a la identificación de un contenido entendido como un concepto/significante, si el concepto/contenido que guarda la imagen de una casa no es necesariamente el concepto de casa, entonces el concepto, contenido, significación que pueda llegar a guardar una imagen, y más una artística, puede ser cualquiera. De ahí las múltiples posibilidades del lenguaje artístico y su ambigüedad interpretativa podrá hablar en términos “topográficos” de él, como se señaló en la diferenciación del signo icono, con el plástico. Esta diferenciación implicaba una separación en unidades de “superficie” del signo visual, que no siempre se acerca a una relación de semejanza con el “mundo real”. Estas partes eran tomadas por áreas pequeñas y divididas en color (cuya pequeña parte será el *colorema*), textura (*texturema*), la forma (*formema*).

Si en la Semiótica toda forma comunicativa tiene que estar dentro de la categoría de texto y la artística es una particularmente compleja por sus signos específicos, entonces “el texto artístico es, pues, la construcción compleja de un sentido, en la que todos los elementos en juego son *elementos*

de sentido” Talens (1983, p. 42), con esta noción establecemos al arte como un lenguaje propio y como un texto en el que no debería de aislarse la forma del contenido y la figura del fondo, puesto que todos los elementos constitutivos de una obra cumplen una función de significación específica, funcionan como un conjunto.

CAPÍTULO IV

1. Introducción:

Éste, el último capítulo de esta investigación, indaga en las propuestas graficas de algunos artistas visuales, plásticos, realizadores audiovisuales, poetas y literatos, que utilizan dentro de su obra el texto poético, como insumo creativo, parten de él para formalizar la propuesta, utilizando el texto en si como dibujo y nueva posibilidad gráfica o reinterpretándolo. En segunda instancia el tema girará en torno a algunos trabajos visuales realizados por el autor de la investigación a lo largo de la misma y su carrera, como producto de una inquietud frente a dos medios comunicativos de las artes, se presentarán así los poemas que precedieron a la imagen.

Si se parte de que todo signo suscita una posible lectura en el espectador y se establece que la imagen también es un texto, emerge la forma específica que interesa a esta investigación: el texto con valores poéticos y la imagen con la función poético-plástica. Las obras mencionadas se cristalizan en forma de objeto artístico, realizadas por un agente denominado “artista visual” y/o “plástico”, hechas para la exhibición y catalogadas dentro de la reciente forma expresiva conocida como “poesía visual” que hibrida códigos propios de la imagen en las artes en un mismo producto.

En el transcurso del capítulo se apelará a tres lenguajes amplios, el primero al que remiten los múltiples lenguajes artísticos (musical, escultórico, pictórico, grafico, fílmico, entre otros) existen bajo la base de un lenguaje básico, un código madre, que sería el icónico-plástico, además claro en el musical, el fónico y en la danza, el gestual. Para la literatura, el lenguaje básico será el verbal, más específicamente la lengua natural (digamos el español), el secundario, alimentado por el bagaje cultural del que escribe, el estilo y la condición social intrínseca es el que construirá el

poético, finalmente está el metalenguaje, que como se había mencionado en el primer capítulo es una de las tantas características del lenguaje que le facilita ser autorreferencial, permite que se hable de él. La mejor manera que tenemos de referirnos a las palabras es a través de las mismas, este fenómeno irónico y tautológico posibilita su estudio, una palabra del diccionario precisa palabras para definirse, así existe una convención infinita, donde un signo remitirá a otro.

Para la lectura se tiene en cuenta lo planteado por Talens (1983. P.70) “todo signo artístico funciona globalmente como un signo” toda pintura, toda película, toda forma resultante del mundo que llamamos artístico es un gran signo, se configura como un solo signo, pero su constitución se establece a partir de muchos otros conjuntos signicos.

El lenguaje poético del que se habla es una forma específica y especial de la literatura. La que practican los *Poetas* (con la salvedad de los poemas épicos o de gran pretensión narrativa), cuyo objeto resultante es el poema en verso o en prosa. En ella se examinan las formas de la significación implícita en los enunciados literarios, se mueve como la plástica en un espectro amplio que aprovecha todas las posibilidades del sentido paradigmático¹, de las posibilidades de la connotación variada. Se exploran poemas de formato autorreferencial, que permiten un dialogo interno, un monólogo donde el autor es un personaje que exterioriza aspectos internos, desnuda su sentir y reflexiona sobre ello. Cantos en los que se enaltece alguien o algo de manera apológica, o se despotrica de una situación, de un ser aborrecible e indigno y finalmente, poemas que se funden con la micro narración, que además de establecer atmósferas, de hablar de grandes temas de la condición humana y suscitar emoción en el espectador y pretender ser una experiencia estética

¹ Se refiere al eje del Paradigma (en la lengua). “En la lingüística moderna el paradigma es el conjunto de unidades que mantienen entre sí una relación virtual de sustituibilidad” (Marchese, A. 1998. p. 306). Esto quiere decir específicamente para el signo lingüístico la asociación (significado) de palabras que podrían sustituirse unas por otras, como fuego por caliente.

significativa, además narran una situación, exponen un personaje, desarrollan una serie de pequeñas acciones que tejen un formato diferente.

2. Referentes:

2.1 Poesía visual

Las obras que se encuentran en el ambiguo mundo de la “Poesía Visual” o “experimental” son construcciones que hibridan normalmente el lenguaje icónico y verbal. Pueden presentarse como la fusión de una imagen con texto (composiciones a manera de ilustración, o collages), como el texto en función del dibujo (como los caligramas), la pura imagen, la “audiovisualización” de un poema, es decir, su reinterpretación llevada a cierta narrativa en video o un videoarte que parta de este insumo, además de una posible construcción escultórica, una página web o una aplicativo que permita intervenir el texto en tiempo real, lo que se llamaría un poema digital o interactivo. Éstas pueden ser algunas de las formas en las que se presente el poema visual o experimental.

Varios autores coinciden en plantear que los poetas visuales fomentan la creación de este nuevo género por una crisis literaria, López (2001, párr. 4-6) reconoce varios de sus elementos: “Existen una serie de elementos funcionales tales como el uso de la disposición tipográfica, el uso del color o su ausencia, el uso del espacio, la inclusión del diseño gráfico, fotografías, dibujos, partituras, el collage y otros componentes plásticos que pueden crear caligramas, pictogramas, ideogramas, poemas objeto, etc” (López, 2001, párr.4-6).

Su origen está en el caligrama, un subgénero de la poesía, que consiste en la transformación de un poema en un dibujo a manera de silueta, que normalmente guarda una relación simbólica figurativa con el tema en cuestión del texto. Las letras se encargan de dibujar el contorno de la forma (su área), el texto es entonces pensado y diseñado de tal manera que se sopesen estos dos

elementos, figura de reconocimiento icónico y el poema como tal, la imagen metafórica. La ilusión de forma reconocible se da por lo que en la Gestalt² llaman “ley de proximidad”, entendida como un fenómeno perceptivo visual donde los módulos que integran una figura se encuentran a cierta distancia, pueden ser leídos por el ojo de manera unitaria ojo, la vista compondrá una figura completa, que será compacta, o constituida por líneas que estarán dibujadas por las letras que funcionarán a manera de puntos para la lectura visual.

Esta experimentación, este primer registro de la unión entre un mensaje verbal convertido en icónico no es un producto de la modernidad o de las pre-vanguardias, su origen se halla en la civilización cuna de occidente, como lo evidencia López (2001, párr.13-15)

Simmias de Rodas por el año 300 AC del cual se conservan tres caligramas ("El hacha", "Las Alas", "El huevo") (...) "El huevo" tiene que leerse alternadamente, el primer verso y luego el último, el segundo verso y luego el antepenúltimo hasta terminar en el verso central”



Ilustración 10. *El huevo* de Simmias de Rodas. Tomada de: <http://severlasalrevespalindromos.blogspot.com.co/2009/10/caligramas-1.html>

² Corriente psicología alemana de principios del siglo XX, encargada del estudio perceptivo de la forma.

Estas figuras realizadas a partir de texto, que guardan como se decía relación figurativa, o abstracta-metafórica con el contenido del escrito, eran ideadas por el poeta teniendo en cuenta que la cantidad de versos diera para llegar a la forma, por lo tanto una línea no debería quedar cortada a mitad de camino, más bien su escritura estaría configurada de tal manera que fuera posible de esa única manera, la lectura se vuelve así doble: la primera, instantánea, consiste en la interpretación del ojo de la acumulación de las letras como una figura compacta, que forma una figura geométrica compleja, básica, o hecha por líneas. Después de que emerge la figura se lee el texto. Nunca antes, pues el texto es imposible de leer de un solo golpe, ésta es una de las diferencias marcadas que hay entre los dos lenguajes, si bien una pintura al óleo presenta una cantidad basta de detalles en texturas y formas expresivas su impacto inicial permite al espectador comenzar a trabajar en una asociación de elementos hasta formar una imagen. El texto presenta como diferencia que precisa de un tiempo prudencial para verlo como un todo, de allí la expresión que popularmente le concede mayor ventaja comunicativa a la imagen, “una imagen vale más que mil palabras”.

Ahora, volviendo al tema de las dos imágenes que se presentan simultáneamente, si una alude a lo icónico, la otra la establece la imagen literaria que suscita lo tipografiado (o dibujado) por el escritor. De esta manera funciona como un subgénero que ofrece unas posibilidades que magnifican las ya múltiples lecturas de la poesía en verso común.

Otro personaje muy posterior al griego mencionado es el poeta y novelista italiano que perteneció a las filas del movimiento cubista y militante del surrealismo, célebre por haber utilizado este nombre por primera vez para acuñar al colectivo de artistas, Guillaume Apollinaire, que en el siglo XX en pleno apogeo de las vanguardias artísticas, reactiva el caligrama a comienzos

de 1914, olvidado en el tiempo, para redescubrir sus posibilidades y utilizarlo de manera que no solo aludiera simplemente de manera metafórica la imagen al texto.

Llueve

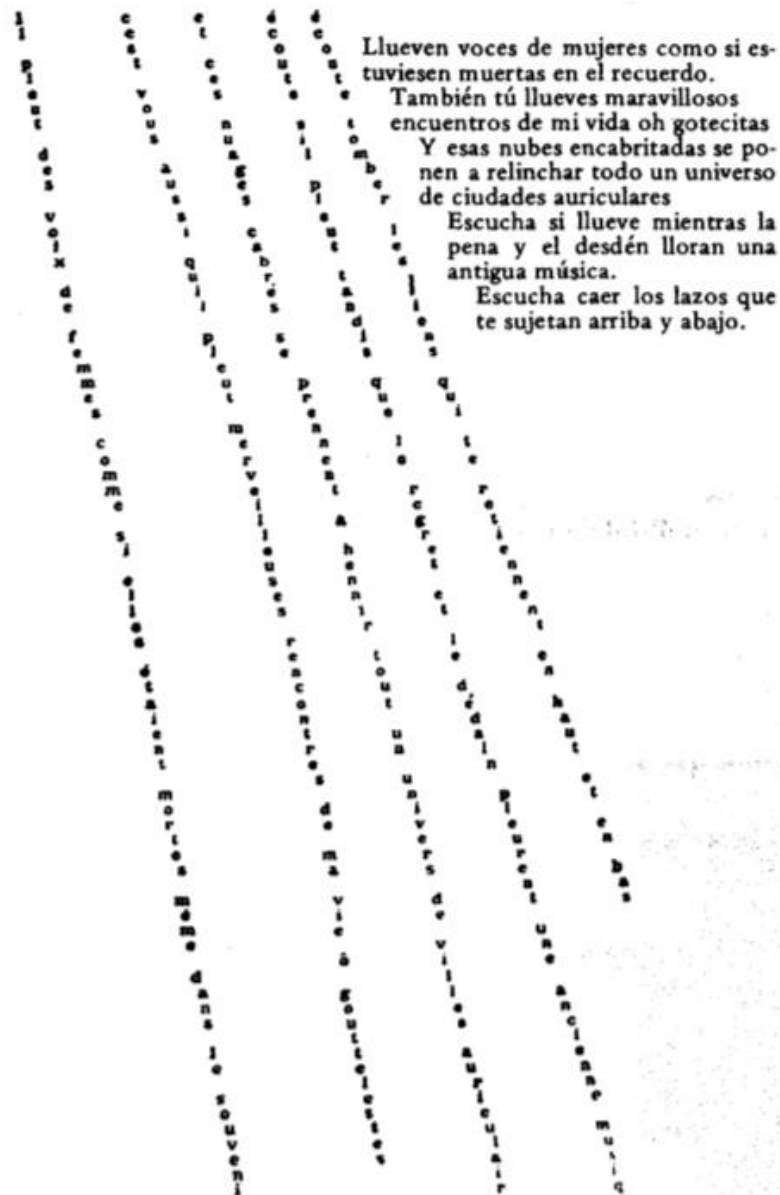


Ilustración 11. *Llueve*.
López, J. Selección poética: Guillaume Apollinaire (1999).

Este caligrama ofrece una expresividad diferente a la de la poesía en verso, primero se modifica el sentido del texto, pasa de requerir de una lectura de izquierda a derecha en sentido horizontal a

una lectura de arriba abajo en sentido vertical. La tipografía no es intervenida, pero las líneas que trazan el texto no llevan una trayectoria recta son curvas, irregulares, con cambios de sentido leves lo que puede sugerir el movimiento de la lluvia y dota de dinamismo la imagen. Ocurren dos fenómenos opuestos o se lee como un fragmento de lluvia que a su vez nos habla de la gran lluvia, a manera de sinécdoque³ o se lee como una de las posibilidades de las gotas al caer, de su recorrido animando la narración. Las letras son ahora gotas de lluvia que caen en diagonal de manera tensa, desequilibrada. Elementos como éste son los que llega a proponer y modificar el poeta.

Otro de los autores de la vertiente de la poesía gráfica, pre-poesía visual, poesía concreta, o caligráfica es el poeta, ensayista y crítico español Guillermo de la Torre. Uno de los fundadores del movimiento Ultraísta, desempeñó gran parte de su producción intelectual y artística en Argentina, también experimentó con la poesía en nuevos formatos.



Ilustración 12. De Torre, G. *Girándula* (1923). Tomada de: <http://artepoetica2009.blogspot.com.co/2009/10/caligramas.html>

³ “Figura semántica que consiste en la transferencia de significado de una palabra a otra, apoyándose en una relación de contigüidad (Marchese, A. 1998. p. 383). En este caso la relación entre dos conceptos a través de “la parte por el todo”, esto quiere decir, referirse al rey a través de la corona.

Este trabajo explora relaciones diferentes de lecturas, si bien el primer caligrama al que se hacía referencia proponía una lectura alternada y el segundo cambiaba de una dirección horizontal de lectura a una vertical. Este tercer trabajo de nombre *Girándula*, una rueda giratoria de pólvora, que en acción es movimiento y destello se convierte en líneas rectas que forman un asterisco, el texto del poema es descripción efectista. La forma que plantea el caligrama rompe el esquema de lectura común, al menos en el sentido de otorgarle jerarquía a que sección del texto se lee primero. La construcción de los versos en la que cada uno corresponde a las líneas del asterisco se cruzan en el centro de manera preestablecida, pero la sucesión con la que el ojo los vaya reconectando en la memoria dependen totalmente de la voluntad arbitraria del espectador.

Estas formas híbridadas rompen los esquemas establecidos en las artes. El texto y el dibujo son contruidos al mismo tiempo, el texto no es aquí un insumo inicial del que se parte para luego integrarlo a una imagen; aquí los dos son pensados desde un principio como un conjunto que es palabra e imagen a la vez. Devuelven el valor de dibujo, de forma independiente al texto. El significante puede funcionar para transmitir independientemente del significado ya que las palabras tienen un valor de línea que es forma, se cargan de un primer sentido, incluso antes de ser escrutadas de manera convencional.

Posterior al fenómeno del caligrama surgen diferentes caminos que se entrecruzan producto de las influencias de los movimientos surrealistas, la experimentación tipográfica y elementos del diseño para gestar lo que hoy se conoce como poesía visual. Un pionero de este subgénero es el poeta y ensayista brasilero que en los años 50' realiza experimentaciones con elementos lingüísticos e icónicos en composición simultánea, desembocando en el *Concretismo*, movimiento

de vanguardia artística (brasileira) que buscaba fundir la poesía con elementos de otros lenguajes, de innovar en la comunicación lingüístico-verbal. Su nombre, Décio Pignatari.



Ilustración 13. Pignatari, D. *BEBA COCA COLA* (1958). Tomada de: <http://radiaciontransparente.blogspot.com.co/2014/05/beba-coca-cola-por-decio-pignatari.html>

Desde el principio se notan diferencias visuales y conceptuales con esta obra respecto a los primeros caligramas de Simmias de Rodas o de Apollinaire. La presencia del color salta a la vista, un rojo plano saturado, fortísimo como fondo de la imagen. La letra tiene un color y una familia tipográfica (*Futura-bold*) propia de las máquinas de escribir. Posee un grosor considerable, es compacta, sólida, guarda similitudes con la marca icónica Coca-Cola remitiendo el texto a la publicidad. Este ejemplo recoge lo que al respecto manifiesta Kim (2013, párr.36-40): “Se supone que la poesía concreta logra una articulación multifacética; se supone que la poesía concreta es consumida al verla, oírla y sentirla igual que es consumida al leerla. Por lo tanto, Pignatari procuraba una práctica poética que trasciende lo literario para incluir técnicas visuales del diseño gráfico, de la publicidad y de los otros sectores de los medios de comunicación masivos”

El poeta trabajó en agencias publicitarias en el desarrollo de *copys*, entendía cómo funcionaba el mensaje publicitario y como capta directamente la atención del espectador y de los sentidos. Obviando las alusiones más evidentes (el color y aunque la tipografía no sea la misma, si el grosor, similar al del logo original de la empresa), la obra aprovecha puntos fuertes de la publicidad.

El arte moderno y posmoderno no se ha caracterizado por su nivel de fácil lectura e inclusión al espectador, su naturaleza implica una lectura compleja del mensaje, que en algunos casos apela al disfrute estético, al intelectual, a un híbrido o a un manifiesto conceptual. El arte no es fácil porque implica y enaltece la actitud crítico-creativa; en contraposición, la publicidad siempre ha tratado de ser asequible, se propone como discurso aparentemente inclusivo-al ojo, al oído, al deseo, vender una ideología, llegar a muchos grupos, o grupos segmentados de manera muy eficiente, clara y efectiva. Los elementos de contundencia del lenguaje visual son los que aprovecha el autor el trabajo parece un afiche, satiriza desde el interior, utiliza al igual que Bárbara Kruger, las herramientas propias del medio al que ataca y el mensaje es claro. Comienza con la frase eslogan “beba cola cola”, luego la modifica utiliza la palabra “babe” que puede hacer alusión a babear, o a una manera de referirse a una mujer en inglés y “cola” que puede referirse un pegamento o al trasero “beba coca” cambiara el contexto hacia el de las drogas y de allí prosigue (utilizando palabras como “caco” que significa trozo de vidrio, basura o ladrón) omitiendo palabras, reorganizándolas y reconfigurándolas para generar diferentes lecturas que terminan en el anagrama “cloaca”. La marca se transforma por deconstrucción en un desperdicio, en un vertedero de inmundicia. Todo acompañado de una tipografía que no tiene ornamentos, que es clara y que además no pareciera tener una intención diferente a la de comunicar sin cargar de preciosismo el mensaje que engloba una postura beligerante.

Bien podría funcionar como pieza de anti-publicidad y entra en el circuito del arte. La obra está cargada de postura política, pero ejercida desde el conocimiento del lenguaje, lo que permite un juego con el mismo. Así esta vertiente de la poesía visual se presenta como dinámica, en ella hay movimiento; la obra funciona porque nos muestra su andamiaje, devela el funcionamiento de la misma ante el espectador, no esconde la transformación, al contrario, evidenciar el proceso del juego semántico la hace interesante. El juego fonético es casi un trabalenguas que enreda la lectura misma del mensaje y no se esconde el artificio, porque el artificio mismo constituye el mensaje.

El trabajo de Pignatari podría ser comparado con el realizado por su compatriota y colega Cildo Meireles, el *proyecto Coca cola* (1970) que consistió en la recolección de botellas vacías de la empresa de gaseosas, para imprimir sobre ellas información y frases críticas como por ejemplo “Yankees go home”, para después devolverlas a circulación subrepticamente. Dentro de una línea similar se construyó la pieza realizada por Antonio Caro (artista colombiano), *Colombia Coca Cola* (1976), una pintura de letras blancas sobre fondo rojo donde la palabra “Colombia” está escrita con la tipografía propia de la marca, trucada aprovechando las 8 letras y la “C” con la que arrancaban. Y también guarda parte del mismo espíritu las urnas de la dinastía Han (que datan del año 1194) que el chino Ai Weiwei pinto con rojo el logo de la famosa empresa de bebidas gasificadas en el año 2014, para después dejarlas caer en un performance.

Estos tres trabajos tienen como elemento común una actitud férrea de crítica hacia los comportamientos de una de las multinacionales que ha logrado un lugar en el imaginario del ciudadano promedio, el trabajo con el logo para ser subvertido y el juego que ello implica, utilizar medios propios del arte-hasta un arte de guerrilla, sumados a los propios de la publicidad como la provocación, el espectáculo, la recordación y la fácil identificación de la misma para edificar propuestas diferentes, pero que ahondan en un mismo fin: utilizar la marca misma-deconstruida,

minada, intervenida, cercenada, fusilada-para esgrimir un postulado critico frente a la misma, debilitando desde adentro. A este propósito se puede sumar la propuesta de Décio Pignatari hasta cierto punto ya que el elemento del proceso que los diferencia es que mientras las tres obras anteriores trabajan todas sobre la marca, sobre la imagen pública construida por la compañía, la del poeta trabaja sobre el lenguaje, sobre los juegos que permite-claro que las otras lo hacen también, pero no es su fortín- aprovechando la función polivalente de las palabras, como un cascarón al que se le puede dotar el sentido que el autor tenga la habilidad (y sensibilidad) de concederle.

Compañero del mismo movimiento vanguardista, Ronaldo Azeredo, quien se suma de manera posterior, produce obras de esencia similar a la de su cofundador. Una de ellas es *Velocidade* (o *Velocidad* en español), de 1957.



Ilustración 14. Azeredo, R. *Velocidade* (1957). Tomada de: <http://belengache.net/caramelosdevioletas/wp-content/uploads/pign.jpg>

Los elementos comunes se evidencian en el uso letras con la misma familia tipográfica, las letras no tienen un ornamento particular, son de aspecto frio, pero el hecho de que estén en mayúscula

agrega un valor connotado diferente al de uso de la palabra en minúscula. Si dijera “velocidade” con el tamaño de las letras parejo no está sugiriendo un tono enérgico, si escribiera “Velocidade” la primera letra capitalizada aludiría a un título, un nombre propio lo que le da un carácter, mas no una potencia. “VELOCIDADE” en letras mayúsculas toca una convención que la publicidad y la literatura han negociado con nuestro imaginario, nos referimos al acto de exclamar o gritar. Cuando se lee en un cuento o en una publicidad un texto construido por mayúsculas la impresión que da normalmente es la de ruido, de voz que se alza, de cierta energía brusca que se le imprime a lo que se está diciendo y esa energía es precisamente, parte del movimiento que tiene la obra; además de esto se forma un rectángulo compacto por su contigüidad y dentro de éste , otras dos figuras, dos triángulos cortados por una diagonal, dejando de lado izquierdo las letras “V” y del derecho la construcción de la palabra “VELOCIDADE”, esta simetría-asimetría parece una pugna entre los dos lados.

Pero lo más importante de la obra mentada es su dinamismo. Si la palabra velocidad remite a una serie de conceptos como el movimiento y la repetición, el producto de esta asociación paradigmática se ayuda de la repetición modular de la letra “V” para sugerir el movimiento. A partir de la segunda línea comienzan a desaparecerse las letras que eran predominantes en la primera línea, para dar paso, letra por letra, a la conformación de la palabra “Velocidade”. Es una imagen estática, pero esta repetición, aparición y omisión de letras le confiere movimiento, de manera similar a la que puede ser vista en el rastro de movimiento que son representadas en las manos de los personajes de tiras cómicas con líneas denominadas cinésicas, por ejemplo; otro caso donde se presenta la misma sensación de repetición (aunque en este caso borrosa) es en el trayecto de un automóvil, si éste pasa por una zona con elementos repetidos se presentará la misma sensación.

Sobre este trabajo es muy interesante la comparación con el video contemporáneo realizado en 2007 por el director y montajista brasileiro Christian Caselli, en *Cinco poemas concretos*. Que funciona como una adaptación a cinco textos producidos por este movimiento poético de la década de los 50'. Uno de los poemas que se encuentran dentro del video es precisamente *VELOCIDADE* (del segundo 22, al minuto 36 segundos del video), que cambia el fondo negro con letras blancas por la inversión de la monocromía y al igual que la obra original da una sensación de velocidad creciente, llevada luego a una sensación de vértigo por la alternancia de las letras y la palabra. Lo primero que aparece en la pantalla negra es una letra “V” blanca que se desplazara hacia arriba dándole paso a otras letras iguales, el ritmo de letras aumenta, se agolpan y como en la imagen de Azedero, la palabra se van formando por la desaparición de las letras “V”. La diferencia fundamental es que ahora si hay un movimiento real ya no simbólico, la sensación se puede masificar. El director se ayuda con un tema musical (cargado de cuerdas y bajos) frenético y juega al final con la repartición de los triángulos que se forman por la cantidad de letras iniciales y las que conforman la palabra.



Ilustración (Fotograma de video) 15. Caselli, C. *Cinco poemas concretos* (2007). Tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>

Estos elementos, altamente minimalistas, ponen en una nueva relación el signo lingüístico frente al icónico. Es acertada la expresión que utilizaban los practicantes de la poesía concreta para referirse al objetivo o la naturaleza de su proceder, lo “Vervivocovisual” como una de las características de esta simbiosis entre lo verbal y plástico. El signo lingüístico se vuelve sonido sordo, el fonema hace presencia de manera visual y hasta táctil si se quiere, la palabra se mueve en lo pétreo de su condición natural.

Cabe hacer la aclaración de que la poesía visual como género fue un fenómeno mundial, no solo localizado en Brasil, España y Francia en la década de los 60’, que tuvo presencia en gran parte de Latinoamérica a través del collage, el dibujo, el cartel y la llamada poesía objetual (consistente en la creación de metáforas con naturaleza surrealista normalmente a través de la relación entre dos objetos o el objeto y su entorno) que tiene como a uno de sus autores más famosos a Chema Madoz, el fotógrafo español. Hasta este momento la mayor parte del soporte de la poesía es el papel. La página es el método por el que son fijadas en el tiempo, por tanto, son estáticas, su movimiento es ilusorio. Aparecen posteriormente nuevos medios que dotan con otras características y lenguajes hibridados a la poesía fundida con las artes, tales como: la poesía escultórica, digital, interactiva, performativa y audiovisual, transformándose hoy en parte de un difuso género que se conoce como poesía experimental.

2.2 Poesía Audiovisual:

Otro de los medios en los que se ha querido concentrar el autor-teniendo en cuenta la amplitud de referentes temáticos es el de la poesía audiovisual.

Como antes se había mencionado todos los referentes enumerados hasta el momento pertenecen a la tradición de la poesía visual (exceptuando el fragmento de *5 poemas concretos*, del que se

habló con anterioridad, que funciona como un poema audiovisual), que tiene como una de sus características el soporte del papel u otros bidimensionales. Soportes que por su naturaleza favorecen un tipo de representación: la estática. La poesía audiovisual realizará una exploración similar a la de su hermana, pero tendrá una herramienta más para forzar las significaciones del lenguaje plástico-lingüístico, propiedades cinéticas y sonoras. Ahora la poesía no solo marcará el ritmo mediante la repetición, la contigüidad, el color o la composición en general, ahora el ritmo puede ser marcado desde el compás del sonido, acompañando a la imagen de manera musical, diegética⁴ o extradiegética⁵, incidental, ambiental, paisaje sonoro, o efecto de sonido. La imagen se encargará de trabajar la composición, la luz, la velocidad del cuadro, el color, el movimiento, la planimetría⁶, la angulación y el corte, será el elemento que construya los tiempos de este sub-genero poético.

Otra diferencia importante se encuentra en el método que da lugar a la imagen. En la poesía visual “clásica”, el autor trabaja desde el principio teniendo en cuenta que la imagen y el texto van a ser uno solo, esto quiere decir que se presentarán como una obra circular, el texto no será un pie de página explicativo, re afirmativo, o pedagógico. No, en este proceder el texto es dibujo, imagen, textura es un receptor de significado. Constituye la imagen misma, el boceto se hace teniendo en cuenta como el texto va a componer imagen, como va a mezclar los lenguajes; inclusive si la premisa de trabajo se lleva a la poesía objetual de Chema Madoz, se verá que su proceso implica exploración de materiales que puedan dialogar juntos, generando diferentes metáforas y figuras retóricas, pero siempre parte de la exploración de lo que el objeto como tal puede ofrecer, para

⁴ La diégesis es el relato como tal y los elementos que lo componen. Designa “El escenario en el que se sitúan los personajes, situaciones y acontecimientos que constituyen la historia narrada” (Albano, S. Levit, A. Rosenberg, L. 2005 p. 77).

⁵ Lo extradiegético se refiere a los elementos que están por fuera de la historia. Por ejemplo la banda sonora en las películas, ya que es un sonido al que solo tiene acceso el espectador, pero no escuchan los personajes.

⁶ Escala y disposición de los diferentes planos cinematográficos.

luego ser modificado. Diferente a ello, varios de los trabajos que hay en este medio trabajan vías de adaptación, reinterpretación, resignificación e intervención de poemas previos a la existencia del audiovisual. La autoría puede o no recaer en el director.

El proceso que se dará es entonces más cercano a la traducción de lo lingüístico a lo plástico. Éste es el método de trabajo que ha utilizado autor de este proyecto.

La técnica utilizada en este poema es la animación. Se le ha dado predilección por las posibilidades plásticas que posee. A través de ella se puede conceder vida a las formas inanimadas, un cuerpo puede transformarse en otro en escasos segundos, las texturas pueden caminar y los personajes imposibles emergen de mundos oníricos a la realidad de la pantalla, de la historia y del texto.

El poema al que se referirá esta investigación es del célebre escritor estadounidense Charles Bukowski, novelista, cuentista y poeta. Cuyo estilo los críticos literarios calificaron de “realismo sucio”. Algo que ocurre con gran parte de la poesía de Bukowski, es que tiene una naturaleza narrativa. Varios de sus poemas funcionan como micro relatos, donde se divaga frente a un tema situación o persona y todos son autorreferenciales. Este elemento narrativo anima a realizadores audiovisuales a adaptar sus poemas ya que las “imágenes poéticas” que maneja el estadounidense en sus textos son más bien acciones y menos metáforas.

El animador inglés Jonathan Hodgson usa el poema *The Man with the Beautiful Eyes* (o *El hombre de los ojos hermosos*, de 1992), por Charles Bukowski, para componer su poema audiovisual homónimo (en el año 2000). “Cuando éramos chicos/Había una extraña casa/todas las cortinas estaban/siempre/bajas/y nunca oíamos voces/adentro” (Bukowski, 1995), con esos fragmentos inicia el poema que establece un narrador masculino, este narrador es un niño, o al menos un adulto recordando. De este carácter infantil del recuerdo aprovecha el director el estilo

visual del poema. Los personajes que en él aparecen son figurativos, pero parecen estar dibujados de una manera expresionista, las pinceladas que componen la animación están en un constante movimiento, los colores son pastel y la línea se mueve al igual que las texturas y pinceladas. El poema narra como un grupo de amigos en medio de juegos ve de lejos a un tipo de ojos hermosos, que tiene un altercado con una mujer dentro de su casa. Este hombre les inquieta por el resplandor que ven en sus ojos. Luego les cuentan a sus padres lo que ocurrió y nunca vuelven a ver a dicho hombre. Concluyen finalmente que sus padres mataron al hombre porque no soportaban su mirada y se preocupan de que en el mundo la gente tenga que morir por ser diferente.



Ilustración (fotograma de animación) 16. Hodgson, J. The Man with the Beautiful Eyes (2000). Tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=R5JQg626VVE>

Lo que materializa el poema son las acciones, hay una voz en off que hace las veces de narrador, este narrador recitará el poema, estableciendo la relación de lo verbal con lo plástico; aunque el director no se limitará a mostrar lo que se narra únicamente. Establecerá relaciones sutiles entre la voz y lo que se anima. El sonido es diegético en todo momento, no entrarán elementos ajenos a lo que se ve al narrar en la historia (únicamente los efectos de sonido que producen los mismos personajes y los ambientes) y el silencio de los ambientes por momentos deja únicamente a la voz

como elemento sonoro. Debido a la naturaleza narrativa del poema, la acción moverá la animación hacia adelante. Se verá entonces a los niños atravesar diferentes escenarios, mientras el director utiliza varias figuras retóricas: La más constante es la sinécdoque y la elipsis. Sinécdoque puesto que se manejan varios planos de detalle y primeros planos de rostros, manos, dibujos y objetos. Un ejemplo será el momento que ocupa el narrador al decir que “las cortinas del lugar permanecían cerradas” y en pantalla aparecerán sobre un fondo negro unos cuadrados azules que comienzan a desaparecer.

El uso de la retórica es abundante, se dan continuamente elipsis, marcadas en su mayoría por los acercamientos a manera de *Zoom* que dan paso a la aparición de diferentes espacios y tiempos. La transición tempo-espacial se aprecia debido a la transformación cromática y formal del escenario, así la cámara puede entrar, por ejemplo, por un símbolo de infinito en los primeros segundos de filme, para que el texto, imagen inestable que parece trazada con un pincel se transforme en un espacio, en la cancha de juego de los niños, en el texto como calendario mientras las páginas se van sucediendo para marcar de nuevo el paso del tiempo, o como etiqueta de una botella de Whisky atravesada de nuevo por el zoom de la cámara animada, luego las letras son transformadas en formas rectilíneas que flotan sobre la superficie del líquido como ondas, para luego ser palabras del verso que va narrando la voz en off y al siguiente momento ser la barba del “*Hombre de los ojos hermosos*” . El signo lingüístico se carga de iconicidad, el texto tiene correspondencia con el signo al que representa, así sea de manera abstracta. La elipsis, esta figura que funciona en la literatura como condensadora de información espacio temporal de un enunciado es también aplicable en el audiovisual. Este vínculo entre el poema original y la reinterpretación del mismo por parte del director en animación explora esta figura para hacer posible la narración de eventos con una duración de más de un día en cualquier código narrativo.

El ritmo en el poema está dado por la consecución de los versos, la cadencia con los que estos son leídos, la elección de las palabras y su sonoridad también afectará este ítem. Ahora en el poema audiovisual, el ritmo lo da la imagen y está ya tiene una característica intrínseca de movimiento perpetuo por ser animación. El dibujo que la compone está construido como si fuera una pintura con rasgos que mezclan lo expresionista con lo infantil. Entre fotograma y fotograma hay un cambio en la pincelada (puesto que es imposible lograr el trazo exacto con esta técnica), efecto que causa una trepidación constante en el audiovisual final. La sensación que produce la animación, frente a la del poema original, es la de un constante movimiento hacia adelante. A esta velocidad frenética del fotograma se opone la pasada edición de los movimientos. Los niños, protagonistas del video, a quienes el narrador refiere desde la adultez se mueven con soltura en curvas y cadencia de danza. Los trazos que dibujan en el suelo en el inicio de la historia o las ondas de agua que produce la caída de una piedra al estanque del hombre de los ojos hermosos, al que los niños visitan furtivamente. En el poema de Jonathan Hodgson es posible ver su mutación dependiendo del código en el que éste esté dado. Por un lado, el ritmo es versado en el poema original de Bukowski, lo da la lectura, aquí el ritmo lo da el sonido, el trazo de la animación, el movimiento de los personajes y la voz en off del hombre adulto que narra la aventura de su niñez.

Este segundo ritmo se carga de otras lecturas que propone el director, como este contraste entre la textura expresiva del pincel y su constante trepidación con la cierta ternura que produce la edición, el movimiento de los personajes y el trabajo de sonido que explora el silencio y los ruidos producidos por el agua, el viento, los pasos de los niños y las ramas de diferentes árboles; no presentándose en el filme sonido extradiegético (entendido comúnmente como banda sonora).

Esto prueba la maximización de lecturas posibles de un mismo texto.



Ilustración 17 (fotograma de animación). Hodgson, J. *The Man with the Beautiful Eyes* (2000). Tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=R5JQg626VVE>

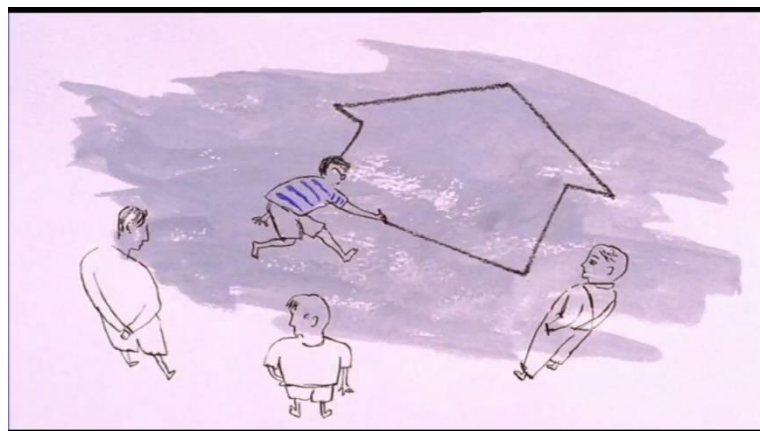


Ilustración 18 (fotograma de animación). Hodgson, J. *The Man with the Beautiful Eyes* (2000). Tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=R5JQg626VVE>

Otro elemento importante del poema audiovisual es la asunción que hace del texto.

Este signo, que en su variante verbal tiene como único fin transportar significación, es un puente entre el sentido del mensaje y el receptor. No tiene un valor expresivo por si mismo, más que el que le pueda conferir su convención, esto es a lo que remite. La apropiación que realiza este nuevo formato manipula al texto que en el poema convencional es tipografiado, por uno dibujado, estilizado a tal punto que su significante se transforma en doble significado como se manifiesta en el trabajo de Hodgson por medio de la palabra dibujada y “viva”, a causa del pincel. El nuevo carácter que éste le imprime, logra que las palabras parezcan ahora hechas a mano, en primer lugar

y, como segundo elemento, está sensación de viveza en ellas lo desencadena la repetición del dibujo inexacto del mismo tramo de letras, que trepidan la palabra alrededor de toda su duración. Con estos dos ítems expresivos la palabra pasa de ser una simple convención a ser un signo plástico.

Trazo manual y redibujo son dos factores que modifican el resultado del texto. El tercero será la ubicación y transformación del mismo. 1. Dependiendo de donde se inserte dentro de la imagen la lectura será diferente (ubicación). 2. la escala, tonalidad y propiedades de modificación morfológicas cambiarán la naturaleza de su signo.

Estos dos elementos constituyen la traslación de figuras retóricas literarias al formato visual. Algunos de los ejemplos destacables de esta operación se encuentran en la aparición de la palabra *Blazed* (que se puede traducir al español como “ardiendo”) cuando el narrador describe el fulgor de los ojos del hombre que da título al poema: la palabra en una tipografía curva de poco movimiento, centrada en la pantalla con un espacio elíptico vacío, cubierto en sus contornos por pinceladas que cambian de color, variando entre azules, naranjas, amarillos y rojos, imitando el movimiento de una llama.

Así la palabra, por medio de la imagen, se vuelve una metáfora, que ya no solo alude a otro signo, sino que se parece en cierta medida. La palabra se dota de características de otro signo.



Ilustración 19 (fotograma de animación). Hodgson, J. *The Man with the Beautiful Eyes* (2000). Tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=R5JQg626VVE>

Otro interesante caso es el presente en el fragmento de la visita a la casa del hombre de los ojos hermosos por parte de los niños. Allí, entre otras cosas, se acercan a un estanque con peces dorados que contemplan con embeleso y alimentan con sus manos. Lo importante es la interacción de estos niños figurativos, alimentando a unos peces que no corresponden a una imagen icónica del animal, reemplazado por la palabra *Goldfish* (escrita en color amarillo), que nada por el estanque, moviéndose como si estuviera viva y del mismo animal se tratase.

La figura literaria que hace presencia en esta circunstancia es la conocida como personificación, o prosopopeya. Por medio de la cual se le atribuyen cualidades humanas (animales, o en general de ser vivo) a un objeto inanimado. Este es el principio básico que posibilita la animación, que en esencia es el proceso alquímico por el que se le da vida a un objeto inanimado. Es así que las palabras por fuerza retórica son ahora peces y rápidamente son leídas como tal por el ojo del espectador-lector.

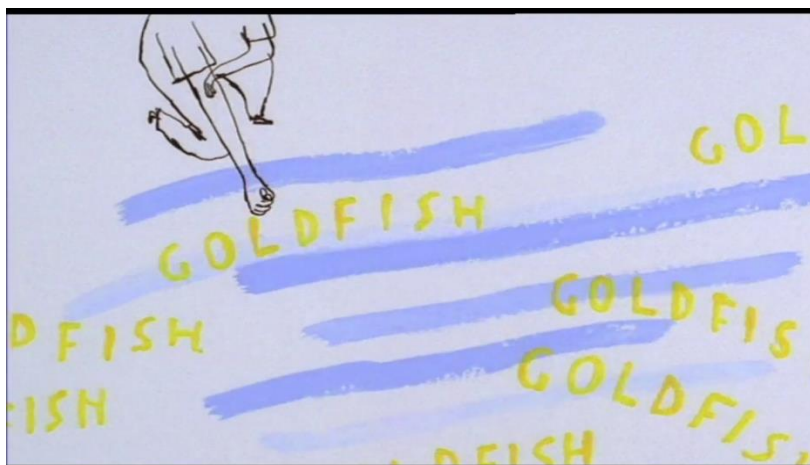


Ilustración 20 (fotograma de animación). Hodgson, J. The Man with the Beautiful Eyes (2000). Tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=R5JQg626VVE>

Cabe aclarar que la retórica visual no es de uso exclusivo del arte o de la poesía visual. Esta presente en todo medio creativo que involucre imagen. Siendo la publicidad actual uno de sus nichos más masivos y prolíficos.

2.2.1 Intersecciones poéticas:

Para cerrar este apartado es importante mencionar algunas de las diferencias que están presentes entre el lenguaje poético en literatura y la poesía visual, en las artes.

En la literatura, la imagen es construida primero a través de la invención mental del escritor, que por medio del lenguaje verbal lleva una experiencia personal y aparentemente intransmisible a un código universal por convención, el lenguaje verbal. Luego de que esta experiencia sea signo lingüístico, su sucesión construye un sentido que se traduce en imágenes mentales en la psique del lector. Este usuario lee el mensaje de dos maneras, la primera será la denotada, que aludirá a todo concepto puro, o significado literal que puedan llegar a tener los signos utilizados en el poema; la segunda será la lectura connotada que implicará la contrastación de los posibles significados (por

asociación cultural) que tenga cada signo en el texto con su experiencia personal, lo que suscitará una interpretación subjetiva del texto, acaso la única posible en la literatura.

Ahora, donde el lenguaje verbal sugiere ya que presenta un signo que no tiene relación alguna con su referente, por lo que la imagen que construya cada lector será diferente. El hombre de los ojos que emergerá de las páginas será diferente en la mente de cada lector. En el lugar en el cual el lenguaje literario produce una imagen mental que sugiere, el lenguaje plástico establecerá una relación mucho más próxima con el referente, porque el hombre de los ojos encendidos del poema original, tiene, en el poema visual: forma, color, movimiento y voz. Ya que el poema visual, como de manera evidente lo aclara su nombre, utiliza el signo plástico que se asemeja a su referente en mayor o menor grado de iconicidad.

Esta situación causa que, en las adaptaciones cinematográficas de las novelas, el lector muchas veces reclame que su versión del personaje no se parece a la de la pantalla. Esto puede parecer en principio una desventaja para quien disfrute de la amplia libertad de interpretación que ofrece la literatura convencional ya que el signo lingüístico es sutil, mientras el icónico remarca una interpretación, la del autor del poema visual (que parte de cero o adapta otro poema). Lo que no se tiene en cuenta a veces es la forma lúdica desde la que se pueden suscitar nuevas lecturas y meta lecturas de un mismo texto: Mientras hay una voz en off que narra lo que se presenta en pantalla, la imagen que en ella se ve no actúa explícitamente todo lo que la voz dicta; además de esto establece nuevas metáforas visuales expandiendo las literarias que propone el original, porque no son una traducción literaria de un texto original, son una reinterpretación, una apropiación.

En el poema visual, el signo lingüístico puede mutar a lo icónico (el texto como dibujo), como imagen en movimiento o ser reasignado a lo oral (voz en off). Además, este lenguaje híbrido trae

los recursos de la literatura al plano tangible de la representación, un ejemplo de ello son las figuras retóricas.

3. Propuesta artística propia:

En este último apartado se revisó una selección de trabajos realizados por el autor de la investigación, dentro de los parámetros en los que reflexiona el texto. Estos ejercicios parten de un impulso instintivo en un principio y luego, racionalizado con el pasar del tiempo, teniendo en cuenta la repetición del método.

Previo al ingreso a la carrera de Licenciatura en Artes visuales, en la Universidad del Valle, realizaba un trabajo personal dentro de círculos de poetas en la ciudad de Cali. Esta exploración de la escritura y lectura de poesía viene motivada por una sensibilidad nacida en épocas colegiales, en la que me acerco a ella a través de autores colombianos, como Porfirio Barba Jacob, León de Greiff, el movimiento Nadaista, Piedad Bonnett y Juan Manuel Roca. Para más adelante conocer a Jorge Luis Borges, Alejandra Pizarnik, Julio Cortázar, Fernando Pessoa, Mario Benedetti, Pablo Neruda, Vicente Huidobro, Juan Gelman, Edgar Allan Poe, Charles Bukowski, Federico García Lorca, Eduardo Galeano, entre otros; y sin serlo directamente, los músicos Silvio Rodríguez y Chico Buarque.

Borges y Pessoa, como otros grandes poetas, afirmaban que parte de la importancia y efectividad de la poesía recaía en la “sinceridad del poeta”. Esta afirmación la interprete después como el poder creativo que tuviera el escritor para traer de manera no obvia y exhaustiva el gran tema de la literatura como escuché al escritor Edgar Collazos observar en su clase de taller de escritura: “el tema de la literatura es la condición humana”.

Esto siempre me pareció un alcance increíble y no solo para la literatura, sino para el arte en general. Es lo que hace precisamente que una obra sobre un tema muy personal, como la relación de un padre y su hijo (en *Carta al padre* de Franz Kafka) pueda tener elementos que permiten la empatía con cualquier lector.

La relación que hay entre el tema y esta historia personal con la poesía es el asombro por el poder de la imagen poética; esa que permite lecturas por cuantos espectadores tenga.

Con ese interés comencé a escribir poesía desde los años finales del colegio, y se volvió algo paralelo a la actividad artística dentro de la carrera. Siendo en algunos casos, un poema, de manera indirecta, una anotación sobre una imagen artística y una imagen, un producto de la lectura de un texto.

En ese punto existían como líneas paralelas en mi proceso creativo que no se tocaban. Solo aludían por ratos la una a la otra. Pero con un poema corto sobre la experiencia de sentarse a ver televisión comienza la experimentación con la hibridación de los dos lenguajes.

El proceso comenzaba generalmente con un poema como base que hubiera escrito previamente y existiera por sí solo, esto quiere decir, no creado específicamente para ser poesía visual. Para luego someterlo a la imagen a través de diferentes medios, que en su mayoría desembocaron en lo audiovisual, por ser éste el medio artístico que me genera más empatía.

3.1 Poema 1: Limbo T.V:

Irrumpe onomatopéyica la voz en mis prestos tímpanos.

Flashbacks RGB que no reconocen las retinas.

Las neuronas se despistan

y un telón blanco cae en el cerebro,

almidonado,

indefenso,

sumergido.

Maleable.

Comienzan las noticias de las 12.

(Producción propia)

Ésta es una de las primeras obras en las que se partió de un poema previo para la elaboración de imagen. *Limbo T.V* parte del texto poético mencionado arriba. El poema parte a su vez de la experiencia de un estado cercano al trance que produce la alienación televisiva. No sigue una métrica o rima específica, el ritmo en él está dado por la cantidad de palabras por verso y como éstas van menguando.

El acto de encender el aparato compone los primeros cuatro versos que son cada vez más cortos. Luego está la experiencia sensorial de vaciamiento que produce esta experiencia y el remate es el final. La revelación de la situación explícita, a manera de antítesis, las noticias desinformadoras. La conversión de este texto en imagen palpable se dio a través de la animación.

El video monocal canal tiene una duración de dos minutos dos segundos (02:02). Mezcla imagen grabada de la pantalla de un televisor con animación realizada a mano en un programa de vectores

digitales. Las imágenes televisivas son el único elemento que posee color, fuera de ellas todo es monocromo y plano: el fondo es completamente blanco y en el escenario solo se encuentra un personaje de color blanco y negro que entra a cuadro y enciende un televisor (animado también) que está suspendido en el espacio. Las imágenes que proyecta el aparato son a color, video real de programas televisivos.

El inicio de este proyecto fue realizar un material visual que partiera del poema, pero que a su vez fuera independiente. Por lo que en primera instancia se me ocurrió que para lograr esta independencia debía desaparecer toda alusión directa al texto, esto quiere decir que no habría texto ni tipografiado, ni dibujado o recitado por alguna voz. Con esta primera limitante autoimpuesta, sumada a que el texto estaba escrito en primera persona y no parecía haber más elementos objetuales en él que quien narraba y el televisor, se llegó a la forma figurativa. Debía contener únicamente los elementos descritos. El personaje protagonista y el medio de conflicto de la cuestión, el televisor. El poema se transformó en acciones. Y estas acciones al constituirse en una animación, precisaban de una técnica específica.

Mientras estas decisiones tenían lugar, estaba también superando un miedo arraigado sin una razón muy específica al dibujo. Dentro de la clase de dibujo de la carrera fui descubriendo que tendía a exagerar algunas proporciones corporales y que la línea que producía los cuerpos no era del todo limpia, era inestable. Aprendí a sacarle provecho a esta situación y trabajar la línea y el rayón.



Ilustración 21. Autorretrato con lapicero.
Producción propia.

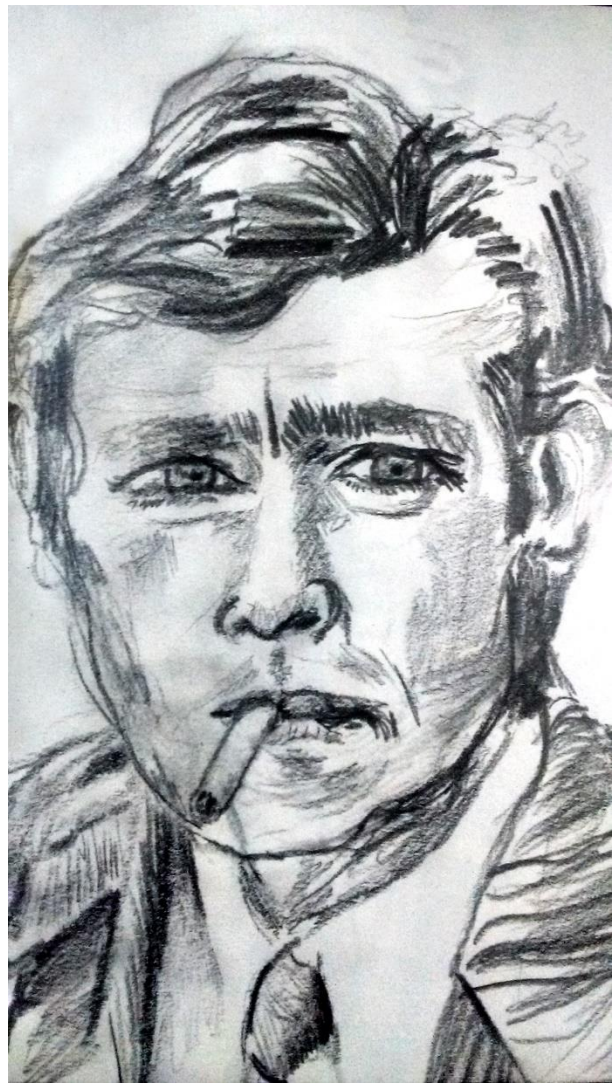


Ilustración 22. Dibujo en lápiz de Julio Cortázar.
Producción propia.

De esta experiencia aproveché la expresividad de la línea, pero también descubrí, en el momento en el que quería trasladar el dibujo a lo digital, la dificultad del cuerpo en movimiento, del movimiento verosímil del mismo. Indagando con diferentes técnicas encontré la rotoscopia⁷: una técnica que permitía animar a partir del video como referente. Implicaba diseñar previamente la planimetría del audiovisual y dirigir al menos a un actor en un escenario, para que los dos luego

⁷ Técnica de animación bidimensional que consiste en el redibujo de fotogramas de video uno por uno, con el fin de tomar como base el movimiento que en él se haya grabado.

desaparecieran del producto final. La rotoscopia consistía entonces en dibujar teniendo como referente de movimiento al actor que se ve en pantalla. Sobre este fotograma de video redibujado se podía hacer cualquier modificación que se quisiera, el resultado es de un realismo particular en el movimiento y al no redibujarse la base exactamente igual la reproducción de la animación tendrá un temblor, que en mi caso aprovechaba para evocar la línea crepitante del lapicero. El detrimento de todo el proceso era el tiempo que implicaba, los videos usualmente tienen 24 fotogramas por segundo, lo que quiere decir que para lograr un segundo de animación se tenían que hacer 24 dibujos. Dentro de las dos animaciones que realicé con esta técnica oscilé entre los 24, 12 y 8 fotogramas por segundo, dependiendo de la fluidez que se le quisiera dar al movimiento (siendo 24fps el más fluido y 8fps más rápido en apariencia, pero con cierto corte en el movimiento).



Ilustración 23. (Fotograma de animación). Limbo T.V. producción propia.

Lo siguiente fue llevar el texto a planos, realizar un Story Board para ello y grabar la base. A partir del video editado comencé a redibujar y modificar a mano con una tabla digitalizadora los elementos que me sirvieran como referencia de movimiento, luego agregar color, comenzar a hacer el montaje de las imágenes del televisor grabado, para que éste estuviera como imagen reproduciéndose en el televisor animado. El diseño sonoro estuvo a cargo de Luis Raymond,

músico con énfasis en sonido. Pasamos por tres versiones antes de capturar el ruido blanco que producía el televisor como un elemento que se repetiría dentro de la historia.

En términos conceptuales quería abordar el poema como una gran sinécdoque. De ahí que solo aparezcan en escena dos elementos y todo lo que se narre en el video sea una persona que se sienta en la nada, rodeado de nada, a ver televisión únicamente, mientras la pantalla lo va consumiendo. Funciona con la figura de sinécdoque que corresponde a mostrar la parte por el todo, porque los elementos son mínimos y en gran medida los elementos narrativos en términos de planos son primeros planos y planos detalle. Además de haber desaparecido el texto, dejando a lo mínimo por el todo.



Ilustración 24. (Fotograma de animación). Limbo T.V. producción propia.



Ilustración 25. (Fotograma de animación). Limbo T.V. producción propia.

Las imágenes que se presentan en el televisor sobrecargan de información al televidente y las pocas que se alcanzan a ver nítidamente pertenecen a un *reality show*, donde madres maquillan y visten como adultas a sus hijas para que compitan con otras en un reinado de belleza infantil. El espectador sonríe y se incomoda frente a la imagen, trabajando así la ambigüedad de la culpa y el sentimiento pedófilo hacia las niñas.



Ilustración 26. (Fotograma de animación). Limbo T.V. producción propia.



Ilustración 27. (Fotograma de animación). Limbo T.V. producción propia.

Encontramos tres figuras importantes presentes en la segunda mitad de la obra. La metáfora, en combinación con la sinestesia La primera funciona como vehículo de la segunda hibridada con la tercera. La experiencia de ver televisión está presentada, a través del sonido, las expresiones del personaje, sus acciones y la cantidad de imágenes a las que está expuesto, como un momento

enrarecido, incómodo, pero necesario, algo similar a lo que causa un vicio. Esta segunda mitad intenta traducir los adjetivos finales que describen el estado del cerebro del espectador. Ver televisión lo afecta no solamente en el ámbito mental, también a la totalidad de su cuerpo, que es golpeado por la imagen, cambiando por segundos a los colores RGB (Rojo, Verde y Azul, el sistema de color luz, que compone la imagen digital). Así se comienza a hacer palpable la metáfora sinestésica, las cualidades televisivas comienzan a invadir bruscamente al televidente, hasta finalmente y a través de la interferencia, de nuevo como metáfora de la imagen como un ruido, tomar el cuerpo de la persona que observa en trance, esto se puede ver a través de sus ojos.



Ilustración 28. (Fotograma de animación). Limbo T.V. producción propia.

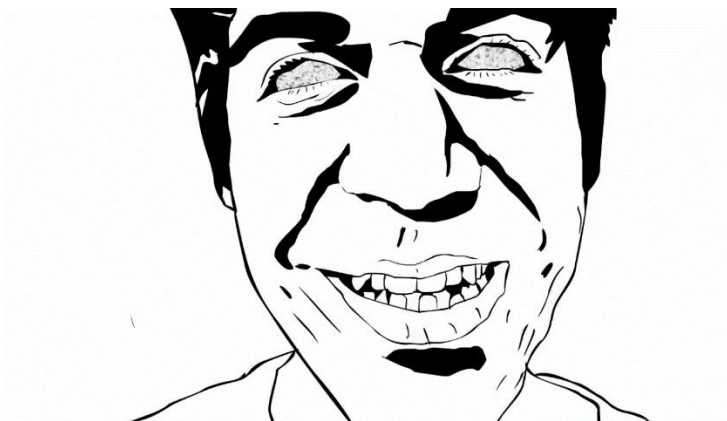


Ilustración 29. (Fotograma de animación). Limbo T.V. producción propia.

Finalmente, aparece una lectura global paradójica en la obra, puesto que la animación, si bien es figurativa, tiene un sentido denotado, por obvias razones de irrealidad, esto frente al único

elemento que parece ser aún “real” que es el metraje que proyecta el televisor, ofrece una interpretación que se pregunta por lo que se presenta como real, a través de la pantalla, frente a la realidad de quien la ve pasivamente.

3.2 Poema 2: Días sin sol:

Días sin sol

*La seriedad se instala como brisa en mi rostro.
Impregna la nariz y se riega en los pómulos
Pudre la sonrisa y susurra escorpiones que punzan las orejas.
Barniza la vista de gritos sin dueño,
Vierte en la boca la ceniza del tiempo.
Infecta de golpe,
Engulle el sueño.
La amargura cubre con polvo de a pocos el cuerpo.
Humo de ira la silueta.
Piernas avanzan con pasos desterrados,
La mirada busca consuelo en dichas ajenas.
De vez en cuando los días sin sol se toman mi cuerpo.
(Producción propia)*

Este poema explora una faceta autorreferencial, escrito en primera persona, pero en este caso brindo más información acerca de mi estado de ánimo frente a la depresión infectando como un virus, el cuerpo por completo. Extrayendo de él cualquier ápice de luz.

Decidí, que si el texto era un autorretrato de los momentos oscuros de quien lo escribía, su autor debía ser el elemento visual central de la composición en el cuadro y durante toda la duración del poema audiovisualizado. Definí que solo se trabajaría con un plano sin cortes, un primer plano de mi rostro, intentando ser lo más inexpresivo posible, sin moverme demasiado, estaría sobre un

fondo blanco, aparentemente vacío, con una toalla en la mano fuera de cuadro. El rostro, que desde el inicio del video está mojado, sería secado por la toalla con una sola mano y mientras la toalla va secando el rostro, va emborronando sus rasgos, hasta dejarlo opaco, diluido con una expresión indefinida y las facciones indeterminadas. Todo esto mientras mi voz recita en off, el poema en cuestión.



Ilustración 30y 31. (Fotogramas de video). Días sin sol. Producción propia.

En este caso quise drenar de ornamento el poema. Si en el pasado desapareció el texto, en pro del efecto de la imagen, en esta obra quería que el texto tuviera la forma oral. La única persona que podría recitarlo, si esto se trataba de un autorretrato, era yo y si quería que mi rostro llenara la mayor parte del cuadro, entonces tenía que restarle el dramatismo que da ver mover los labios a quien recita un texto mirando de frente a una cámara. Me di cuenta, al probar la narración en vivo, que se transformaba en un video performance, de dramatismo poco convincente. Si la voz en off utiliza el texto original, lleno de metáforas literarias, el ojo y el oído pueden tener una doble lectura. Por medio del texto aludo a una voz interior, a un monólogo ya que el personaje no mueve los labios. Lo que se ve representado directamente del texto es únicamente alguien que se seca el agua de la cara, ritual considerado en las culturas orientales y occidentales como fuente de purificación, aquí funciona como una metáfora de la desazón. El agua en esta concepción es lo que diluye al ser, como si de tinta se tratara el rostro. Esto quiere decir que el sentido connotado que

comúnmente se le atribuye al agua, como ente purificador, que lava al cuerpo, si se quiere el alma, es modificado aquí por el contexto en el que ésta es presentada, para transformarse en un antónimo de este significado primario.

La intención que tenía con el video era devolverle parte del carácter sugerente al texto. De allí que aparezca de nuevo a manera de voz en off, sugerente porque contiene varias metáforas visuales, pero la única que se aprecia realmente fuera de lo que pueda imaginar el público, es la pérdida de identidad a través de la difuminación del rostro. Así lo que el texto sugiere, puede pasar a ser imagen mental para el espectador.

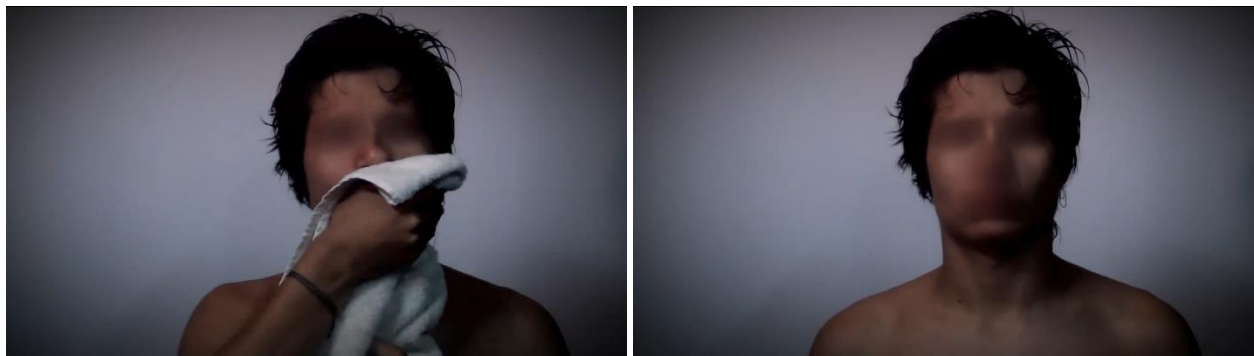


Ilustración 32 y 33. (Fotogramas de video). Días sin sol. Producción propia.

Elegí borrar el rostro, pues en el género del retrato en la tradición pictórica y fotográfica, es la parte del cuerpo donde recae la identidad del retratado, dice Susan Sontag en su libro *Sobre la fotografía*, que “Fotografiar es apropiarse de lo fotografiado” (Sontag, S. 2014 p. 14). Esto se puede aplicar a cualquier tipo de retrato, el pintor, el realizador audiovisual o el fotógrafo, tratan de capturar la esencia del sujeto a quien retratan a través de su rostro y al conferirle a esta parte del cuerpo la identidad (no solo en el arte, pues en los documentos se pide un retrato también, como prueba de identidad), borrarla es eliminar esta noción.

3.3 Poema 3: Retazos 7:

Todos los días exactamente a las 12 de la tarde
El viejo relojero sincroniza su miedo con las manecillas del viento
Y huye despavorido,
Asqueado, infecto
Fuera de su tienda
Vomita pausas a destiempo.
Y Lloro en silencio.
(Producción propia)

Este es el texto más narrativo de los cuatro elegidos. La reflexión que intento hacer a través de él implica la metáfora del tiempo como un oficio. No hay un dios del tiempo aquí al que citar, se trata más bien de la asignación de una carga, un ser que ya está enfermo por semejante maldición. El tiempo como un trabajo indeseable. Esa es la metáfora que compone el poema original.

La obra consiste en un video que presenta en un plano de detalle desde dos perspectivas (una cenital y otra lateral), en pantalla dividida, una moneda de baja denominación colombiana (50 pesos) siendo girada sobre su eje por dos pares de manos (una por cada video) en tiempos levemente separados. La moneda comienza a girar y nunca se detiene, después de un minuto de estar girando sin reducir su velocidad, comienza a desaparecer, primero en una división de la pantalla y luego en la otra. Una vez desaparecidas las dos monedas, vuelven a aparecer poco a poco sobre la superficie de ladrillo en la que descansaban originalmente y el ciclo vuelve a comenzar. Esto se repite interminablemente.

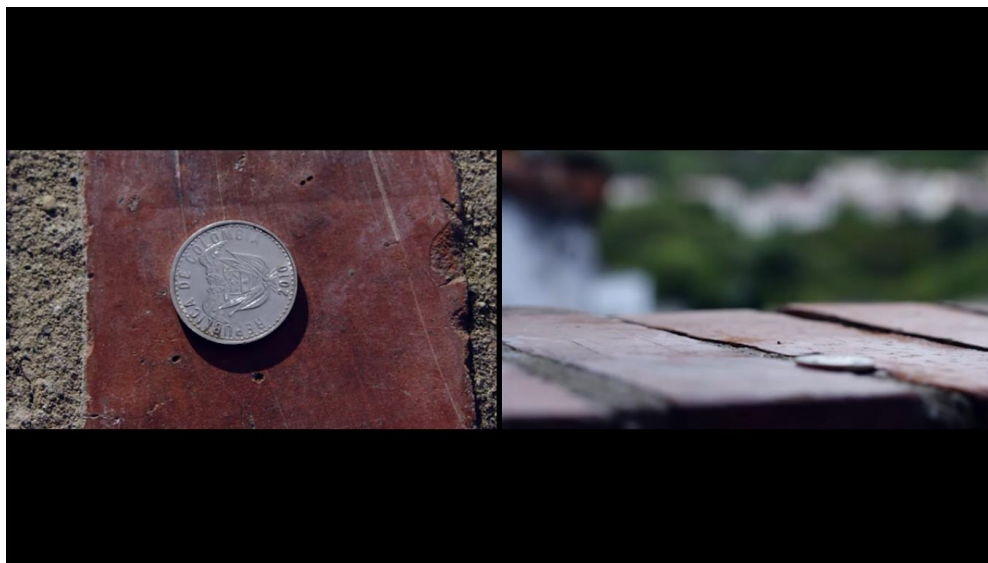


Ilustración 34. (Fotograma de video).Retazo #7. Producción propia.

El poema audiovisual que quise realizar a partir de este texto tiene un alto grado de iconicidad, pues apela al acercamiento hiperrealista que el video ofrece de la realidad. Si bien el video no es realidad, la concebimos como una porción de ella. Pero aquí dicha realidad está falseada, puesto que el movimiento de las monedas no es natural. Quería pues partir del texto, pero únicamente tomar los temas y la atmósfera que éste pudiera tener, sacando de la versión final la narración del texto o la inclusión de tipografías en su interior.

La traducción que se hace del formato textual al audiovisual en este caso toma únicamente los elementos abstractos de la metáfora general del texto. El relojero en el texto está atormentado porque sabe que siempre tendrá que volver a levantarse y eternamente darle cuerda al reloj del tiempo, que eternamente envejecerá con él, pero no morirá. Esto haría parte de una lectura connotada del texto original. La segunda idea metafórica que introduzco con el audiovisual (pues no está al menos explícita la idea en el texto de origen) es la del “tiempo como dinero”, o dinero como medida de tiempo.



Ilustración 35. (Fotograma de video). Retazo #7. Producción propia.

La lectura es totalmente simbólica porque se aprovecha de los elementos paradigmáticos del signo que proporciona la moneda, de las lecturas connotadas que pueda favorecer al objetivo metafórico. Las monedas son asociadas a la dimensión temporal por el falseamiento del tiempo en el que giran y es un tiempo vano, mínimo ya que la moneda es de muy baja denominación (al menos ésta es la lectura que podría inferir un colombiano, por su tamaño y forma). Este tiempo ínfimo que se repite y no parece tener fin es visto desde las dos posibilidades (en los ejes X y Y) de movimiento. Una vez termina uno, el otro comienza. La obra es un eterno retorno temporal. Un lapso de tiempo eterno y vacío.



Ilustración 36. (Fotograma de video). Retazo #7. Producción propia.

3.4 Poema 4: Retazos 10:

Cada vez que dejo algún lugar

Reviso bien el suelo,

El aire,

El algo.

A ver si sé de qué me olvido por fin.

A ver si esta vez no me dejo en el camino.

(Producción propia)

Este último texto y el poema número tres de la selección aquí remitida, pertenecen al mismo poema, son fragmentos de un escrito más amplio. A cada fragmento le pertenece un número y solo están relacionados por el mismo título.

El narrador se expone emotivamente de manera similar al lector como lo hace el autorretrato de *Días sin sol*. A manera de monólogo se dan unas acciones que generan imágenes mentales de movimiento, de búsqueda. Esta incesante duda filosófica del narrador se torna literal, cuando el monólogo se vuelve acción en la animación.

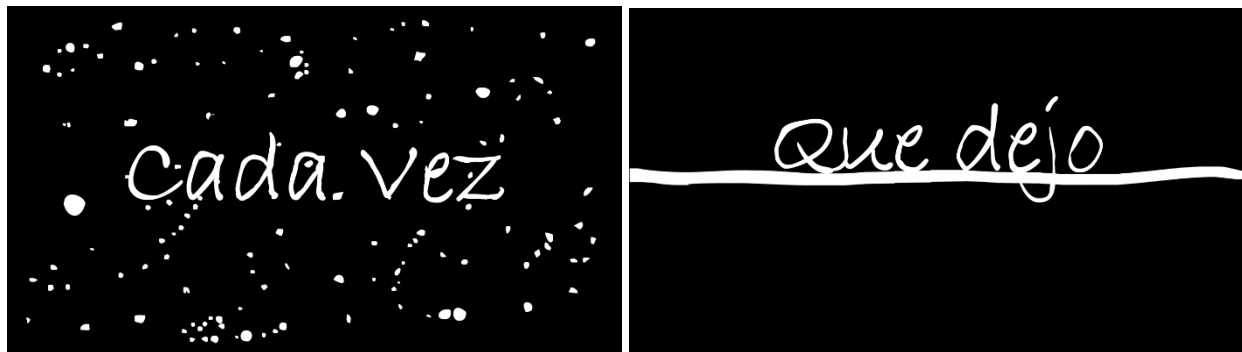


Ilustración 37 y 38. (Fotogramas de animación). Retazo 10. Producción propia.

El trabajo consiste en una animación utilizando la rotoscopia, que decidí volver a implementar, teniendo en cuenta que la imagen a la que inevitablemente me remitía el texto era realizar un recorrido.

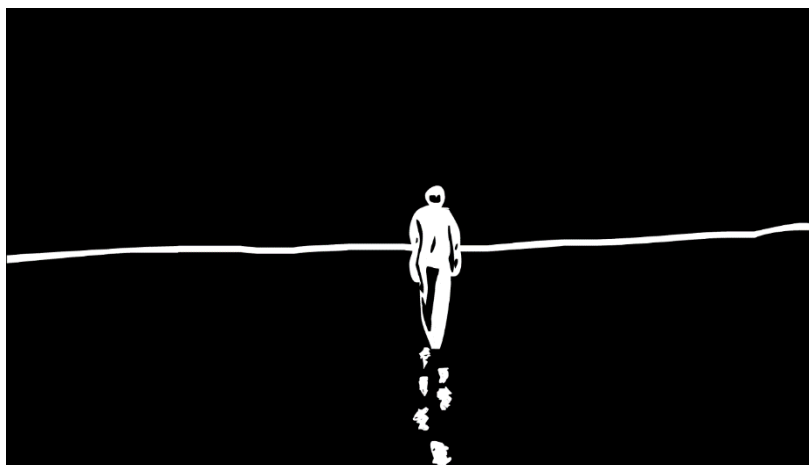


Ilustración 39. (Fotograma de animación). Retazo 10. Producción propia.

La búsqueda aquí no sería literal, estaría solo connotada a través del texto que entraría visualmente (ya no como sonido en off) a dialogar con el entorno; que estaría definido únicamente por una línea de horizonte, que marcara un destino incierto e inestable por el movimiento de la línea. Un entorno aislado, completamente negro, con un personaje de color blanco que va recorriendo un camino por el que se encuentra el texto. Es por esto que se elige la rotoscopia como fuente de captura de movimiento y de atmósfera ajena a la realidad.



Ilustración 40. (Fotograma de animación). Retazo 10. Producción propia.

De nuevo están presentes diferentes figuras retóricas como la prosopopeya, que dota al texto de vida, si bien no humana, al menos es parte del entorno, como si de una construcción se tratase. El

texto está vivo de diferentes maneras por toda la historia. A través del dibujo es en un inicio parte de las estrellas que ve el personaje, después, será parte de la línea del horizonte, luego pasa a ser parte de sus pupilas, se convierte en metáfora, porque se le ha conferido cualidades de otro objeto a las pupilas.



Ilustración 41. (Fotograma extraído de animación). Retazo 10. Producción propia.

El fin de la animación es una exageración, el personaje se deja así mismo en el camino, se consume en una búsqueda. Siendo al final no más que una huella en el vacío fondo negro. Una metonimia estática y silenciosa. En toda la animación no interfieren en la lectura sonidos extradieгéticos. Se sugiere un bosque con luciérnagas, un bosque que nunca aparece, pero se aprovecha del sonido y las pisadas, que dan cuenta de la presencia del hombre desnudo en el basto lugar.

Conclusiones

Después de este proceso investigativo se comprendió al lenguaje articulado como una construcción artificial y social, de la que es capaz únicamente el humano. Esta construcción no es imperativa para su supervivencia, como lo podría ser el aprender a caminar o diferenciar colores, por ejemplo. El humano puede vivir sin lenguaje, pero parte de lo que lo hace humano está allí, el lenguaje es lo que posibilita el arte, el registro, el intercambio comercial, la ciencia, el desarrollo cultural. Sin él nada de esto sería posible. El lenguaje se presenta no solo como un medio de comunicación, sino como un medio de expresión, de territorio muy amplio.

Dentro de las disciplinas que tratan el lenguaje y la cultura, la Semiótica es clave para el estudio de sus expresiones. Introduce un concepto que ayuda a entender y descomponer el lenguaje en sus partes. Esta noción es la del signo. Una convención, una representación que no tiene que ver nada con lo que representa. Posee una imagen, o cuerpo físico-fónico, el significante, que el receptor de la comunicación comprende como el sonido de una palabra, o los atributos físicos de un objeto. Este significante viaja en la comunicación simultáneamente al significado que será el concepto al que se asocie por defecto la imagen del significante.

El signo permite los múltiples significados del arte. Así un significado remite a otro que por fuerza de asociación lo puede hacer infinitamente. Un mensaje será pues, entre otras cosas, una cadena de signos, que en conjunto producen un tipo de lectura en el receptor, esto operará como la significación. El mensaje puede ser entonces un enunciado verbal o una obra pictórica, los dos implican dos tipos de lecturas: la denotada, que referirá al significado más general y convencional que se tenga sobre el signo (equivalente al significante) y la lectura connotada, que implicará el nicho de las artes, pues esta lectura es la que articula el contexto cultural del que ve la obra. De las

asociaciones por connotación se aprovechará el arte para trabajar la polisemia, pudiendo así ser capaz de afrontar diferentes interpretaciones con el mismo principio visual.

Uno de los elementos más importantes de diferenciación de signos entre el empleado en el lenguaje verbal y el de las artes visuales es que el signo predominante en ellas es el icónico. Este signo se caracteriza por tener una semejanza con su referente, en mayor o menor grado y el ojo lo puede leer de manera instantánea. Esta noción de “lectura” es clave para la interpretación y producción de una obra. Si se entiende que todo cuanto sea signo es susceptible a ser leído y no solo un texto escrito. Así las cosas, se puede decir que todo lo presentado por un artista en su propuesta será notado por el espectador, en teoría, no hay ningún elemento en una obra que deba ser dejado al azar, pues todos los elementos visuales, literarios, o pertenecientes a cualquier otro sentido perceptivo, entran a brindar información sobre lo que se presencia.

Los ejercicios artísticos, obras, piezas, proyectos, que se realizaron y eligieron como referentes producto de esta reflexión ahondan en el gran problema de interés entre el lenguaje visual y el verbal. A través de las letras se trabajan todos los elementos sugerentes, pues las imágenes que el lector pueda fabular en su conciencia son únicas e intervienen de manera creativa en el texto escrito. Frente a ello el arte propone imágenes explícitas, que, si bien no permiten la misma invención mental del espectador son más asequibles, se aprovechan de un tipo de lenguaje mucho más viejo que el articulado, el visual. A través de la imagen, el tiempo que implica producir un enunciado se desvanece casi por completo, la imagen en las artes es leída en una primera instancia de manera instantánea, pero a su vez, el espectador entra a participar de manera creativa hilando conexiones entre la imagen que está viendo y un discurso detrás de ella, o la base de datos visual con la que pueda comparar a lo que se enfrenta.

Los trabajos alrededor del lenguaje realizados por Simmias De Rodas y Apollinaire, demuestran que el signo lingüístico y la imagen no son opuestos y enemistados en las artes, le regresan el valor de dibujo al texto, como un acto producto del movimiento de la mano. Las experimentaciones tipográficas con tintes publicitarios de los poetas concretos brasileiros expanden las posibilidades del texto como metalenguaje artístico visual, establecen puntos de partida para repensar el valor de las palabras en el diseño gráfico, la publicidad y las artes visuales. La animación de Jonathan Hodgson sobre el poema de Charles Bukowski, se inclina por el campo que combina los medios propios de las artes visuales y las cinematográficas, la animación. A través de su trabajo modifica el código narrativo de un texto original, lo adapta y lo hace suyo, no se limita a representar literalmente lo que expone el poema, juega con sutilezas que se apegan al texto original y propone metáforas renovadoras de significado, a las que solo es posible llegar por medio del campo surrealista que establece la animación en dos dimensiones. Estos autores son el ejemplo de que la vida de un signo no termina con la cristalización de una obra.

La obra que produce antes, durante y después de esta investigación, pretende entrar en dialogo con lo que proponen estos autores. Se ve afectada por lo recolectado dentro de este tiempo, como un aliciente a la prolongación de la búsqueda alrededor de estos lenguajes y lo que podría implicar la utilización de “realidades aumentadas” dentro de la poesía visual. La producción propia ha servido para aprender que la poesía no se encuentra únicamente en la literatura, además, que las metáforas visuales son más accesibles a diferentes tipos de públicos, pues le restan algo del carácter exclusivo y excluyente que caracteriza a la imagen moderna y postmoderna en las artes.

Quizá la postura más inquietante a la que me llevó la investigación fue a observar un texto propio como ajeno, a querer verlo como una fuente de trabajo que llegaba involuntariamente a tratar de reinterpretarlo como si no tuviera parte de mí en él. Esta situación sirvió como excusa

para entrar a repensar lo que produzco, cuáles son sus posibles lecturas y cómo es posible acercarse a la obra propia con un ojo creativo diferente. Esta experiencia es la que podrían replicar otros interesados en el campo y embarcarse en un dialogo introspectivo con su obra, su manera de generar sentidos y su método de producción.

El lenguaje (en artes y en literatura) tiene un alcance que parece infinito. Puede comunicar información muy específica, incluso una experiencia de índole muy personal o un concepto repleto de aristas puede hablar de sí mismo y deconstruirse. El uso al que aquí se le da más relevancia es el de establecer puentes de significación. Esto logra la poesía visual, explorar de nuevas maneras un texto previo, replantearlo, o trabajar desde el principio comprendiendo al texto como un material plástico es el gran aporte de esta expresión.

Puede que el futuro de la poesía esté en la imagen, en la hibridación de lenguajes que hace de este tema una fuente de búsqueda que parece inagotable. Con esto se hace referencia a la experiencia, muy particular que implica trabajar con un texto previamente realizado, para buscar una nueva imagen con él. La unión de estos dos lenguajes permite que un texto pueda ser reinterpretado y repensado contantemente por su autor, deja en evidencia que las posibilidades de acercarse a una obra dependen de las posibilidades creativas y discursivas de quien la produce. Resultando así un nuevo género, que ya podría entenderse como independiente de sus padres.

Referencias:

- Albano. S., Levit I.A. y Rosemberg. I L. (2006). *Diccionario de Semiótica*. Buenos Aires: Editorial Montessor.
- Barthes, R. (1973). *El grado cero de la escritura*, México: Siglo XXI Editores.
- Barthes, R. (1990). *La aventura semiológica*. Barcelona, Paidós.
- Blecua, Jose Manuel. (1973). *Lingüística y significación*. Barcelona: Editorial Salvat.
- Blecua, Jose Manuel. (1973). *Revolución en la lingüística*. Barcelona: Editorial Salvat.
- Conde. J F. (2000). *Introducción a la lingüística*. Ianua. Revista Philologica Romanica, Suplemento 01
- De Saussure, F. (1985). *Curso de lingüística general*. Barcelona: Planeta De-Agostini.
- García Lorca, F. (1924). Romance sonámbulo. Recuperado de:
<http://www.poesi.as/index203.htm>.
- Groupe, U. (1993) *Tratado del signo visual: para una retórica de la imagen*. Catedra S.A. España.
- Guiraud, P. (2000). *La semiología*. México: Siglo veintiuno editores.
- Joly, M. (2003) *La imagen fija*. La marca editora. Argentina
- Kandinsky, W. (1994) *Punto y línea sobre el plano: contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Coyoacán S.A. México.
- Klinkenberg J.M. (2006). *Manual de Semiótica general*. Colombia: Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Kristeva J. (1981). *Semiótica 1*. España: Fundamentos.
- López Fernández, Laura. (2006). Forma, Función y significación en la poesía visual.
Recuperado de: <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/viewFile/235/177>

- Marchese, A. y Forradellas, J. (1998). *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*.
Barcelona: Editorial Ariel.
- Sapir, E. (1992). *El lenguaje: introducción al estudio del habla*, México: Editorial Fondo de cultura económica.
- Rojo, G. (1986). *El lenguaje, las lenguas y la lingüística*. Santiago de Compostela:
Universidad, Lalia: Serie Lingüística/ Departamento de Filología española, *Teoría de la literatura y Lingüística genera*, (1), 63.
- Serrano, S. (1981). *La Semiótica: Una introducción a la teoría de los signos*. Barcelona:
Montesinos
- Serrano, S. (1988). *La semiótica. Una introducción a la teoría de los signos*. Barcelona:
Montesinos.
- Sontag, S. (2014). *Sobre la Fotografía*. Debolsillo. Ciudad de México.
- Talens, J. (1983) *Elementos para una semiótica del texto artístico (poesía, narrativa, teatro, cine)*. Catedra S.A. España.
- Wong, W. (1995) *Fundamentos del diseño Bi y Tridimensional*. Gustavo Gili S.A. España.
- Zecchetto, V. (2002). *La danza de los signos. Nociones de semiótica general*. Quito: Abya-
yala.