

Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Bellas Artes

Aplicación del Art Nouveau en el diseño de ilustración digital, para una serie titulada Zenzor nuclear, inspirada en una reflexión acerca de la simulación en el diseño gráfico.

Tesis

Que para obtener el título de

**Licenciado en Artes Visuales
con línea terminal en Diseño gráfico**

Presenta

Saúl Juárez Pérez

**Directora de tesis de contenido: Mtra. Susana Azuara Salas
Asesora metodológica: Dra. Teresa Bordons Gangas**

Santiago de Querétaro Qro. A 14 de noviembre de 2008

BIBLIOTECA CENTRAL, U.A.Q.

No. Adq. H73738

No. Título _____

Clas. TS

006.78

J958a

Zenzor nuclear

Dedicatoria

A mis padres por apoyarme en mis decisiones y carrera.

A Dios por darme el talento y capacidad de crear.

Agradecimientos

A la universidad Autónoma de Querétaro.

A mis maestros por su enseñanza.

A Susana Azuara, Teresa Bordons, Juan Manuel Campos Sánchez y Fabián Giménez Gatto por brindarme su apoyo y asesorarme.

Título

Aplicación del Art Nouveau en el diseño de ilustración digital, para una serie titulada Zenzor nuclear, inspirada en una reflexión acerca de la simulación en el diseño gráfico.

Índice temático

I	Introducción.	I
I.I	Objetivo.	II
I.II	Objetivos específicos.	III
1	El silencio de un pequeño ser.	20
1.1	Introducción.	21
1.2	El silencio de un pequeño ser Reflexión acerca del retoque digital y manipulación de imagen.	22
1.3	Conclusiones parciales.	33
2	Arte digital.	37
2.1	Introducción.	38
2.2	Artes visuales digitales.	40
2.3	Ilustración digital.	43
2.3.1	Pintura digital o emulación de técnicas tradicionales.	45
2.3.2	Arte vectorial.	45
2.3.3	Text Art.	45
2.3.4	Píxel Art.	46
2.3.5	Retoque digital.	46
2.3.6	Modelado 3D.	46
2.4	Opinion de expertos para arte digital.	47
2.4.1	Henning Ludvigsen.	47
2.4.2	TADO.	48
2.4.3	Daylan Cole.	49
2.4.4	Kornel Ravadits.	51
2.4.5	Jorg Warda.	53
2.5	Conclusiones parciales.	57

3	Análisis histórico-social del Art nouveau.	61
3.1	Introducción.	62
3.2	Inglaterra - el origen.	64
3.3	Francia.	65
3.4	Bélgica.	67
3.5	Alemania.	68
3.6	Austria.	70
3.7	España.	71
3.8	Escocia.	72
3.9	Italia.	73
3.10	Estados Unidos.	74
3.11	La influencia japonesa.	75
3.12	Estructura visual del Art nouveau.	76
3.12.1	Temas y motivos.	78
3.12.1.1	La vegetación y las flores.	78
3.12.1.2	Insectos.	80
3.12.1.3	Reptiles.	82
3.12.1.4	Pájaros.	82
3.12.1.5	Los Paisajes y estaciones.	83
3.12.1.6	Las sirenas y motivos grotescos.	84
3.12.1.7	La mujer.	84
3.12.2	Arte gráfico.	85
3.13	La decadencia.	86
3.14	Conclusiones parciales.	88
4	Análisis visual - estructural del Art nouveau.	91
4.1	Introducción.	92
4.2	Forma.	95
4.3	Ritmo.	101
4.4	Luz.	107
4.5	Tipografía.	117
4.6	Conclusiones parciales	
	(Definición estructural-gráfica de Art nouveau)	135

5	La efervescencia.	140
5.1	Introducción.	
	(Manifestación del Art nouveau en la ilustración digital).	141
5.2	Análisis del logotipo de Sony Ericsson.	142
5.3	Estilo gráfico de vanguardia en ilustración digital.	145
5.3.1	Forma.	152
5.3.2	Ritmo.	152
5.3.3	Luz.	153
5.3.4	Tipografía.	154
5.4	El nuevo Art nouveau digital.	155
5.4.1	Forma.	162
5.4.2	Ritmo.	163
5.4.3	Luz.	163
5.4.4	Tipografía.	163
5.5	Abstract metal.	165
5.5.1	Forma.	170
5.5.2	Ritmo.	170
5.5.3	Luz.	170
5.5.4	Tipografía.	171
5.6	Conclusiones parciales.	172
6	Configuración de <i>Zenzor nuclear</i>.	177
6.1	Introducción	
	(Definición y construcción de <i>Zenzor nuclear</i>).	178
6.2	La sensibilidad.	179
6.3	Lo nuclear.	180
6.4	Planteamiento de parámetros estructurales gráficos.	181
6.5	El software.	184
6.6	Producción y aportaciones técnicas.	185
6.7	Análisis visual - estructural de las imágenes.	196
6.7.1	Ilustración 1 sin título.	197

6.7.1.1 Forma.	198
6.7.1.2 Ritmo.	198
6.7.1.3 Luz.	198
6.7.1.4 Tipografía.	199
6.7.2 Ilustración 2 sin título.	200
6.7.2.1 Forma.	201
6.7.2.2 Ritmo.	201
6.7.2.3 Luz.	201
6.7.2.4 Tipografía.	201
6.7.3 Ilustración 3 sin título.	202
6.7.3.1 Forma.	203
6.7.3.2 Ritmo.	203
6.7.3.3 Luz.	203
6.7.3.4 Tipografía.	203
6.7.4 Ilustración 4 sin título.	204
6.7.4.1 Forma.	205
6.7.4.2 Ritmo.	205
6.7.4.3 Luz.	205
6.7.4.4 Tipografía.	205
6.7.5 Ilustración 5 sin título.	206
6.7.5.1 Forma.	207
6.7.5.2 Ritmo.	207
6.7.5.3 Luz.	207
6.7.5.4 Tipografía.	209
6.7.6 Ilustración 6 sin título.	209
6.7.6.1 Forma.	210
6.7.6.2 Ritmo.	210
6.7.6.3 Luz.	210
6.7.6.4 Tipografía.	211
6.7.7 Ilustración 7 sin título.	212
6.7.7.1 Forma.	213
6.7.7.2 Ritmo.	213
6.7.7.3 Luz.	213
6.7.7.4 Tipografía.	214

6.7.8 Ilustración 8 sin título.	215
6.7.8.1 Forma.	216
6.7.8.2 Ritmo.	216
6.7.8.3 Luz.	216
6.7.8.4 Tipografía.	217
6.7.9 Ilustración 9 sin título.	218
6.7.9.1 Forma.	219
6.7.9.2 Ritmo.	219
6.7.9.3 Luz.	219
6.7.9.4 Tipografía.	220
6.8 Publicación en Internet.	221
7 Conclusiones Finales.	222
8 Anexos.	230
8.1 Esquema de tesis.	230
9 Bibliografía.	231

Índice de imágenes

Imagen 1: Pintura digital, autor Henning Ludvigsen.	47
Imagen 2: Ilustración digital, autor TADO.	48
Imagen 3: Ilustración digital, autor Daylan Cole.	49
Imagen 4: Pintura digital, autor Kornel Ravadits.	51
Imagen 5: Pintura digital, autor Jorg Warda.	53
Imagen 6: Análisis gráfico de la casa Tassel en Bruselas, diseñada por Henry Van de Velde.	96
Imagen 7: Análisis gráfico de la ilustración Flora's feast, autor Walter Crane.	98
Imagen 8: Ilustración de la portada de la revista <i>Ver Sacrum</i> , autor Kolomon Moser.	79
Imagen 9: Ilustración <i>Job</i> , autor Alphonse Mucha.	100
Imagen 10: Análisis estructural a una hoja por Robert Guillam Scot.	103
Imagen 11: Análisis gráfico un boceto de Richard Riemerschimd.	104
Imagen 12: Análisis estructural del Parque Güell de Gaudí.	105
Imagen 13: Análisis estructural de la puerta del Palau Güell de Gaudí.	105
Imagen 14: Análisis gráfico de una ilustración del artista Otto Eckmann.	106
Imagen 15: Análisis gráfico de la ilustración Climax de Aubrey Bearsdley.	110
Imagen 16: Búcaro de Emilio Gallé.	112
Imagen 17: Lámpara <i>Wistaria</i> de Louis Comfort Tiffany.	114
Imagen 18: Ilustración de Antonio Rizzi.	115
Imagen 19: Domo del Palau de la música catalana creado por Rigalt i Granell.	117
Imagen 20: Análisis gráfico de la ilustración de la actriz Sarah Bernhardt, autor Alphonse Mucha.	120

Imagen 21: Fragmento de la ilustración de la actriz Sarah Bernhardt.	121
Imagen 22: Fragmento de la ilustración de la actriz Sarah Bernhardt.	122
Imagen 23: Ilustración para portada, autor: Charles R. Mackintosh.	123
Imagen 24: Grabado para portada, autor: Edward C. Burnes con tipos de Morris.	124
Imagen 25: Análisis gráfico del cartel de Victor Horta para la <i>Maison du Peuple</i>	126
Imagen 26: Fragmento del cartel de Victor Horta para la <i>Maison du Peuple</i>	127
Imagen 27: Fragmento del cartel de la <i>Maison du Peuple</i> para análisis tipográfico.	128
Imagen 28: Fragmento del cartel <i>la Maison du Peuple</i> para análisis tipográfico.	128
Imagen 29: Conjunto de imágenes para análisis tipográfico del letrero de las estradas del metro de Paris, diseñadas por Héctor Guimard.	130
Imagen 30: Estrada del metro de Paris, diseñadas por Héctor Guimard.	131
Imagen 31: Analogía entre las formas de un cartel y la casa Tassel de Víctor Horta.	134
Imagen 32: Conjunto de imágenes para analogía entre el logotipo de Sony Ericsson y dos piezas de joyería Art nouveau.	153
Imagen 33: Análisis gráfico del logotipo de Sony Ericsson.	144
Imagen 34: Diseño de la revista de Play Station 3, año 1 No. 7 abril 2007.	146
Imagen 35: Ilustración digital, autor Djborap disponible en www.djborap.deviantart.com	146
Imagen 36: Ilustración digital, autor Cyzra disponible en www.cryzra.deviantart.com	147

Imagen 37: Ilustración digital, autor Richard Hallmarq disponible en www.couscouskid.co.uk .	147
Imagen 38: Ilustración digital disponible en www.hypnoteis.com .	147
Imagen 39: Ilustración digital disponible en www.recycledarea.co.uk .	147
Imagen 40: Ilustración digital, autor TFDC disponible en www.tfdc.deviantart.com .	147
Imagen 41: Ilustración digital disponible en www.thefwa.com .	148
Imagen 42: Ilustración digital, autor Rosalily disponible en www.rosalilydeviantart.com .	148
Imagen 43: Ilustración digital disponible en www.couscouskid.co.uk .	148
Imagen 44: Ilustración digital, autor PixeLz2life disponible en www.pixelz2life.viantart.com .	148
Imagen 45: Ilustración digital, autor Xdyealex disponible en www.xdyealex.deviantart.com .	148
Imagen 46: Ilustración digital, autor Loosy disponible en www.loosy.deviantart.com .	149
Imagen 47: Ilustración digital, autor Junnieng disponible en www.junnieng.deviantart.com .	149
Imagen 48: Ilustración digital disponible en la página www.dysplasii.com .	149
Imagen 49: Ilustración digital disponible en la página www.iunewind.com .	150
Imagen 50: Diseño de la revista Fósforo año 0 No. 1 diciembre 2005.	150
Imagen 51: Ilustración digital, autor Raxi de www.raxi.deviantart.com .	155
Imagen 52: Ilustración digital, autor Hotpinkflamingo disponible en www.hotpinkflamingo.deviantart.com .	155

Imagen 53: Ilustración digital, autor Mohamed ufo disponible en www.mohamedufo.deviantart.com .	156
Imagen 54: Ilustración digital, autor Princessevriel disponible en www.princessevriel.deviantart.com .	156
Imagen 55: Ilustración digital, autor Amiesan disponible www.amesian.deviantart.com .	156
Imagen 56: Ilustración digital, autor Mangasprai disponible www.mangasprai.deviantart.com .	156
Imagen 57: Ilustración digital, autor Rrviel disponible www.rrviel.deviantart.com .	157
Imagen 58: Ilustración digital, autor RaowenBlackbird disponible en www.raowenblackbird.deviantart.com .	157
Imagen 59: Ilustración digital disponible en la página www.circuitportugal.com .	157
Imagen 60: Ilustración digital, autor Erininthebox disponible en www.erininthebox.deviantart.com .	158
Imagen 61: Ilustración digital, autor Sun2197 disponible en www.sun2197.deviantart.com .	158
Imagen 62: Ilustración digital, autor Didi3point0 disponible en www.didi3point0.deviantart.com .	158
Imagen 63: Ilustración digital, autor Rheiff disponible en www.rheiff.deviantart.com .	158
Imagen 64: Ilustración digital disponible en www.imoments.org .	164
Imagen 65: Ilustración digital, autor Vikifloki disponible en www.vikifloki.deviantart.com .	166
Imagen 66: Ilustración digital, autor Seductivetramp disponible en www.seductivetramp.deviantart.com .	166
Imagen 67: Ilustración digital disponible en www.sgr.kiev.ua.com .	167
Imagen 68: Tipografías digitales para computadora.	164
Imagen 69: Ilustración digital, autor Infusion de www.infusion.deviantart.com .	166

Imagen 70: Ilustración digital, autor Meleo disponible en www.meleo.deviantart.com	166
Imagen 71: Ilustración digital, autor Leocbrito disponible en www.leocbrito.deviantart.com	167
Imagen 72: Ilustración digital, autor Minordetail disponible en www.minordetail.deviantart.com	167
Imagen 73: Ilustración digital, autor AcrylicDA1337 disponible www.acrylicda1337.deviantart.com	168
Imagen 74: Ilustración digital, autor Tisi-phone disponible www.tisi-phone.deviantart.com	168
Imagen 75: Ilustración digital, autor Silentb disponible en www.silentb.deviantart.com	168
Imagen 76: Ilustración digital, autor Viper6 disponible www.viper6.deviantart.com	169
Imagen 77: Analogía entre Art nouveau y Abstract metal.	186
Imagen 78: Analogía entre Art nouveau y Abstract metal.	187
Imagen 79: Analogía entre Art nouveau y Abstract metal.	188
Imagen 80: Proceso creativo, renderizado en Bryce.	199
Imagen 81: Proceso creativo de recorte y exportación de imágenes.	190
Imagen 82: Proceso creativo de recorte y exportación de imágenes.	191
Imagen 83: Proceso creativo de manipulación e importación de imágenes.	192
Imagen 84: Proceso creativo de recorte e importación de imágenes.	193
Imagen 85: Proceso creativo de manipulación de imagen.	194
Imagen 86: Proceso creativo de manipulación de imágenes 2D y 3D.	195
Imagen 87: Ilustración de <i>Zenzor nuclear</i> . Sin título.	197
Imagen 88: Ilustración de <i>Zenzor nuclear</i> . Sin título.	200
Imagen 89: Ilustración de <i>Zenzor nuclear</i> . Sin título.	202
Imagen 90: Ilustración de <i>Zenzor nuclear</i> . Sin título.	204

Imagen 91: Ilustración de <i>Zenzor nuclear</i> . Sin título.	206
Imagen 92: Ilustración de <i>Zenzor nuclear</i> . Sin título.	209
Imagen 93: Ilustración de <i>Zenzor nuclear</i> . Sin título.	212
Imagen 94: Ilustración de <i>Zenzor nuclear</i> . Sin título.	215
Imagen 95: Ilustración de <i>Zenzor nuclear</i> . Sin título.	218
Imagen 96: Captura de pantalla de www.sauljuarez.deviantart.com	221

La aplicación del Art nouveau está efectuada bajo el estilo de ilustración digital Abstract metal con el propósito de representar los parámetros gráficos del Art nouveau para reutilizar su filosofía de vida como se propuso hace 100 años.

Finalmente para cumplir con los objetivos se hace la publicación de *Zenzor nuclear* en internet para realizar una aportación al mundo digital y que las ilustraciones generadas a través de este trabajo formen parte de la nutrición de las vanguardias gráficas que están definiendo la historia artística gráfica.

Objetivo general

El objetivo de la tesis consiste en realizar una producción de ilustración digital experimental, analizando los elementos morfológicos tanto del Art Nouveau como de las imágenes actuales de ilustración digital que ornamentan anuncios de productos e ilustraciones artísticas, y de las imágenes abstractas creadas en Bryce; desde el punto de vista de Robert Gillam Scott, teórico de artes visuales, que ha trabajado el tema de la línea y el ritmo. Teniendo resuelto el análisis estructural de estos estilos artísticos se procede a la adaptación digital del Art nouveau al campo de la ilustración digital, a través de la técnica de recorte de imágenes hechas en Bryce e Illustrator con Photoshop, y el apoyo de técnicas de ilustración tradicionales, para fin de ilustrar la propuesta visual. Toda esta parte de experimentación que como creación será producto de un ensayo acerca de la simulación; el abuso de la imagen para la persuasión de masas a través de los medios. Esta parte está fundamentada con referencias teóricas de Jean Baudrillard, Walter Benjamín, y Nietzsche, con el fin de aportar nuevos conocimientos gráficos través de este experimento al arte digital, dirigido a toda persona para brindarle una propuesta de emotividad.

Objetivos específicos

Reflexiones de la simulación en el diseño gráfico.

Análisis gráfico del Art Nouveau para vincular los parámetros de este estilo tanto a las imágenes de hoy como a mi trabajo.

Análisis gráfico de las vanguardias del diseño gráfico actual (2006-2008 aprox.) en el área de la ilustración digital.

Análisis gráfico de las imágenes de formas metálicas abstractas creadas en Bryce, para vincular los parámetros de este estilo tanto a las imágenes de hoy como a mi trabajo.

Creación de una serie de ilustraciones digitales basadas en los parámetros del Art Nouveau, a través de las técnicas de ilustración 3d de Bryce, a manera de abstracción, y 2d de Illustrator CS e ilustración tradicional, para posteriormente exportar estas imágenes a Photoshop CS y hacer recortes y editarlos en este programa.

Publicación de imágenes *Zenzor nuclear* en Internet.

1 El silencio de un pequeño ser

1.1 Introducción

Para comenzar este capítulo de reflexión, definiré algunos conceptos que he de desarrollar a lo largo de esta redacción titulada el silencio de un pequeño ser.

Esta redacción es un aterrizaje de ideas que era necesario para poner en orden mis pensamientos pues estos son la inspiración que han llevado a crear un concepto llamado “*Zenzor nuclear*”, un estilo de ilustración basado en la fusión del Art nouveau y las vanguardias gráficas de la ilustración digital, además de que la temática de esta fusión será enriquecida con ideas acerca de la posmodernidad y la hiperrealidad en especial con imágenes remitentes a la energía nuclear.

Dentro de nuestro momento posmoderno e hiperreal tenemos en este escenario una fascinación hacia lo irracional dirigido por el consumo de signos y la pérdida de magia en la imagen o sea la pérdida de capacidad de asombro, pues la imagen al lado del sonido son los principales protagonistas de un mundo cada vez más mágico en el sentido visual de la creación de imagen, pues de acuerdo a la definición de imagen de una de las cuatro líneas teóricas que enuncia Miguel Ángel Santos Guerra tomada de la raíz etimológica del latín de la palabra imagen que es la misma de la palabra magia, *i-mag-o* y *mag-ia*; en esta definición intervienen elementos semánticos de encanto, hechizo y atractivo. Situación que se ejemplifica en el contexto histórico del nacimiento de la fotografía y la fascinación que provocaron las primeras fotografías de la vida cotidiana.

Para completar esta definición mágica agrego la definición de magia de Nietzsche de sus escritos póstumos de teoría de las artes, donde la magia es la ilusión y fascinación hecha por el mago que es el arte que cura y nos salva del horror de nuestra realidad, por lo que hay que crear una ilusión para tapar este horror. Entonces el ser humano crea y valora, porque valorar es crear, que en el sentido actual de nuestros días se traduciría en crear valores como lo *cool*, lo *in*, lo *light*, la moda, etcétera. para tapar el horror del estrés de la vida posmoderna. Pero... ¿Cuándo se le acabaran los trucos de magia al mago? O más bien ¿Cuándo se le escapará el conejo del sombrero? Ahora, dentro de la imagen y su reproducción masiva he de referirme a copia como una perfección de la mimesis aristotélica en el sentido de crear imágenes ficticias tan reales como un fotomontaje o una película de ciencia ficción y por supuesto la reproducción masiva de estos productos.

Todos los productos del mercado son poseedores de un valor y no necesariamente económico sino social y utilizaré la palabra signo para referirme a los bienes de consumo pues estos desde que son concebidos en la mente de los diseñadores traen consigo un valor de signo; por ejemplo una persona adinerada se compra un auto de lujo para indicar su estatus y posición socio-económica. Incluso los fabricantes dividen sus productos en líneas de lujo, económicas, caseras y profesionales.

Así también las imágenes de la publicidad tienen un valor signico que reside en conceptos evocados en nuestra mente, por ejemplo la fotografía de una modelo que antes de publicarse ha sido retocada, y esta belleza es otorgada por un software de edición de imagen como Photohop de acuerdo a los cánones de belleza occidental; esta belleza es asimilada por mujeres que tienen un concepto de belleza igual al de estas imágenes y quieren ser como ellas. Esta falsa imagen produce en la colectividad femenina un modelo de belleza a seguir, y por supuesto por caminos equivocados como la anorexia. Y en medida de que el valor del signo va ganando terreno e importancia en la conciencia humana se va perdiendo el sentido de la realidad, esto es la hiperrealidad definida por Baudrillard como:

“La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal.”¹

Otro concepto que pongo presente y que interpretado de los planteamientos de Baudrillard es el espejo, éste no es más que el fetiche o sea el *gadget*, pequeño producto fabricado en serie hecho para tapar una realidad de falsa necesidad y que está destinado a la muerte porque pronto caducará y se hará obsoleto cuando pase de moda o no sea compatible con sus nuevos hermanos más tecnológicos y bellos.

Utilizando los planteamientos de Baudrillard, Nietzsche y Walter Benjamin en esta reflexión encuentro un punto clave donde coinciden las tres teorías de acuerdo a una interpretación hacia la vida diaria posmoderna e hiperreal, quizá la de un pequeño ser que se mira en el espejo.

¹ Baudrillard Jean. Cultura y simulacro. Edit. Kairos. Barcelona, 1998. p.7

Ahora, en el desarrollo de éste capítulo vincularé a estos tres autores a través de mis ideas hacia el funcionamiento de la sociedad en relación a su desenvolvimiento en el proceso de la creación de imagen; captura, su manipulación, reproducción e interpretación por las masas.

Esta reflexión se materializa en una propuesta de imagen que se irá integrando a través del desarrollo de cada capítulo, con el objetivo de brindar una nueva mirada para desconectarnos de la *Matrix* y liberarnos del estrés de la vida diaria.

1.2 El silencio de un pequeño ser

Ensayo del retoque digital y manipulación de imagen

Tan desconcertante y mágico es el poder de una imagen, desde las pinturas rupestres de Lascaux hasta el *High Definition*; la evolución de las artes visuales ha alcanzado el total dominio de la imagen, se ha alcanzado ya la perfección, una copia de la realidad casi tan real como la realidad misma, la cual puede engañar el sentido de la vista, lo que vemos no es lo que es, patrones de píxeles y tramas de *off-set* nos pueden confundir y hacer creer que son producto de un filme cuando son engendro de miles de algoritmos procesados por segundo; esto es lo que puede hacer la magia de la imagen que ha tenido un milenario proceso de evolución en la técnica; ahí está el mago², alquimista que trasforma lo insignificante en mágico.

Ya desde principios del renacimiento el artista comenzó a dominar y jugar con la tercera dimensión de la perspectiva, pues la tercera dimensión es también la dimensión de la mala conciencia del signo hacia la realidad, la cual no es más que un mundo jerárquicamente escenificado bajo el privilegio de la visión, bajo este principio se habían regido la pintura, escultura y arquitectura del renacimiento y hasta hace poco la fotografía en su edad de oro con los primeros retratos donde por primera vez el hombre se enfrentó a la nítida mirada de un daguerrotipo, pequeño personaje que parece mirarnos. Tan desconcertante fue el creer haber alcanzado el poder de crear una copia tan exacta como la realidad, desde entonces el hombre contempló al aura de la fotografía, pensó en nuevas posibilidades.

Para mediados del siglo XIX la revolución industrial se expandió de Gran Bretaña a países como Francia y Alemania que experimentaron nuevos procesos de industrialización, por ende el desarrollo de nuevas tecnologías y necesidades vino a revolucionar el mundo de la fotografía, ésta se convirtió en un instrumento de la industria e ingresa a la prensa gráfica, el periódico dejó de ser exclusivo para la burguesía y apuntó a un nuevo sujeto, las masas; ¡Bienvenidos a la era de la reproducibilidad³ de la imagen!

² Artista (Diseñador gráfico)

³ Producción en serie. Término propuesto por Walter Benjamin.

La era de la muerte; ésta es una interpretación sobre la reproductibilidad de Walter Benjamin, donde la copia mata el aura, lo original y la unicidad; y de la hiperrealidad donde la realidad no existe de acuerdo a Baudrillard.

Mientras la fotografía se ocupó de la prensa y del nacimiento del cine crecieron los volúmenes de producción, los mercados y la venta de mercancías; poco a poco los fabricantes tuvieron la necesidad de diferenciar sus productos de la competencia para su venta; entonces la industrialización tomó a las artes gráficas como apoyo y juntos de la mano crearon nuevas necesidades de publicidad, y por primera vez las prensas trabajaron como nunca. La gran máquina⁴ empezó a rotar, el sonido producido por sus férreas entrañas es tan excitante como una sinfonía, es una orquesta de rodillos, bandas y engranes; Acércate y escucha el sonido...

... Nada más no te acerques demasiado porque la máquina te jalará por los pelos.

Ante un flujo de trabajo gráfico cada vez más grande, éste necesitó más trabajadores, el imperio requería más súbditos; lo que trajo como consecuencia la profesionalización de las artes gráficas, éstas pasaron de ser un oficio a una carrera universitaria; ahí tenemos a los magos expertos en dominar la imagen, que ante el crecimiento de las masas y el gran flujo de información fue inevitable que las artes visuales principalmente la fotografía tomaran la mano de la evolución de la tecnología.

La computadora, máquina de aura tan binaria como seductora, que ha producido en la mente de las personas a lo largo de su pequeña pero fructífera historia, una serie de connotaciones apocalípticas que han dado génesis a ideas hollywoodenses como Terminador y Matrix, donde el papel antagonico es lo cibernético; dejó de ser una tecnología de uso exclusivo del gobierno y la milicia, pues poco a poco fue convirtiéndose en lo que es ahora, un electrodoméstico; pues este aparateo que ha llegado para quedarse ha hecho a un lado el restirador y ahora es la nueva arma de los mercadólogos y artistas visuales pues la computadora es el más grande homenaje a la reproductibilidad, por lo que éste invento no sólo vino a acelerar el tiempo, también trajo cambios sustanciales; el arte digital.

⁴ Sistema de impresión off-set rotativo

En la era de la reproducibilidad ¿Dónde queda lo original?, ¿Qué pasa con la unicidad? Pues ahora, lo que es original y único, es blanco de la ciencia, la etnología y los agentes corrosivos de la naturaleza; la Gioconda es guardada y custodiada celosamente en un museo, la unicidad de Gizeh es nombrada como patrimonio cultural de la humanidad, nueva maravilla del mundo etcétera. Así como el santuario de la mariposa monarca es una reserva, las pocas áreas verdes son protegidas del crecimiento de la mancha urbana y he aquí una paradoja acerca de la nueva topografía urbana, nos enfrentamos a la nostalgia por la naturaleza; el hombre construye áreas verdes artificiales, pequeños oasis en medio de la urbe, la tierra ya no rodea la mancha gris sino ahora sucede lo contrario; y tal parece que la tendencia de la línea del tiempo es la museificación y la restauración de la unicidad, poner el objeto y el hombre bajo la óptica del microscopio⁵ de la nostalgia y resucitarlo bajo diferentes disfraces, como moda retro o cultural. ¡Signos de la hiperrealidad! Y entonces ¿Dónde queda el original de una foto? Hoy podríamos decir que es el negativo, y este lo podemos restaurar y archivar; pero ¿Qué pasa con la fotografía digital?, ¿Dónde queda el original de esta copia de la realidad tan procesada y digitalizada?, ¿Acaso en el mismo archivo digital?, por ahora esta discusión trae vueltos locos a sociólogos y teóricos de la fotografía.

“Nosotros sólo sabemos poner nuestra ciencia al servicio de la restauración de la momia, es decir, sólo sabemos restaurar un orden visible, mientras que el embalsamamiento suponía un trabajo mítico orientado a inmortalizar una dimensión oculta.”⁶

La hiperrealidad la tenemos a la vuelta de la esquina, cada vez que vemos películas de ciencia ficción, fotografías retocadas, escuchamos a Madonna o nos adentramos en un videojuego; una realidad donde las divisiones políticas del mapa, han sustituido el territorio, una topografía donde la unicidad ha sido remplazada por la copia, las masas silenciadas substituyen su propia realidad por la imagen del espejo, una imagen falsamente perfecta dependiente del valor de los signos: la moda, el *glamour*, lo *sexy*, lo *cool*, lo *in*, lo *out*, el reconocimiento; en los cuales el ser masificado encuentra una felicidad desechable que tira cada vez que se compra un nuevo *gadget*, tan efímero como un cruce de miradas en la calle. El hombre tiende a la perfección y trascendencia, a ser superhombre, sólo que aun no ha utilizado el método correcto, si lo hay ¿Cuál es?

⁵ Término propuesto por Walter Benjamin acerca de la visión de las huellas del pasado a través de un microscopio.

⁶ Baudrillard Jean. Cultura y simulacro. Edit. Kairos. Barcelona, 1998. p.25

Ahora, de acuerdo con la moralidad de Nietzsche éste nos habla de dos moralidades la del noble y la del esclavo; desde que nacemos no tenemos opción sólo hay una de dos, la moralidad del esclavo del resentimiento y culpa, es la catalogación de actos buenos o malos y represión del placer, y la moral del noble es aquel hombre autónomo e independiente de moralidades externas (Actos buenos o malos; dios) para tomar sus decisiones y que ama la vida; propuesta que nos pone en frente la modernidad, y parece ser que la tendencia siempre ha sido alcanzar la supremacía sobre los demás, una lógica natural ya que en el instinto del hombre es ir más allá de satisfacer sus necesidades biológicas, es una implosión que lleva al hombre a sonreírle a la muerte y trascender, aceptar la voluntad del poder, sin embargo esto nos puede llevar a falsas interpretaciones y creer que el superhombre es como Hitler, definitivamente un superhombre es un Da Vinci, un Hendrix o una Madona.

La idea del superhombre de Nietzsche se viene a reafirmar con la llegada de la posmodernidad, una brusca vuelta de hoja en la historia, punto donde se termina la modernidad, que para algunos sociólogos como la doctora en filosofía Esther Díaz⁷ termina con el logro de la fisión nuclear (separación del núcleo del átomo, que produce energía nuclear) dando origen a una topografía donde ésta trajo una serie de transiciones. La ciencia y fe han sido remplazadas por la tecnología y nos pone en frente nuevas verdades comerciales y cambios inverosímiles ante la pérdida de personalidad para “mejorar”, ha muerto la modernidad así como la fe ha sido asesinada y evolucionada en fetiche, en *gadget*; una nueva economía de fantasmas que nació en el siglo XIX y que tiene como eje principal el consumo irracional, es nueva respecto a que antes del siglo XIX no había enfermedades psicológicas relacionadas al consumo como el trastorno de los compradores compulsivos, o ideas que convierten en falsedad la política religión e incluso el arte. En este nuevo momento donde el superhombre está abierto a la diferencia y diversidad, la visión religiosa y social del mundo ha sufrido una serie de cambios ante nuevas perspectivas en las que nadie cree ni confía, como la aceleración de la tecnología, la ciencia, la política y del modo de vida humano respecto a la dimensión del tiempo.

⁷ Díaz Esther. La posmodernidad no sólo debe ser declarada a los lectores.
Disponible en: http://estherdiaz.com.ar/posmodenidad_lectores.htm
Fecha de consulta: viernes 08 octubre de 2007

Sólo importa aprovechar al máximo éste en relación a nuestra economía para sobrevivir. Por eso estoy de acuerdo con Nietzsche en que ¡Dios ha muerto! (según la posmodernidad).

Ahora, en la era de la muerte donde todo tiene una fecha de caducidad asignada por la moda y la mercadotecnia, o como le dice Walter Benjamín, la era de la reproducibilidad técnica tenemos un nuevo actor en la puesta en escena de la hiperrealidad: El retoque digital ¡Engendro de Photoshop!, Fiel sirviente del imperio que rinde culto al fetiche de la mercancía cuyos principios son la caducidad y la obsolescencia; nos muestra una imagen tal falsa como la existencia de una persona occidentalmente perfecta que nos mira y dice Vogue, y ahí están los expertos en darle la obsolescencia a la mercancía: Los mercadólogos y diseñadores, estos últimos mediadores de flujos de imágenes cíclicas no racionales; la moda es cíclica, lo retro, la nostalgia de las formas y colores. De repente el *microscopio benjaminiano* de la nostalgia se sitúa sobre el Art Nouveau por ejemplo. De cuando acá un estilo tan inocente es usado como arma de persuasión para consumir *gadgets*, ahí tenemos el logotipo de Sony Ericsson; ahora los fantasmas están detrás del Art nouveau, y digo esto al observar la gran cantidad de manifestaciones de éste en la publicidad.

“La palabra clave de este desarrollo es fantasmagoría. El término se originó en Inglaterra en 1802 como el nombre de una exhibición de ilusiones ópticas producidas por linternas mágicas. Describe una apariencia de realidad que engaña los sentidos a través de la manipulación técnica. A la vez se multiplicaban durante el siglo XIX las nuevas tecnologías, también se multiplicaba el potencial de los efectos fantasmagóricos.”⁸

Nuestra voluntad ahora nos lleva al irracional consumo del signo, a copiar la ilusión y hacerla nuestra, obedecer al signo; tan procesado como manipulado por el mago, que le quita a la modelo de la portada 10 años, 10 kilos, toda imperfección y nos pone frente al espejo de la hiperrealidad, el prototipo perfecto que vino desde occidente, pues tal parece que la tendencia es alcanzar la perfección que nos dictan los *mass-media*, una imagen copiada, distorsionada, retocada y un tanto antinatural cueste lo que cueste.

¡Magia!, ¡Seducción!, ¡Encanto!, ¡Placer!... Dolor... ¡Placer!... y... ¡Muerte!

⁸ Buck-Morss Susan. Estética y anestésica. La balsa de la medusa Num. 25, 1993. p.76

“Sin no verdad ni soledad ni cultura. El conflicto trágico. Todo bien y toda belleza dependen del engaño: la verdad se mata, se mata incluso a sí misma (en tanto se da cuenta que su fundamento es un error).”⁹

Esta copia tan retocada y procesada viene a ser un arma para crear sueños, ilusiones, modelos, mitos, ficciones y mentiras; es el engaño en su máxima expresión que bajo el disfraz de marketing nos manipula y seduce, es el niño que ha encontrado el revólver de su padre, esa cosa tan pequeña, frágil e indefensa llamada Photoshop en las manos equivocadas puede convertirse en un monstruo; Este es el poder de la seducción, el dominio del universo de los símbolos, más grande que el poder político y económico ya que estos sólo dominan el universo real y la realidad ya no existe.

Y de acuerdo a Jean Baudrillard, Disneylandia existe como tapadera de la realidad para ocultar que Norteamérica existe, con la finalidad de hacer creer que esto es real mientras que lo que no es Disneyland ya no es real, sino pertenece al orden de lo hiperreal, así como la cárcel para ocultar el crimen; La fotografía existe para ocultar el tiempo, nos regala el “momento Kodak”, y Photoshop, títere de los intereses económicos de las elites disfrazado de marketing nos escupe la mentira de la perfección y la obsolescencia de ésta, como el fugaz rotar de falsas estrellas en las portadas, tan efímeras como el *reality show* y demás telebasura.

Las fotografías de esbeltas modelos perfectamente retocadas emanan un halo de perfección, un canon de belleza que es el ideal para algunas mujeres del mundo occidental, y el tratar de alcanzar esta falsa perfección ha llevado a muchas mujeres a caer en una serie de actos antinaturales que las ha llevado a la muerte; este es el poder de las imágenes, una imagen dice más que mil palabras, una imagen puede dar placer, alegría, dolor, repulsión, o nos puede dar una orden.

El silencio de un pequeño ser, neutro y sin definición, una niña colombiana que mira el espejo y su único sueño es salir de su país, ser *Topmodel* y ganar millones, refractar el modelo y escupirlo por hipérsimulación, ilusionada por el aura de tan bella y falsa imagen, su ojos no la engañan, mas sin embargo, ahí está ante una realidad tan perfecta, retocada y de efímera aura que emana de un magazín.

⁹ Nietzsche Friedrich, *Estética y teoría de las artes*. Edit. Tecnos. Madrid, 1998. p. 155

Todos somos atacados y saturados mediaticamente, controlados por medio del simulacro del espectáculo, dimensión irracional donde el valor de los signos es fugaz como la idolatría hacia el *gadget*, todo es espectáculo, dios se ha convertido en espectáculo bajo la carpa de la iglesia, un atrio guadalupano atascado como concierto de rock, una pasión reportada al más puro estilo farandulero, ¡Pan y circo para el pueblo!, ecoturismo para escapar del shock (estrés) de lo cotidiano. Y ahí es donde está la fotografía para inmortalizar la fascinación por la imagen, el “momento Kodak”, para después archivarlo y regalarnos la nostalgia de la ilusión, por lo que una imagen puede generar un ciclo de placer-insatisfacción-dolor; y ahí están los *gadgets*, pequeños aparatitos tan indefensos que su ciclo de vida es tan corto como el destello de una estrella fugaz, tan efímeros que producen la insatisfacción y frustración de quien los posee tras la llegada de un nuevo *gadget*, en ésta historia el trágico final es sólo la frustración, sin embargo el final de la anorexia es casi siempre la muerte.

“De la unión del dolor y placer en la esencia del mundo es lo que vivimos. Sólo somos envoltura alrededor de ese núcleo inmortal.”¹⁰

¿Quién es el asesino?, ¿El diseñador?, ¿Photoshop?, ¿El mercadólogo? Pobres diseñadores y fotógrafos son ahora títeres del imperio¹¹, es aquí cuando el uso del arte digital en las manos equivocadas, puede engendrar monstruos y estamos en una etapa de la historia en que la imagen causa placer pero a la vez causa dolor, todos los placeres en exceso son dañinos; por un lado tenemos las imágenes de la realidad que nos llegan a través de los medios de comunicación, imágenes de guerra, migración, enfermedad e intereses políticos; un simulacro que nos llega a través de un monitor, y por el otro lado de la moneda tenemos la cara de las artes aplicadas al diseño gráfico, por este lado tenemos la manipulación sensorial, un engaño de la realidad, un control; el poder de engaño del retoque digital, la magia negra de Photoshop de quitar imperfecciones de la piel, poner cabello donde ya no hay, quitarle o ponerle hasta 50 kilos a una persona; ese es el poder la mentira de Photoshop y a esto le sumamos la debilidad de nuestro sistema sensorial de la vista de creer en una falsa copia, ver el espejo del tocador y tratar de mirar a la copia; he aquí la explicación de las muertes por anorexia.

¹⁰ Nietzsche Friedrich, *Estética y teoría de las artes*. Edit. Tecnos. Madrid, 1998. p. 190

¹¹ Estilo de vida posmoderno (*American way of life*)

“Pero hoy ya no existe la escena y el espejo, hay en cambio una pantalla y una red, en lugar de la trascendencia del espejo y la escena, hay una superficie no reflexiva, una superficie immanente donde se despliegan las operaciones, la suave superficie operativa de la comunicación.”¹²

Tenemos un panorama apocalíptico, en el sentido de que no se sabe que les depare el destino a las nuevas generaciones con respecto a su modo de vida cada vez más controlado por la tecnología y los signos, y en el cual las masas están en una temprana efervescencia donde todos los individuos son como burbujas a punto de explotar en contra del sistema social, su modo de vida, e incluso contra sí mismos al querer salir de la masa, ser reconocidos y amados, son muy pocos los que lo logran; sin duda el individuo es una esponja que absorbe pero ya está saturada. Al romperse las barreras de la comunicación el hombre ha creado nuevas barreras humanas, la fragmentación de la humanidad con muros de la vergüenza, y discriminación por racismo, clase social, nivel de educación etcétera. producto de la efervescencia; hay contaminación por todos lados y en todos los sentidos, desde contaminación visual hasta contaminación humana (sobrepoblación); una reversión existencial de la forma de vida, el hombre trabaja para vivir, consume para vivir, le sonrío al shock de la vida diaria para vivir, flujos irracionales; una forma de vida ante el espejo donde por su puesto que la imagen es el eje central de todos los procesos sociales humanos, somos seres visuales, la mayor parte de nuestras decisiones son tomadas por lo que vemos. La imagen ejerce un control sobre todos, nos vigila, nos manda, pone condiciones y castiga.

La imagen es mágica, puede cambiar los ejes del mundo; los seres humanos somos sensibles, unos más que otros pero todos obedecemos a nuestros irracionales ideales y nos dejamos llevar por la implosión que nos lleva a estos, a veces sin medir las consecuencias, y ni que decir de la explosión masiva cuando las masas dejan el silencio, cuando se les acaba el efecto sedante del anestésico producido por el automatismo de la factoría, es cuando desenfundan su única arma antipoder, la violencia, proporcional al volumen de la masa, la explosión de alegría popular se convierte en ira colectiva, ésta si bien no rompe con el sistema si puede alterar el orden de éste, es entonces cuando un exceso de realidad rompe con la simulación.

¹² Baudrillard Jean, La posmodernidad. Edit. Kairos. Mexico, 1988. p.188

“Cada sistema, incluido sin duda el universo domesticó, forma una especie de nicho ecológico donde lo esencial es mantener un decorado relacional, donde todos los términos deben comunicarse continuamente entre si y permanecer en contacto, informados de la condición respectiva de los demás y del sistema como un todo, donde la opacidad, la resistencia o el secreto de un sólo término puede llevar a la catástrofe.”¹³

El uso correcto de las herramientas del poder, en este caso de Photoshop y compañía, puede generar nuevas formas *antishock*, un buen ejemplo de esto es la aplicación de tecnologías en el arte, el arte digital; porque de todo el bombardeo de imágenes unas cuantas son las que nos llegan a gustar, y nos convencen para ponerlas en la sala de nuestra casa o en el fondo de la pantalla de nuestra computadora; son imágenes que nos alivian la nostalgia, nos dan un latido más para nuestra vida, por un momento nos animan a tener esperanzas creer en la magia; así es el arte, un latido que separa al hombre de la eternidad.

La implosión hacia creación artística es un fenómeno que nace del inconsciente para satisfacer cualquier necesidad del hombre tanto existencial como axiológicamente y va más allá de ser un simple lenguaje de comunicación, rompe con toda barrera; es escuchar a el “didjeridu de Ash Dargan” (Interprete de música aborigen australiana), o ver a Henning Ludvigsen (Pintor digital).

La relación *mass-media*-masa crea una dualidad recíproca donde el mensaje de los medios no es más que la interpretación de la realidad social y transmite éste simulacro a las masas y recíprocamente las masas interpretan el mensaje, es un ciclo infinito de simulación por lo que la realidad no existe y la vida se convierte en una hipersimulación.

Una obra de arte puede ser buen elemento para escaparnos por un momento de nuestra realidad, desconectarnos de la Matrix dándonos un break (descanso); ver un Da Vinci, escuchar nuestra música favorita o navegar por deviantart.com o...

Un *Zenzor nuclear* tal vez.

¹³ Baudrillard Jean, La posmodernidad. Edit. Kairos. Mexico, 1988. p.188

1.3 Conclusiones parciales

Después de navegar entre la realidad metamorfoseada vista desde ésta reflexión, lo que puedo interpretar es que el ser humano es un ser creador de sueños e ilusiones y que no se conforma con dejarlos en la almohada sino que los materializa y les da vida. A través de la historia se ha perfeccionando la representación de la realidad en el sentido tecnológico hasta llegar a reproducir lo que no existe pero ahí está, como lo que vemos en las películas de ciencia ficción.

En el proceso de creación de imagen dirigida a las masas definitivamente se necesita de varias etapas desde la idea de cómo publicitar un producto, hasta la reproducción de la imagen, en éste proceso la parte artística le corresponde al especialista, un mago que como sea está sujeto a las condiciones de marketing. Uno de los métodos de seducción del marketing es la mentira y el engaño, visto claramente en la perfección de los modelos que publicitan el producto. Son imágenes tan bellas que cautivan y el querer ser como esas hermosas personas nos ha llevado creer en algo falso que se puede llegar a alcanzar, el querer lograrlo y no poderlo produce horror o sea la frustración de no ser como un modelo de portada.

El horror que había que tapar para Nietzsche, era el horror de la realidad, por ejemplo las primeras civilizaciones crearon dioses para tapar el horror su existencia y relación con su medio ambiente, o sea fuerza e inmensidad de la naturaleza. Los dioses eran representaciones divinas de los fenómenos de la naturaleza y tal parece que el horror ahora en nuestro días se viene a traducir en el shock de la vida diaria al querer parar el tiempo que relativamente cada vez corre más rápido, dios está muerto por que el dios observador y castigador se ha convertido en el ojo del *reality show*, por que el levantar la mirada y ver hacia arriba, a una cámara por supuesto, es la metamorfosis histórica de los clásicos ojos hacia arriba del renacimiento, estos son ahora la mirada del horror, que se tapa con una foto que tal vez sea retocada, un *gadget* o un paseo ecoturista.

Dentro del horror de la realidad se encuentra el silencio posmoderno de las mujeres anoréxicas, es la fascinación por refractar la copia o sea copiar el canon de belleza que nos escupe la hiperrealidad residente dentro de la posmodernidad. La imagen digital nos ha llevado a que la belleza física cobre una importancia como nunca antes, porque el individuo silenciado o sea todos los que no somos famosos ni millonarios y somos iguales a todos en el sentido que sólo somos elementos neutros numerados, es presa de tal situación que nos ha llevado a ver las realidades más guajiras que jamás hubiéramos imaginado por más torcida que estuviera nuestra percepción; un charro metrosexual por ejemplo. Entonces un individuo puede romper su silencio cuando éste camine por la calle y se diferencie de los demás vestido de darketo, hippie o con un *look* que haga voltear a todos.

Hablando del silencio, el mejor ejemplo que he estado dando es la anorexia; el ser silenciado quiere gritar a través del reflejo de una hipersimulación para ocultar la verdad, su verdad, sin embargo el esfuerzo de ese grito puede revertir el proceso (vivir para morir, morir para vivir), se hace un vicio, una adicción que terminará hasta tocar fondo, el objetivo es lograr algo más perfecto que lo perfecto, un modelo de forma confuso que no se sabe si es real y que obliga a la perfección posarse sobre el espejo.

Ahora, al reflexionar las teorías de Nietzsche, Baudrillard y Benjamin con las ideas expuestas encuentro una coincidencia en donde éstas se unen, y el vínculo ésta en la pérdida de sentido de la realidad en relación con la relativa aceleración del tiempo donde lo que importa es aprovechar al máximo éste para satisfacer las necesidades hacia las que nos lleva nuestra voluntad, o sea necesidades tanto biológicas como axiológicas. En esta idea interviene la creación de imagen como un vínculo entre las personas y los bienes de consumo; ahora entre estos dos extremos se encuentra la creación de imagen condicionada de acuerdo a las necesidades del consumidor. Para lograr atraer la atención del público, la publicidad al ser persuasiva se vale de promesas y satisfacción de deseos reprimidos como en el caso de las publicidades de índole sexual, y además de una imagen que rebasa las expectativas visuales del público, cautivar a éste por medio de la magia de la imagen. En el mensaje por lo tanto están insertas ideas de belleza, estatus, satisfacción etcétera que como ya lo mencioné se logran a través de la manipulación de imagen y su valoración

axiológica, por ejemplo el estatus de belleza que promete un producto, y parece que ahora ésta belleza ha resucitado el Art nouveau, al auxiliarse de éste como un elemento visual para hacer un mensaje atractivo con referencias en la naturaleza. Por eso decía que los fantasmas están detrás del Art nouveau.

Por un lado las ideas de reproductibilidad de Benjamin nos plantea que la reproducción en serie destruye la unicidad del objeto seriado o sea que éste no es el único y que hay muchos iguales, y en el caso de la obra de arte su reproducción en serie a través de una fotografía por ejemplo mata su aura, que definida por Benjamin es la manifestación irrepetible de una lejanía, y que para Nietzsche es la magia que cura; algo que el hombre no puede tener porque está fuera de su alcance, como un arco iris por ejemplo, y con la reproducción de éste ya lo puede tener pero sin embargo la copia le mata el aura.

La hiperrealidad de acuerdo a Baudrillard es la pérdida del sentido de la realidad a través de la simulación, un juego de simulaciones que sirven para fingir que algo no existe, el juego consiste en un conjunto de signos falsos y copias pertenecientes a la esfera de la realidad, por ejemplo un jardín bien cuidado y arreglado existe para tapar el caos de la naturaleza cuando ésta crece de manera silvestre. Las fotografías retocadas de hermosos modelos existen para tapar que éstas en verdad no son tan hermosas como sus fotografías ya retocadas. Si bien la hiperrealidad sirve para tapar algo que por supuesto no queremos o sea algo horroroso, y aquí la idea de la hiperrealidad que se vincula con Nietzsche.

En los escritos póstumos de la teoría de las artes de Nietzsche, él nos plantea la voluntad de poder, como una fuerza artística que crea cosas bellas que desde luego son mentiras para vivir mejor como la religión o la moral por ejemplo, éstas cosas que creemos que son bellas sirven para tapar el horror de la realidad porque el arte es lo que nos seduce a vivir. Por eso, para Nietzsche son los artistas los que nos regalan momentos de felicidad sin embargo todos somos artísticos ya que creamos y valoramos para tener una buena calidad de vida, pues cada quien tiene sus horrores que le reprimen la vida como los primeros hombres civilizados crearon sus dioses para justificar las fuerzas de la naturaleza y el misterio de la vida y la muerte.

También hay un punto de cruce entre la filosofía y las artes visuales en especial el arte digital, se encuentra en la sociedad ya que la imagen está dirigida a la sociedad y ésta es una de las áreas de estudio de la filosofía.

La humanidad desde que vivió el nacimiento de la revolución industrial en Inglaterra en el siglo XIX se ha enfrentado a nuevos problemas provocados por ésta como la migración, el crecimiento demográfico en las ciudades, la creación de una clase media, la explotación de obreros con mínimas remuneraciones etcétera. y lo más importante la relativa aceleración del tiempo en las urbes. Todos estos problemas crean en las personas una rutina y agotamiento, acompañado de desesperación y deficiencias físicas, el estrés que conocemos ahora, llamado shock por Benjamin, es el principal padecimiento de la actualidad y que frena una buena calidad de vida. Este problema es mencionado por todos los autores anteriores, cada uno a su manera y he llegado a concluir que como solución en pocas palabras ellos proponen el arte.

El arte como manera de seducción para vivir recreando nuestra mirada es una forma de recargar un nuestra energía vital con la sonrisa que éste nos brinda, y si Walter Benjamin decía que las personas han perdido la mirada para el aura, yo se las quiero devolver a través de la propuesta de ilustración digital *Zenzor nuclear* fusionando el Art nouveau y el Abstract metal; esta creación estará basada en la inspiración de la presente redacción de ideas y el nombre de *Zenzor nuclear* está basado en la sensibilidad estética y sus procesos de percepción a nivel nuclear y por supuesto la energía nuclear como elemento de seguridad mundial para todos los países que poseen este tipo de armas. Y si he expresado un panorama apocalíptico y he dicho que el uso de la tecnología mata el aura del arte y a las personas, ¿Cómo es que se puede diseñar tan tranquilo? Si no puedes contra el enemigo, únete y conviértete en un mago digital. *Zenzor nuclear* es mi magia.

Hablando de magia digital en el siguiente capítulo desarrollo una reflexión acerca del arte digital y las posibilidades de estar a la altura de las bellas artes sin remplazar a las demás sino estar a la par porque para todos hay gustos. El objetivo es conocer a ese monstruo y encontrarle el lado bueno para reconocer que al estar en buenas manos se pueden hacer obras de arte a través de la exploración y experimentación de las herramientas digitales.

2 Arte digital

2.1 Introducción

El hombre...

Desprotegido, tan frágil y débil ante el poder e inmensidad de la naturaleza, éste necesitó de los artificios de la técnica; de aquí la invención de hachas, lanzas y demás herramientas para sobrevivir, y más adelante la invención de las máquinas y su automatización; sin embargo en su supervivencia el hombre siempre ha estado más allá de la satisfacción de sus necesidades básicas; es entonces cuando el hombre experimenta el placer de la trasmisión de sus sentimientos y emociones a través de una actividad tan pura, autónoma y desinteresada de los valores existenciales, y se da cuenta del poder de tener un don que transforma la materia, como si al nacer el dedo de dios apuntara hacia nosotros y nos regalara un don puede llegar a estremecer el alma y tocar lo etéreo (si no, eso es lo que se siente); el arte.

Los griegos ya planteaban la transformación de la materia como producto de la creación artística, convertir una realidad natural en una realidad artificial; a esta habilidad de transformar algo bajo ciertas reglas o parámetros le llamaron *tecne* y sólo el hombre es capaz de crearla y utilizarla para adaptar la naturaleza y su entorno a sus capacidades para vivir mejor; pero... Superado un problema surgen nuevas necesidades producto de la aplicación técnica, que de ser una herramienta para vivir mejor se transforma en un sistema de generación permanente de necesidades a causa de problemas e insatisfacciones por lo que los nuevos problemas necesitan nuevas soluciones; nuevas tecnologías, y esta ampliación de soluciones es de diferentes órdenes que generalmente obedecen al factor de la rapidez (crecimiento de la humanidad), como lo mediático, comercial, arquitectónico, estético, etcétera.

En cuanto al campo estético tenemos, por ejemplo la creación de las artes gráficas para solucionar el problema de la publicidad; dar a conocer al consumidor de forma original bienes materiales y sígnicos, como la moda por ejemplo; o sea bienes materiales y valores cíclicos. Es entonces cuando la mercadotecnia necesitó del ingenio del arte para resolver los problemas de orden estético, pues la aplicación de la estética en el mensaje consuntivo

viene a comprobar el fenómeno de la sensibilidad ante una estimulación estética; esto lo saben bien los mercadólogos, y comunicólogos pues somos sensibles no sólo ante estímulos de objetos físicos, también lo somos ante objetos axiológicos, que al darles un valor, como la belleza, el amor, la moral; creamos, como lo plantea Nietzsche en su teoría de las artes, valorar es crear, somos seres creadores; artísticos.

Si algo nos diferencia de los animales es la capacidad de abstracción, de crear dimensiones de cosas que sólo existen en nuestra mente y en el valor de su símbolo mas no en la realidad; con la creación del código binario que dio origen a la computadora, ésta ha sido el invento del siglo XX; es una herramienta tan poderosa que vino a romper todas barreras de la comunicación, y que en un principio fue de uso exclusivo del gobierno y la milicia, ha venido a formar parte de nuestra vida cotidiana y es uno de los principal medios para plasmar, reproducir y comunicar el pensamiento humano.

La aplicación de las nuevas tecnologías informáticas en la creación artística viene a ser producto de una inevitable evolución dada tras la fuerza de tal implosión de la humanidad hacia su crecimiento en todos los ámbitos, principalmente en lo artístico; pues viendo en la tecnología digital la posibilidad de una nueva técnica de creación artística, esta inquietud trae la adopción de la computadora como un vehículo para nuevas técnicas de creación artística; entonces, teniendo un dominio de las herramientas digitales no tiene cabida la idea de una deshumanización dada por el contacto hombre-computadora, como lo han planteado las ideas tradicionalistas ya desde el surgimiento de la fotografía; pues al contrario, cuando todo aquello que una persona no pueda controlar, comprender y adaptar a sus necesidades si lo deshumaniza, sin embargo el aprendizaje cognoscitivo de las tecnologías digitales; o sea dominar un software, es un proceso meramente técnico como una receta de cocina, ya que teniendo resuelto tal proceso de aprendizaje, esto nos conduce a un dominio de la técnica o software y por ende a la necesidad de experimentación que nos lleve a nuevos conocimientos artísticos; así como se concibe el arte a través de una manera tradicional como el óleo, acuarela o técnicas mixtas; lo mismo sucede con la técnica digital.

2.2 Artes visuales digitales

Arte se deriva del latín *ars*, que significa habilidad; intrínsecamente es el resultado es una manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros; entonces entiéndase por arte digital que este concepto hace referencia tanto a la habilidad técnica, como al talento creativo en un contexto musical, literario o visual, realizado y expresado en forma digital, o sea mediante un ordenador siguiendo los parámetros y fundamentos de cada una de estas artes mencionadas según sea el caso.

La evolución de la tecnología informática acortó la barrera hombre-máquina, el hombre ya no sólo se limita a ver, sino que puede haber una interactividad ya que dentro del entorno virtual está inmersa la obra de arte, por ejemplo ilustraciones o modelos tridimensionales, los cuales hacen una recreación sensorial por ejemplo gafas de realidad virtual y simulación, videojuegos o software interactivo.

Hasta la invención de la televisión a color en la segunda mitad del siglo XX todas las formas técnicas de representación y reproducción de imagen sólo habían mostrado la realidad tal y como es (a excepción del arte abstracto) y ahora la imagen digital rompe con la tradición (si se le puede llamar así) de la imagen análoga ya que la imagen digital está formada por una matriz de píxeles que es operada por las tecnologías del ordenador, por lo que las imágenes de lo real captadas o generadas por medios informáticos adquieren la característica virtualidad de todo lo que es manipulado por estos medios. Ahora nos encontramos inmersos en la perfección histórica de la mimesis, donde la capacidad mimética de la tecnología digital nos brinda una copia tan perfecta de la realidad, y a veces más perfecta que ésta en cuanto a belleza, pues como decía Aristóteles que con ésta se crea un juego entre lo que es y no es real. Y a pesar de que el mundo con la tecnología se vuelve una puesta en escena donde el director es el hombre que controla su realidad y la disfruta a través de un monitor; ahí está el genio; el arte, sea digital o tradicional nos salva de esta vorágine del shock de la vida diaria, nos regala una sonrisa y nos alegra la existencia.

Los primeros instrumentos informáticos eran herramientas exageradamente alejadas del mundo sensible, hubo la necesidad de romper la barrera hombre-máquina, pues la comunicación entre estos dos en un principio estaba limitada a un pantalla monocro-mática y un teclado, tras la necesidad de ampliar la accesibilidad de los ordenadores fue como se crearon nuevas tecnologías como interfaces más amigables, dispositivos de entrada como el mouse y scanner; y la idea de utilizar la computadora como herramienta creativa se reducía a pocas posibilidades, sin embargo con el avance de la tecnología informática se logró la creación de los primeros programas comerciales dedicados a la creación de gráficos artísticos como Corel Draw y Paint.

Si bien los primeros programas de edición de gráficos estaban limitados en cuanto a que el procesamiento y despliegue de una imagen en el monitor requiere de ciertos requerimientos del sistema, por lo que la imagen es dependiente de las capacidades tecnológicas el sistema como, el procesador y memoria RAM, y entre más compleja la imagen necesitará de más recursos del sistema; ahora con el crecimiento y evolución del arte digital se han generado nuevos conocimientos artísticos que desmienten la idea de que para hacer arte digital se requiere de un equipo costoso, y esto no lo viene a demostrar el Pixel Art, que más adelante explicaré de que se trata esta técnica, pues para hacer arte digital de acuerdo a Alejandro Delgado Gómez se requiere de cuatro componentes.

“Un creador, con unas determinadas necesidades expresivas; una determinada tecnología informática, que actúa como herramienta facilitadora para dar cauce y salida a esas necesidades creativas; un proceso mediante el cual el creador interactúa con la tecnología; y un producto digital terminado, que es el resultado de los demás componentes”¹⁴

Por lo que ahora con la accesibilidad y posibilidades del arte digital existe una gran variedad artes digitales visuales que van desde el complejo cine hasta el Pixel Art, cada uno con sus técnicas, herramientas y cualidades, pero sólo nos concentraremos en la ilustración digital ya que *Zenzor nuclear* es una creación de ilustración.

¹⁴ Delgado Gómez Alejandro. Aproximación a la creación, conservación y disseminación del arte digital desde el punto de vista de la biblioteca.
Disponible en: www.biblio3000.com/general/articulos01.htm
Fecha de consulta: viernes 14 de septiembre de 2007

Con el uso de la tecnología digital nos encontramos en una era de la humanidad donde la perfección de la imagen es tan nítida que puede dar vida a nuevos seres virtuales, nuevos mundos de película; somos afortunados en ser la primeras generaciones en ver nacer la hiperrealidad en la que vivimos y nos sumergimos cada vez más en cuando vemos una película o jugamos un videojuego; hemos fabricado la mimesis tan perfecta que ahora la realidad de la belleza ha pasado a ser la copia fea del espejo. Esta idea viene a comprobar la teoría de las artes de Nietzsche, que nos dice que el arte viene a ser la tapadera del horror de la verdad, la imagen digital nos cura del horror y con cada descarga de alivio crece más.

Hoy en día el crecimiento intrínseco de la imagen digital con la búsqueda de nuevas morfologías y sustentos teóricos para su creación digital es posible y se está fortaleciendo cada vez más gracias a las tecnologías de comunicación de internet, con los foros y galerías gratuitas para artistas de todo el mundo, donde se pueden compartir conocimientos estéticos y artísticos, ya que la exploración para el artista es una necesidad para expresar tanto lo que ya existe en la realidad como lo que existe en el pensamiento, y utilizando una plástica virtual, se puede lograr a través de las herramientas de ésta nuevas formas de expresión y de reproducción ya que la obra artística no está limitada a ser observada sólo desde el interior de un museo, por lo que el uso de las tecnologías de comunicación como internet hacen llegar la imagen a todo público y así la sociedad cada vez está rodeada de arte, arte que llega a través del sentido de la vista, nuevas formas que evolucionan de acuerdo a las necesidades tanto de creación, expresión y demanda; sólo que hay que tener cuidado con el uso de los soportes de comunicación ya que de lo contrario nuestro campo de percepción visual, tiende a caer en una saturación, una contaminación visual en las calles que de no depurar, las artes visuales no pueden cumplir con su objetivo de brindar una imagen bella a nuestro entorno y la calidad de vida que nos ofrece el arte digital a través de sus nuevas formas, puede llevarnos a lo contrario, como las tensiones de la vida urbana o sea el estrés.

Cuando la imagen rebasa las expectativas estéticas del receptor se produce entonces el fenómeno de la sensibilidad estética, sentir la belleza de lo que nos rodea o de lo que vemos

nos genera una atracción, acortar la distancia estética entre sujeto y objeto, es lo que nos lleva a consumir objetos de moda que desgraciadamente se harán obsoletos muy pronto; el arte digital no está separado de la moda sino al contrario es inherente a ésta, por lo que los cambios cíclicos de la moda son una de las inspiraciones del arte digital, o sea el concepto de la moda retro, así como el arte tradicional que a lo largo de su evolución ha mostrado visiones pretéritas, pues cuando la creatividad cae en un estado de depresión es necesario mirar hacia atrás para buscar una inspiración en la nostalgia. Planteo esta idea porque desde una percepción como diseñador parece que actualmente la mirada de la moda visual en algunas imágenes de la publicidad está dirigida a las formas del Art nouveau, y es muy notorio que el día de hoy nos encontremos con una serie de elementos que nos recuerdan el Art nouveau a través del apoyo de la ilustración digital. Pero ésta idea la trataré más a detalle en el capítulo: “La efervescencia”.

2.3 Ilustración digital

La ilustración consiste en visualizar un pensamiento y plasmarlo en un soporte mediante técnicas de representación gráfica, con el fin de comunicar un mensaje que con palabras sería muy difícil, por ende es primeramente una herramienta de comunicación que a veces llega a ser considerada como arte debido al grado de complejidad y belleza que pueda tener. La ilustración, desde siempre ha tenido una importancia muy grande para el hombre, ya que las imágenes tienden a evocar una gran gama de emociones que sobrepasan muchas veces a las que se pueden reflejar por medio de la escritura, y el mensaje de una ilustración cuando es bien realizada es captado de manera casi inmediata y catártica, poniendo la emoción por delante de la razón; sentimos antes de analizarlo y como tal, tiene un papel sumamente importante dentro del diseño gráfico.

Pero como sucede con la mayoría de las cosas, hoy en día esta se enfrenta a grandes cambios, esto debido a que la tecnología nos sobrepasa como personas y diseñadores, aumentando las posibilidades de lo que se puede hacer, dando origen a la ilustración digital. Hoy en día es muy normal el poder ver ilustraciones completamente digitales, las cuales anteriormente no se creían posibles.

Las herramientas para poder crear tales trabajos han tenido un gran auge, facilitando la tarea del autor, mas esto no era muy bien aceptado en principio y hasta se llegaba a creer que los trabajos tenían menos valor dado su origen tecnológico, pero no era la primera ni la última vez que esto había sucedido con distintos tipos de tecnología en distintas épocas. La aerografía, hoy confederada una maravillosa opción dentro de la ilustración, también fue atacada en un principio, ya que se creía que por ser de origen mecánico, la técnica desmeritaba el trabajo final, no tomando en cuenta que lo importante no es la herramienta usada sino el nivel de creatividad demostrado durante su realización por parte del autor.

La aerografía gracias a su capacidad de imitar el efecto de acuarela, pero sin afectar los colores sobrepuestos, ha servido como base para diversas herramientas y aplicaciones computarizadas, además de influenciarlas siendo la muestra más clara y obvia la herramienta de aerógrafo de Photoshop.

En esta época predominante de tecnología y nuevas propuestas, la ilustración digital ha tenido una gran aceptación y desarrollo teniendo grandes artistas dedicados exclusivamente a los medios digitales, ya sea por la facilidad de usos por una mayor exposición o simplemente la búsqueda de de soluciones más creativas.

Pero la controversia sigue, ¿Qué es mejor los medios tradicionales, o una solución digital? En realidad, esto no importa mucho, ya que sea un lápiz o una computadora la herramienta de trabajo, lo que en realidad importa es la persona encargada de su uso, ya que una herramienta no hace a la persona, sino que la persona hace a la herramienta, y si la propuesta en realidad vale la pena lo importante es el resultado final, no los medios para conseguirlo.

Las ilustraciones digitales son aquellas creadas en su totalidad por la computadora, aunque pueden estar basados en bocetos manuales, y diversos programas son capaces de crearlos; para la creación de ilustraciones vectoriales los programas más utilizados son Freehand de Macromedia y Adobe Illustrator, mientras que para el retoque de imágenes de ilustraciones hechas con mapas de bits, el más popular es Photosop.

También existen programas que intentan imitar técnicas tradicionales de pintura, como es Painter, y otros que tratan de imitar la tercera dimensión, siendo los más populares 3d Max y Maya de Alias, siguiéndolos muy de cerca Lightwave, y aunque estos programas son utilizados principalmente para animaciones, no dejan de haber personas que realizan ilustraciones con ellos.

Ahora, de acuerdo a la observación y experiencia práctica como diseñador enseguida daré a conocer las diferentes técnicas de artes visuales digitales dedicadas a la ilustración digital que existen hasta ahora. De estas técnicas, el arte vectorial, retoque digital y modelado 3D serán las principales tecnologías para la configuración (Creación de imágenes) del *Zenzor nuclear*.

2.3.1 Pintura digital o emulación de técnicas tradicionales. Los programas de pintura (Paint) son también los mismos que se emplean para el retoque fotográfico y para efectuar montajes de imágenes. Los archivos de imagen de estos programas son una especie de mosaico de puntos minúsculos —cada punto es un píxel o elemento de la pantalla— al que asignan colores para formar la imagen. Resultado: ficheros aptos para fotografías, imágenes con un aspecto de pintura o dibujo natural y, en general, para cualquier imagen que deba verse o imprimirse a una resolución constante.

2.3.2 Arte vectorial. Tiene como principal característica el uso de curvas de Bézier estas fueron creadas por el francés Pierre Etienne Bézier, el sistema define puntos en un plano los cuales están conectados, estas conexiones pueden ser por medio de líneas rectas o curva, lo cual le da la amplia gama de formas que pueden ser representadas por este método. Una vez definidas y cerradas estas formas, se les dan los valores extra, la definición de color de relleno y de contorno. Las principales ventajas que tiene esta técnica es que estas imágenes al ser escaladas no pierden calidad, ya que están hechas de fórmulas matemáticas y el tamaño de los archivos por lo general es reducido, ya que sólo se guarda la información referente a los puntos de anclaje.

2.3.3 Text Art. Se basa en el uso de la tipografía para crear ilustraciones hechas únicamente con el manejo del tamaño, la forma, color y posición de la tipografía, se puede hacer Tex Art con programas como Illustrator, Photoshop, Freehand o incluso procesadores de palabras como Word.

2.3.4 Píxel Art. Consiste en crear imágenes, píxel por píxel, para esto existe una gran gama de programas, que van desde el Paint que viene con Windows, hasta programas especializados como Graphics Gale y Adobe Photoshop.

El Píxel Art surgió como respuesta a las computadoras de primeras generaciones, que empleaba una paleta de colores muy limitada.

2.3.4 Retoque digital. Es una técnica que permite obtener otra imagen modificada, ya sea para lograr una mejor calidad o más realismo, o para obtener una composición totalmente diferente que distorsione la realidad. Para llevar a cabo dicho proceso, se utilizan mayoritariamente programas informáticos. Utilizando distintas técnicas de retoque fotográfico es bastante simple mejorar la calidad de las imágenes originales procesadas, consiguiendo así un resultado notablemente superior en calidad con respecto a la imagen original. Además también pueden conseguirse efectos impactantes o simplemente corregir diversos errores en las imágenes originales. Las técnicas de retoque fotográfico digital son hoy en día muy utilizadas como método de post-producción, sobre todo en ámbitos donde la imagen es lo que vende. Se da mucho su utilización en las producciones de modelaje, ya que la perfección en las modelos debe ser alcanzada a toda costa.

2.3.5 Modelado 3D. Es una mera representación de coordenadas, que conforman estructuras envueltas por una textura. Como estructuras de alambre, recubiertas de papel de colores. El truco, es realizar la malla de manera simple, para luego crear el material por el cual le daremos sus características tales como metal, barro, agua, lo que sea. Por tanto, primero se deben construir un modelo, para ello hay técnicas de modelo comunes, en las cuales se encuentran: Estructuras Predefinidas, Box Modeling, NURBS Modelin, operaciones booleanas, Extrude Lathe, Loft, sistema de Partículas y Modelo por texturas. Un gráfico 3D difiere de uno 2D principalmente por la forma en que ha sido generado. Este tipo de gráficos se origina mediante un proceso de cálculos matemáticos sobre entidades geométricas tridimensionales producidas en un ordenador, y cuyo propósito es conseguir una proyección visual en dos dimensiones para ser mostrada en una pantalla o impresa en papel. En general, el arte de los gráficos 3D es similar a la escultura o la fotografía, mientras que el arte de los gráficos 2D es análogo a la pintura. La etapa de modelado consiste en ir dando forma a objetos individuales que luego serán usados en la escena.

2.4 Opinión de expertos para arte digital

A continuación proporcionaré una opinión para el arte digital de la voz de algunos de los artistas más conocidos en revistas e internet y una imagen que representativa de su trabajo que para ellos es su forma de vida, y entre los cuales se encuentran ilustradores y diseñadores de todo el mundo, que su talento es una influencia para las nuevas generaciones de artistas y diseñadores que dirigirán su trabajo a las masas.

2.4.1 Henning Ludvigsen

Ilustrador www.henningludvigsen.com

Entrevista por la revista Neopixel Numero 2

México, Enero-febrero 2006

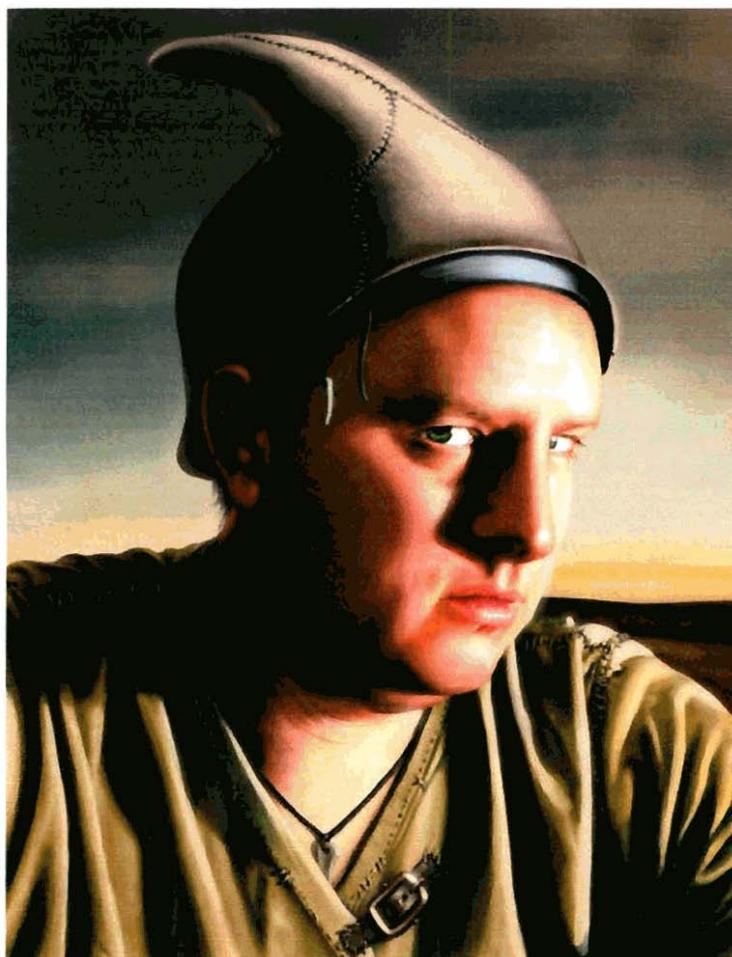


Imagen 1: Pintura digital, autor Henning Ludvigsen.

Neopixel: En la actualidad con Photosop, Painter u otro software podemos obtener los mismos resultados que los que se obtienen con oleos, aerógrafos o acuarelas. ¿Piensas tu que para la ilustración comercial la ilustración tradicional tienda a desaparecer?

H.L: “En lo personal no creo que sea posible comparar estos dos tipos de técnicas. Yo realmente respeto el trabajo artístico tradicional. Pero dentro de la muy competitiva industria de la ilustración, se necesita trabajar rápido y estar preparado para una gran cantidad de cambios en las ilustraciones; por lo que el flujo de trabajo del arte digital nos ofrece una forma más eficiente para trabajar; así es como lo veo yo”.

2.4.2 TADO

Estudio de diseño gráfico de Inglaterra www.tado.co.uk

Entrevista por la revista Neopixel Numero 2

México, Enero-febrero 2006



Imagen 2: Ilustración digital, autor TADO.

Neopixel: ¿Cuál es su tipo de ilustración favorita, vectorial o tradicional?

TADO: “Nos gusta todo tipo de ilustración, por lo general nos aburrirnos fácilmente, es por eso que siempre estamos experimentando y fusionando nuevas técnicas, siempre hemos sido así”.

Neopixel ¿Creen que en algún punto la ilustración digital remplace a la ilustración tradicional?

TADO: “Creemos que hay público para todo, nosotros pensamos que es muy difícil que un tipo de ilustración remplace a otro ya que una computadora nunca va a reemplazar un lápiz. No compiten entre sí”.

2.4.3 Daylan Cole

Ilustrador. www.daylancolestudio.com

Entrevista por: Rafael Rubio de www.cg-node.com

Traducción: Felipe Busquets

Fecha de consulta: Viernes 14 de septiembre



Imagen 3: Ilustración digital. autor Daylan Colé.

Rafael Rubio: Esta industria es una de las que más rápido se desarrolla, cada día aparecen nuevos métodos, nuevas herramientas... ¿Cómo te ves a ti mismo trabajando en tu arte en un futuro?

Daylan: “Probablemente haré menos "Matte Painting" y más dirección de arte a medida que mi carrera se desarrolla. El 3D está mejorando más y más a medida que aumente la capacidad de proceso. No pasará mucho tiempo hasta que la mayoría de planos se hagan con complejas simulaciones. Por eso, artistas como yo vamos a estar envueltos más en diseñar el "look" y menos en ejecutarlo. Me gustaría también, algún día, volver a la pintura tradicional. Echo de menos la pintura debajo de las uñas y el sentimiento de satisfacción, viendo una pintura real en frente de ti”.

Rafael Rubio: ¿Algún consejo o palabras para nuestros usuarios?

Daylan: “Seguid así. Podemos sentir que ya se han hecho muchas cosas grandes con el arte digital, pero en realidad estamos sólo en la infancia de la creación digital de imágenes. A la pintura tradicional le tomó miles de años para perfeccionarse. Sólo hemos estado haciendo arte digital durante un par de décadas, ¡Todos sois pioneros!”

2.4.4 Kornel Ravadits

Ilustrador. www.graphitelight.hu

Entrevista por la revista 2DArtist

Publicación electrónica, versión PDF. Issue007 julio 2006

Idioma original inglés, traducido por el autor de la tesis.

Disponible en www.2dartistmag.com

Fecha de consulta: viernes 14 de septiembre



Imagen 4: Pintura digital. autor Kornel Ravadits.

2D Artist: ¿Consigues el mismo sentimiento con un trabajo creado digitalmente que con una pieza tradicional?

Kornel: “Yo no lo creo. Con el trabajo tradicional no hay “deshacer”... Pero además esto, yo puedo numerar las ventajas de crear la obra de arte digitalmente. Por ejemplo; pre-dibujando, el uso de capas, el color, la corrección, transformar, mezclar los estilos, etc...”

Pero por otro lado hay muchas cosas, entonces que no puedes lograr a través de los medios de comunicación digitales; la posibilidad de imaginar; la refracción de la luz natural; la durabilidad, y en la cima de eso la obra de arte tradicional tiene un olor distinto que al arte digital le faltará siempre Sin embargo, en esto también se vuelve destructible, y no puedes copiarlo fácilmente al disco. El punto de vista de de los coleccionistas de arte es que la tecnología digital es un real dolor de cabeza, pero, es una gran libertad por los creadores”.

2D Artist: ¿Piensas que el arte digital tendrá la misma influencia en los artistas del futuro, como lo tienen ahora el arte tradicional con los artistas?

Kornel: “Yo pienso que ésta será la manera, porque la tecnología digital se enseña cada vez más en los colegios y universidades de hoy día. Si Leonardo viviera hoy, él sería entonces “un artista digital”. Pero esto no significa una gran diferencia, porque los artistas siempre usan lo más nuevo, y las tecnologías más accesibles.

Es exactamente la misma cosa está teniendo lugar hoy día, pero en cada área de repente.

Nosotros tenemos que acostumbrarnos a el concepto de 'la existencia digital ', si se filtra en el conocimiento general común y se acepta, no habrá ninguna diferencia entonces entre lo nuevo y los valores tradicionales”.

2.4.5 Jorg Warda

Ilustrador www.warda-art.com

Entrevista por la revista Art Scene

Publicación electrónica, Idioma original inglés, traducida por el autor de la tesis.

Disponible en <http://tutorials.epilogue.net/interviews/femme-fatale-the-art-of-jorg-warda>

Fecha de consulta: 23 de abril de 2008



Imagen 5: Pintura digital, autor Jorg Warda.

La Art Scene: ¿Cuándo y por qué usted decidió ir a lo digital?

Jorg Warda: “No era una decisión real, pero la computadora y las técnicas digitales salieron furtivamente cada vez más en mis campos de especialización. Como un ejemplo: hace mucho tiempo, cuando nosotros teníamos que hacer algún letrero de cromo, nosotros teníamos que diseñar cada letra sola a mano - esto era laborioso y de consumir tiempo.

En cuanto este paso pudiera hacerse en una computadora, esto nos salvó mucho tiempo ciertamente. Con la impresión usted podría cortar entonces buenos estarcidos y máscaras. Sin embargo, mi desarrollo personal llevo el aerógrafo al plan más gráfico orientó el trabajo y en particular, en este campo la computadora ha traído los cambios revolucionarios. Para regresar a su pregunta: Yo empecé el trabajo digital cuando yo empecé a los logotipos arteros y aviadores. Esto no tenía nada que hacer con la aerografía más y nadie habría pensado en ese momento que un día sería posible pintar en serio con una computadora”.

La Art Scene: ¿Hecho su conocimiento de aerografía, esto le ayuda con su ilustración digital?

Jorg Warda: “Yo le daré una respuesta provocativa: ¡NO! ¿Por qué? Porque pienso que el conocimiento sobre la teoría de color, perspectiva, composición y todo lo que un artista tiene que saber para producir una obra de arte eficaz no es parte de una técnica de pintura en particular. La aerografía me ha enseñado a usar el aerógrafo. Quizá también tuve que aprender a cortar máscaras de lámina transparente con un cuchillo afilado, pero así era eso. La aerografía digital, si usted puede llamarlo así en absoluto, en mi opinión nada tiene que ver con la aerografía clásica, aunque Photoshop tenga el símbolo del aerógrafo para el pincel. La técnica digital ofrece posibilidades completamente diferentes de crear una obra de arte. Mientras trabaja usted puede probar sus ideas y puede desecharlas después y la posibilidad de cambiar colores después es grande. A pesar de todo esto, la computadora es nada más que otra herramienta”.

“Cada técnica tiene su propio campo de actividad y técnica del aerógrafo siempre estará allí, también, simplemente porque el aerógrafo es una herramienta para aplicar la pintura de una manera completamente diferente comparada a un pincel. El campo de aplicación para el aerógrafo se ha encogido, eso es verdad. Hay campo dónde otras herramientas se han puesto más simples y eficaces que el aerógrafo. Pero en la pintura tradicional, la composición y los efectos especiales, no habrá ninguna competición para la vieja aerografía en un buen futuro previsible. Habrá siempre más, personas para quien la experiencia sensual de pintar es importante, y la computadora ciertamente no puede reemplazar esto”.

Como se puede apreciar en las palabras e imágenes de estos artistas, todos coinciden en la idea de la armonía entre el arte digital y el tradicional en cuanto a que ninguno puede remplazar al otro porque cada uno se desarrolla en diferente contexto, como la virtualidad e impresión digital y por otro lado un entorno plástico, es como decir si la música desplazara a la pintura; son diferentes formas de expresión que no tienen mucho que ver. Refutando la idea apocalíptica de un pensamiento conservador, de acuerdo a mi punto de vista las artes siempre han estado situadas en forma paralela sobre una misma línea de aura y magia; además de que en el caso de las artes visuales digitales, éstas tienen los mismos fundamentos de las artes visuales tradicionales siendo finalmente ambas imágenes. Entonces la idea de desplazar un arte u otro, o hacer una jerarquización, no cabe en una óptica con un enfoque de primer plano al infinito, abierta a todas las posibilidades. Lo que recuerda los argumentos en contra de la reproducción de la imagen formulados por teóricos e intelectuales de mediados del siglo XX, que refutaban la idea de una cultura a partir del consumo y producción de las masas, o sea la industria cultural; retomo el término anterior para relacionar su argumentación con la red de comunicación internet ya que de éste medio he tomado la mayoría de las entrevistas e imágenes anteriores, y una reflexión es la siguiente: Reconociendo la capacidad de romper las barreras de la comunicación que tiene la red de internet y su poder de transmisión a nivel mundial, ¿Es posible que la capacidad de reproductibilidad de éste medio de comunicación sea comparada históricamente con la fotografía a un nivel apocalíptico, haciendo referencia a la obra de Walter Benjamín?, o sea que ¿La virtualidad de la imagen reproducida en éste contexto mate su aura o degrade la obra de arte? Por ejemplo un museo virtual que exhiba exposiciones temporales a través de internet, y que únicamente se puedan ver por éste medio.

“A mediados de los años cuarenta Adorno y Horkheimer crean el concepto “industria cultural”. Analizan la producción industrial de los bienes culturales como movimiento global de producción de la cultura como mercancía. Los productos culturales, las películas, los programas radiofónicos, las revistas manifiestan la misma racionalidad técnica, el mismo esquema de organización y planificación por parte del management que la fabricación de coches en serie o de los proyectos de urbanismo. Se ha previsto algo para cada uno, de tal modo que nadie puede escapar. [...] La industria cultural fija de manera ejemplar la quiebra de la cultura, su caída en la mercancía. La transformación del acto cultural en un valor destruye su capacidad crítica y disuelve en él las huellas de una experiencia auténtica.”¹⁴

¹⁴ Mattelart Armand, Historia de las teorías de la comunicación. Edit Paidós. España, 1997. p.54

Continuando con la cultura de masas y su idea de refutación apocalíptica; hoy en día la mayor parte de las manifestaciones artísticas son producidas a partir de las necesidades (por ejemplo, romper la “silenciación”) de la clase media e inspiradas en éstas o sea que el arte digital por su parte se alimenta de la cultura de masas, de todo este abanico de colores, sonidos, palabras, e ideologías independientemente de que las masas no tengan una elevada cultura intelectual de cualquier forma producen arte; música, imágenes, vestido, lenguajes lingüísticos, moda, etcétera. Es una forma de hacer cultura, que sus fundamentos pueden ser hasta cierto punto *naif*, o sea que sólo conducidos por los sentimientos de una estética que busca la belleza alterna, más que por un razonamiento intelectual, lo que la hace una cultura no oficial.

2.5 Conclusiones parciales

Desde finales del siglo XX creció el interés hacia la creación artística mediante el uso de la computadora por lo que ahora en los primeros años del siglo XXI tenemos una enriquecida y cada vez más grande forma de creación; el arte digital es una plataforma para los jóvenes talentos, y a través de la hibridación de medios digitales cada vez más accesibles, foros, tutoriales, comunidades, galerías y muchos recursos en línea que hacen del arte digital una creativa y nueva forma de interpretar y crear la vida a través de sus técnicas, por lo que no creo que las nuevas tecnologías y la reproductibilidad de la imagen maten el aura del arte sino al contrario, la enriquecen y resignifican más, pues con la posibilidad de transmitir sentimientos e ideas realizados en una plástica virtual a través de una plataforma de comunicación como Internet, podemos compartir conocimientos estéticos a nivel mundial.

El arte digital ha ampliado el horizonte de la creación artística y es de las principales herramientas de la mayoría de las bellas artes; sin embargo no creo que deba competir con el arte oficial de los museos y las élites sociales ya que éste se basa en el uso de la plástica como plataforma de expresión y creación, además de que está dirigido a un público educado cultural y visualmente con mayor grado de sensibilidad. A pesar de esto en algunos museos ya se están exhibiendo las primeras obras de arte digital, por lo que es posible que algún día los museos tengan una sala de arte digital con un catálogo de obra permanente o que existan museos especialmente dedicados a exhibir arte digital.

El arte digital en especial la ilustración digital está dirigido a las masas teniendo como soporte tanto un producto consumible como un soporte libre y desinteresado de consumo; sin embargo el arte digital hablando de artes visuales, usa el término de arte por que se basa en los fundamentos de las artes visuales tradicionales, pero si el arte digital tuviera un reconocimiento por parte de un poder económico social o político, es entonces cuando una obra arte digital puede convertirse en un arte oficial; lejos de esto la idea de una creación artística digital que no tenga como fin ilustrar un producto comercial, es decir que una creación desinteresada de la mercadotecnia y el consumo sea concebida como producto de una inspiración creadora, eso ya no es discutible.

Pues si bien el uso de la computadora como única herramienta rompe el vínculo entre el artista y el contacto con la materia, en comparación con la pintura y escultura tradicional; porque no es lo mismo estar en contacto con los diferentes medios como pincel, pintura o cincel a estar sujetando todo el tiempo un mouse o una pluma digitalizadora; por lo que llego a la conclusión de que el arte digital no es la sustitución del arte tradicional ya que arte digital y tradicional son diferentes en cuanto a técnica, herramientas y medios; si tienen un vínculo en cuanto a expresión y contenido, además el fundamento de ambos se basa en una sola teoría de las artes visuales y el público al que se dirigen puede ser el mismo.

Las nuevas posibilidades digitales nos demuestran que cada vez se refinan más las artes digitales, en el cine por ejemplo; ya no se usa el nostálgico *stop-motion*, de las primeras ilustraciones vectoriales tímidas y toscas sólo queda el recuerdo, convertir la realidad y el ingenio en impulsos electrónicos, *clic* tras *clic*, la imagen digital puede en un principio tener un valor y uso únicamente artístico pero puede ser incorporada ó adoptada por estrategias de mercado y darle a la imagen una funcionalidad; utilizar su aura y su encanto como persuasión para el consumo, así como muchas veces se ha utilizado la Gioconda, la creación de Adán y muchas obras maestras del arte tradicional.

La creación artística digital teniendo como una herramienta el ordenador es dependiente de los avances tecnológicos de este; nuevas propuestas y actualizaciones software, así como nuevas tecnologías para dispositivos de entrada de datos como plumas digitalizadoras, etc. Sin embargo la computadora es sólo una herramienta que está a disposición del artista por que el dominio de un software es cuestión de aprendizaje, sin embargo el talento y el don de la creatividad... con eso ya se nace, por lo que una computadora, por muy cara y rápida que sea nunca podrá tener creatividad, ni sensibilidad.

“El violinista debe por lo pronto producir el sonido, tiene que buscarlo, encontrarlo con la rapidez del rayo; el pianista pulsa la tecla: el sonido resulta. El instrumento está disposición de tanto del pintor como del fotógrafo.”¹⁵

¹⁵ Benjamin Walter Discursos interrumpidos I p.73

Entonces el estudio del arte no sólo debe ser en el ámbito tecnológico, también debe ser estudiado desde un eje histórico-social pues el arte digital puede cumplir con la misma fusión del arte tradicional, lo que para los sociólogos es la emisión de un mensaje capaz de transformar la conciencia política de la sociedad, los artistas tradicionales la función del arte es emitir un mensaje para educar a la sociedad a través los valores supremos del arte. La función del arte no sólo se agota en las dos ideas anteriores y principalmente en la ilustración, ya que ésta siempre ha sido una herramienta para crear, dar vida a una realidad que no existe, ilustrar ideas, crear imágenes que no se pueden crear con la fotografía, y además de tener una función útil de ilustrar o visualizar desde un enfoque didáctico; por lo que el arte no es sólo transmitir sino también plasmar, desahogar, por lo que la obra de arte para mí es como la radiografía del artista.

Y si bien la obra de arte se sitúa en un contexto en el que ésta para poder ser arte tiene que ser reconocida como tal por una persona o grupo social con un poder de influencia sobre los demás, esto nos viene a traer la idea de que lo que en un principio puede netamente utilitario sin haber sido concebido como arte, puede ser en cierto momento reconocido como arte (recordar el urinario de Duchamp). Como nos lo explica Juan Acha con el ejemplo de los bisontes de Altamira que nuestro momento histórico los define como artísticos, pero estos no lo fueron para el cavernario; por lo que el objeto no es lo que cambia, sino su relación con el sujeto. Ahora, no sería raro ver dentro de algunos años en los museos las primeras ilustraciones digitales que pasaran a formar parte de los libros de historia del arte, pues si bien éste es subjetivo y sólo existe dentro de un contexto y en relación a un determinado sujeto, por lo que el arte digital no sólo debe analizarse dentro de un contexto tecnológico sino también histórico-artístico.

Estoy seguro de que comprendiendo históricamente el arte digital dentro de algunas décadas podremos ver un horizonte bastante amplio de manifestaciones artísticas digitales sonoras, gráficas, y multimedia; porque es como si quisiéramos ver la totalidad de una selva estando dentro de ella, es mejor verla desde otro contexto como un punto alto, sobrevolando en un helicóptero ó poniendo el ojo en la mirilla del microscopio de Benjamin por ejemplo.

De esta manera se podría entender el arte digital lejos de conflictos ideológicos relacionados con el tradicionalismo de los museos y el arte oficial, porque hay un arte no oficial de una nueva cultura digital que cada día se alimenta y hace crecer a éste monstruo tecnológico.

Estas ideas sólo las resolverá el tiempo; por lo pronto... observando el panorama del diseño gráfico en cuanto a contenido gráfico es claro ver elementos que nos recuerdan el Art nouveau y en otros casos, elementos que están totalmente inspirados en éste estilo creando un Art nouveau digital, como se puede comprobar visitando en internet páginas dedicadas a dar un espacio a jóvenes creadores y personas de todas las edades que tengan algo que comunicar de manera gráfica; como deviantart.com, ispirationary.com, etcétera, y también las revistas mexicanas de arte y diseño Neopixel, Arte digital y Eneo.

La comunicación visual en el área gráfica digital es un amplio campo de investigación y experimentación del cual han surgido diversas manifestaciones que junto con la tecnología han logrado crear nuevas formas de representación y formación de la realidad; en éste caso el resultado la presente tesis es una serie de imágenes inspiradas en el Art nouveau haciendo una apropiación de éste, de las vanguardias gráficas Abstrac Metal y el Arte vectorial, a través de la investigación para conocerlos y fusionarlos experimentando de manera gráfica y técnica con las partes anteriores.

Comenzando a indagar acerca de las bases gráficas anteriores, en el siguiente capítulo desarrollo el análisis del estilo Art nouveau del que tanto he estado hablando para entenderlo de manera histórica y social.

3 Análisis histórico-social del Art nouveau

3.1 Introducción

A lo largo de la historia de las artes visuales nunca se había representado a la naturaleza como se hizo en el Art nouveau, ahora el nuevo protagonista ya no era la conciencia humana ni la razón que habían dejado a la representación de la naturaleza en segundo plano, pues todas las manifestaciones artísticas desde lo clásico grecorromano hasta el neoclásico se basaron en el uso de la razón aplicada al desarrollo de las artes visuales y de la arquitectura. La representación del espacio tridimensional en una superficie plana era el objetivo de las artes visuales; en el tratado del arquitecto Brunelleschi (1377-1446) se ejemplifica bien esta idea ya que la arquitectura volvió la mirada a lo clásico, y es la rigidez geométrica del arte grecorromano, renacentista y neoclásico que se opone a la fluidez de la forma, ya que hasta entonces lo espontáneo estaba considerado como irracional, por eso es que la naturaleza no había sido el eje central. El Art nouveau se opone a esta idea pues en la naturaleza no existe la línea recta, sólo por accidente en los cristales.

A mediados del siglo XIX la expansión de la revolución industrial de Inglaterra hacia todos los países de Europa, trae a estos el abastecimiento del mercado con mercancías reproducidas en serie, lo que viene a destruir la originalidad y lo artístico de los procesos manuales de la artesanía, visto así para el Art nouveau que como un movimiento de ruptura se opone a la reproducción en serie y la idea central es la aplicación de las artes como la talla de madera, ebanistería, cerámica, cristales, y herrería a la arquitectura, mueblería, orfebrería, y joyería productos que la industrialización producía masivamente; para reanimar los objetos y su entorno el Art nouveau miró hacia donde nunca antes el hombre había enfocado bien la mirada, la naturaleza; una mirada de nostalgia fue lo que requirió la ruptura para crear una eco-estética más bella, o sea vivir con la naturaleza y disfrutar de sus fluidas formas y colores, éste pensamiento fue el centro de la filosofía del Art nouveau.

Al lado de la naturaleza la figura de la mujer fue otro elemento de vital importancia en este estilo, ya que por primera vez se representa a una figura femenina con una idea de superioridad por encima de la masculinidad que había prevalecido desde el

arte grecorromano, es en el Art nouveau donde se crea un vínculo de juventud, vitalidad y fertilidad entre la mujer y la naturaleza, y de aquí la fluidez de la línea muy característica de este estilo, que emuló las formas curvilíneas del cuerpo de la mujer.

Sin embargo el Art nouveau no fue el único estilo que basó su esfera visual en la naturaleza también lo fueron el gótico, barroco y rococó, sólo que en estos la fluidez de la línea aún era muy escasa y tímida, a diferencia del concepto lineal del Art nouveau donde la línea es frívola y atrevida. Ya en el estilo gótico se aplicó la línea curva, en el estilo barroco la repetición de motivos vegetales y en el estilo rococó la aplicación de follaje y formas vegetales con un trabajo artesanal de muy buena calidad. Estos estilos se dirigían a una concepción artística que residía en un dionisiaco flujo lineal. Así el Art nouveau es uno de los estilos más bellos que enamora con sus formas y nos invita a disfrutar de ellas, ya que además es un arte utilitario que nos comunica una latigante nostalgia por lo natural ante una creciente industrialización de la cultura.

3.2 Inglaterra - El origen

Fue obvio que en Inglaterra donde se gestó la revolución industrial se produjera la primera reacción esteticista contra ésta. En 1861 se creó el movimiento *Arts and crafts* (Artes y oficios) como una respuesta en contra de la industrialización, el automatismo y la reproducción en serie de productos dirigidos a las masas. Desde ese momento la tecnología avanzó como nunca, y a veces nos rebasa como seres humanos.

Uno de los precursores del Art nouveau fue William Morris (1834-1896) pintor prerrafaelista, diseñador y fundador del movimiento *Arts and crafts*, considerado el padre del Art nouveau, este fue inspirado por John Ruskin (1819-1900) influyente crítico de arte e intelectual, fue la fuerza detrás del movimiento, a mediados del siglo XIX el ya había predicado el retorno a la artesanía y a una cierta espiritualidad como antídoto a la fealdad producida por la industria y sus ideas y escritos leídos entonces por el joven Morris, pusieron los fundamentos para el Arts and Crafts.

Una de las ideas de Morris era elevar las artes decorativas al nivel de las bellas artes creando un arte elaborado y bien hecho que no pudiera ser fabricado por una máquina, un objeto más humano que no se redujera sólo a su función de utilidad sino que fuera algo bello y que todos deberíamos de rodearnos de arte por que el arte es para todos.

Otros diseñadores del *Arts and Crafts* fueron Charles Robert Ashbee, Charles Francis Annesley Voysey y Arthur Heygate Mackmurdo, Frank Lloyd Wright, Walter Crane, Charles Rennie Mackintosh (Escuela de Glasgow), y Lewis Day (pseudónimo de Nicholas Blake) y los artistas del movimiento prerrafaelista, lo curioso es que no había una escuela donde se enseñara este estilo académicamente sino mas bien fue aprendido en los talleres de arte.

La idea del movimiento era crear un nuevo estilo que no tuviera referentes del pasado y en especial del eclecticismo victoriano (Recuperación de los estilos históricos durante el mandato de la reina Victoria I de Inglaterra [1837-1901]) del cual se oponía el *Arts and Crafts*, además de estar en contra de la reproducción

mecanizada pues en estos años la calidad de los productos seriados no era muy buena. Sin embargo esto llevó al movimiento a una contradicción ya que regresar al trabajo manual en un momento de avances tecnológicos y crecimiento demográfico las creaciones del *Art and Crafts* terminaron siendo objetos de lujo comprados por la burguesía y las élites, así también terminarían todas las piezas del Art nouveau

Una de las influencias del *Arts and Crafts* que acompañó la expansión del Art nouveau por Europa fue el prerrafaelismo, movimiento pictórico y literario inglés, al que perteneció Morris antes de ser diseñador; el prerrafaelismo evadía la realidad de un mundo industrializado con imágenes la vida campestre, sueños de nostalgia y una notoria preocupación por la presencia femenina, como doncellas de cabelleras flotantes y trajes vaporosos a la orilla del lago. Así también el arte visual japonés fue otra de las principales influencias.

3.3 Francia

En Francia el Art nouveau tomó la influencia de las artes decorativas de varios estilos franceses como el rococó, el barroco y el gótico. Existieron dos núcleos de producción de Art nouveau, París y Nancy. En París una de las manifestaciones más sobresalientes del estilo fueron las aportaciones del arquitecto Hécctor Guimard, que influenciado por Horta y Van de Velde construyó las entradas del metro de París (1898-1901), donde la combinación de hierro y vidrio que utilizó dio origen a diseños que se parecían a las alas de los insectos. La idea era crear un diseño que significara la modernidad de la época y la velocidad del metro parisino; un nuevo transporte tan veloz como un insecto alado. Fue considerada la principal aportación de París al Art nouveau.

En Nancy, una pequeña ciudad provinciana que con el asentamiento de inmigrantes de otros países creció su nivel económico, cultural y académico. Para 1900 Nancy era la ciudad más poderosa del este de Francia alcanzando la fama a nivel mundial gracias a los destacados productos de Jacques Gruber, ebanista emigrante y Emile Gallé, un dotado artista sobresaliente por sus creaciones de vidrio coloreado y tallado.

Gallé había estudiado botánica antes de convertirse en artista tenía la idea de que si las personas se rodeaban de objetos y ambientes hermosos podían evadir la neurosis provocada por la vida moderna.

Otros importantes diseñadores parisinos fueron Eugene Gaillard y George de Feure, dedicados a la mueblería prefirieron en sus diseños motivos inspirados en la naturaleza con fluidas formas y una tapicera moderna con bordados en seda que recuerdan la mueblería rococó. René Lalique (1860-1945), joyero y vidriero francés sus trabajos son los más característicos del Art nouveau y le aseguraron un reconocimiento internacional en la Exposición universal de París en 1900. Su innovador trabajo con marfil asta esmaltada y cristal influyo a muchos artistas contemporáneos.

Para principios del Siglo XX su interés se fijo en el cristal para experimentar en sus joyas y posteriormente lo utilizó para fabricar y comercializar productos como frascos de perfume. Para él era más importante la calidad del diseño y la técnica que el material más costoso.

Una figura de crucial importancia para el Art nouveau internacional fue Sigfried Bing, galerista y corredor de arte que indirectamente bautizó el estilo. En 1893 visitó América en una asignación del gobierno francés para investigar el estado del arte decorativo e industrial en los Estados Unidos. En su informe, publicado como *La Culture artistique en Amérique* en 1896, discutió ideas acerca de la arquitectura, pintura, escultura y de los artistas individuales. Cuando volvió a París, Bing empezó a cambiar su galería Oriental a una galería para el nuevo estilo modernista. Inaugurada el 26 de diciembre de 1895, como *L'Art nouveau* (El nuevo arte) en este espacio Bing reunió lo último y de mejor calidad del nuevo estilo procedente de varios países. Aquí fue donde se confió el arte de Tiffani, Van de Velde, Beardsley, Rodin, Gallé, Mackintosh, T.-Lautrec, Munch y Sérusier. En la Exposición Universal de París de 1900, con un gran éxito montó un pabellón donde exhibió distintos interiores domésticos realizados por varios artistas.

3.4 Bélgica

Para finales del siglo XIX el gobierno socialista belga tenía un mayor compromiso con los artistas de vanguardia, ya que al crecer el número de socialistas que disfrutaban de los privilegios del gobierno el nuevo estilo modernista estuvo vinculado a estos cambios sociales además de que en Bélgica los artistas tuvieron la influencia del diseño inglés y francés.

Víctor Horta (1861-1947), Arquitecto y diseñador su trabajo fue el más representativo del Art nouveau belga, entre 1896 y 1899 fue encargado de hacer la *Maison du Peuple* (Casa del pueblo), con este edificio los sindicatos obreros socialistas obtenían una obra arquitectónica de vanguardia que había dejado atrás el clásico uso de la piedra para dar la bienvenida a los nuevos materiales, el hierro y cristal, esta innovación permitió al hierro emular fluidos diseños curvilíneos en forma de latigazo que evocaban a la naturaleza, mientras que el cristal creó un juego etéreo de transparencias. Este edificio se convirtió en emblema del partido socialista, desgraciadamente demolida en demolida en 1964. Entre sus aportaciones destacan el diseño Hotel Tassel (1892-1893), el Hotel Solvay (1894) y el Hotel van Etvelde (1898-1900) en Bruselas.

Otro de los principales exponentes del Art nouveau belga fue el arquitecto, interiorista y diseñador de muebles Henri Clemens Van de Velde (1863-1957), que inspirado por Morris defendió el ideario en contra del eclecticismo victoriano y la industrialización. Se valió de los interiores arquitectónicos para plasmar su estilo lineal que se caracterizó por la libertad de este. Para la decoración de sus muebles utilizó las artes aplicadas como la ebanistería que convirtió en bellas artes a través de su trabajo. En Francia diseñó la decoración para el edificio que albergaría a la tienda *L'Art Nouveau* de Bing. En Alemania diseñó el Folkwang Museum de Hagen en 1902, y en Colonia en 1914 levantó el Teatro para la exposición de la Werkbund que se convirtió en su principal obra arquitectónica. En 1907 fundó su escuela de artes y oficios en Weimar que posteriormente sería una influencia para la Bauhaus.

Por otro lado la revista *L'Art Moderne*, iniciada en 1881 tuvo una sobresaliente importancia en el área de las artes visuales como punto de reunión de muchos artistas que se agruparon en 1884 para formar la asociación llamada Les XX, reformándose en 1893 para convertirse en *La Libre Esthétique*. Durante este tiempo promovió la nueva vanguardia y defendió los ideales en contra del eclecticismo adoptando el estilo de Horta y Van de Velde.

La exposición internacional de 1897 tuvo como sede Bruselas en la que se exhibieron trabajos de artes decorativas realizadas por diseñadores belgas, como Philippe Wolfers y Gustave Serrurier. Wolfers experimentó con materiales innovadores, como el ópalo y marfil, además de esmaltes, para crear un concepto Art nouveau conocido como *Gesamtkunstwerk* (La obra de arte total). Los diseños de Serrurier se basaron en el uso de la línea evitando los motivos vegetales del Art nouveau francés.

3.5 Alemania

El estilo modernista llegado a Alemania tuvo la influencia del eco inglés y el Art nouveau belga, que llegó a centros artísticos como Berlín, Dresden, Darmstadt, Weimar y Munich para esto Hermann Muthesius habiendo sido embajador en Londres trajo a Alemania las novedades del *Art and Crafts*, creándose así grupos de artesanos dedicados al nuevo estilo promovidos por el diseñador Richard Riemenschmid; estos darían vida al modernismo alemán, sólo que en este momento el gobierno era muy conservador dudando de nuevas propuestas. Habiendo más tolerancia con la producción artesanal de Munich, esta ciudad se convirtió en el principal núcleo alemán atrayendo a muchos artistas.

Tras un par de años de crecimiento artístico en 1895 se inicia la revista Pan de Berlín fundada por el crítico de arte Julius Meier-Graefe, esta publicación reunió las vanguardias literarias, plásticas y decorativas. Un año después la revista *Jugend* de Munich iniciada en 1896 fue otra publicación más popular que la revista Pan de donde el modernismo alemán tomo su nombre, el *Jugendstil* (estilo joven), esta revista dio a conocer el nuevo arte Alemán caracterizado por ideas de juventud, misticismo y nacionalismo.

En el Jugendstil hubo dos líneas de contraste entre los artistas, por un lado unos prefirieron lo ornamental, una interpretación estilizada de formas naturales que florecieron antes de 1900; unos años más tarde se desarrolló un estilo racional y rectilíneo dando origen al geometrismo de los años veinte.

Bruno Paul diseñó muebles minimalistas con una síntesis de formas; Reúihard Pankok, que influido por Van de Velde, tuvo un gran éxito en las exposiciones París en 1900 y 1902 con su trabajo de interior Richard Riemenschmid, sus diseños de muebles eran rectilíneos y racionales, hechos con materiales económicos queriendo que sus diseños estuvieran al alcance de todos Riemenschmid contó con el apoyo de los talleres Vereinigte Werkstätten für Kunst im Handwerk (Talleres Unidos por el Arte en la Artesanía), fundados en 1898 por la sección de artes decorativas de la exhibición Munich Glaspalast de 1897, una organización con las mismas ideas del *Art and Crafts*; sin embargo la industria alemana siguió los pasos de los talleres. La fábrica *Fahrner-Pforzheim* produjo joyas curvilíneas que inundaron el mercado.

Otro artista Hermann Obrist (1863 -1927), escultor y naturalista, su trabajo lo hizo destacar como principal figura del Jugendstil, por sus diseños caprichosos, expresivos, semiabstractos y llenos de movimiento. Su principal producción se abocó a diseños de bordados, tapices y textiles. Su bordado de la Tralla de 1895 es su obra más representativa. Sus diseños eran basados en las vueltas largas que evocan los elementos de diseño céltico, así como rastros de influencia japonesa. El tema del biomorfo también atraviesa el trabajo de Obrist. Esto se influyó en el arquitecto y diseñador August Endell (1871-1925), uno de los discípulos de Obrist que ejercieron una influencia en el Jugendstil.

El diseñador gráfico Otto Eckmann (1865-1902), otra influencia del Jugendstil, exploró el naturalismo en el diseño y también introdujo una dimensión de simbolismo de la naturaleza, particularmente en sus pinturas de flores agonizantes melancólicas. Sus ilustraciones y diseños para las nuevas revistas y periódicos de arte como *Jugend* y *Pan* ejercieron una gran influencia en otros diseñadores.

Lo que por seguro llevó al crítico Robert Schmutzler a escribir; “El Jugendstil germán que apunta a la abstracción creciente y deformación de modelos derivados de la naturaleza, mientras buscando lograr una metamorfosis que produciría la creación una indefinible, orgánica y elemental mezcla de formas.”¹⁶

¹⁶ Citado por Becker Vivienne *Art Nouveau jewelry*. Edit E P Dutton New York, 1985 P.106

3.6 Austria

En Viena, su capital política el nuevo estilo fue conocido hasta entonces como *Jugendstil*, se desarrollo paralelamente al *Jugendstil* alemán recibiendo la influencia del estilo racional y geométrico, con muy pocos ornamentos, además de que el *Jugendstil* de Austria estuvo muy influido por la tendencia clasicista de la ciudad.

Para entonces la única organización artística era, la *Kunstler-hausgenossenschaft* (Asociación de la casa del artista, [1885-1895]), muy conservadora y evasiva a las ideas vanguardistas. En 1897, al no tener medios de comunicación para expresarse, los artistas que se sentían atraídos por el Art nouveau, el simbolismo y el postimpresionismo decidieron formar su propia asociación conocida como la *Sezession* (separación) de Viena siendo su primer presidente el pintor Gustav Klimt.

En 1898 este grupo publicó una revista llamada *Ver Sacrum* (Primavera Sagrada) mediante la cual difundían sus ideas y nuevos diseños; y alguien que estuvo involucrado con la revista y la *Sezession* fue Otto Wagner (1841-1918), el más destacado arquitecto del modernismo vienés que asimiló la nueva estética a pesar de que su formación fue dentro de la arquitectura barroca. Dentro de sus aportaciones se encuentran el diseño moderno dentro de los rasgos tradicionales, para los edificios de departamentos que se construyeron en 1899 en la calle Linke Wienzeile de Viena, también utilizó este mismo estilo para las estaciones del metro de esta ciudad.

Wagner se apartó del clasicismo para sus fachadas través de la ornamentación dinámica con una policromía bidimensional, este patrón es muy próximo al *Jugendstil* de Alemania.

Josef María Olbrich (1867-1908) discípulo de Wagner también rechazó historicismo decimonónico (Tendencia del siglo a XIX recuperar lo clásico) vienés, y través de su talento la *Sezession* le encargó el diseño de su edificio sede, siendo este su obra más representativa con un geometrismo clásico, una ornamentación minimalista y un domo con motivos de follaje dorado, éste edificio a pesar de que mantiene una inspiración pretérita en lo clásico, rompe con el historicismo, influyendo en los artistas de la *Sezession*. *La Wiener Werkstätte* (los talleres Viena) fundados en 1903 por el arquitecto y diseñador

Josef Hoffmann (1870-1956) y el diseñador y artista gráfico Kolomon Moser (1868-1918), otros importantes artistas de la *Sezession*. Su objetivo era que a través del concepto *Gesamtkunstwerk* (La obra de arte total), diseñaban sus construcciones desde el exterior hacia el más mínimo detalle del interior. El primer logro de este concepto fue el Sanatorio Purkersdorf, terminado en 1906, un lugar de retiro para los vieneses adinerados que sufrían del shock que les producía el estilo de vida moderno.

3.7 España

Otros de los principales núcleos de innovación arquitectónica además de Bélgica fueron Barcelona y Cataluña. Esta última para 1980 sintió la fuerza de una implosión que le llevó a una mirada de nostalgia a su pasado cuando esta disfrutaba de su independencia política y de un momento de renacimiento cultural y artístico, buscando revivir su identidad catalana a través de la inspiración del sentimiento románico y gótico; además de que los artistas de esta provincia recibieron la influencia de los vecinos del norte, Inglaterra y Francia; así crearon entonces el modernismo catalán.

Hasta entonces el modernismo Catalán y el Art nouveau en general fueron movimientos visuales y la música no había disfrutado de estas vanguardias. El Palaú de la música catalana terminado en 1908 y que serviría como sala de conciertos del *Orfeó Catalá*, diseñado por uno de los artistas sobresalientes del modernismo catalán el arquitecto Lluís Doménech i Montaner (1849-1923). Quien para diseñar esta construcción se apoyó en la idea de la *Gesamtkunstwerk* y valiéndose del trabajo de artistas y artesanos utilizó toda clase de técnicas y materiales.

Tras el escenario semicircular, en forma de ábside, representó a ninfas que tocan distintos instrumentos, con la mitad inferior del cuerpo hecho en mosaicos y la mitad superior esculpida en piedra. El domo invertido de vidrio emplomado en forma de gota de agua están representados coros de ángeles. Su última obra importante fue el hospital de san Pablo, para este conjunto de edificios terminados en 1912 utilizó una abundante policromía de cerámica y un vistoso trabajo con el ladrillo.

Muy próximo al estilo de Doménech fue Josep Vilaseca, que en algunos de sus trabajos mostró un neogipcio y realizó edificios donde elaboró diseños con el ladrillo como el arco del Triunfo de Barcelona de 1888, también trabajó la piedra y hierro.

Antonio Gaudí (1852-1926), otro arquitecto y diseñador sinónimo del modernismo catalán, el pertenecer al *Círculo de Sant Lluch*, una sociedad de artistas e intelectuales católicos influyó en su manera de concebir sus creaciones de misticismo católico. En 1889 terminó la casa de campo del magnate textil Eusebio Güell, en este momento Gaudí, satisfecho con el resultado se convirtió en el más fiel defensor del modernismo catalán.

En los siguientes años Güell le encargó a Gaudí que la construcción de un parque público; para esta arquitectura ondulante que llevó el nombre de Güell, utilizó formas orgánicas que parecen nacer de la tierra, y las superficies están decoradas con un recubrimiento de azulejos quebrados. Poco después en 1905 realizó la reforma de la casa Batlló otra de sus obras más conocidas, en la que predominan las formas orgánicas y un fantástico lenguaje policromo de mosaicos.

En Barcelona desde 1891 hasta su muerte en 1926, Gaudí trabajó en una obra de enormes dimensiones conocida como su obra más representativa el templo de la Sagrada Familia de Barcelona, en esta construcción se puede ver la morfología curvilínea modernista dentro del neogótico. Gaudí fue seguido por Joan Rubió I Bellver y Francesc Berenguer, que utilizaron su lenguaje visual.

3.8 Escocia

En Glasgow, Escocia, en las últimas décadas del Siglo XIX se manifestó una inquietud de creación y renovación en los diseñadores y artistas, la mayoría involucrados con la Escuela de Arte de Glasgow, influidos por las ideas de su director Francis Newberry, un socialista defensor de la educación femenina, que al igual que Morris puso a la misma altura las bellas artes y las artesanías.

De esta escuela surgieron cuatro destacados artistas, bautizaron su grupo como *The Four*. (Los Cuatro de Glasgow); integrado por Charles Rennie Mackintosh, su esposa Margaret Macdonald, su hermana Frances y Herbert Mc-Nair, su estilo chocó entre el público sin embargo tuvo éxito en exposiciones en Viena, Moscú y Munich en los próximos años.

Margaret Macdonald, una de ellos, se enfocó en las artes gráficas, y gran parte de su obra fue realizada para Magazine of Art, de Glasgow. La principal característica de su estilo es el predominio de formas planas y lineales, tocando lo abstracto, de pálidas formas humanas andróginas con alusiones sexuales. La preocupación de los artistas de Glasgow se dirigió a la regeneración de la vida como en las plantas, la procreación humana, y la metamorfosis.

3.9 Italia

En Italia se conoció como Stile Liberty, en referencia a la tienda de Arthur Liberty, que había sido decisiva en la difusión del estilo por el continente europeo. En Italia la influencia del moderno estilo mobiliario inglés fue absorbida por Gometti y Basile. En cambio Arata se acercó al Secesionismo vienés, e Issel se inspiró con la combinación de lo floral con el latigillo.

La firma Tofanari creaba los complementos de mobiliario, en serie, y Galileo Chini producía cerámicas dentro de una tendencia vienesa al estilo de Klimt.

Quizá el más completo de los artistas italianos del estilo *Liberty* fue el forjador de hierro Mazzucotelli, que dejó en Turín sus muestras complejas, donde el linealismo secesionista, el gusto floral y el latiguillo se suma a cierto deleite por lo orgánico monstruoso, entre Guimard y Gaudí.

3.10 Estados unidos

Los objetos Art nouveau que llegaban de Europa rápidamente fueron aceptados por el mercado y los artistas norteamericanos que se inspiraron en este estilo para reinventarlo a su manera.

El máximo representante del Art nouveau estadounidense fue Louis Comfort Tiffany (1848-1933), Trabajó en la empresa de su padre Tiffany & Co establecida en Nueva York, donde en 1890 creó un nuevo tipo de vidrio al que bautizó como *Favrile*, y con este alcanzó un éxito a nivel internacional en distintas ferias. Con este nuevo material diseñó y creó ventanas de vidrio emplomado, objetos decorativos de vidrio soplado, además de cerámica, lámparas, joyas, objetos metálicos, muebles e interiores eclesiásticos. En este mismo año el comerciante francés Sigfried Bing se convirtió en su distribuidor para Europa donando algunas piezas para museos de arte en Europa.

Martin A. Bach, de origen alemán fundó en Nueva York otra casa de diseño, la compañía Quezal que se dedicó a la creación de objetos decorativos de vidrio iridiscente inspirados en la naturaleza con representaciones de esta.

3.11 La influencia japonesa

El arte japonés había sido un misterio en Europa hasta la mitad del siglo XIX debido a la política de aislamiento de Japón. En la década de 1850, el comandante Comodoro Matthew C. Perry naval americano negoció para volver a abrir las rutas de comercio con el Este. El crucial acuerdo comercial se firmó en 1858, después de cinco años de negociaciones (aunque los objetos japoneses habían hecho su manera de entrar a Europa antes de la última firma del tratado). La primera exhibición europea de arte japonés se organizó unos años después en 1854, en la *Oid Watercolour Society* en Londres, y durante los próximos años los objetos japoneses se filtraron a través de los artistas y coleccionistas en Inglaterra y en Francia donde el arte japonés fue más aceptado.

En 1862 la *International Exhibition* de Londres, exhibió el arte japonés a un público más grande entonces y la saturada moda japonesa y el diseño que se desarrolló en los 1860s fue el factor contribuyente más importante para el Art nouveau en general.

La joyería del Art nouveau francés mostró la más gran influencia de arte japonés. Algunos joyeros franceses tradicionales del segundo imperio ya se habían cautivado por el arte y diseño japonés. Lucien Falize, el hijo del prominente joyero Alexis Falize, era un pionero en este campo, a pesar de estar conectado con la tradición del brillo técnico del siglo XIX. La entrada de artefactos japoneses dejó una gran impresión en *Falize*. Entre 1870 y 1880, Sigfried Bing influyó el arte francés al comerciar mercaderías orientales y después al editar, alrededor de 1890, la revista de arte *Le Japon artistique*. Así también en Inglaterra William Morris, y sus seguidores dieron la bienvenida al arte japonés.

Owen Jones en su libro *The Grammar of Ornament*, había hecho pensar en el uso de elementos orientales y naturalistas. En Francia, las ilustraciones de Grasset en los cuentos *Les Quatre Fus d'Aymon* de 1883 tenían un exótico y fuerte sazone oriental. Las obras del ilustrador inglés Aubrey Beardsley (1872-1898) estuvieron notablemente influidas por el arte oriental. A menudo, sus temas y diseños llegaron a ser grotescos a la vez que hermosos.

Louis Gonse, un crítico venerado, escribió en 1900 en la Revista *La Revue de la bijouterie, joaillerie, orfèvrerie*; el arte japonés es comparado, en una analogía apropiadamente naturalista, a una vid plantada en otro país que da un vino muy diferente al producido en su país de origen. Pues era la simplicidad de las impresiones japonesas y la afinidad japonesa a la naturaleza que impresionó a la mayoría de los nuevos coleccionistas y admiradores. El retrato tranquilo de naturaleza en el arte provocó nuevas ideas en el Art nouveau.

No sólo las artes decorativas fueron influenciadas por el arte oriental, el impresionismo adoptó mucho del arte japonés, y produjo una nueva atmósfera a través de las pinceladas más simples. La pintura de Van Gogh, Gauguin, y Lautrec desde 1886, se apoyó en la mirada pretérita hacia el arte negro y la estampa japonesa, rechazando con su pintura plana el arte occidental buscando la alternativa en lo primitivo y Naif. El arte japonés pudo tratar íntimamente con la naturaleza copiando un movimiento fuera de la viada superficial. Esta era la manera de tratar con la naturaleza que los artistas estaban buscando, reemplazar el realismo.

3.12 Estructura visual del Art nouveau

Después de haber revisado la parte histórica y social del Art nouveau ahora corresponde analizar la parte visual pues dentro del Art nouveau existen elementos que sus creadores adoptaron para darle una variada estética ya que los temas en los que se basó este estilo van desde lo bello de una flor hasta lo tenebroso de un murciélago. Por eso es uno de los estilos más completos y complejos que tuvo muchas influencias y se desarrollo en varios países a lo largo de casi 20 años, estuvo presente en muchas aplicaciones como mueblería, orfebrería, ebanistería, arquitectura, textiles, cristales, forja, etcétera.

Su belleza lo llevó de ser un arte utilitario a un arte completamente decorativo pues no sólo es una copia fotográfica de la realidad sino una representación de esta a través de elementos que nos evocan un recuerdo y nostalgia por la naturaleza que desde finales del siglo XIX empezó su agonía con la contaminación producida por la industrialización y el crecimiento demográfico.

Como un movimiento de ruptura que se opuso a la industrialización e historicismo buscó la forma de romper con el horizonte de imágenes clásicas del renacimiento y optar por la innovación en gráfica y técnica en los materiales. De estos materiales se destaca la utilización del hierro y el vidrio fusionados principalmente en la arquitectura

Un estilo que su arte no sólo se debe a una belleza clásica que había prevalecido hasta entonces en las artes decorativas, sino a una belleza dentro de lo tenebroso que puede ser un murciélago, una serpiente o un ser mitad libélula y mitad mujer aunque en un principio el estilo no fue muy bien aceptado por los críticos y el pensamiento conservador de críticos de arte e intelectuales.

La idea de este estilo era que todos deberíamos vivir rodeados de objetos bellos en un ambiente que nos hiciera olvidar los problemas de la vida moderna, para esto las formas de la naturaleza y la mujer tuvieron un papel protagonista en esta idea que creó un vínculo de belleza, misticismo y fertilidad entre la mujer y la naturaleza.

La pintura y las artes gráficas de esta época también estuvieron influenciadas por este pensamiento moderno habiendo una producción pictórica y gráfica con los mismos elementos visuales que los demás objetos del Art nouveau y con las mismas influencias de este principalmente el arte japonés, que inspiró a una pintura plana lograda a través de la síntesis de las formas. Entre los más destacados pintores e ilustradores se encuentran Alphonse Mucha, Gustav Klimt, Toulouse-Lautrec, Jan Toorop y Aubrey Beardsley.

Ahora, entre la mayoría de los artistas y todas las áreas de aplicación del Art nouveau existen motivos y temas en común que configuran su estructura visual.

3.12.1 Los motivos y Temas

3.12.1.1 La vegetación y las flores

Por los 1860s, del segundo imperio francés, los diamantes y flores fueron de la mano, y la moda fue dominada por Osear Massin. Era un joyero francés que se volvió el genio indiscutible de las joyas de flores y una influencia importante en joyeros de Art nouveau. Massin dedicó su vida a refinar y perfeccionar la joyería de diamantes y motivos botánicos. Tenía un talento particular con las flores y diamantes y creó algo mágico, gotas rocío de diamante que hicieron su reputación. Sus lozanías y ramas eran más ligeras, vivas y fluidas que las de cualquier otro joyero, indicando la preocupación por el movimiento y vida que vendría en los próximos años. Él se anticipó a sus contemporáneos en los diseños que tienen relación con la naturaleza, en su observación de la estructura y composición de plantas, pues reconoció que un diamante sólo no era lo suficiente para crear una pieza artística. En 1863 creó un broche de la rosa con los pétalos formando un corazón, tan popular que se produjo durante veinte años. Al lado de Massin en la década de 1870 los diseños de Loeuillard para Boucheron exploraron las formas de los helechos.

Lucien Falize, famoso joyero de París, contribuyó de una manera muy individual al éxito del Art nouveau. Diseñó vivas flores con gotas de rocío. Sus joyas suaves y refinadas, con exuberantes plumas que ondean en los tallos flexibles, también eran otro popular motivo en el Art nouveau. Las joyas de plantas imitativas estremecieron al público, pero a menudo horrorizó la visión de críticos que sugirieron que éste esfuerzo de la representación exacta destruyó cualquier expresión artística.

Cuando el joyero León Rouvenat, en París hizo un broche del diamante que imita fielmente un rocío lila (una joya que se compró después por la Emperatriz Eugénie), él pidió traer un manojo de lila fresca todos los días para poder copiarlo exactamente. Para los artistas de Art Nouveau, esto ideó la frescura, la realidad, y la belleza, de lo natural. Para ellos, las flores sirvieron como los modelos precisos. Por ejemplo, Lalique se rodeó en su trabajo con flores, para servir como la inspiración para su sutil arte.

Este cambio de actitud hacia la naturaleza se centró al Art nouveau y se instaló por varias influencias de medio siglo, principalmente los libros ilustrados con el uso de plantas como ornamentos. John Ruskin, Owen Jones y A. W.N. Pugin, entre muchos otros, dieron énfasis a la necesidad por usar la naturaleza como base para la interpretación en el diseño decorativo. En 1856, Owen Jones publicó su famoso trabajo, *The Grammar of Ornament* que hizo pensar maneras en que las formas de las plantas podrían servir meramente como inspiración y se podrían adaptar para ornamentar. El Dr. Christopher Dresser, un exponente principal de arte japonés y los estilos modernos, y doctor de Botánica, escribió a lo largo de las líneas en sus artículos los principios de diseño en los comienzos de 1870, dirigiéndose particularmente a plateros y joyeros. La influencia de Ruskin, *Proserpina* (1874-86) describe a detalle las plantas y su manera de crecimiento.

En Francia, el nuevo estudio de las formas de la vegetación se estimuló por el trabajo del artista suizo Eugène Grasset que editó *La Plante et ses applications ornamentales* que aparecía mensualmente en París de 1896 a 1900.

En 1902 el artista Checo Alphonse Mucha publicó su *Documents decoratifs*, un libro que fue más allá que sus predecesores manteniendo completos diseños de trabajo metalúrgico adaptados de ilustraciones de plantas. Él también incursionó en el diseño de joyería que era rápidamente copiado. Emile Gallé, mejor conocido por su *glasswork* (trabajo de jarrones) que estaba en el centro del Art Nouveau y la revolución en las artes decorativas en Francia, también estaba creando inspirado por un estudio de belleza y amor a las plantas, sobre todo de la estructura de las plantas. Los artistas del Art nouveau que heredaron la tradición del diseño, lo combinaron con el moderno acercamiento al diseño de la naturaleza.

El nostálgico fin de siglo hizo eco en la atmósfera y en el interés de estos artistas en el decaimiento y muerte de las plantas, en el ciclo del nacimiento, reproducción, muerte y renacimiento. Joyeros y diseñadores se volvieron a ciertas imágenes de la naturaleza: El brote, aludiendo a la primavera de artístico fervor, y para la juventud se prefirió la lozanía; el creciente retoño de la vid; la semillas, la curiosa dureza del cono del pino, y el pistilo; todos estos elementos se pusieron más intrigantes que la propia flor, y se desarrollaron orgánicos y simbólicos motivos.

Las raras e inusuales flores eran escogidas por sus características especiales, las flores de invernadero eran populares, sobre todo la orquídea, las azucenas, los girasoles, los claveles, o las simples; flores del campo; la amapola con sus pétalos de color escarlata, el muérdago, y las vainas translúcidas.

Ahora los motivos de vegetación tenían lo que se llamó *Le frisson de la vie* (la emoción de la vida) Los pétalos casi parecía arrugar con una respiración de aire, los cardos y dientes de león estaban a punto de desintegrarse en el viento; la rosa estaba marchita, la azucena rizó en la sensual melancolía. Los artistas fueron fascinados particularmente por la orquídea que ellos trataron especialmente, mientras le dieron un carácter casi surreal, transformándola en formas eróticas con sus purpúreas hojas venosas.

Casi todas las plantas formaron parte del sentimiento de este movimiento que representaba la vida y el uso de la línea sugiriendo el crecimiento, es especialmente notable en los motivos como el guisante o las semillas de las vainas.

Otras plantas que se usaron en el Art nouveau fueron las lozanías de glicina, la mimosa, la margarita, la begonia, la anémona, la clemátide, la aguileña. Los contornos de plantas del mar y las criaturas marinas que acecharon misteriosamente el fondo del océano atrajeron sentimientos en los artistas, el movimiento para la línea dinámica que osciló continua y rítmicamente con los movimientos del agua. Las frondas ondeantes de algas se pusieron populares; podrían llevarse su suave textura, y su clara y elástica sustancia gelatinosa a la orfebrería, o los peces ondeando en los colores cambiantes acuosos. La energía rítmica y las fuerzas dinámicas de naturaleza se concentraron en el diseño decorativo del Art nouveau, lo objetos cobraron vida en emocionantes obras de arte.

3.12.1.2 Los insectos

Estos motivos se amaron grandemente en el lenguaje del Art nouveau principalmente en la joyería. Aunque los tigres, monos, elefantes y leopardos también se usaron, de los insectos, sobre todo la libélula y la mariposa eran los elementos más característicos del nuevo idioma decorativo.

Esto marcó otra salida del diseño Victoriano, que siendo realista se pintaron inimaginablemente los insectos que habían sido mucho tiempo los motivos favoritos para los broches de señoras jóvenes, a pesar de la repulsión que estos despiertan cuando son reales. En los 1870s había habido una plaga de escarabajos de rosas, mientras se huía de estos, los grandes escarabajos ciervo se establecieron en los sombreros y velos; los piojos de madera y tijeretas se aferraron a los adornos, collares y aretes. Los insectos se volvieron las criaturas más imaginarias, mientras que a veces asustaban, excepcionalmente eran bonitos.

La mariposa y la libélula eran los motivos más comunes y se usaron en interminables variaciones. El delgado y sutil cuerpo de la serpiente y los variantes movimientos de las plantas llamaron grandemente la atención al arte joyero. Los insectos alados que pasean el agua eran un motivo adoptado del arte japonés.

Una de las características de la aplicación de motivos de insectos es que se realizaban representaciones antropomórficas, principalmente en libélulas donde estas tenían la parte inferior del cuerpo como libélula y la parte superior de una bella mujer.

Esta es precisamente la parte mística y fantástica del Art nouveau donde existe una belleza dentro de lo siniestro y tenebroso, por que el Art nouveau no solamente fue un estilo cursi. El jarrón Búcaro de Gallé es un buen ejemplo de esta para ilustrar esta idea.

“La cara de la libélula parecía a menudo sonreír abiertamente como si llevara una máscara de pesadilla, pero en un acercamiento más íntimo se rebeló ser de una muchacha joven. Las imágenes de fantasía y pesadilla, y particularmente la metamorfosis como por ejemplo la crisálida en la mariposa, coincidieron con las nuevas teorías de Freud del psicoanálisis en las que defendía un sondeo en el subconsciente para revelar una rica imaginería siniestra.”¹⁷

El motivo alado de los insectos abarca todas las características de la joyería de Art nouveau siendo una novedad el temblar de las alas en las joyas. Además éste motivo fue inspiración para las entradas de las estaciones del metro diseñadas por Héctor Guimard que representaban la velocidad del metro parisino como un insecto alado.

¹⁷ Becker Vivienne, Art nouveau jewelry. Edit E P Dutton New York, 1985 P. 16

Normalmente se usaron otros insectos incluido el saltamontes y el escarabajo, el antiguo símbolo egipcio del ciclo de vida que había traído la atención artística por la manía egipcia de los años 1870s y se había interpretado por el diseñador Germán Georg Kleemann; la cigarra, otro motivo oriental, usada a menudo en el Art nouveau por artesanías que gustaron de explorar la transparencia del cuerpo y la sutileza de esmalte para sus alas compactas plegadas; finalmente, la araña, normalmente junto con su tejido que se usó en el Art nouveau en joyería, por Charles Boutet de Monvel por ejemplo, quién produjo un collar de araña extraordinario exhibido en 1902.

3.12.1.3 Los reptiles

La serpiente, el símbolo de la vida, eternidad y sexualidad, se había enrollado a su manera a través de la historia del diseño de la joyería. A mediados del siglo XIX se convirtió en un motivo de diseño para los anillos de oro enrollados, broches y collares. Fue creada en las manos de joyeros de Art nouveau, mientras su brillante y escamoso cuerpo deslizándose era una metáfora para un movimiento sensual. Lalique era uno de los mejores diseñadores de Art nouveau, creando joyas que entrelazó retorciendo serpientes.

Otros reptiles que se volvieron motivos frecuentes eran el lagarto y la rana que también se habían usado para el estilo Victoriano, mientras el camaleón con su habilidad de cambiar el colores también se volvió un motivo favorito para el diseño Art nouveau.

3.12.1.4 Los pájaros

Las joyas de Art nouveau eran ideales para retratar pájaros; sus ricos colores resplandecientes se tradujeron perfectamente en brillos o esmaltes mates con la trémula luz del oro, mezclando colores fluyó una representación estilizada.

El pavo real y sus plumas se volvieron motivos recurrentes en las joyas de todos los países. En Inglaterra, el joyero C.R. Ashbee del *Arts and Crafts* usó el motivo del pavo real en joyas de plata y nácar. Los diseñadores franceses, notablemente

Gautrait, pintaron el voluptuoso plumaje densamente coloreado, con brillantes esmaltes. El pavo real combinó la fantasía y belleza de la naturaleza mientras simbolizaba el narcisismo subyacente de Art nouveau. Junto al vistoso pavo real, el majestuoso cisne blanco, un símbolo de orgullo flotó soñadoramente a través de los diseños del Art nouveau. Otros motivos de aves incluyen las golondrinas ilustrando movimientos, y los gallos, brillantemente usados por Lalique, por ejemplo un gallo besando una piscina de esmalte. Lalique usó los esmaltes para pintar la cabeza de los gallos, una imagen típicamente francesa y también símbolo del alba que en el diseño de joyas era a menudo chocante e inesperado, como un antídoto él introdujo los pares de palomas.

Las criaturas asustadizas de la noche, el búho y el murciélago introdujeron un elemento siniestro, sobre todo el último con sus alas flácidas y arrugadas extendidas por sus partes óseas. Finalmente buitres o águilas, a veces estaban amenazando abiertamente con sus esmaltadas alas.

3.12.1.5 Los paisajes y Estaciones

Las joyas de Art Nouveau reunieron a menudo a las plantas y pájaros en los paisajes de miniatura. Mostrando la influencia japonesa del agua y las olas, muy claramente eran los rasgos del ondeó en un lago, o el caer las hojas.

Las raíces yaciendo y las ramas de árboles compusieron a menudo un contorno a una pendiente o broche en que resistió una figura humana. Se agregarían el follaje y cielo en sutiles colores de esmaltes o mosaicos de ópalo.

Las estaciones y el ciclo del año eran temas populares que fueron de la mano con los motivos del paisaje. Por ejemplo la tristeza madura de otoño era especialmente apropiada al marchitamiento del siglo XIX, hojas rizadas doradas tan bellamente interpretadas por Lalique. La pintura de tiempos diferentes del día completó esta sección de temas directamente inspirado por la interpretación japonesa de la naturaleza y el arte; los ocayos y salidas del sol extendieron una paleta de luz rosada.

3.12.1.6 Las Sirenas y motivos grotescos

En Francia, entre los años 1870 y 1880, una tradición de fina orfebrería se había desarrollado, y una especie entera de criaturas grotescas, aladas; criaturas mitológicas, los dragones, quimeras y grifos se hicieron populares. Algunas de las principales empresas joyeras incorporaron estos temas en el Art Nouveau, Es posible que estas joyas estuvieran inspiradas y posiblemente diseñadas por algunos de los escultores franceses de miniaturas de animales; esta moda creció en la década de 1880; los motivos de flores y doncellas todavía eran muy tradicionales, la sensualidad del pelo y la cola de las sirenas se volvieron elementos favoritos.

Quizás lo que es muy importante sobre el uso de elementos grotescos o híbridos en el Art nouveau es la fascinación por los sueños y pesadillas, cosas que no son lo que parecen ser.

3.11.1.7 La mujer

Con el crecimiento industrial, la ciencia, el avance de la tecnología y el poderío militar había prevalecido hasta entonces una masculinidad, la imagen de la mujer sólo se había hecho presente bajo la representación de Venus y la virgen María. Sin embargo con las vanguardias pictóricas del impresionismo, realismo y prerrafaelismo la imagen de la mujer común tomo una importancia como reacción a la idea de la superioridad masculina. El Art nouveau vio en el rostro y cuerpo de la mujer su propio homenaje pues no se trataba de hacer un análisis social o cultural de la realidad femenina sino de rendir un culto a la fuerza femenina que está dentro de su belleza.

Si la mujer en general fue la inspiración para los artistas, una de las mujeres que se hicieron famosas en el Art nouveau fue la bailarina Loie Fuller (1862-1928), su belleza y proyección en el escenario la llevaron a ser la musa para las obras de artistas como Henri de Toulouse-Lautrec, que hizo dibujo y litografías de ella en el teatro francés *Folies Bergère* en 1893. También fue inspiración para los escultores Auguste Rodin y Raoul Larche. Por otra parte la actriz Sarah Berhardt inspiró a Alphonse Mucha para sus carteles, en especial cuando este realizó de un día para otro el cartel para la obra de teatro *Gismonda* donde actuaría Sarah Berhardt, además de diseñarles trajes y joyas.

Junto al cuerpo de la mujer estuvo la naturaleza, ambas unidas por un vínculo de fertilidad, fuerza, vida y belleza; mientras las imágenes de las mujeres aladas reflejaron el cambio de la mujer y su papel en la sociedad, además de tratar los temas de metamorfosis y sueños, pues en este momento histórico la mujer empezó a cobrar una importancia en la sociedad que no había tenido antes. La sensibilidad, pasión y conocimiento de lo femenino, estaba mezclado en el Art nouveau con el masculino progreso técnico del siglo XIX y era ésta combinación que produjo el breve, creativo y excitante momento del Art nouveau.

3.12.2 Arte gráfico

Durante el contexto artístico de la transición del siglo entre los últimos 15 años del siglo XIX y los primeros 10 años del siglo XX no existió la pintura Art nouveau como tal, ya que el movimiento modernista fue una manifestación de las artes aplicadas, o sea que sólo se trata de la ornamentación de objetos de uso común como utensilios, muebles, arquitectura y arte gráfico. La pintura de Toulouse-Lautrec, Jan Toorop, Edvard Munch, Gustav Klimt y otros artistas no menos importantes, está dentro del movimiento simbolista (Manifestó en 1886), este sentimiento artístico representó sueños, alegorías y personajes fantásticos para plasmarlos en la literatura y pintura, dándoles a éstas formas una significación. El uso de la línea tuvo un tratamiento expresivo y fluido principalmente en las obras de Jan Toorop. Entonces el Art nouveau fue un estilo artístico que reunió a las artes decorativas, por lo que una pintura o escultura que sólo tenía una utilidad estética no era parte del Art nouveau. Este fue el modo de ver el arte para éste movimiento modernista.

Sin embargo el Art nouveau se auxilió de la pintura dándole una aplicación para las ilustraciones de carteles, portadas de libros, revistas y otras publicidades. Dentro de ésta área del arte gráfico modernista se encuentran varios artistas destacados como el polifacético Alphonse Maria Mucha, dirigió la mayor parte de su obra a la representación de la mujer y la ornamentación floral a través de colores planos. Su estilo tiene más parecido con el modernismo vienés, siendo sus obras las más populares del Art nouveau. Kolomon Moser de Viena cofundador de la Sezession vienesa influenciado por Klimt fue

el más preocupado de la *Sezzecion* por reformar las artes decorativas con su estilo e innovación geométrica, fue ilustrador de la revista *Ver Sacrum*. Charles Rennie Mackintosh, Margaret Macdonald, su hermana Frances y Herbert Mc-Nair, (The Four Glasgow), el arte gráfico de “los cuatro” tuvo ingredientes simbolistas con esbeltas figuras pálidas y fantasmales, más notable en el estilo de las hermanas Macdonald. La inspiración oriental le pegó más fuerte a Aubrey Beardsley que lo llevó a crear una estética monocromática de formas planas que ilustran grotescos personajes que a la vez expresan un ambiente erótico en medio del contraste del blanco y negro. Siendo el miembro más joven del *Art and Crafts* Walter Crane dirigió su obra al tema de la naturaleza y la metamorfosis que trabajados a través de elementos simbolistas con una notable fluidez en sus composiciones. En 1900 publicó en Londres su tratado *Line and Form* donde define el modernismo como una fuerza expresiva que se materializa en la fluidez de la línea y forma.

3.13 La decadencia

El origen del Art. nouveau es tan complicado como su mismo estilo pues sus raíces fueron regadas por muchas influencias como el prerrafaelismo, el gótico, el barroco, el rococó, y el arte oriental; Sin embargo dentro de este momento de renovación hubo algunas ideas de contradicción pues varios fueron los artistas y personas influyentes que observaron una posibilidad dentro de las máquinas de reproducción masiva; obviamente hacer llegar el arte a todas las clases sociales y económicas a través de productos artísticos pero económicos y producidos serialmente. Sin embargo esta no era la filosofía del Art nouveau ni mucho menos del *Arts and Crafts*.

Entonces el mismo Art nouveau cayó en una contradicción ya que en un momento de evolución tecnológica el regreso al trabajo manual provocó que los objetos Art nouveau fueran caros y comprados únicamente por las élites y la burguesía, para más tarde terminar como objetos ornamentales de lujo perdiendo su función utilitaria. Lo que llevó a pensar que el Art nouveau fue sólo un estilo ornamental a la altura de las élites y que fuera financiado por éstas.

“Su uso era quizás excesivo y predominante en muchos casos, esto llevó en conjunto a varios nombres peyorativos para el estilo. El Art Nouveau se apodó Taling Style (el estilo de la anguila) en Bélgica, el Styl Nouille (el estilo del tallarín) en Francia, y Bandwurmstil (el estilo de las bandas) en Alemania. Era este tipo de exceso que Vever culpó del declive de Art Nouveau: la línea, él dijo, “Simplemente se murió de agotamiento”. Señaló que los fabricantes comerciales de Art nouveau que realmente no entendió la teoría o el forcé tendencia detrás de los motivos produjeron curvas raras que se parecían macarrón.”¹⁸

La ornamentación vegetal y su irracionalismo se ligó al fin de siglo cayendo en una decadencia, además del elevado precio de las piezas y el retroceso de volver al trabajo manual en un punto histórico de evolución tecnológica lo hizo caer en una contradicción y en el olvido. La fascinación por las máquinas y de una nueva sociedad industrial que promete el aceleramiento de la producción e intercambio de mercancía creó la moda, o sea la idea de “moderno”, y las máquinas al no poder emular una manufactura de calidad artística le pusieron fecha de caducidad al Art nouveau, después de ser considerado como mercancía y no como arte. Para la década de 1910 el estilo estuvo en decadencia, los artistas jóvenes se inclinaron hacia las posibilidades que ofrecía tecnología y el geometrismo de las máquinas, lo que condujo a un racionalismo geométrico y minimalista que fuera más de acuerdo a las máquinas y la producción industrial. Esta estética maquinista le abrió las puertas a una nueva expresión artística, el Art Decó que dejó atrás la mirada hacia la naturaleza y sus formas y prefirió la elegancia del minimalismo y la fuerza geométrica de lo rectilíneo inspirado en el constructivismo, cubismo y futurismo así como de las líneas aerodinámicas de los aviones, la iluminación eléctrica y los rascacielos, ilustrando la modernidad del nuevo siglo XX.

La transición del siglo XIX al XX se convierte en un eje principal donde se cruzan diferentes eventos como el Art nouveau, la expansión de la revolución industrial, el interés por el control y atención de las masas, la evolución tecnológica de la fotografía, y la profesionalización del diseño gráfico.

¹⁸ Citado por Becker Vivienne Art Nouveau jewelry Edit E P Dutton New York, 1985 P.15

3.14 Conclusiones parciales

Para mí en este momento histórico el arte tuvo un llanto de desesperación al no encontrar una renovación que rebasara la expectativa de las primeras personas que sufrían del horror de la industrialización y su lamentable silenciación que cada vez más asesinaba la humanidad y unicidad de cada individuo que pedía a gritos ser resucitado, sin embargo eso es algo que como elementos numerados y silenciados no podemos evitar.

A menos de que nos atrevamos a someter nuestra conciencia y humanidad en un capullo para metamorfosearnos a través de la inspiración artística y crear nuevos horizontes para mirar, o al menos eso es lo que hicieron desde mi punto de vista los artistas del Art nouveau. Otra alternativa que tenemos es la de escapar de nuestra realidad a través de una mirada que desinteresadamente le podamos dar al arte, éste cruce de miradas nos puede desconectar por un momento de la *Matrix*, fugarnos por un momento a un espacio donde nos encontremos aislados en compañía de una obra de arte.

El Art nouveau hizo lo suyo con sus frívolas formas para combatir las tensiones humanas, pues éste tenía como arma el espíritu y pureza de la naturaleza, que ahora lamentablemente desaparece a un ritmo inabailable. Las primeras ideas de rebeldía fueron en contra de varios problemas que hostigaban la conciencia europea como el eclecticismo e historicismo que frenaba las ideas de los jóvenes artistas, y los feos productos fabricados serialmente por las máquinas; esta rebeldía hizo que el Art nouveau más que un movimiento cursi como mucho se ha pensado, más bien fue una ruptura que reaccionó en contra de el shock del nuevo estilo de vida industrial que se aproximaba y el tradicionalismo que había prevalecido hasta entonces por el control conservador.

Sin embargo el Art nouveau estuvo más allá de ser una ruptura en contra de la tradición clasicista e industrialización. Ya desde finales del siglo XIX se habló de la tensión de la vida diaria producida por la industria y la vida moderna.

Pues el Art nouveau sirvió como máscara para tapar éste horror a través de su belleza que en este momento histórico hizo que el lenguaje decorativo modernista llegara a tocar tan etéreamente la fantasía y rayar en lo sicótico a diferencia de otros estilos del pasado.

Porque si pudiéramos ver la esfera del Art nouveau a través de un microscopio veríamos visualizado un orgásmico grito de éxtasis lanzado por la naturaleza, porque para mí hubo algo mas allá de una rebeldía por parte de los artistas para inspirarse ¿Quizás una inspiración divina?, ¿Sólo la naturaleza?, ¿Por qué la naturaleza?, ¿Qué tiene que ver la naturaleza con el metal? ó a caso a través del Art nouveau la naturaleza rompió su silencio, ¿Cómo sería una imagen que ilustrara éste cuadro de adrenalina mezclada con clorofila listo para inyectar en la conciencia humana?

Tal vez un *Zenzor nuclear* nos daría la respuesta tras la serie de conflictos humanos que sucedieron después del Art nouveau hasta la transición de milenio y que expresaría más tarde la voz profética de Jean Baudrillard.

Aunque algunos autores llaman modernismo a todo el estilo en general también es conocido como Art nouveau, este es más correcto ya que con el se dio a conocer el nuevo estilo a través de la tienda de Sigfried Bing llamada así, unificando la creación de artistas de diferentes países en un sólo estilo que ahora tiene un lugar importante en la historia del diseño y la arquitectura sirviendo de inspiración para nuevas manifestaciones artísticas. Además el término modernismo se refiere a modernidad, o sea es todo el conjunto de ideas y manifestaciones artísticas, sociales, y tecnológicas de éste punto histórico de transición de siglo.

Así como gustó y fue adoptado rápidamente, también fue olvidado y recordado como una agridulce sinfonía donde la fluidez de la línea fue la nota predominante de todo el Art nouveau, pero al abuso de éste recurso hizo que se agotara olvidando esas gritonas líneas que hicieron del usar un objeto Art nouveau un placer estético, lo que hace a éste punto histórico tener por primera vez se una nueva interpretación de la relación entre el arte y vida social.

Después de su decadencia y del auge del Art Decó el modernismo comienza ser estudiado desde el punto de vista histórico, o sea que es visto bajo el microscopio de la nostalgia y resurge a mediados del siglo XX en las exposiciones de Zúrich de 1952, de Londres entre 1952-1953 y de Nueva York en 1960.

De pronto se producen expresiones artísticas que toman influencia de los movimientos sociales de contracultura, la música hippie, las alucinaciones de las drogas, y curiosamente el Art nouveau que inspirara a artistas como Wes Wilson para crear el estilo gráfico de la psicodelia en la década de 1960 que él ilustrara carteles de conciertos de rock y portadas de discos de grupos como Jefferson Airplane y Byrds.

Continuando en la línea del tiempo, actualmente con el avance de las tecnologías informáticas y gráficas surge la necesidad de aprovechar estos avances a nivel gráfico y artístico surgiendo el arte digital. La idea a seguir es el aprovechamiento de recursos gráficos y técnicos de las partes a conectar para configurar del *Zenzor nuclear*.

Dirigiéndonos al siguiente capítulo; en éste desarrollo una investigación a nivel gráfico del Art nouveau ya que después de entenderlo de manera histórica-social, a continuación corresponde la parte gráfica.

Por ahora concluyo en que la primera conexión de las partes entre Art nouveau y la reflexión del primer capítulo acerca de la simulación, se efectúa a nivel social en un punto donde ambos buscamos un fin en común; liberar por un momento la humanidad del estilo de vida propuesto por, la modernidad en el caso del Art nouveau, y de la posmodernidad en el caso de *Zenzor nuclear*, a través del arte.

4 Análisis visual-estructural del Art nouveau

4.1 Introducción

Para tener un conocimiento a fondo del Art nouveau y sentir su aura, además de revisar la parte histórica y social, también se debe de revisar de manera visual de acuerdo a la estructura que configura su estilo ornamental basado en la aplicación de elementos de la naturaleza como vegetación y animales a los objetos de uso común dentro del hogar y a las artes gráficas, que por medio de técnicas de ebanistería, orfebrería, cerámica o técnicas gráficas según sea el caso, se logra crear el particular estilo que diferencia al Art nouveau o modernismo de otros estilos del pasado. Las características visuales contenidas en este estilo están definidas de acuerdo a diferentes factores como el uso del material, su tratamiento y alcances o sea la visión particular del artista hacia su creación y la ideología que fundamentó el movimiento modernista, la elaboración artística y detallada de objetos que no pudieran ser copiados por las máquinas de producción en serie, y rodearnos de estos bellos objetos que nos darán una mayor calidad de vida a través de su belleza. Como lo expresó el zoólogo y naturalista Ernst Haeckel (1834-1919) “Para el espíritu creador existen únicamente tres cosas. Aquí estoy yo, ahí la naturaleza y allí el objeto que debo adornar”¹⁹

De acuerdo a la experiencia y conocimientos como estudiante y constructor de imágenes, he decidido que para analizar el Art nouveau, las vanguardias gráficas actuales, y Zenzor nuclear (en próximos capítulos) de manera visual, hay que desarrollar un modelo de estudio y construcción de imagen, y las partes a que lo conforman son los siguientes elementos estructurales de la imagen; la forma, el ritmo, la luz, y la tipografía como elemento gráfico que forma parte de la composición para revisar de una manera tipográfica los estilos para configurar *Zenzor nuclear*, como el que se utilizó en el Art nouveau. En estos cuatro elementos se resumo de forma estructural los fundamentos de la imagen gráfica. Mis planteamientos para el modelo los he de enriquecer con la teoría de fundamentos del diseño de Robert William Scott a manera de una base teórica escrita como la obra de este autor.

¹⁹ Citado por Far-Becker Gabrielle, El modernismo Edit. Konemann Francia, 1996 p.12

En éste capítulo al ser el primer paso analítico definiré las partes del modelo, y para empezar es necesario recordar que la presente tesis es la solución a una serie de inquietudes que resolveré a través de la búsqueda de conocimientos gráficos que se han de integrar con herramientas digitales para su experimentación.

A partir de éste concepto de fusión, la metodología con la que he estado trabajando es una dialéctica que se formula a través de puntos de conexión para relacionar cada uno de los capítulos e ideas para resolver el problema. El análisis a partir de la propuesta de modelo estudio de imagen se aplica a continuación al Art nouveau para continuar con las vanguardias gráficas de la actualidad de las cuales la propuesta toma como apropiación algunos elementos gráficos del diseño que se realiza hoy en el mundo. Ahora, lo anterior lo planteo así porque en todas partes del mundo se repiten algunas formas y colores referentes del Art nouveau, que configuran un estilo homogéneo hecho a través de apropiaciones ó copias entre unos y otros diseñadores, en especial en el área de la ilustración, y para comprender la idea anterior el primer paso es el análisis visual del Art nouveau para continuar con las ilustraciones de la actualidad.

Para apoyarme de una teoría de fundamentos de diseño he elegido a Robert G. Scott, su teoría se expresa a través de relaciones entre todas las dimensiones estructurales, porque después de revisar su libro de fundamentos de diseño, me doy cuenta de que sus planteamientos se centran en las artes visuales gráficas, comenzando con una amena explicación del origen del diseño donde desarrolla una serie de causas que justifican el proceso del diseño, la primera causa de necesidad, causa formal de diseño, la causa material, y causa técnica.

La manera de integrar su teoría del diseño es a través de relaciones entre las partes que configuran la imagen para formar unidad, ésta unidad orgánica actúa como una lógica sintáctica que me parece la mejor metodología para la configuración de *Zenzor nuclear* y al tomar las diferentes partes que he elegido éstas serán como un rompecabezas que se armara de acuerdo a las relaciones de sus piezas para formar la imagen.

Scott también divide sus planteamientos teóricos y separa las diferentes artes visuales, a diferencia de otros autores que su teoría integra todas las artes visuales, en cada nivel o tema, tanto artes gráficas, como tridimensionales; escultura, arquitectura, incluso artes visuales temporales como las artes escénicas y el cine. Por ejemplo, divide el movimiento en dos partes, una parte objetiva la cual corresponde a la dimensión temporal o sea el movimiento físico real, y por otra parte define un movimiento subjetivo, que el proceso de percepción visual asigna a cada elemento gráfico de la composición, un valor dinámico relativo que se define a partir las relaciones con los demás elementos de la composición como la forma, color, tamaño, textura y ubicación espacial.

El conjunto de los cuatro elementos de estudio de imagen que he seleccionado para desarrollar un modelo de definición de imagen comenzando con el Art nouveau, son una síntesis de todos los elementos estructurales (forma, color, movimiento, ritmo, proporción, etcétera) de la teoría de las artes visuales. Por ejemplo, dentro de la forma se encuentra el plano, la línea y el punto; en el ritmo se encuentran todas las formas de relacionar elementos gráficos entre sí y con el espacio ya sea a través de características de similitud o maneras de agrupación, las cuales producen el movimiento (subjetivo); sin embargo en éste modelo no uso el término movimiento como tal porque éste es más de acuerdo a imágenes dependientes del factor tiempo; como el cine, secuencias, ó animaciones, por eso el movimiento en las artes visuales como la ilustración es subjetivo; por último la luz, en ésta se resumen los fenómenos cromáticos como color, contraste, textura, matiz, tono y saturación. Finalmente toda imagen bidimensional se reduce a estos elementos.

Las imágenes que he de analizar a continuación las he elegido de acuerdo a sus características que ilustran perfectamente las descripciones que he estado haciendo desde el capítulo anterior, pues éstas imágenes de carteles, ilustraciones y objetos son las más representativas y mundialmente conocidas del estilo Art nouveau a cada uno de los niveles del modelo de estudio. Este análisis es con el objetivo de comprender íntegramente el lenguaje visual de éste estilo, auxiliándome de los planteamientos de fundamentos de diseño de Robert Gillam Scott, para posteriormente integrarlo en la propuesta en el capítulo de la configuración del *Zenzor nuclear*.

4.2 Forma

El modernismo superó al historicismo y naturalismo del estilo barroco, gótico y rococó, en una marea biológica no lógica como había ocurrido con estos anteriores estilos, pues estos seguían teniendo como base la razón en cambio la organicidad de Art nouveau estuvo dirigida al carácter espontáneo y rítmico de la naturaleza. Al mezclarse las formas y colores con los materiales estos son impulsados y movidos por el sentimiento y psicología del artista.

De la naturaleza no sólo la representación de su forma exterior sino también su interior que este se vincula con la psicología humana a través de los procesos naturales del pensamiento por eso este estilo se diferencia del rococó ya que éste sólo se limitaba a representar la belleza exterior de la naturaleza en cambio al Art nouveau creó el vínculo entre la naturaleza y el hombre a través de los procesos interiores que nos llevan la razón pues estos implosionan de una manera fluctuante, de aquí la fluidez de las formas.

La inquietud de estos sentimientos de renovación y naturalidad se vinieron a materializar en formas estrechas y alargadas que se extienden a lo largo de su eje longitudinal evitando abrirse para formar un plano; es así como se representaron las formas vegetales y de la mujer, a través de audaces formas que connotaran conceptos como la naturaleza, la alegría y el erotismo. La integración de estas formas que dan origen a las líneas dinámicas y latigazos que caracterizaron el estilo.

“Un rectángulo oblongo, o cualquier configuración de carácter lineal, por el contrario produce una sensación de movimiento a lo largo de su eje longitudinal. Dos ó más configuraciones de este tipo pueden tener una dirección similar si se relacionan de igual manera con la estructura del campo.”²⁰

En el Art nouveau es evidente la técnica compositiva que estuvo influenciada por manifestaciones artísticas que hasta entonces fueron reconocidas como arte, por ejemplo los arabescos o sarcillos del arte árabe, los colores planos del arte japonés, los alternativos ángulos visuales, su composición asimétrica y los temas de la naturaleza fueron adoptados por estilo modernista.

²⁰ Gillam Scott Robert. Fundamentos del diseño. Edit Victor Leru. Argentina, 1975 p.30

Henry van de Velde, el más representativo teórico y representante del Art nouveau belga fue quien utilizó notablemente la línea como elemento de expresión y la definió como una fuerza que reunida con otras causan un efecto como si unas actuaran en contra de otras. La línea belga es libre de todo naturalismo a pesar de que tiene su origen en éste, es en este país donde los artistas trataron a la línea de forma más elástica y dinámica, con la capacidad de generar intrépidas formas de latigazos.

A continuación un análisis del interior de la casa Tassel en Bruselas, diseñada por Henry Van de Velde. En el estilo de la decoración podemos observar el uso de expresivo de las líneas que nos remiten a las formas orgánicas de la naturaleza, éste tipo de representación hizo famosa la forma de latigazo que caracterizó el Art nouveau. Lo que hice en la imagen fue seguir el patrón de ritmo de las formas, que por su delgadez y terminación afilada producen un efecto de movimiento independiente entre cada una por su dirección subjetiva.

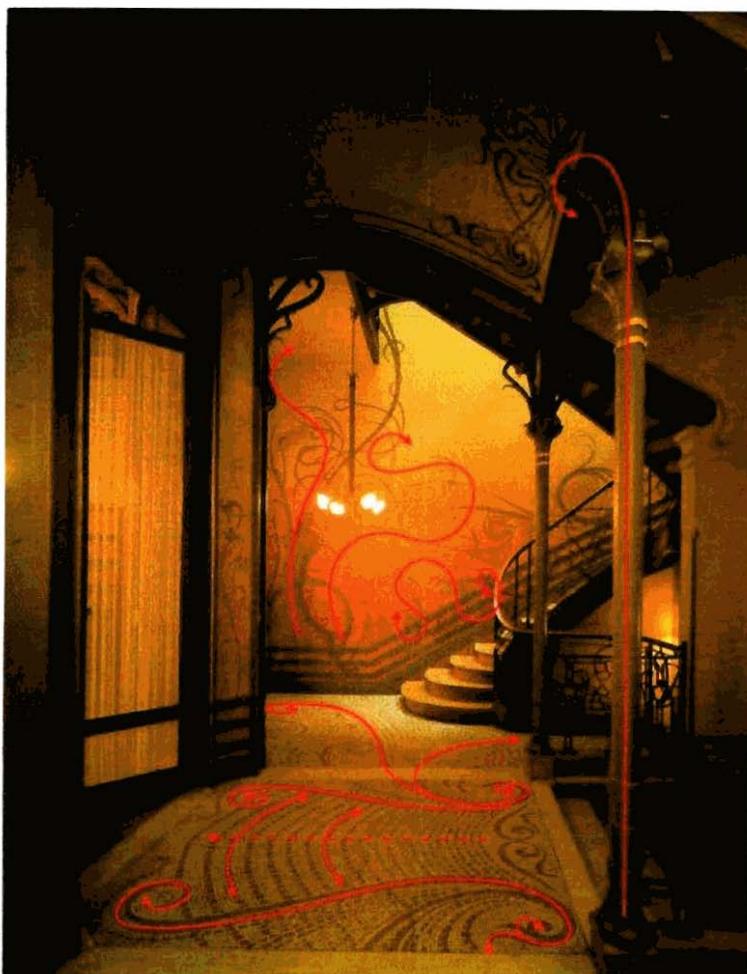


Imagen 6: Análisis gráfico de la casa Tassel en Bruselas, diseñada por Henry Van de Velde.

Otro de los artistas que se expresaron notablemente a través de la línea fue Walter Crane integrante del Arts and Crafts; éste artista se enfocó a la pintura, ilustración y decoración de objetos, en 1900 publicó su obra *Linie und form* (La línea y la forma), donde define a la línea como un lenguaje sensible y expresivo que al ser dominado por el dibujante, éste puede proyectar una fuerza expresiva que le da vida al dibujo, pues a través de la evolución histórica de la línea en las artes visuales se ha llegado a un momento en que existe un infinito número de posibilidades para una línea curva entre una línea horizontal y otra vertical, o sea dentro de un plano o lienzo, como una escala de grises entre el blanco y el negro. Así se refirió al momento modernista. Él fue uno de los más influenciados del arte japonés y las técnicas de pintura oriental que se realizaban con la aplicación de la pintura directamente con el pincel sin un esbozo previo, éste contacto íntimo entre la materia y la representación de la naturaleza fue adoptado por Crane.

“En esta obra nos parece descubrir una especie de escalonamiento en la capacidad expresiva de la línea, los polos en ambos extremos; el polo horizontal y el polo vertical con toda suerte de graduaciones y transiciones entre ellos; la línea ondulada que confiere expresión a la fuerte espiral que progresa hacia lo alto, el meandro, la línea fluyente que se acerca a la vertical: o la aguda contraposición y el choque de las líneas rectangulares. No cabe duda de que el dibujante puede desplegar una gran fuerza expresiva si domina la línea pura. La línea es efectivamente, como ya dije antes, un lenguaje sumamente sensible y expresivo.”²¹

²¹ Fahr-Becker Gabriele. *El modernismo* Edit. Konemann Francia, 1996. p. 43-44



Imagen 7: Análisis gráfico de la ilustración Flora's feast, autor Walter Crane.

En el ejemplo anterior, la obra de Walter Crane, Flora's feast (fiesta de flora), en esta obra que ilustró un cartel para un baile de disfraces de flores, es evidente la manera de alinear los elementos a una retícula de líneas curvas que fluyen de un punto, ésta composición además está basada en proporciones armónicas, como se puede ver en la retícula que tracé multiplicando el formato de la imagen por un factor de .618. Esta composición es interesante ya que ilustra la filosofía del estilo, el vínculo entre la mujer y la naturaleza, la fertilidad, belleza y fortaleza en este caso, representada por los tigres.

Dentro de las artes gráficas se citó el uso de formas planas en alto contraste. esta síntesis formal es una de las características que dio al Art nouveau ese impacto que lograba que el público llevara la mirada a la imagen, estas formas también obedecen al mismo patrón lineal de fluidez. Sin embargo no todo el estilo modernista fue así, algunas obras como las de Charles R. Mackintosh, y Margaret Macdonald, son ejemplo del rígido geometrismo que formó parte del modernismo, recatando las formas clásicas rectilíneas que habían prevalecido por el historicismo.

Uno de los países que transformaron las formas clásicas en modernas fue Austria. Dentro del modernismo ó Art nouveau vienés conocido como *Sezessionstil*, se encontró. Kolomon Moser, diseñador e ilustrador de la revista *Ver Sacrum*, conocido por la calidad de sus obras y su preocupación por innovar. En esta ilustración para la portada de la revista *Ver Sacrum* en su segundo número, es notable el alto contraste que delimita las formas haciéndolas planas a través de dos colores, y la tipografía está integrada con el mismo estilo de toda la obra. como resultado tenemos la unidad de todos los elementos.



Imagen 8: Ilustración de la portada de la revista *Ver Sacrum*, autor Kolomon Moser.

Si de unidad se trata, Alphonse Mucha fue de los artistas que logró ésta calidad armónica. sus ilustraciones de mujeres se convirtieron en iconos del Art nouveau. El también se expresó por medio de las formas plana y la línea, creando ilustraciones de mujeres con el pelo ondulante; éste estilo de representación fue muy copiado en el estilo modernista, llevándolo a ser “todo un clásico” del Art nouveau. En este cartel se puede admirar el mismo patrón lineal de ritmo que el tapiz de la casa Tassel de Van de Velde que analicé anteriormente, a pesar de que cada uno de los cabellos esta fusionado con los otros y no superpuesto. En cuanto a los demás elementos de la obra podemos ver un “puntillismo” que está hecho por la agrupación de pequeñas formas que nos recuerdan los mosaicos bizantinos.

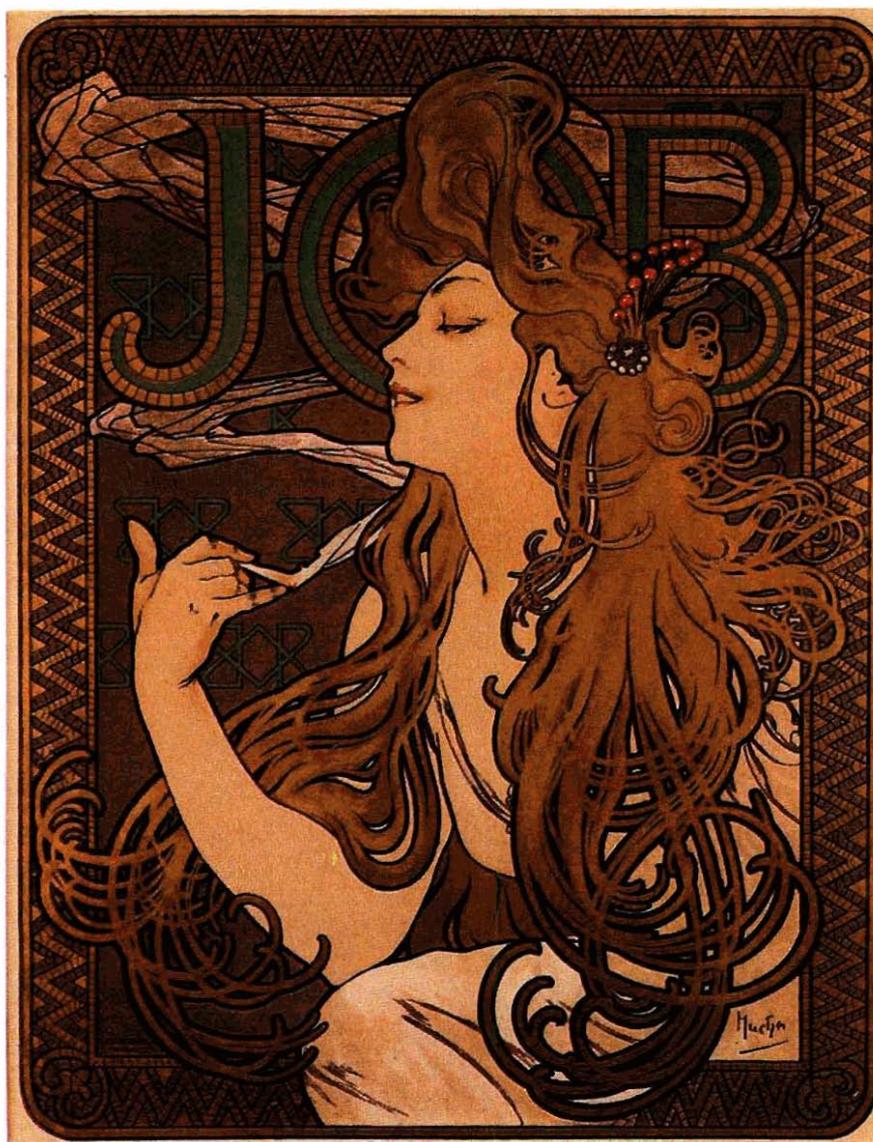


Imagen 9: Ilustración *Job*, autor Alphonse Mucha.

El estilo formal en que define al Art nouveau logra integrar todos sus elementos por medio de éste factor, la forma, así se logra una unicidad orgánica que integra todos los elementos de la imagen, haciendo una sintaxis armónica.

4.3 Ritmo

Para comprender el efecto visual de movimiento en al Art nouveau hay que hacerlo primeramente desde un enfoque físico ya que el movimiento en las artes visuales como la arquitectura, interiores, mobiliario, cristalería y artes gráficas. no existe, sino que es subjetivo, o sea que asociamos ciertas formas de acuerdo a nuestra experiencia visual de movimiento; en cambio las artes visuales como el cine, televisión o danza por ejemplo, si tienen un movimiento real, para esto hay dos factores dinámicos, tiempo y cambio.

Las artes gráficas por lo tanto son físicamente estáticas, sin embargo podemos interpretar un movimiento subjetivo cuando hay formas que por su configuración (forma), relación con el espacio, o con otras formas nos evocan un movimiento subjetivo. Entonces este efecto visual se debe principalmente a la recurrencia o periodicidad con la que vemos formas repetidas o similares dentro del recorrido de nuestra observación, éste efecto se conoce como ritmo.

De acuerdo a nuestra experiencia visual registramos en la memoria las formas de los objetos o fenómenos que producen movimiento, esto sucede dentro de la cuarta dimensión de la realidad. Ahora; una vez que tenemos estas formas almacenadas en la memoria, estas se vuelven a manifestar en nuestro pensamiento cuando tenemos la necesidad de diseñar algo o cuando interpretamos una imagen bidimensional como un dibujo; es en éste momento sensorial cuando interpretamos como movimiento imágenes estáticas que se expresan físicamente dentro de la geometría, y es ésta abstracción el vínculo entre el pensamiento y la representación; cuando diseñamos, la geometría es la herramienta que usamos para plasmar nuestro pensamiento. Por lo tanto será conveniente hablar de ritmo en vez de movimiento para analizar algunas obras modernistas, por que el ritmo depende íntimamente de la forma se expresa geométricamente en las artes gráficas y en objetos tridimensionales que son estáticos como la arquitectura o los floreros estilo Art nouveau.

“Estamos envueltos de ritmos que pueden expresarse en formas de diseño: rizos en la superficies de un lago; pájaros en vuelo; árboles que extienden sus ramas; flores con los pétalos abiertos; nubes que se desplazan en el cielo; arena que revolotean en la playa; una fuente de la que emana agua; olas que rompen en las rocas; pasos de baile; una explosión de dinamita”²²

En el Art nouveau es muy común ver que casi todos los objetos que eran creados bajo éste estilo poseen ritmo, la periodicidad con la que se aparecen formas curvilíneas y rectilíneas en nuestro campo visual es muy frecuente; este ritmo está armonizado proporcionalmente ya que es muy notoria la aplicación de la sección áurea y en las artes gráficas como en los objetos tridimensionales fueron muy utilizadas las formas lineales que ilustran movimientos en forma de latigazo, éstos materializaron la idea de las fuerzas internas y externas de las plantas. En medio de estas fuerzas se encuentra la forma que ilustra su propio crecimiento. Al mismo tiempo que las plantas, la forma del cuerpo de la mujer también se trabajó bajo esta idea, principalmente el pelo, como lo vimos en el anterior cartel de Mucha.

De acuerdo una observación he notado que todas estas formas rítmicas tienen un punto de concentración que es como su lugar de nacimiento, como si estas fuesen plantas que salieran de la tierra de una manera audaz y rítmica (esto evoca el ritmo del modernismo), como las serpientes que desde que eclosionan de sus huevos están listas para enfrentarse a la vida. Hablando de plantas, revisando el libro de fundamentos del diseño de Scott encontré este análisis que hace a una hoja de napelo, este tipo de plantas fue comúnmente representado en el Art nouveau.

“He aplicado algunas nociones de geometría en la fotografía, uniendo los puntos en los que se produce la ramificación, dispuestos a lo largo de los ejes principales de la hoja, descubrimos la razón común en todas las partes. La leurrencia de configuraciones y ángulos resulta obvia y la proporción y el ritmo se revelan como las expresiones inevitables del crecimiento.”²³

²² Wong Wucius, principios del diseño en color. Edit. G. Gili. México, 1990 p. 17

²³ Gillam Scott Robert. Fundamentos del diseño Edit Victor Leru. Argentina, 1975 p.54



Imagen 10: Análisis estructural a una hoja por Robert Guillam Scott.

Entonces el ritmo lo tenemos presente en las formas de la naturaleza, como en un corte transversal de un árbol podemos ver su crecimiento expresado en anillos. Ésta fue la inspiración para los artistas del Art nouveau, y retomando lo que dije al principio del capítulo pasado; la línea recta no existe en la naturaleza como tal, sólo por accidente en los cristales, ya que esta es una abstracción, pues todos vivimos rodeados de movimiento y ésta idea la emularon los artistas a través de sus diseños, como lo podemos ver en el siguiente boceto de Richard Riemerschimid, para el mural de sala de la exposición universal de 1900.

En un acercamiento podemos ver con más detalle que el espacio está saturado por formas curvas que nos evocan un movimiento rítmico dado por la repetición de formas curvilíneas que tienen un punto de partida en común, y aunque estas formas no representan ningún elemento de la realidad como el agua o el viento, si contienen un significativo de movimiento que a pesar de que este esté saturado de formas no es algo caótico sino tiene una armonía ya que hay una buena sintaxis entre los elementos.



Imagen 11: Análisis gráfico de boceto de Richard Riemerschmid.

En España. Uno de los artistas que se apoyó en la repetición de elementos fue Antonio Gaudí. lo podemos observar en su obra arquitectónica. una de éstas es el parque Güell. una innovación en decoración ya que Gaudí utilizó una técnica de mosaicos estilo bizantino para formar imágenes. sólo que estos mosaicos eran piezas obtenidas de romper objetos de cerámica de varios colores. esta obra sinónimo de ritmo. expresaba la idea de las formas vegetales que nacen de la tierra y ondulan a través de ésta.

En la siguiente fotografía del parque Güell. he trazado una línea siguiendo el ritmo de las bancas. el “movimiento” que interpretamos es una repetición de medios círculos alineados a su eje central, además el colorido de los mosaicos le vida a la composición geométrica usando colores complementarios como el azul ultramar con el marrón.



Imagen 12: Análisis estructural del parque Güell de Gaudí.

Siguiendo con el modernismo catalán, la siguiente fotografía es de la puerta del Palau Güell (palacio) Güell diseñada por Gaudí; esta obra tiene elementos lineales cada uno con su movimiento a lo largo de su eje longitudinal, es una composición lineal donde tenemos un fluido ritmo repetitivo creciente hacia el centro, los ritmos están ocultos por la ausencia de ejes explícitos y puntos centrales, donde convergen las líneas.



Imagen 13: Análisis estructural de la puerta del Palau Güell de Gaudí.

Pasando de nuevo a las artes gráficas, la siguiente imagen es una página ilustrada de la revista *Jugend* de Munich, el artista es Otto Eckmann. En esta ilustración podemos ver el tema de la naturaleza marina, el cangrejo y los peces están en medio de una serie de formas que representan el movimiento del agua, este ritmo está dado desde luego por la experiencia que tenemos del movimiento del agua, y está trabajado a través de una síntesis de formas que están delimitadas por el contraste entre tres colores planos, azul, naranja y negro. Lo interesante de esta ilustración es que el espacio total no está limitado de formas recta, es decir el borde de la imagen está limitado de acuerdo al ritmo que le dan las formas curvas. Por otra parte la sintaxis de los elementos está dentro de proporciones áureas.



Imagen 14: Análisis gráfico de una ilustración del artista Otto Eckmann.

El movimiento en el Art nouveau está representado de tal forma que lo interpretamos como tal por nuestra experiencia y la filosofía modernista de la observación de la naturaleza y sus formas, que por su repetición tenemos como resultado un ritmo armónico dentro del caos que se puede llegar a interpretar con la saturación de elementos en repetición.

4.4 Luz

Para poder analizar el estilo Art nouveau desde el color he de hacerlo desde términos de luz ya que el color es el resultado de la reflexión de la luz en los objetos; de los dos sistemas de color, el sustractivo y el aditivo; el sistema sustractivo el cual está integrado por la mezcla de colores pigmento cian, magenta, amarillo y negro, esta mezcla sustractiva tiende hacia el color negro, o sea que es la gama de colores que vemos en las superficies impresas excepto de monitores y proyecciones, estos se componen del sistema RGB. El número de colores del círculo cromático del sistema aditivo es aproximadamente de 16 millones de colores que podemos recibir a través de la vista.

Por ahora en este capítulo analizo el Art nouveau, pero más adelante lo haré con otras manifestaciones artísticas como el Abstract metal²⁴ que se desarrolla en un entorno tridimensional virtual, por lo cual dentro del modelo de análisis de imagen he de incluir dentro de la parte de luz el color, con el propósito de desarrollar un modelo de imagen íntegro para realizar análisis tanto bidimensionales como tridimensionales.

En caso de los objetos del Art nouveau el resultado de su color dependía del material con el fueran hechos, a menos de que fueran coloreados posteriormente, a hora en las artes gráficas como la ilustración o la pintura si se tenía un control del color.

Las técnicas de representación en el arte gráfico de Europa desde los comienzos del renacimiento se centró en el uso expresivo del color y las gradaciones de color que lograban una tridimensionalidad en las formas, sin embargo esta idea de la reproducción

²⁴ Estilo de ilustración digital tridimensional a través de formas metálicas reflejadas

perfecta de la realidad se fue opacando a través de la evolución de la pintura; con el nacimiento de la pintura impresionista, fauvismo y posteriormente el cubismo, la pintura se dirigió al estudio del color y la representación de las formas a través de una síntesis de las formas que dejaron de ser volumétrica para ser cada vez más planas.

Recordado que el modernismo recibió la influencia oriental, era común que las artes gráficas japonesas se trabajaban de manera que las imágenes eran realizadas con formas planas lejos de una tridimensionalidad, éste tipo de representación fue adoptado por el Art nouveau, aunque el estudio del color quedó en un segundo plano ya que en el estilo modernista se aislaron el color y la forma, es decir que el Art nouveau se enfocó al estudio de la forma no en el color como lo hicieron el impresionismo o fauvismo, o sea que en este estilo primero fue la forma después el color debido a la utilidad de los objetos a decorar, pero aun es muy temprano para hacer conclusiones acerca del color.

“En arquitectura, diseño de interiores, productos, layout, etc. la forma debe responder a requisitos funcionales exactos. Debemos adaptar la forma a la función y el color a la forma. Ello significa realmente una separación tan determinante como podrán sugerir mis palabras ya que siempre tenemos en cuenta el color cuando elaboramos las formas. Pero aun así hay que ajustarlas en nuestras dimensiones tonales para que el esquema resulte”.²⁵

Por lo tanto el Art nouveau fue un arte pensado, las formas no eran espontáneas desde el punto de vista accidental de la aplicación de la pintura, sino que el carácter espontáneo hace referencia a un estilo que ilustra las formas de la naturaleza y su aparente crecimiento irracional que para este momento histórico era algo nuevo y atrevido, que abría las puertas a nuevas ideas y formas de percibir la vida y el arte que darían escape y desahogo a los conflictos sociales y económicos de la transición de siglo XIX-XX a través de el aura de un objeto tímido que en un primer vistazo parecería inanimado sin embargo la fuerza que le da vida a este objeto se encontraba en materiales como el ópalo, el vidrio coloreado, el metal y la madera, lo lechoso, neblinoso y tornasol; un juego de formas y colores.

²⁵ Gillam Scott Robert. Fundamentos del diseño Edit Victor Leru. Argentina, 1975 p.91

En las obras que analicé en páginas anteriores, es notable que el resultado de la composición se debe a un previo estudio de la forma y por último su iluminación ó aplicación de color, ya que existen dos métodos para obtener el resultado deseado de una composición; el primero se basa en un esbozo o boceto previo con el problema de las formas resuelto y por último la selección y aplicación de color; otro método es el de realizar las formas y el color simultáneamente, como con la técnica de la acuarela, este método fue utilizado en la mayoría de la pintura abstracta y expresionista. El primer método fue el más usado en el Art nouveau; por lo que éste estilo no es colorista sino formal, lo que lo hizo alternativo a otros estilos contemporáneos como el fauvismo e impresionismo que estudiaron el color.

Para obtener la dinámica deseada de color debemos conocer su ubicación en torno a su medio ambiente para ver el resultado de su funcionamiento, de esta parte depende la semántica; la significación que nos proporcionará el color y su dinámica con el resto de los colores y formas. La aplicación del color de algunos artistas es tan particular y original que su obra se destaca por su iluminación, ya que ésta al pasar a un segundo plano para darle prioridad a la forma, en ésta cae la mayor parte del peso semántico. Los idearios de la naturaleza y juventud se mezclaron con elementos grotescos y eróticos como en el caso de Aubrey Bearsdley. Su estilo fue único y alterno a los demás estilos de representación del modernismo, sus temática de un ambiente grotesco y tenebroso que junto con la notable presencia del alto contraste, hace que las formas sean nítidas, planas y se perciban a primera vista, por lo que éste artista se apoya en la forma para crear una belleza que está dentro de un ambiente místico.

La cualidad de la iluminación genera espacio, el alto contraste genera formas, los valores de la luminosidad y el resplandor que produce nos hace relacionar estas formas con las de nuestra experiencia visual por lo que nos sumerge en un ambiente configurado por nosotros. Las gradaciones de color crean espacio y la sensación de profundidad, sin embargo la obra de Bearsdley nos remite a una realidad que es posible gracias al repertorio de formas guardadas en nuestra memoria y la connotación que tenemos hacia éstas que además de formar la unidad de una notable síntesis, la iluminación y temática nos brinda un espectáculo mágico de formas, a pesar de que la obra esté dentro de un monocromo en blanco y negro, pues si bien

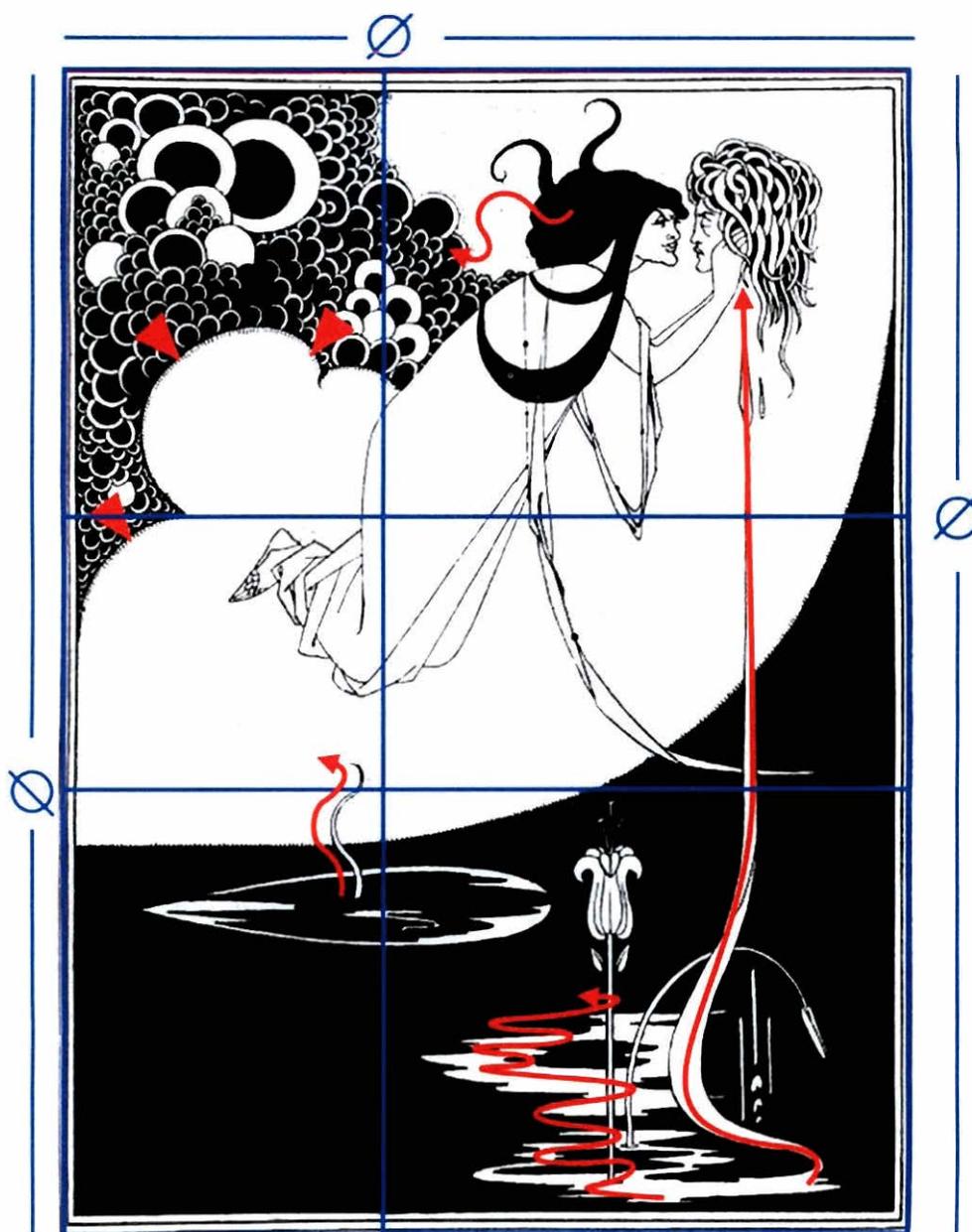


Imagen 15: Análisis gráfico de la ilustración Climax de Aubrey Beardsley.

la mayor parte de la obra de Beardsley es en blanco y negro esta combinación de colores nunca había sido tan erótica, bella, expresiva y a la vez dramática en la historia del arte occidental, gracias a el estudio de las formas de este momento histórico.

La obra más conocida de Beardsley, Clímax de 1893 ilustra la fusión de la pasión oriental hacia el erotismo y la naturaleza con el sentimiento modernista del estudio y síntesis de las

formas, ahora, la temática de fantasía se desarrolla en un ambiente monocromo y el alto contraste de este hace las formas tan nítidas que ninguna pasa desapercibida, la sintaxis se expresa de manera proporcional en razón del seccionamiento áureo ya que he encontrado los elementos principales enmarcados por esta proporción armónica principalmente en los personajes de la ilustración, continuando con la masa de espacio negro que forma el agua separa el espacio de el agua y el aire a través de una línea curva dándole a los personajes vida y al observador la sensación de gravedad, y esta masa negra se compensa con la aglomeración de círculos que se concentran hacia un punto, elemento que le da a la imagen el carácter dramático que le caracteriza.

Precisamente en el Art nouveau lo dramático y grotesco fueron dos de los principales ingredientes de los artistas para sus creaciones, y en la búsqueda de nuevas sensaciones y emociones se encuentra el trabajo de Emilio Gallé, Artista que impulsó los valores del trabajo artesanal en la ciudad provinciana de Nancy. Gallé introdujo técnicas como la marquetaría de vidrio o la pintura al esmalte para crear diferentes capas de relieves y ampliar la variedad cromática de las piezas.

Esta pieza en especial ejemplifica el grado de evolución en el arte vidriero y de la concepción de una obra alejada de la tradición estética que había prevalecido, donde la belleza se posó en lo que se creía como únicamente bello, sin embargo ésta idea de encontrar una belleza en un bosque de colores neutros y formas grotescas fue la innovación que le dio al Art nouveau esta aura mística de belleza que en ocasiones cuando la mente y los ojos se encuentran hambrientos de nuevas sensaciones, se abren nuevos caminos para nuevas experiencias estéticas, y éstas sensaciones llegan a ser tan etéreas como el momento fugaz en que se dio el chispazo en la mente creadora de artistas como Gallé, así es el arte, inexplicable como un cruce de miradas en la calle, decía Walter Benjamin.



Imagen 16: Búcaro de Emilio Gallé.

Esta obra artística nos lleva a examinarla desde su causa material ya que su forma y colores son intrínsecos al tipo de material. en éste caso el vidrio que gracias a su cualidad de transparencia puede ser un vehículo para la interactividad entre la luz, el color y la forma simétrica del vidrio. Ahora en cuanto al contenido semántico de la obra. éste jarrón contiene una fuerte carga significativa que lo distancia mucho de los tradicionales jarrones rococó por ejemplo, pues la única semejanza que guarda es el uso funcional como contenedor: sin embargo todos los jarrones a lo largo de la historia; chinos, egipcios, bizantinos, rococó, o incluso prehispánicos habían tenido hasta entonces el objetivo de ser objetos bellos que decoraran el interior de una casa, pero... ¿Qué pasa al apoyarse en elementos alternos a la tradición como el uso de una monstruosa libélula para decorar un jarrón en colores neutros, sobrios y una superficie de irregular textura?

Si bien Emilio Gallé fue conocido por introducir en las artes decorativas elementos de naturaleza como insectos y plantas, trabajados desde el punto de vista de la botánica y la entomología, ésta representación de la naturaleza tan atrevida llevó a la búsqueda de la belleza contenida en lo horroroso.

Por lo tanto la luz reflejada por el objeto ocasiona un resplandor, la calidad de reflexión de la luz es inherente al material físico de este, la causa material como en el Art nouveau, el uso del metal y el vidrio como vanguardia, sin dejar a un lado la cerámica estos dos últimos sirvieron de lienzo para los artistas.

Siguiendo con el arte vidriero un artista que dominó éste material fue Louis Comfort Tiffany, estadounidense que revolucionó el oficio de la artesanía y generó un Art nouveau norteamericano, el estilo de Tiffany es muy característico y sus obras son de las más conocidas a nivel mundial de todo al Art nouveau gracias a sus creación de vidrio iridiscente y formas caprichosas, la forma de estos objetos es una representación de la naturaleza a la manera de este artista, muy esbelta y caprichosa, de colores radiantes y dejando hablar por sí misma la textura de estos objetos que invita a tocarlos, además de sentirlos con la vista.

Para la elaboración de vitrales el utilizaba vidrio opacos de colores que posteriormente unía, a diferencia del método de vidrios coloreados o esmaltados que se usó en Europa los últimos siglos, éste método de unión de vidrios de colores fue motivado por los ideales del *Arts and Crafts* ya que no se usaba ésta técnica desde la edad media con los vitrales góticos. Tiffany registró el término *Favrile* que definía sus creaciones con vidrio iridiscente.

La siguiente obra es de las más conocidas de Tiffany; *Wistaria*, esta lámpara de alrededor de 1900 es una creación de vidrio *favrille* que responde audazmente a la necesidad que se buscaba satisfacer la magia del Art nouveau para tapar el horror de los conflictos sociales provocados por el avance de la tecnología, creación de la clase media, y el ritmo de vida moderno de las ciudades europeas en la transición de siglo XIX-XX. Este es un respiro de oxígeno para el alma (sin menospreciar las demás obras de otros artistas), la magia de su color tornasol nos transmite un mensaje de fría psicodelia que da forma una esbelta configuración vegetal que a primera vista nos parece una gradación de forma a través de la

longitud de su cuerpo asimétrico, que lo hace irracional y espontaneo. elementos pragmáticos que buscaba el movimiento modernista y que se encuentran en ésta obra: además el material que le da vida a través de sus características físicas produce reflejos y transparencias que hacen un juego de colorido e iluminación de acuerdo al entorno donde se encuentre esta lámpara. Tiffany junto con Gallé fueron los maestros del vidrio uno de los materiales consentidos del Art nouveau además del metal.

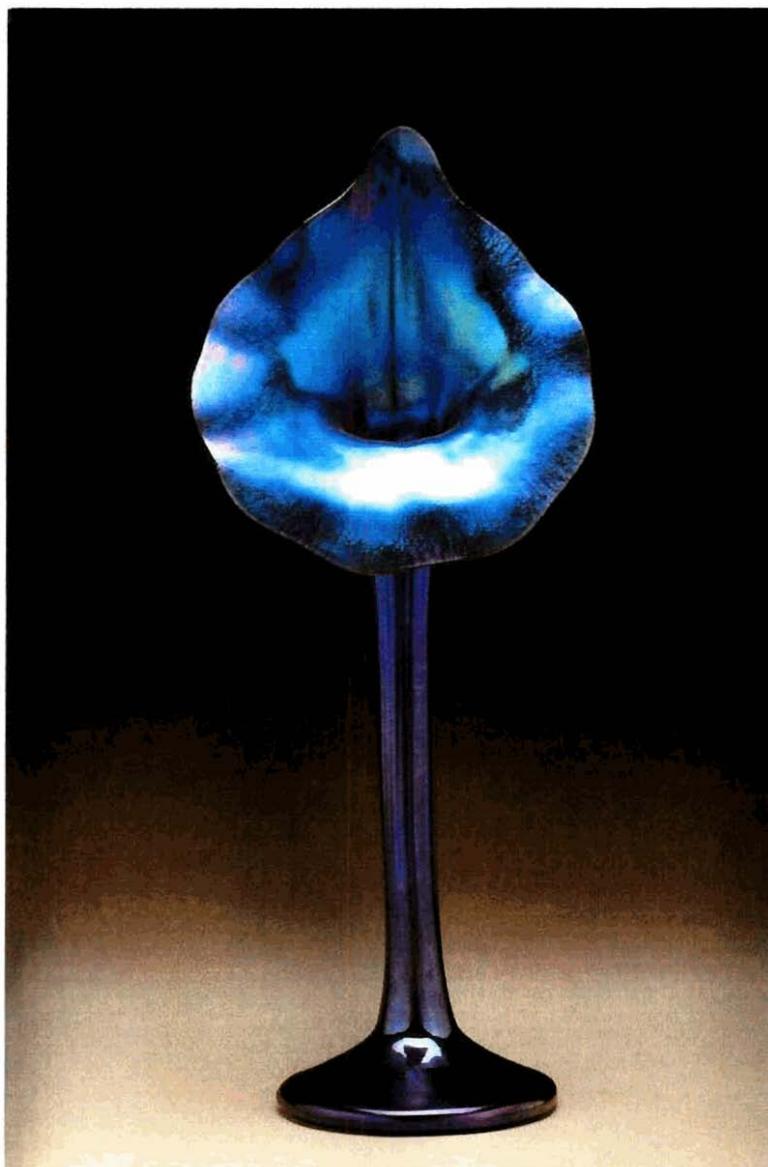


Imagen 17: Lámpara *Wistaria* de Louis Comfort Tiffany.

Ahora. El siguiente análisis lo he de hacer con una ilustración que tiene voz propia, para 1902 Antonio Rizzi realizó esta cálida obra que ilustra el contacto entre la naturaleza femenina y animal dentro de una esfera de intimidad, lograda sólo a través del juego erótico de la forma y color. Desarrollándose así en ésta obra Rizzi muestra la riqueza que puede tener una reducida paleta de color cuando este se combina de manera plana en relación a las formas que lo contienen, sin tomar en cuenta el ligero claroscuro de la piel de la mujer, este elemento de la composición a pesar de su tridimensionalidad no logra ser el primer plano y el centro de la obra, ya que compite contra el fuerte contraste de los cangrejos negros; un elemento repetido, aquí tenemos líneas rítmicas que le quitan la estática a la imagen y la hacen dinámica. El juego de los elementos partícipes en el juego mágico lo integran: las formas de la naturaleza representadas por el cuerpo de la mujer, la armonía que hay entre esta y el paisaje marino y los cangrejos configurados por el contraste del cálido fondo y el color negro de estos animales que nos connotan el carácter místico y grotesco que a las vez es bello, esta manera de entender el lenguaje ilustrativo del Art nouveau fue la idea de los artistas como Rizzi que nos transmiten sentimientos de nostalgia, misterio y belleza, que sólo nos puede brindar una imagen de una mujer jugando y compartiendo un atardecer con unos cangrejos bajo la inspiración de la arena y el mar. Esta obra en lo personal me viene a la mente un clic, chispazo o momento irrepetible donde una mujer detiene el tiempo al jugar con unos cangrejos.

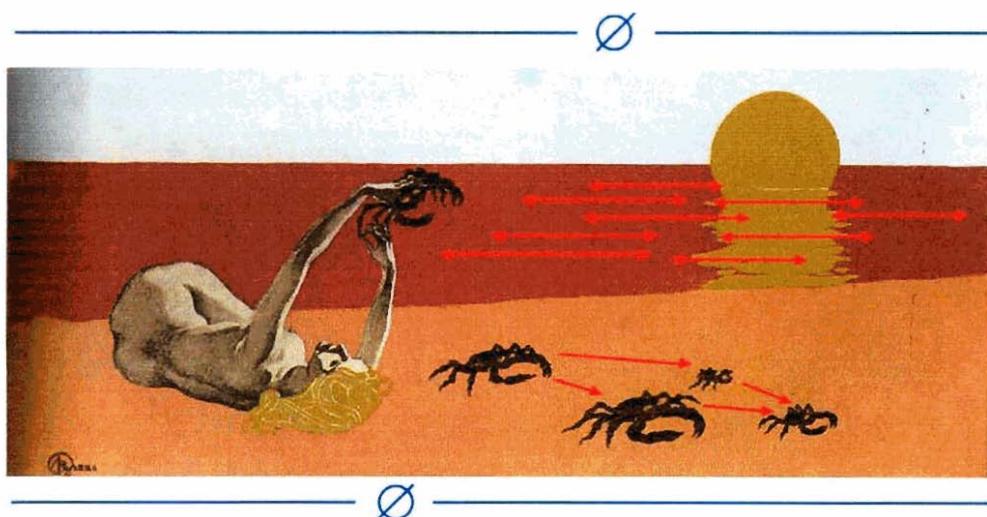


Imagen 18: Ilustración de Antonio Rizzi.

Para finalizar este análisis de luz y color tiene que ser con algo donde se combinen íntimamente la luz, el color, las formas del Art nouveau y la música de la época es el domo de la sala principal de conciertos del Palau de la música catalana, esta vidriera creada por Rigalt i Granell nos transmite la idea de una gota de agua que está a punto de caer. No es prohibitiva la idea de imaginarse la excitante fusión de la música de una sinfónica y el goce visual de apreciar cada detalle de este recinto hecho bajo los ideales del Art nouveau. Disfrutar de un ambiente que emule las formas de naturaleza, su vitalidad, y si a esto le agregamos un toque de música, no se puede pedir más.

La forma simétrica del domo inspirada en una gota de agua no suprime la función de un vitral; el juego de colores fríos que se gradan hacia los cálidos lo conforman la unidad de piezas de vidrio concentradas en dirección hacia abajo que ilustra a las mujeres Valkirias (que también se encuentran en el escenario en cabalgata), motivos vegetales, y la cálida concentración de círculos que ya no siguen el tradicional patrón de figuras de los vitrales góticos o barrocos. Sin embargo es apoyado técnicamente en la tradición medieval. De acuerdo a la función que tuvieron los vitrales desde su creación a finales de la edad media (siglo XII), estos sirvieron a las catedrales góticas para filtrar la luz que no daña, ya que algunos de los procesos experimentales de la alquimia²⁶ se realizaban aislados de la luz solar porque esta dañaba delicados procesos de transformación, y puesto que un templo es un lugar de transformación para un hombre, había que protegerlo. Posteriormente los vitrales pasaron a formar parte de la decoración de casas y edificios. Sin embargo desde la creación de los vitrales góticos no se había producido una innovación de esta talla en cuanto a materia visual y técnica ya que los vitrales de las catedrales góticas son planos verticales y esta obra tiene una tridimensionalidad que cumple con los ideales al Art nouveau, el dominio de los materiales como el metal y el vidrio, el movimiento subjetivo de las formas vegetales y elementos de la naturaleza como una gota de agua o el pelo de la mujer al viento.

²⁶ Conjunto de especulaciones y experiencias, generalmente de carácter esotérico, relativas a las transmutaciones de la materia, que influyó en el origen de la ciencia química.

Finalmente la propiedad de transparencia del vidrio hace que se filtre a través de ésta la luz tomando el color del vidrio. éste vitral iluminado no tiene un alto contraste entre luces cálidas y frías sino que produce una unidad de luz entre las diferentes piezas de color, lo que le da a la sala de conciertos del Palau una iluminación cálida debido a que los vidrios cálidos subjetivamente se encienden más al tener mayor peso visual además del color del interior de los materiales de la sala que en su mayoría son maderas.

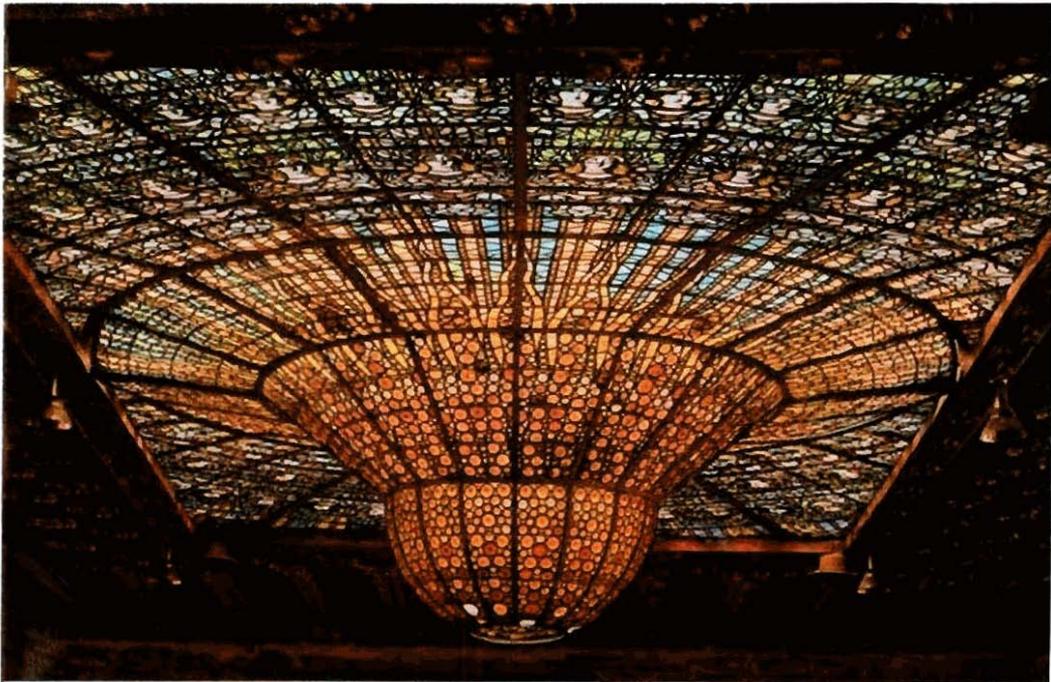


Imagen 19: Domo del Palau de la música catalana creado por Rigalt i Granell

4.5 Tipografía

El Art nouveau de la artesanía se extendió hasta las artes gráficas y estas al seguir la utilidad de informar se apoyan en el diseño tipográfico, al cual se adaptaron las formas y colores que ilustraban los ideales modernistas. Los rasgos de la tipografía de cada obra son únicos, ya que después de observar una buena cantidad de obras que contienen tipografía resulta que la manera o configuración de la tipografía en cada una de las obras es lo que le da el toque artístico ya que cada obra es tratada tipográficamente diferente al ser hecha manualmente, donde la tipografía deja de estar aislada para formar una unidad junto con los demás elementos formales y cromáticos. Algunos carteles e ilustraciones si experimentaron la impresión tipográfica tras el desarrollo de nuevos tipos de imprenta estilo Art nouveau, los rasgos ornamentales de estos tipos se adoptaron de las formas fluidas del movimiento modernista. Sin embargo la ornamentación de la tipografía se ha logrado a través de un largo proceso de evolución gráfica, en el sentido de la síntesis a la que han llegado los caracteres de nuestro alfabeto latino por ejemplo.

Desde que el hombre alcanzó un estado de conciencia hacia la vida, la muerte y la necesidad de comunicar todas las experiencias que llevan a ello, desarrolló la capacidad de comunicarse y plasmar plásticamente el pensamiento. De éste punto histórico hasta el Art nouveau se desarrollaron gráficamente dos formas esenciales de escritura; figurativa y alfabética. Las figurativas son las que han permanecido con los mismos signos y que a través del tiempo se han ido estilizando mínimamente, por ejemplo la escritura china. Por el otro lado las alfabéticas son las que los signos que las conforman han evolucionado y experimentado cambios que las han llevado a ser caracteres fonéticos y abstracciones gráficas debido a la síntesis a la que ha llegado su trazado. Como ejemplo tenemos la escritura latina. Las alfabéticas por su lado evolucionaron gráficamente en diferentes momentos y lugares desde el fenicio, romano hasta el gótico.

A través del los primeros siglos del segundo milenio d.c. en Europa occidental se desarrolló el alfabeto grecolatino encontrándose su origen en el alfabeto fenicio adoptado por los griegos.

Después de estos el tipo básico tuvo deformaciones ornamentales hechas por los calígrafos de monasterios y cancillerías que hicieron del escribir un arte gráfico, creando así la tipografía ornamental que sus rasgos cubren casi la totalidad de la letra.

Después de comprender el origen de la tipografía ornamental a nivel histórico es importante hacerlo también de manera gráfica, y he decidido desarrollar una parte de análisis tipográfico, ya que una letra tiene un mayor grado de significación que una forma cualquiera, y aunque esta parte pudiera entrar dentro de lo que corresponde a forma, decidí hacerlo de ésta manera ya que la escritura es un medio de comunicación que el modernismo hizo evolucionar de manera importante a nivel gráfico.

Continuando con las imágenes a estudiar y para comprender el diseño tipográfico de éste estilo he de analizar algunas obras las cuales representan la mayoría de los rasgos tipográficos que caracterizan este estilo tipográfico, las he seleccionado de acuerdo a su importancia como medio de comunicación como en el caso del cartel de la inauguración de la *Maison du peuple*, la historia que hay detrás de la imagen como el cartel de la obra de teatro *Gismonda*, y su aportación a las artes gráficas e imprenta como las portadas de Morris.

Uno de los artistas que más aportó al modernismo fue el checo Alphonse Mucha, en París le fue encargado el cartel para la obra de teatro *Gismonda*, donde actuaría la actriz Sarah Bernhardt que fue una de las inspiraciones de Mucha para sus carteles, ilustraciones, elegantes trajes, y joyas. Esta obra especial se realizó a última hora de un día para otro; a pesar del poco tiempo para su realización éste cartel tiene un buen trabajo de ilustración que analizaré a continuación.

Una de las obras más famosas de este artista tiene interesantes elementos de composición que la hacen original y llamativa; comenzando con el formato vertical alargado en un ratio aproximado de 8:22, este tipo de formato su favorito para sus célebres ilustraciones de muchachas. En el análisis de la composición he encontrado el uso de proporciones armónicas que ilustró el siguiente análisis.



Imagen 20: Análisis gráfico de la Ilustración de la actriz Sarah Bernhardt, autor Alphonse Mucha.

Como se puede observar la cabeza de la mujer cae en medio de una sección aurea de manera horizontal de acuerdo a éste eje del formato de la obra, también la palma que sostiene se enmarca de forma armónica en sentido del eje horizontal. Ahora, en la parte superior se encuentran elementos que ilustran un mosaico, este tipo de representación a través de la agrupación y concentración de formas, el Art nouveau lo retoma del mosaico bizantino, principalmente artistas como Mucha, y Gaudí en el Parque Guell. En esta ilustración se nota que la tipografía está conformada por una agrupación de puntos que para hacer contraste con el fondo marrón estos tipos son negros, en el arco que rodea la cabeza vemos la misma tipografía sólo que esta se encuentra dentro de una retícula curva, que no deforma los rasgos de los caracteres sino que estos están acomodados individualmente de acuerdo a la curvatura. Otra interesante forma de composición tipográfica está en la parte inferior, la lectura de “El teatro de la Renaissance” se corta con la parte de “de la” que está colocada de forma vertical girada a 90 grados, ésta colocación le proporciona visualmente al texto más dinamismo que si estuviese totalmente horizontal. En general, el uso de colores planos y la composición vertical que tiene peso visual tanto arriba como abajo le dan a la imagen un equilibrio en cuanto a composición, color y contraste. Por otra parte la manera de realizar la tipografía es muy original y fue inusual hasta entonces, así como el estilo de la tipografía con los rasgos curvos que casi ningún carácter posee una línea recta.



Imagen 21: Fragmento de la ilustración de la actriz Sarah Bernhardt.

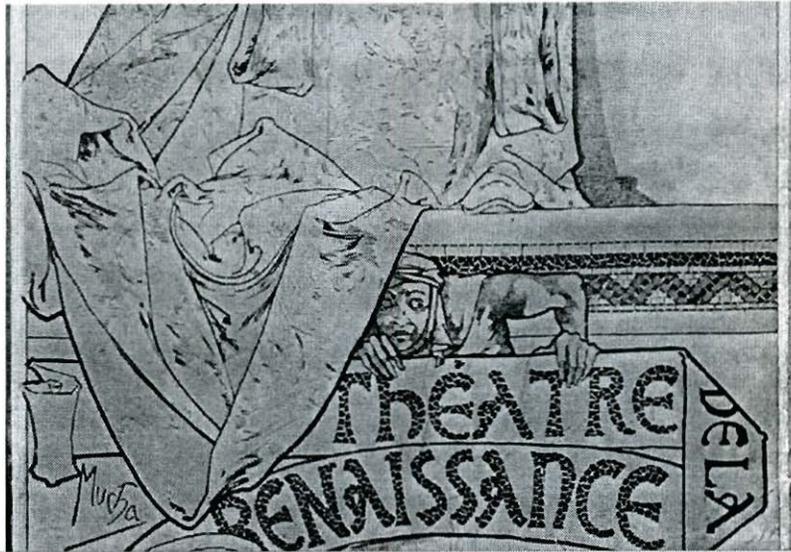


Imagen 22: Fragmento de la ilustración de la actriz Sarah Bernhardt.

Otro de los versátiles artistas del Art nouveau fue Charles Rennie Mackintosh, escocés del grupo “Los cuatro de Glasgow” su estilo se centró en la expresión de la forma humana y la tipografía, para esta última desarrolló un estilo gráfico condensado (alargado) verticalmente al igual que sus figuras humanas de aspecto escuálido, pues una de las aportaciones del grupo de “Los cuatro” al arte gráfico fue éste canon de belleza humana alargado que se ajustó de acuerdo a las fluidez de las formas modernistas, así sucedió también con los muebles que diseñó; continuando con la parte tipográfica sus tipos también emularon el movimiento de las formas que proponía el Art nouveau. Ahora; Observando esta obra, que es una portada para una serie de bocetos para la decoración de una casa, publicada en 1901, y para comenzar nos encontramos con un formato alargado en sentido vertical y dividido gráficamente en dos; por una parte hay una ilustración de mujeres con un cuerpo esbelto que sobrepasa las 8 cabezas clásicas de la representación clásica de la figura humana que se había venido haciendo hasta entonces; también es notable la serie de líneas curvas que definen los alargados cuerpos, en la parte superior una repetición de formas circulares representando tres aves que enmarcan las cabezas de las mujeres dándole más peso visual en ésta parte de la ilustración, continuando hay una línea curva que le proporciona a la ilustración dinamismo, esta línea curva a lo largo de su cuerpo tiene dos puntos que hacen una proporción armónica en relación con el marco donde se encuentra la ilustración.

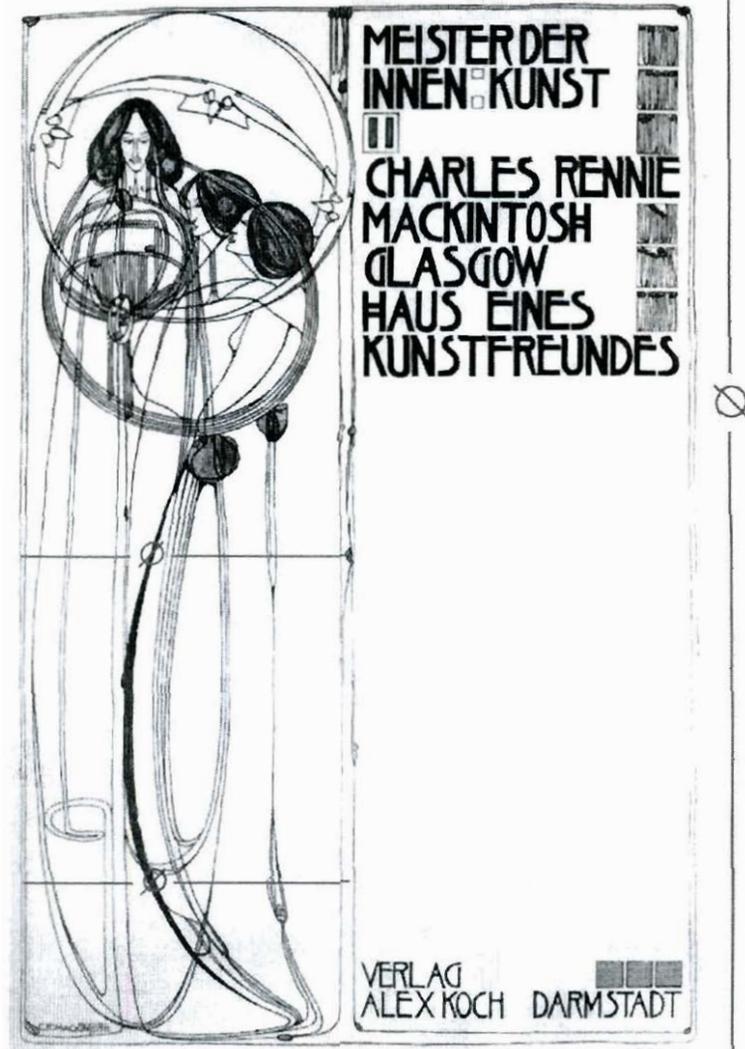


Imagen 23: Ilustración para portada, autor: Charles R. Mackintosh.

En cuanto a la composición tipográfica, la caja de texto se encuentra casi ocupando todo el espacio que le corresponde en la imagen horizontalmente, con un interlineado muy reducido que separa ligeramente los caracteres; sin embargo esto se contrarresta con los tipos delgados estilo sans serif carentes de ornamentos, además de que 5 de los 7 renglones no ocupan todo el ancho de la caja de texto, sumando a esto los cuadrados de la parte derecha de las líneas de texto que le quitan la monotonía a éstas. Para terminar con la tipografía de esta imagen la caja de texto superior se encuentra colocada y hecha en relación a una sección aurea vertical del formato de la obra. Charles Rennie Mackintosh a diferencia de otros artistas recurrió a la síntesis de elementos en sus obras, haciéndolas minimalistas en forma y color como lo podemos ver en ésta ilustración monocromática.

Por otra parte William Morris tras de haber sido el fundador del movimiento *Art and crafts*, concibió el libro como una obra de arte integral. En 1891 fundó su propia imprenta editorial *Kelmscott Press* donde creó las tipografías *Chaucer type*, *Golden Type* y *Troy type*, por si fuera poco también fue poeta y para su fallecimiento en 1896 había publicado más de 20 obras bajo ediciones Morris. La siguiente imagen fue la portada para el libro *Friends in need met in the wild wood*; grabado en madera en 1896 con la tipografía *Chaucer Type*, y la ilustración realizada por Edward C. Burnes. En ésta obra es notable la fusión de la tipografía con la ilustración mediante los rasgos vegetales que evitan que ambos elementos se encuentren aislados de ésta representación gráfica de una vid se toma el apoyo de sus ramas flexibles que permiten dar la sensación de ritmo, de crecimiento y vida que hacen que la imagen no sea monótona debido al alto contraste del blanco y negro, pues sus líneas tienen tres grosores, también distinguen las uvas que gráficamente se traducen en concentraciones de círculos.

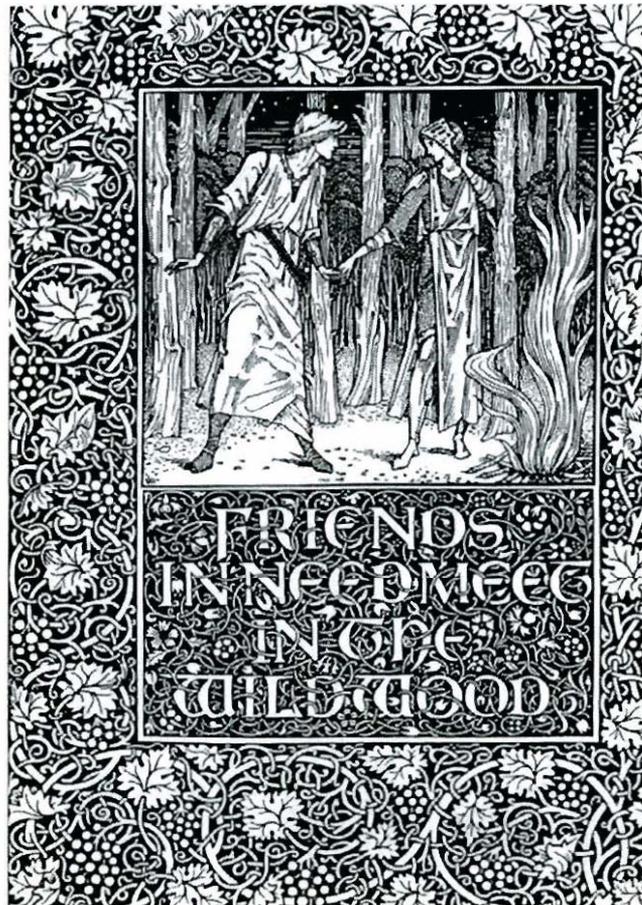


Imagen 24: Grabado para portada, autor: Edward C. Burnes con tipos de Morris.

Estos tipos *Chaucer type* tienen terminaciones en forma de serifa, conservando las astas en línea recta a excepción de algunas como la que tiene una cola, y algunos brazos son curvos como en el caso de la letra E. Esta caja de texto de cinco líneas está colocada dentro de un rectángulo dividido armónicamente con una sección aurea, y en la otra división está la ilustración “Los amigos”.

Entonces este rectángulo está colocado de manera descentrada en el formato de la obra haciendo que la composición se vea dinámica. Esta fuente tipográfica se puede definir como una decorativa serif con serifa antigua por su curvatura en los pies, su fácil lectura la coloca dentro de una clasificación de fantasía ya que no es caligráfica. Visualmente sus serifas se basan en la *Garamond* por sus serifas si no fuera por las curvas en sus astas, sin embargo de ésta *Chauce type* está inspirada la actual fuente *AmericanUnCD* en *TrueType* (formato digital de fuente para computadora).

En estos años de cambio de siglo ocurrieron muchas innovaciones técnicas y gráficas en las imprentas. La creación de nuevos tipos, maquinaria de mayor productividad, y el avance tecnológico que trajo la evolución del offset y la fotomecánica. Fue inevitable que los artistas como pintores y arquitectos voltearan hacia las artes gráficas, para este mismo tiempo Víctor Horta Arquitecto y diseñador belga fue encargado de diseñar el edificio de la que fue la *Maison du Peuple* (Casa del pueblo), para la inauguración de éste se necesitó de un cartel el cual muestro en el siguiente análisis.

Esta imagen monocromática tiene una composición asimétrica que se basa en una línea diagonal en la cual se apoya la figura de un hombre como representación de la creciente clase media belga, lo interesante en la composición que en ésta diagonal se alinean dos cajas de texto quedando un ángulo con respecto a la diagonal. En la parte superior de la ilustración se observa otra diagonal que se cruza con la anterior mencionada que está en la misma inclinación de la otra en forma de reflejo, esto es formado la bandera que sostiene el hombre de la ilustración, elemento que le proporciona dinamismo a la imagen.

Continuando, se observa que la cabeza del hombre dentro en una sección áurea, así como su mano que sostiene la bandera, la mano que apunta hacia abajo, y una caja de texto.

De los cuatro lados hay proporciones armónicas: ahora la tipografía está diseñada de tal forma que cada uno de los caracteres puede variar de tamaño en relación al que le anteceda ó siga. Además unos con otros se entrelazan por medio de sus brazos y ojales creando ligaduras que fusionan dos caracteres. otra aportación gráfica es que los caracteres se fusionan con elementos de la ilustración que no son tipografía. esto produce un efecto de movimiento. claro ejemplo que ilustra de manera tipográfica la filosofía del Art nouveau. como lo vemos en el caso de la “F” y la “T” de la caja que está en la parte superior. No sería raro que de obras como este cartel estén inspirados los diseños tipográficos en la década de 1960 del Hippy y el Power flower. con el que se ilustraron muchos carteles y discos de música. En este estilo se trata de adaptar la forma de la letra dentro de un espacio gráfico con determinada forma haciendo los caracteres de diferentes tamaños colocados unos dentro de otros incluso.

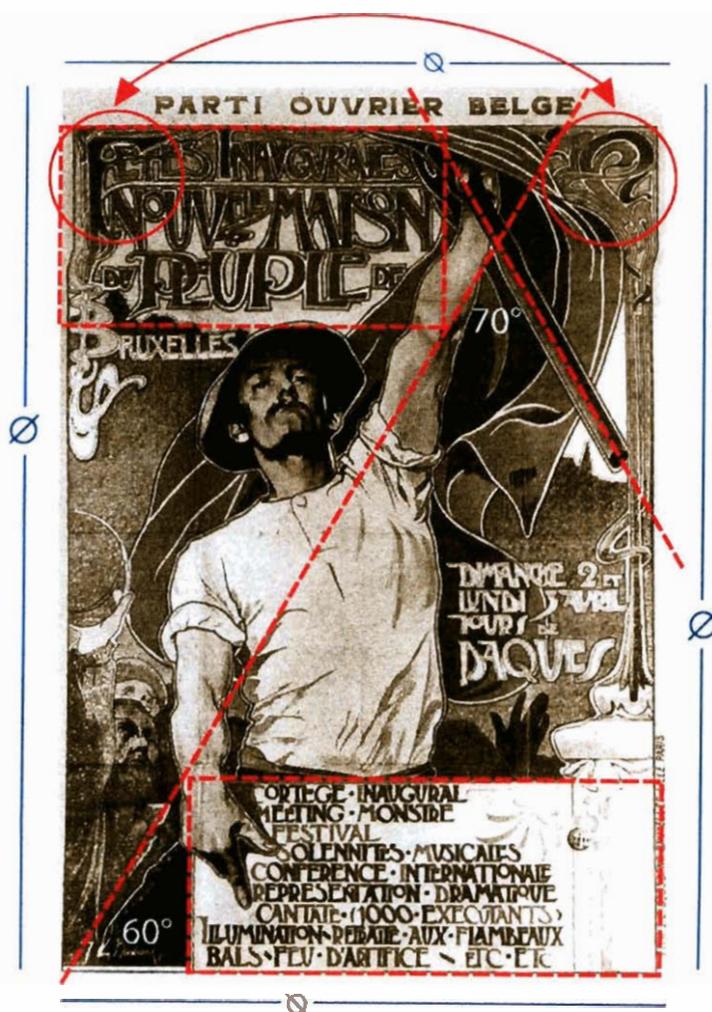


Imagen 25: Análisis gráfico del cartel de Victor Horta para la Maison du Peuple.

Observando las esquinas superiores las formas curvas tienen una relación visual de similitud ya que a pesar de que una es una letra F la otra es una forma con un tratamiento ornamental, las dos a simple vista parecen iguales ya que el pie de la F rebaza la línea base hasta la altura del otro ornamento. Otra letra que se relaciona formalmente es la B de Bruxelles (Bruselas), el ornamento que se enlaza en la base de la B podría ser la misma B desarmada, el ritmo de las curvas de ambos elementos es el mismo.

Éste tratamiento tipográfico tiene una importante aportación al Art nouveau, la forma en que las letras son de diferentes tamaños y se adaptan las unas a las otras de acuerdo a su forma fue una de las partes de este estilo que de acuerdo a mi punto de vista, lo volvió uno de los más importantes en la historia de la evolución gráfica.



Imagen 26: Fragmento del cartel de Victor Horta para la *Maison du Peuple*.

El título del cartel que se encuentra en la parte de arriba fuera de la ilustración, Parti ouvrier belge (partido del obrero belga) es otra fuente tipográfica la cual se asemeja a la fuente Wide latin, ésta no es tan ornamentada como las otras, sin embargo tienen la serifa estilo romana antigua y su cuerpo en bold.

En la siguiente imagen compruebo la existencia de otra fuente ó estilo de tipografía; siendo lo interesante el brazo que sale a la izquierda de la letra A y lo corto de su pie uniendo ésta letra con la que le antecede, la S que casi pierde su forma al abrirse demasiado su contraforma, lo mismo la cola del número 3 y la cabeza del número 2.



Imagen 27: Fragmento del cartel *la Maison du Peuple* para análisis tipográfico.

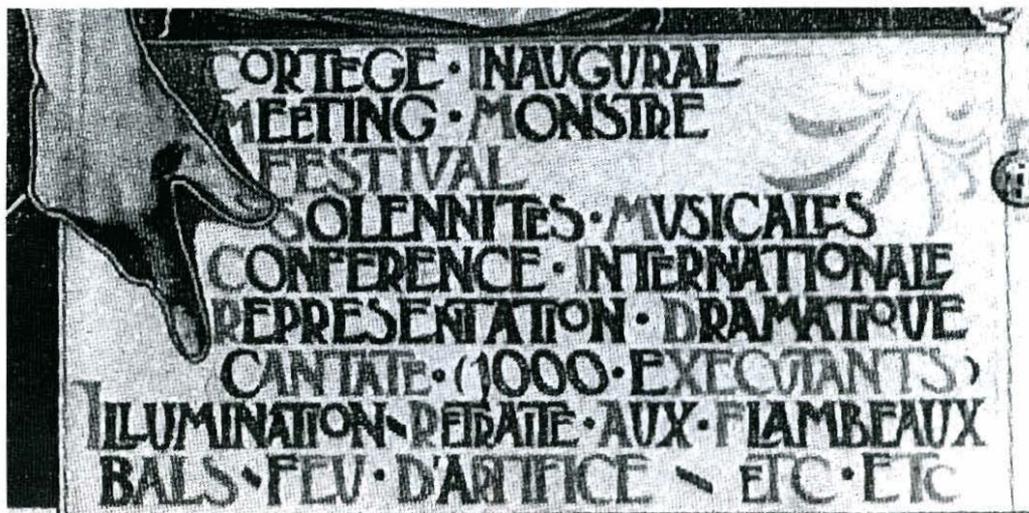


Imagen 28: Fragmento del cartel *la Maison du Peuple* para análisis tipográfico.

Para terminar; ésta última tipografía (imagen anterior) es la cuarta fuente de este cartel, y es una mezcla entre la de la esquina superior y la del centro derecho, retoma rasgos de las anteriores como la altura del brazo de la E, la cabeza de la A y la serifa estilo romana antigua con terminación en punta. Lo interesante de analizar es el interletrado mínimo que hace que las letras casi se toquen, el tamaño de las letras que hace que unas sean más pequeñas que otras y que se adapten a la que le sucede o antecede. El interlineado es reducido sin embargo cada una de las líneas es legible debido a que la caja de texto está alineada de acuerdo a la forma de la mano.

Para cerrar el análisis de esta obra sólo falta observar la parte cromática color, pero al ser monocromático no hay mucho que decir de éste pues toda la carga pragmática se la tienen la forma.

No podría terminar el presente análisis sin revisar una de las más reconocidas tipografías del Art nouveau, la Parímetro ó Metropolitain; bautizada y conocida así en internet, con los mismos caracteres que le dieron vida al texto de las entradas del metro de París diseñadas por Hector Guimar por cierto una de mis obras favoritas, su atractivo visual tomado de la mano de la evolución tecnológica, la ha llevado a ser una fuente trazada por la mano de su creador a un archivo digital para computadora. En la siguiente imagen hago una comparación entre dos letreros de dos estaciones del metro de Paris y la tipografía digital. Como se puede observar la primera que es parte de una foto es ligeramente diferente a la segunda (tomada de otra foto) por tener colas y astas ascendentes alargadas. Por último la fuente digital en la parte de abajo.

La importancia que ha tenido ésta tipografía a través del tiempo radica en la innovación de su forma, contraforma y retícula, lo interesante es que las letras tienen una “adaptabilidad” o “metamorfosis” en su forma, que hace que la letra pueda variar de tamaño en su altura, trazo y adaptarse a la contraforma de la letra que le sucede ó antecede, por ejemplo la T, P y L. Esto claro está lo hizo el artista manualmente por que en la fuente digital la computadora automáticamente no lo puede hacer.



A B C D E F G H I J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
? ! () & . ,



Imagen 29: Conjunto de imágenes para análisis tipográfico del letrero de las estradas del metro de Paris, diseñadas por Héctor Guimard.

Ahora, la tipografía está inspirada en la idea que transmitía el metro parisino; modernidad, tecnología y la velocidad de un insecto alado que corresponde al naturalismo de este estilo, haciendo una unidad entre tipografía y arquitectura. Así como se dominó el metal también la forma, entre el dominio de la materia y las artes visuales se encontró el Art nouveau.



Imagen 30: Estrada del metro de Paris, diseñadas por Héctor Guimard.

En materia de tipografía también se dominó su forma, y no sólo se trató del gusto por ornamentar letras esto ya se venía haciendo tiempo atrás, si no que el modernismo transformó la letra misma es un ornamento, una imagen. La imagen de la escritura es entonces una creación gráfica basada en tipografía donde esta obtiene una expresión más plástica; se crearon entonces las letras de fantasía, las cuales cuando su estructura no hace referencia a una tipografía de clasificación tradicional como romana, inglesa ó gótica; como en el caso de fuente Parismetro, las terminaciones aparentemente se ven con serifas antiguas porque el trazado se engrosa y adelgaza lo que la hace ver como una tipografía dinámica sin ser caligráfica esto la convierte en una tipografía de fantasía.

Es normal que a lo largo de la historia el estilo arquitectónico de cada punto histórico y espacial ha influido en la construcción tipográfica, así como lo intelectual y espiritual han tenido una relación recíproca con el arte. El Art nouveau no fue la excepción, la forma de las tipografías corresponden a la de la arquitectura e incluso a las artes gráficas como la pintura, recordemos los alargados muebles de Mackintosh y sus esbeltas tipografías ó el diseño naturista de Morris y sus adornados tipos de imprenta.

De acuerdo a Adrian Frutiger el estrechamiento de las construcciones góticas se debió a factores económicos y religiosos que hicieron estrechar los arcos románicos de medio punto y crear la ojiva de los arcos medievales, por otra parte la pugna entre ciudades y estados llevó a los constructores a edificar obras más audaces. Una situación similar ocurrió con los calígrafos que debían aprovechar el costoso pergamino, lo que provocó el estrechamiento y afilamiento de los caracteres de escritura de la escritura gótica.

“A esos hechos técnicos corresponde una disposición intelectual que ya no valora las catedrales ni los escritos sacros como meros objetos utilitarios sino, en cierto modo, como expresión del culto o, por así decir, como elemento de unión entre el Aquí y el Más allá, hechos con la finalidad o funcionalidad de una edificación o como la legibilidad de un texto desempeñaron, por un lado un papel de esa consideración, mientras que surgen a primer plano el logro de un ordenamiento del espacio que resulte lleno de espiritualidad y con carácter de celebración; en lo tocante a la escritura, no hallamos ante un producto fundamentalmente ornamental.”²⁷

En el Art nouveau la arquitectura de estos años en Europa evolucionó técnicamente usando nuevos materiales como el vidrio y el metal, remplazando la piedra y madera; la arquitectura, artes gráficas y artesanía caminaron de la mano con el artificio de los artistas para llegar a lo etéreo, crear un estado de conciencia aislado de las máquinas, la reproducción en serie, los conflictos económicos y sociales de la transición de siglo.

Esta serie de ideologías influenciaron desde luego la producción gráfica, los artistas gráficos en las imprentas también decidieron llevar la tipografía hasta el límite del ornamento y la plasticidad de la forma.

²⁷ Frutiger Adrian, Signos, símbolos, marcas, señales. Edit. GG. Gili. México, 1981. p.122

Es curiosa la manera de representar los ideales del modernismo de manera tipográfica, porque de aquí se fusiona la experiencia de los movimientos de la naturaleza con la escritura, los trazos curvilíneos de los caracteres nos hacen referencia a la vida de la tipografía que como una planta que sus formas son muestra de su fuerza interior de vida que la hace crecer. Esta analogía entre formas es como Scott nos plantea, el resultado de la percepción de acuerdo a nuestra experiencia visual, relacionamos configuraciones dinámicas con los movimientos de la naturaleza, por lo que la idea de movimiento gráficamente se define en ritmo, o sea repetición de formas en el espacio, que se relacionan entre sí de acuerdo a sus similitudes. Entonces es coincidente y lógico por ejemplo que las estructuras metálicas de las entradas del metro de París y la tipografía de su letrero formen una unidad, como se puede observar en las imágenes anteriores.

Para ilustrar las ideas anteriores, después de revisar las imágenes de éste capítulo encontré la siguiente coincidencia de formas que se puede admirar en el análisis anterior de dos obras del mismo artista que no tienen mucho que ver en el sentido de que una es un cartel y la otra el interior de la Casa Tassel (arquitectura) diseñados por Víctor Horta, sin embargo la forma o mejor dicho el espíritu del Art nouveau reside en ambas ya que tienen la misma configuración; una en un espacio gráfico a través de la forma bidimensional y otra en un espacio arquitectónico de manera tridimensional; un ejemplo de la versatilidad del modernismo de dominar las artes visuales en su totalidad, gracias a la dimensión de la transformación de la forma los artistas lograron crear una armonía íntegra en el espacio visual brindando un ambiente bello.



Imagen 31: Analogía entre las formas de un cartel y la casa Tassel de Víctor Horta.

En esta analogía de formas se observa la similitud dentro de una expresión de transformación de la forma, una innovación de la forma tipográfica por un lado, y la arquitectónica por el otro que suprime el estilo clásico de las columnas de piedra con capitel y ábaco sólidos y lo sustituye por unas ondulantes tiras de metal que le proporcionan la misma resistencia al techo; un ejemplo que ilustra uno de los ideales del modernismo; la ornamentación no debe interferir con la función utilitaria del objeto.

La idea anterior es en el diseño gráfico el fundamento que le da vida a la imagen, por que a través de la configuración de formas y colores entre otros, se pueden crear un número infinito de imágenes, sin embargo el producto a conocer siempre tendrá el mismo mensaje o valor económico; sólo que en el caso de *Zenzor nuclear* no se presentará ninguna información comercial.

4.6 Conclusines parciales

(Definición estructural-gráfica de Art nouveau)

Ir más allá de los límites... Estar en un lugar bello rodeado de formas y colores que nos hagan olvidar del horror de la existencia.

Cada quien tenemos nuestros problemas.

El Art nouveau fue lo que para sus creadores, la solución, ¿Lo será?, Para mí sí.

¿Cómo lo lograron los artistas?, rompiendo esquemas, los límites de las técnicas artesanales, los límites del arte gráfico de la época, así el Art nouveau integra el ornamento y el objeto en uno sólo, porque no son objetos ornamentados sino ornamentos útiles, y otro de los puntos de relevancia histórica y artística es que el Art nouveau es el primer estilo que jugó con elementos psíquicos que en condiciones normales están ocultos, y a través de su filosofía el Art nouveau se vuelve un estimulante que manifiesta emociones y sentimientos que van desde la alegría hasta la fascinación por lo tenebroso y desconocido. Es un estilo psicodélico, por algo fue inevitable que la psicodelia de la década de 1960 fuera inspirara en las fluidas formas Art nouveau.

Concluyendo de manera gráfica, la mejor forma de hacerlo es de acuerdo a cada una de las dimensiones del modelo de estudio que formulé al principio del presente capítulo; forma, ritmo, luz, y tipografía. De cada una es importante definir los aspectos más importantes que servirán para la configuración de *Zenzor nuclear*, después de haber analizado las obras más representativas del estilo, y así aportar una definición gráfica del Art nouveau a partir de *Zenzor nuclea.r*

En términos de forma, la principal fuerza del Art nouveau fue el atrevimiento de sus latigueantes líneas inspiradas en la naturaleza, éstas formas que representaban los ideales modernistas se relacionan estructuralmente con las formas de las plantas que son consecuencia de las fuerzas internas de su crecimiento; después de las plantas la segunda inspiración del Art nouveau fue la mujer, las formas curvilíneas de su cuerpo se relacionan analógicamente con las líneas curvas de los latigazos franceses y belgas.

El erotismo, la sensualidad y la inocencia femenina fueron las sensaciones que emanan de las obras del estilo; otras formas que también le dieron vida al Art nouveau fueron las representaciones de animales que lustraban la fascinación por lo desconocido como los animales marinos, lo tenebroso que puede ser un murciélago ó una lechuza; los elementos que se conectan a través de la fluidez de la forma curva son principalmente las plantas y la mujer, junto con las ondas del agua. Después de la línea curva fluida están las líneas rectas vienesas y escocesas, el abstraccionismo rectilíneo de la Secession y Glasgow proyectó la fuerza del cruce vertical y horizontal, rescatando un aire clásico. La conexión donde se relacionan las líneas anteriores se encuentran en el razonamiento clásico y la presencia de la geometría. Acerca de la forma es importante rescatar el dominio sobre la forma bidimensional en un punto histórico donde nace el diseño gráfico, por que hasta entonces no se había explotado la forma de tal manera.

En cuanto a ritmo; lo que produce la energía que mueve las fluidas formas es visto desde Scott como la periodicidad con que aparecen formas similares en nuestro recorrido visual, y la relación de la línea con el espacio es lo que produce la dinámica de las formas, que están relacionadas con el espacio gráfico y los demás elementos como la tipografía de manera que la composición o sea la creatividad del artista aprovecha los centros de gravedad, el seccionamiento áureo y la síntesis de las formas planas que le proporcionan toda la unidad de elementos una mayor dinámica en el espacio gráfico. El estilo gráfico del Art nouveau es minimalista de acuerdo a la síntesis de las formas, de las cuales se recata sólo su esencia o funcionamiento en la composición como en el caso de las ondas de agua, cabellos volando al viento ó latigazos, que su movimiento está en la progresión de la forma o sea el tamaño que cambia a lo largo de su eje de longitud y en la alternancia, o sea en la repetición de formas similares en el espacio gráfico; la síntesis de éstas formas planas es lo que produce una mayor atención en el observador ya que son más fáciles de ver convirtiéndose automáticamente en formas dinámicas. Entonces la configuración modernista produce en nuestra percepción la sensación de movimiento a demás de la experiencia que tenemos de éste. Entonces todo movimiento implica una dirección la cual en el Art nouveau es notoria la presencia de movimientos centrífugos que van desde un eje central alejándose de éste.

De acuerdo a lo visto, la dinámica de la forma del Art nouveau es la principal fuerza de atracción hacia el ojo, y lo que hizo del estilo algo novedoso y atrevido para la época; pero este movimiento es subjetivo o sea físicamente que sólo son formas gráficas estáticas, con esto me pregunto ¿Cómo sería el verdadero movimiento que se imaginaron los artistas del Art nouveau ?, Tal vez como las secuencias filmicas de fluidos abstractos del estilo psicodélico de los años sesentas, ¿Lo será *Zenzor nuclear* a nivel gráfico? O ¿Tal vez si *Zenzor nuclear* en vez de ilustración fuera video animación? Esta serie de preguntas son la parte divertida del arte y en especial del arte gráfico ya que al ser bidimensional nos invita a echar a volar la imaginación, pensar y sentir lo que queramos, pero lo más excitante sería poder escuchar esos sonidos.

Pasando a la parte cromática. Desde una postura personal, el Art nouveau no fue un estilo colorista, la relación entre el color y la forma fue un poco distante ya que la forma fue el principal vehículo de expresión, en cambio el color en el caso de las artes gráficas fue un elemento neutro después de que la forma es el principal protagonista, y por el lado de las artes tridimensionales como la joyería, cerámica vidrio, escultura, ebanistería e interiorismo, el color es inherente a la causa material; las características de los materiales como en el caso de los metales, maderas y piedras preciosas. El color obedece a la forma en el sentido de que es evidente el método que se usó, crear primero las formas y después colorearlas.

Definiendo el Art nouveau cromáticamente se podría decir que es un estilo con una dualidad, porque mientras que en las artes gráficas se usaron comúnmente colores con un matiz terroso de una baja luminosidad y colores neutros como la combinación de blanco y negro, en las artes como la cristalería se usaron colores iridiscentes, tornasoles y metálicos.

Después de revisar una buena cantidad de obras es evidente el uso común de colores fríos y los cuales son más livianos que los cálidos en peso visual, lo que motiva visualmente a una ligereza y estimula movimiento. Ahora, en lo que corresponde a la parte tipográfica, uno de los propósitos del Art nouveau fue que no se aísle la tipografía de la ilustración quedando ambos integrados para formar una unidad, y a partir de este planteamiento se disparó el gatillo para muchas innovaciones como el desarrollo del diseño editorial y diseño

tipográfico o sea convertir las letras en imágenes. Además de ser una vanguardia en innovación gráfica sino tecnológica en el sentido de las nuevas técnicas plásticas y de imprenta como la creación de nuevos tipos.

Por el lado gráfico la tipografía Art nouveau no sólo son aquellas fuentes que tienen rasgos que representan formas vegetales si no también existen tipos alargados estilo *sans serif* como las letras de Charles Rennie Mackintosh, ó con las terminaciones en punta como la tipografía Metro París de Hécctor Guimard. La tipografía Art nouveau no hizo caso de referencias del pasado, lo que provocó el rompimiento de reglas tipográficas, como el uso de la interlinea, la forma y trazado de la letra; se crean entonces las primeras tipografías de fantasía que no son caligráficas y que más tarde inspirarían el estilo tipográfico de la psicodelia en 1960.

Llego a concluir que el Art nouveau es la aceleración del tiempo congelada, donde podemos observar el crecimiento de las plantas y la efervescencia de la naturaleza en un instante. Y ese ritmo que si bien en un principio la aplicación de estas formas ondulantes y fluctuantes no fue bien aceptada por las ideas racionales del eclecticismo. Además es interesante como el Art nouveau es un estilo tan bello, siendo su fuerza de expresión la forma, a diferencia de otras manifestaciones artísticas que su expresividad está dentro del color como el Impresionismo o Fauvismo. El Art nouveau crea una conexión entre el interior del hombre y la obra a través de la pasión de la luz en un ambiente de formas y colores.

Después de haber analizado el Art nouveau los elementos que rescato de cada dimensión del análisis que van a servir para aplicar a mis imágenes son: El atrevimiento, la audacia de las formas y su saturación y emular la sensación de movimiento a través de las mismas configuraciones de las formas de latigazos. De la parte cromática es más rescatable el área de las artes tridimensionales como la cristalería y las texturas y propiedades de las superficies de los objetos analizados como la luminosidad, refracción y transparencia y por último, el estilo tipográfico de fantasía para hacer una apropiación y tomarlo como inspiración para generar nuevas tipografías.

Ya teniendo resuelto el problema de la comprensión del Art nouveau a nivel histórico-social y a nivel gráfico será fácil entender el análisis del capítulo siguiente acerca de las manifestaciones artísticas actuales de ilustración digital, pues éstas vanguardias poseen formas configuradas de acuerdo la estructura del Art nouveau, incluso algunas son una total apropiación del estilo creando un Art nouveau digital.

En la red internet exististe varios sitios donde se pueden admirar ilustraciones de artistas que sus trabajos están realizados a nivel de una actividad estética como mero hobby, incluso en las páginas personales de algunos diseñadores e ilustradores dividen su galería en trabajos comerciales y personales, siendo muy notorio un factor común que es la fascinación a la naturaleza como ocurrió con el Art nouveau. Por otra parte, dentro de este universo de imágenes en la red existe un estilo muy particular de ilustración 3d basado en reflexión de elementos y que se puede localizar con el nombre de Abstrac - metal, es curioso el parecido que tienen estas imágenes con estilo de los metales del Art nouveau, a lo que hay que analizar este estilo de ilustración ya que el software con el que es creado es el que utilizaré para reproducir este estilo en la propuesta. Esta efervescencia de imágenes es la que a continuación analizo para comprender gráficamente el estilo de ilustración actual y de aquí retomar elementos de vanguardia para integrar a la propuesta de ilustración.

5 La efervescencia

5.1 Introducción

(Manifestación del Art nouveau en ilustración digital)

Una de las razones que me motivó realizar esta tesis fue la inquietud que despertaron en mí todas aquellas imágenes e ilustraciones de vanguardia que se encuentran en la red de internet, en especial en aquellos sitios de bancos de imágenes donde cientos de artistas de todo el mundo, diseñadores, ilustradores y fotógrafos suben sus imágenes para compartirlas con todos. Lo interesante de estas imágenes es que la mayoría de ellas son creaciones basadas en un *hobby*, una necesidad de comunicación gráfica en las que ningún producto consumible y corporativo tiene presencia. Interpretando los planteamientos de Baudrillard acerca de la simulación de las mayorías silenciosas, es una forma de un individuo de romper con la realidad y darse a conocer, sobresalir de las masas a través del arte. Es una efervescencia de talentos.

Ahora en cuanto a contenido gráfico además de ser un producto de la hiperrealidad simulando cosas que no existen como el retoque digital, integran una serie de elementos que son una apropiación del Art nouveau, ó al menos eso deduzco desde una percepción como diseñador, y después de haber comprendido las dimensiones histórica, social y gráfica del Art nouveau invito al lector a observar las próximas imágenes y formular sus propias deducciones.

A lo largo del presente capítulo desarrollo una cadena de relaciones entre elementos gráficos donde los eslabones son formas retomadas del Art nouveau que están formando un estilo de vanguardia en la ilustración digital a nivel mundial, comenzando con empresas como Sony cuya marca de celulares Sony Ericsson tiene un logotipo en que estructuralmente sus elementos gráficos corresponden a la misma configuración del Art nouveau, así también páginas de internet como deviantart.com e inspiracionary.com, tienen una buena cantidad de imágenes de artistas digitales que igualmente tienen una configuración gráfica al estilo Art nouveau.

Otras imágenes que recuerdan las líneas metálicas del Art nouveau son aquellas que se encuentran en la red de internet con el nombre de Abstract metal, o al menos bajo este término es como se pueden localizar; el Abstract metal es otra de las vanguardias que he decidido utilizar para su estudio y fusión con el Art nouveau, para definir el panorama actual del diseño gráfico e ilustración de acuerdo al nuevo estilo Art nouveau digital, desde los niveles del modelo de estudio gráfico que formulé en el capítulo pasado.

Aunque no creo que los resultados del análisis disten mucho de los anteriores ya que en esencia son los mismos elementos gráficos, sin embargo si hay diferencias en cuanto una mayor calidad en cuanto aprovechamientos de recursos gráficos, por ejemplo el fotomontaje fotográfico y obviamente hablando a un nivel histórico, las imágenes del presente capítulo son unas de las más altas en la escala evolutiva del arte gráfico.

5.2 Análisis del logotipo de Sony Ericsson

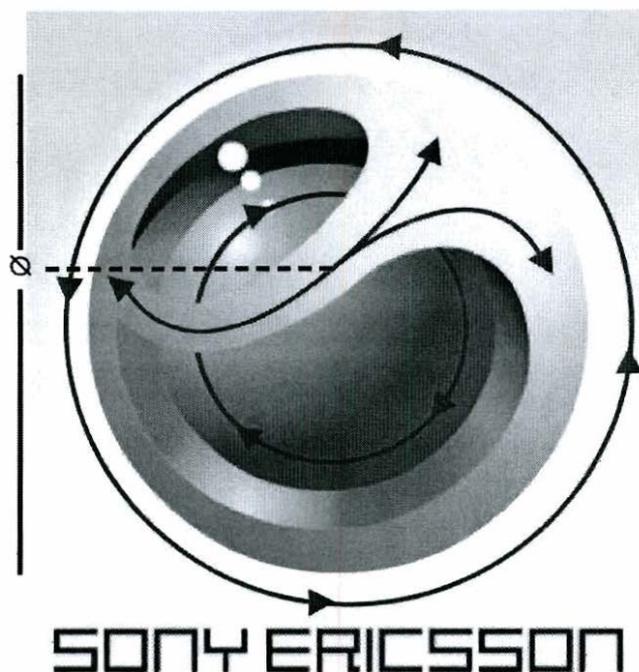
Comenzando con la revisión de imágenes es ideal comenzar a un nivel mayor, quiero decir con un pez gordo como Sony. Esta empresa fabricante de productos electrónicos (fantasmas) tiene una línea de teléfonos celulares llamada Sony Ericsson, la cual su logotipo es una esfera que considere inspirada en el estilo Art nouveau, y para certificar esta idea pongo al lado de este logotipo dos imágenes de piezas de joyería francesa de Art Nouveau.



Imagen 32: Conjunto de imágenes para analogía entre el logotipo de Sony Ericsson y dos piezas de joyería Art nouveau.

El vínculo de estas imágenes dado por la forma es innegable. La pregunta es ¿Cuáles fueron los requerimientos de este símbolo que produjo tal necesidad que nos inspira en un Art nouveau en forma, color y textura? En términos de forma puedo decir que las tres imágenes reproducen el mismo “latiguillo” típico del modernismo, las formas abstractas no tienen referencia de la realidad, las cuales provocan una formación de líneas dinámicas que le dan un movimiento alrededor del eje central o punto de gravedad. Alrededor de este punto central se produce un ritmo provocado por la repetición de líneas curvas. Sus cualidades cromáticas son las mismas y corresponden a una textura metálica que sus formas se mueven alrededor de esferas y formas circulares.

La parte tipográfica la forman unos tipos de fantasía que no tienen serifa y están compuestos sólo por líneas rectas. En cuanto a la composición del logotipo, un punto de la curva que forma el “latiguillo” está a la altura de una sección aurea.



Created by Existence

Imagen 33: Análisis gráfico del logotipo de Sony Ericsson.

Después de ver ésta imagen junto con las próximas a analizar se darán cuenta que el nuevo estilo de ilustración no sólo lo hacen jóvenes ilustradores con sus imágenes perdidas la red de internet si no también empresas del tamaño de Sony se apropian del Art nouveau, por eso mencioné en el primer capítulo que los “fantasmas” están detrás del Art nouveau.

Ahora las próximas imágenes a estudiar han sido recopiladas de internet, las cuales han provocado las inquietudes que me condujeron a hacer la presente tesis, y son las que más se aproximan a un nuevo estilo “Art nouveau digital” tomando elementos gráficos del Art nouveau de los años 1900. Estas imágenes las he seleccionado después de realizar una búsqueda de campo en especial páginas de internet como deviantart.com e inspirionary.com y otras las he encontrado casualmente en otros medios como revistas, y volantes.

La selección fue de acuerdo a su aspecto, pues son las más representativas del nuevo estilo de ilustración digital, ya que sus elementos describen el aprovechamiento de las tecnologías digitales y la presencia de formas que se reprodujeron en el Art nouveau al rededor de los años 1900 y de nuevo desde el año 2005 (aproximadamente) se vuelven a manifestar.

El presente capítulo a partir de este punto está dividido en tres partes gráficas; la primera la conforman las imágenes de ilustración digital que analizaré desde un punto de vista vanguardista, describiendo cuales son los elementos que se repiten para formar ésta moda actual. La segunda parte corresponde a las imágenes que son una apropiación del Art nouveau ó por decirlo de otra forma son una copia donde se repite una fascinación, sólo que ahora no es hacia la naturaleza, el misterio, ni todo lo que inspiró al modernismo sino hacia el Art nouveau como tal. La última serie de imágenes son de Abstract metal donde describo sus cualidades y punto de conexión con el Art nouveau. El capítulo se desarrollará a manera de un estudio globalizado para estos nuevos estilos de ilustración de vanguardia a cada uno de los niveles estructurales; forma, ritmo, luz y tipografía.

5.3 Estilo gráfico de vanguardia en ilustración digital

Gracias al poder de transmisión global de los medios de comunicación, actualmente el estilo de diseñar en todo el mundo se ha vuelto muy homogéneo o sea que vemos los mismos colores y formas en todas partes, basta con navegar un rato por internet y ver páginas de diferentes países para darse cuenta que gráficamente no existe una diferencia radical, por ejemplo la página de www.coca-colacompany.com tiene una lista de links a las páginas de Coca-cola de la mayoría de los países del mundo, lo más interesante de estas páginas es que parece que todas las hizo el mismo diseñador. Una de las fuentes que alimenta ésta homogenización del diseño de ilustración es la técnica de representación gráfica digital, siendo los vectores los más abundantes dentro de ésta repetición de formas global. Los elementos gráficos que tienen en común las siguientes imágenes son de gran atractivo, y uno de los propósitos de este capítulo es revisar éstos elementos gráficos para integrar sus formas a *Zenzor nuclear*. La siguiente serie de imágenes ejemplifican algunas configuraciones que están de moda en la ilustración digital.



Imagen 34



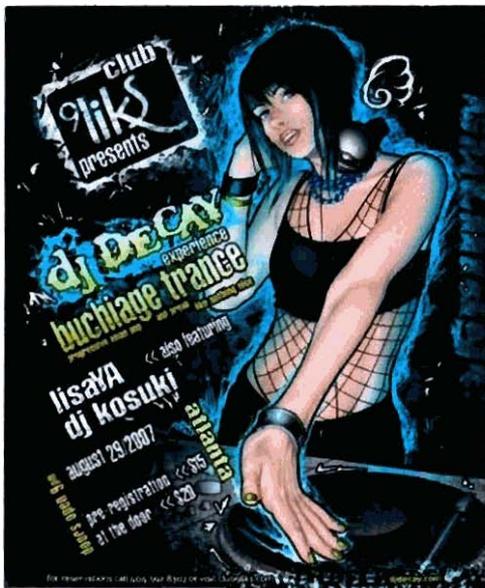


Imagen 36

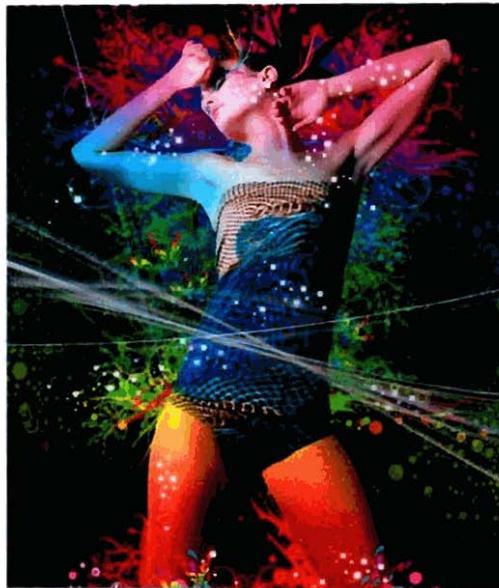


Imagen 37



Imagen 38



Imagen 39



Imagen 40

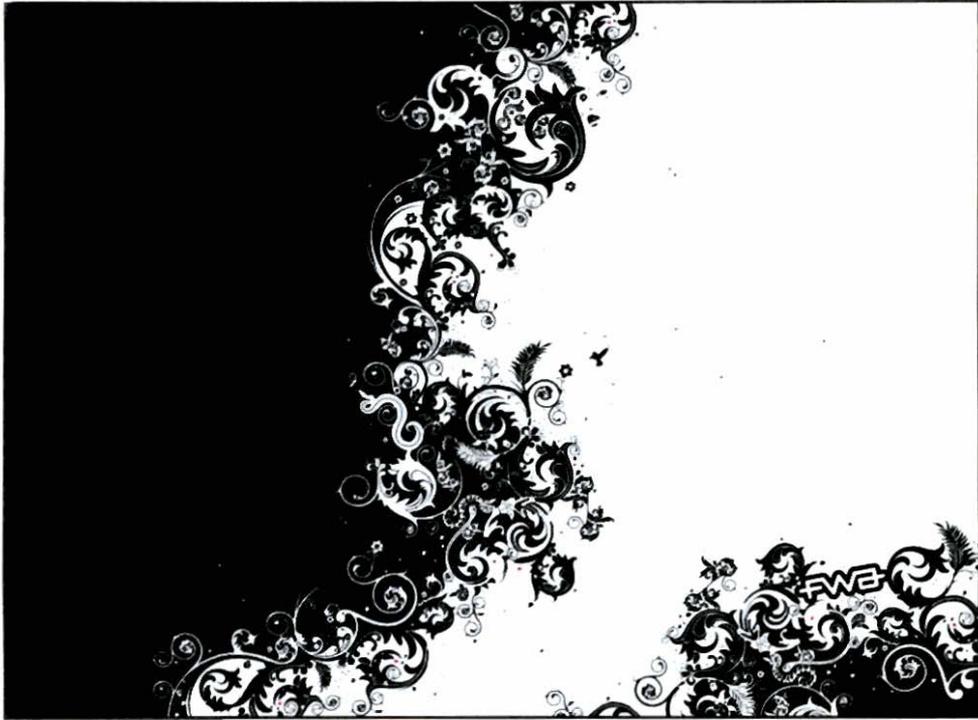


Imagen 41



Imagen 42



Imagen 43



Imagen 44

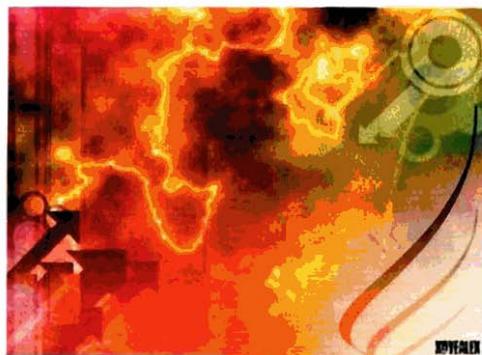


Imagen 45



Imagen 46



Imagen 47

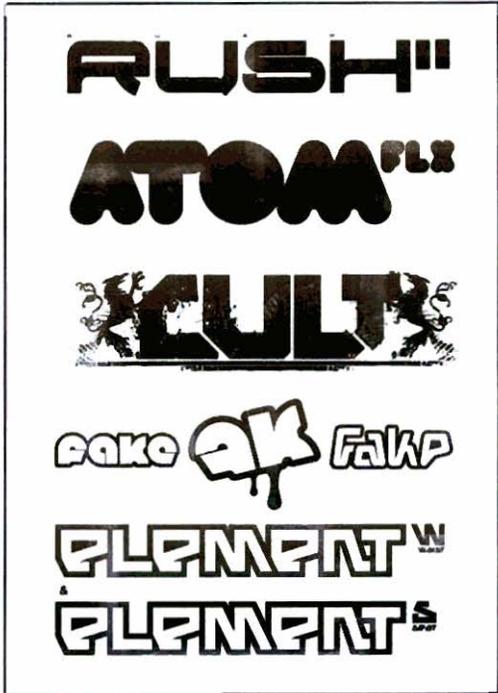


Imagen 48



Imagen 49

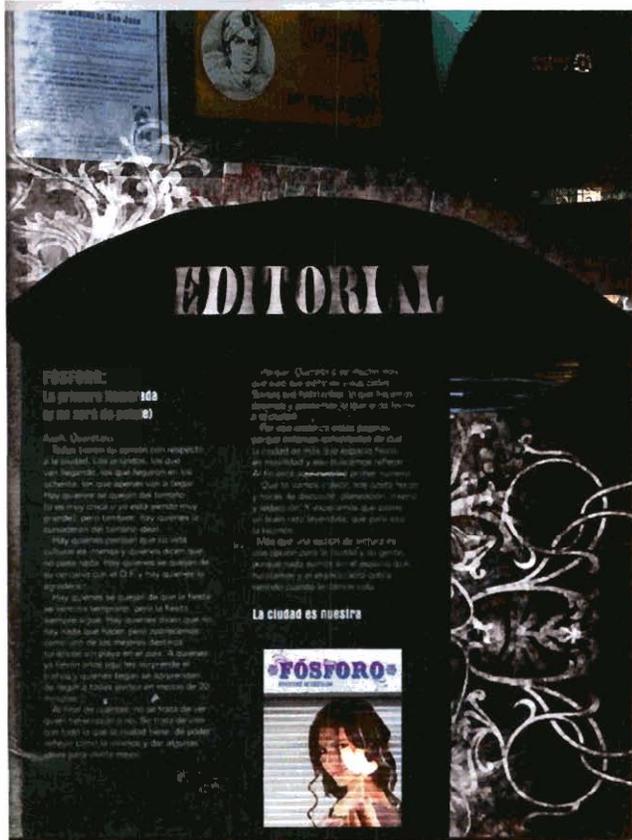


Imagen 50

Autoría de la serie de imágenes anterior

Imagen 34: Diseño de la revista de Play Station 3, año 1 No. 7 abril 2007

Imagen 35: Ilustración digital, autor Djborap disponible en www.djborap.deviantart.com

Imagen 36: Ilustración digital, autor Cyzra disponible en www.cyzra.deviantart.com

Imagen 37: Ilustración digital, autor Richard Hallmarq disponible en
www.couscouskid.co.uk

Imagen 38: Ilustración digital disponible en www.hypnoteis.com

Imagen 39: Ilustración digital disponible en www.recycledarea.co.uk

Imagen 40: Ilustración digital, autor TFDC disponible en www.tfdc.deviantart.com

Imagen 41: Ilustración digital disponible en www.thefwa.com

Imagen 42: Ilustración digital, autor Rosalily disponible en www.rosalilydeviantart.com

Imagen 43: Ilustración digital disponible en la página www.couscouskid.co.uk

Imagen 44: Ilustración digital, autor Pixelz2life disponible en
www.pixelz2life.deviantart.com

Imagen 45: Ilustración digital, autor Xdyealex disponible en www.xdyealex.deviantart.com

Imagen 46: Ilustración digital, autor Loosy disponible en www.loosy.deviantart.com

Imagen 47: Ilustración digital, autor Junnieng disponible en www.junnieng.deviantart.com

Imagen 48: Ilustración digital disponible en la página www.dysplasii.com

Imagen 49: Ilustración digital disponible en la página www.iunewind.com

Imagen 50: Diseño de la revista Fósforo año 0 No. 1 diciembre 2005.

5.3.1 Forma

En las imágenes anteriores se pueden observar varios elementos gráficos en común; siluetas de personas y árboles a contra luz, estrellas flotando, arcoíris, grupos de composiciones circulares concéntricas, formas vegetales, líneas de luz, presencia de la figura femenina, y tipografías de fantasía. La representación de estos grafismos puede variar según la técnica de ilustración, en el caso del montaje y retoque fotográfico el resultado es una imagen que simula una realidad, y éste tipo de ilustración es el más engañoso para el sentido de la vista de acuerdo a Baudrillard, es el simulacro de algo que no existe pero está ahí, es como una realidad virtual. En el caso de la técnica vectorial el grado de realismo de las imágenes que se logran a través de vectores son desde una baja hasta alta abstracción, siendo mayoría en la ilustración vectorial una representación de alta abstracción. ¿De donde surgen estas formas, y que interpretan sus creadores a través de ellas? Lo cierto es que dentro de una infinidad de formas, algunas de las ilustraciones están conformadas casi en su totalidad por formas vegetales y curvas que nos recuerdan el Art nouveau, convirtiendo este uso ó fascinación por la naturaleza en una moda de la ilustración digital.

5.3.2 Ritmo

La manera de relacionarse de estos elementos entre sí y con el espacio gráfico es muy característico en éste estilo de vanguardia, que por lo regular recurre a la saturación de elementos y en ocasiones el exceso de agrupación de la formas provoca la sensación de un movimiento caótico pero, dentro de una armonía gráfica, o sea que existe una previa planeación. Este movimiento regularmente se expresa de adentro hacia afuera tanto de un elemento como de toda la composición. Además de éste movimiento centrífugo existen otras expresiones dinámicas como por ejemplo; la sensación de movimientos diagonales, horizontales y verticales a través del espacio, así también movimientos espirales y de crecimiento.

Las primeras ilustraciones vectoriales son lejanas a éste tipo de configuración del espacio gráfico, la tecnología digital ahora permite una saturación de elementos gráficos, gracias a las capacidades de memoria RAM que existen hoy para soportar una gran cantidad de gráficos a grandes resoluciones. El aprovechamiento de las herramientas digitales ha sido un factor que ha contribuido de forma evolutiva en la ilustración.

La repetición de formas a nivel contextual se produce por diversos factores a partir de las herramientas digitales que permiten la creación de todo tipo de texturas visuales, y de éste punto a la búsqueda y experimentación de elementos gráficos llevando al límite las capacidades de las tecnologías y creativas del artista, además de que en la actualidad para que un diseño llame la atención tiene que tener elementos gráficos muy elaborados y complejos que se logran con técnicas como retoque digital y modelado 3D.

5.3.3 Luz

En términos de luz y color nuevamente el aprovechamiento de las tecnologías digitales, que éste caso existe software de diseño con la posibilidad de trabajar en varios espacios de color como CMYK y RGB, éste último usado para salida de gráficos en monitores y proyecciones tiene la característica de brindar colores más brillantes en pantalla, lo que ha puesto muy de moda elementos gráficos como estrellas y líneas de luz. Ahora, a partir del recurso anterior, muchos artistas que suben sus ilustraciones páginas de internet como deviantart.com diseñan en éste espacio de color ya que sus imágenes serán transmitidas a través de éste medio y sólo serán vistas en monitores, por lo que algunas imágenes son trabajadas bajo ésta idea en un espacio de color RGB.

Dentro de la gama de colores del RGB y CMYK, los colores más usados en las vanguardias gráficas de la ilustración de hoy son muy saturados casi fluorescentes, habiendo más preferencia por el magenta, verde limón, azul-verde y azul cielo sobre fondos negros, aunque también destacan los colores opacos y sobrios con matices terrosos y marrones.

En la anterior serie de imágenes la manera en que se relaciona el color con la forma y espacio se produce principalmente por agrupamiento, por ejemplo las representaciones de arcoíris, concentraciones de círculos, y por contraste como se ve en las ilustraciones con fondos negros. Estas relaciones por excesivas agrupaciones y contraste son lo que hacen a las imágenes más llamativas.

5.3.4 Tipografía

Dentro del diseño gráfico la tipografía tiene una de las principales funciones de comunicación con el observador, y aunque sea de fantasía o con muchas aplicaciones gráficas, tiene que ser legible a primera vista. Sin embargo en la ilustración libre donde no hay ningún producto ni marca que vender, el no tener que condicionar la tipografía a la legibilidad que exige la publicidad le permite al diseñador ornamentar más la tipografía y sacar el máximo partido a las formas tipográficas aunque de primera vista no sean legibles, o incluso reducir el tamaño de un párrafo para convertirlo en imagen, sólo dejando una presencia tipográfica en la composición.

La tipografía se ha convertido en uno de los elementos de mayor explotación dentro del diseño gráfico y las vanguardias de la ilustración convirtiendo la mancha tipográfica en un elemento que se relaciona con los demás a través de la experimentación con el color, forma y espacio. Es muy común ver que las formas tipográficas se conviertan en contenedores de otros elementos como ilustraciones o fotografías, tipografías de fantasía, o letras que están cuarteadas y se desmoronan. Uno de los estilos más usados en tipografía es el de la psicodelia que le da un toque retro y excéntrico al diseño, y precisamente este estilo gráfico retomó el diseño tipográfico del Art nouveau que fue el padre del diseño editorial.

5.4 El nuevo Art nouveau digital

Tras la necesidad de expandir y llevar a límite las artes gráficas a través de la tecnología surge la inquietud de mirar hacia nuevas posibilidades, y no es mala idea voltear al pasado en busca de elementos gráficos para resucitarlos de manera digital y hacer un diseño retro. Hablando del concepto retro El Art nouveau actualmente es uno de los estilos más retomados del pasado y como se puede comprobar con las imágenes anteriores, la mayoría comparten formas gráficas del Art nouveau que es uno de los estilos que siguen cautivando con su aura de belleza e invita a reproducirlo nuevamente de manera digital, y así es como se ha convertido éste gusto por la naturaleza en una moda en la ilustración digital. Sin embargo existen imágenes que he encontrado en internet, la mayoría de la página de deviantart.com que son una apropiación del Art nouveau y tienen los mismos elementos gráficos de éste, y lo interesante de las imágenes que presentaré a continuación es que respetan la misma configuración, o sea que las características de las formas y colores son las mismas creando un nuevo Art nouveau digital. En este punto del desarrollo de la presente tesis después de haber conocido la configuración del Art nouveau en el capítulo anterior, invito al lector a observar las siguientes imágenes y formular sus propias deducciones acerca del parecido entre el Art nouveau del año 1900 y el nuevo Art nouveau digital de la actualidad.

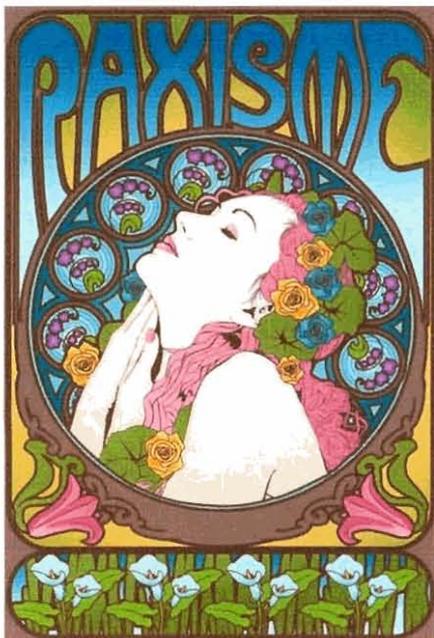


Imagen 51

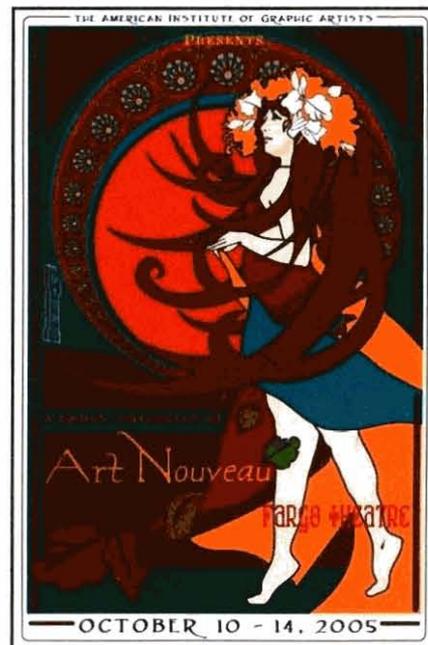


Imagen 52



Imagen 53

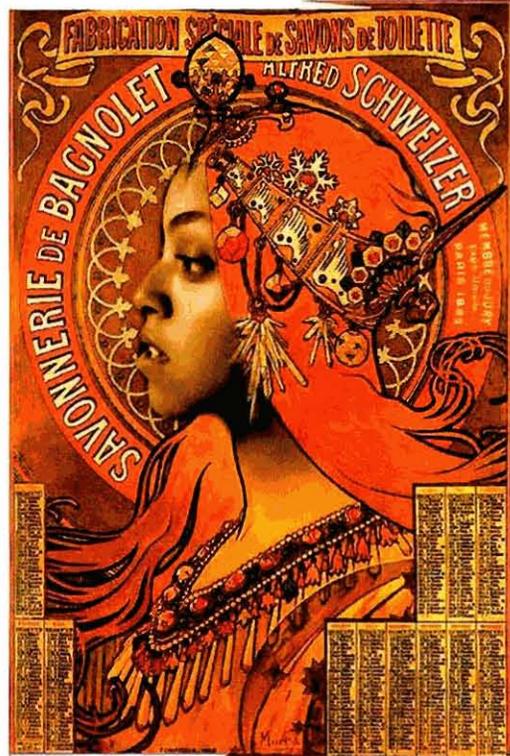


Imagen 54

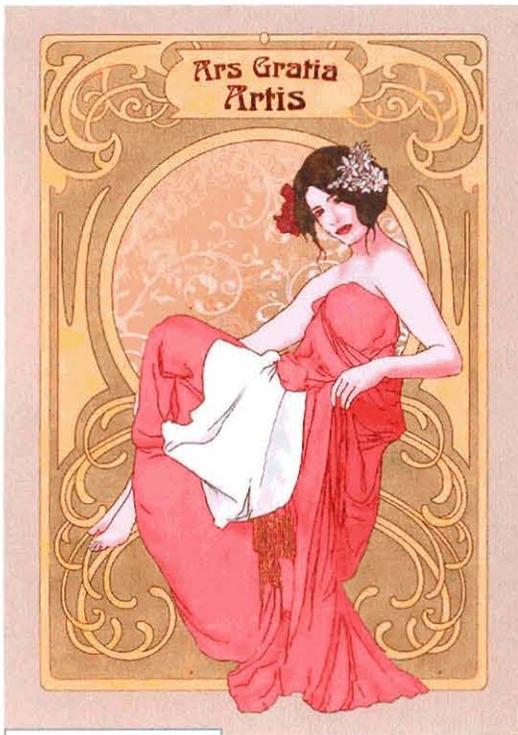


Imagen 55



Imagen 56

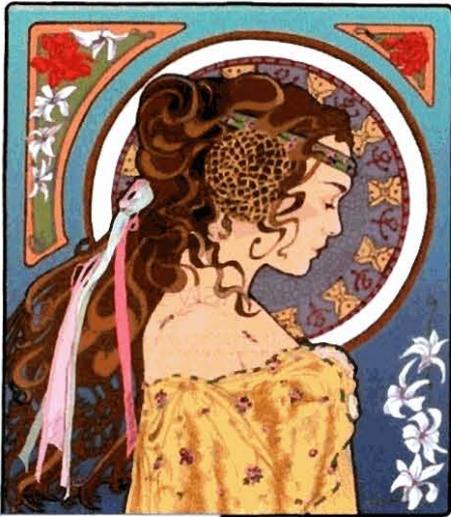


Imagen 57



Imagen 58

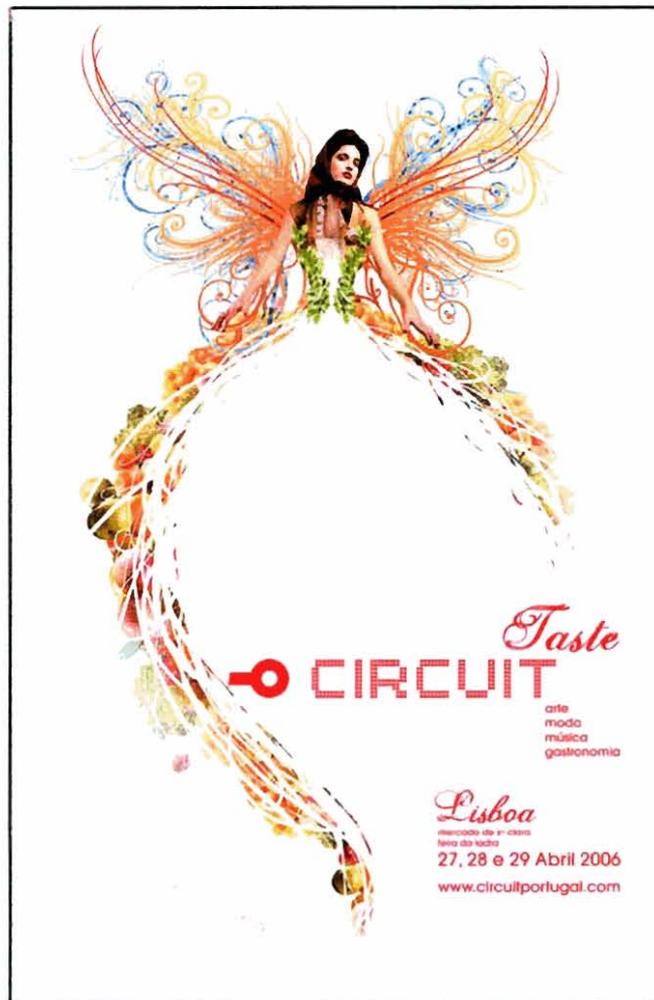


Imagen 59



Imagen 60

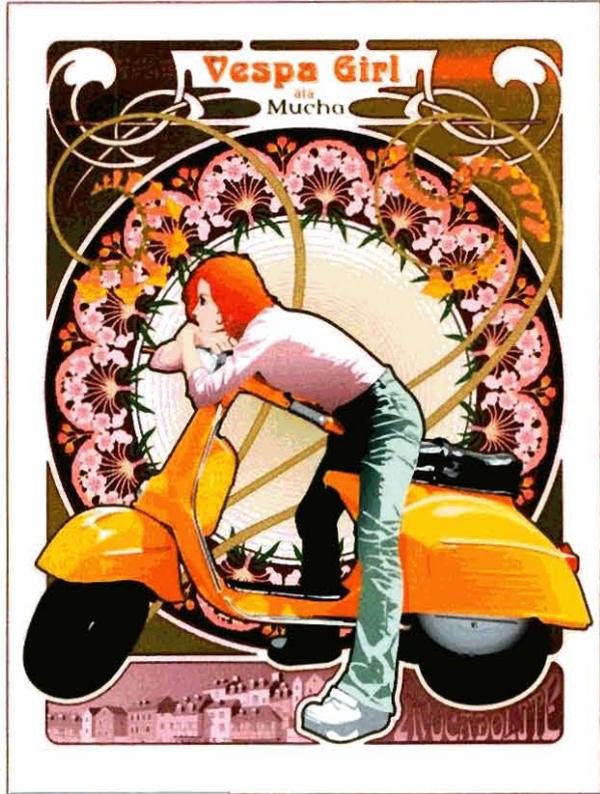


Imagen 61



Imagen 62



Imagen 63

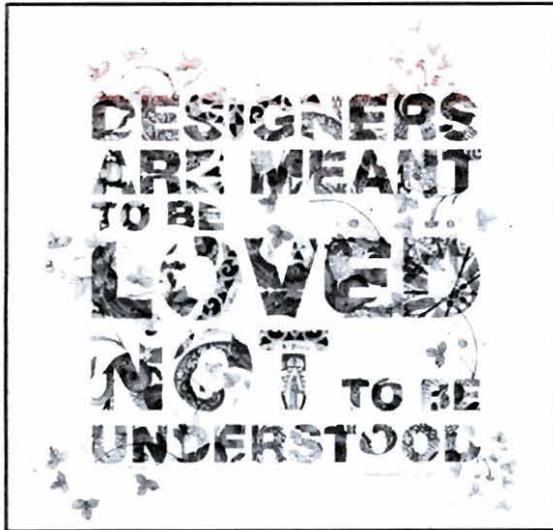


Imagen 64



Imagen 65

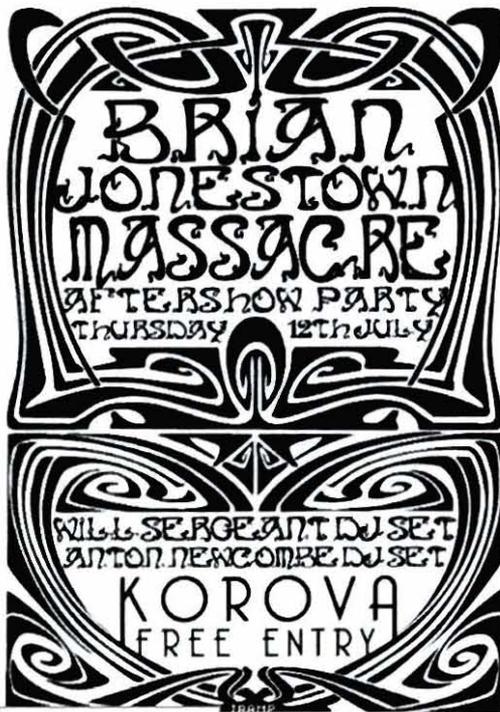


Imagen 66

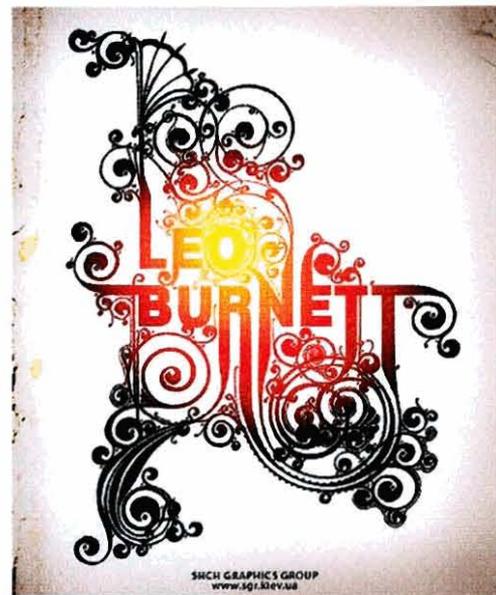


Imagen 67

Autoría de la serie de imágenes anterior

Imagen 51: Ilustración digital, autor Raxi de www.raxi.deviantart.com

Imagen 52: Ilustración digital, autor Hotpinkflamingo disponible en www.hotpinkflamingo.deviantart.com

Imagen 53: Ilustración digital, autor Mohamed ufo disponible en www.mohamedufo.deviantart.com

Imagen 54: Ilustración digital, autor Princessevriel disponible en www.princessevriel.deviantart.com

Imagen 55: Ilustración digital, autor Amiesan disponible www.amesian.deviantart.com

Imagen 56: Ilustración digital, autor Mangasprai disponible www.mangasprai.deviantart.com

Imagen 57: Ilustración digital, autor Rriviell disponible www.rriviell.deviantart.com

Imagen 58: Ilustración digital, autor RaowenBlackbird disponible en www.raowenblackbird.deviantart.com

Imagen 59: Ilustración digital disponible en la página www.circuitportugal.com

Imagen 60: Ilustración digital, autor Erininthebox disponible en www.erininthebox.deviantart.com

Imagen 61: Ilustración digital, autor Sun2197 disponible en www.sun2197.deviantart.com

Imagen 62: Ilustración digital, autor Didi3point0 disponible en www.didi3point0.deviantart.com

Imagen 63: Ilustración digital, autor Rheiff disponible en www.rheiff.deviantart.com

Imagen 64: Ilustración digital disponible en www.imoments.org

Imagen 65: Ilustración digital, autor Vikifloki disponible en www.vikifloki.deviantart.com

Imagen 66: Ilustración digital, autor Seductivetramp disponible en www.seductivetramp.deviantart.com

Imagen 67: Ilustración digital disponible en www.sgr.kiev.ua.com

Ahora, ¿Cuál fue la necesidad, inquietud ó chispa que disparó la creación de estas imágenes? La posible respuesta es una apropiación en cadena, una moda por la nostalgia de las formas del Art nouveau a través de páginas de Internet que funcionan como un canal de comunicación en el cual estos artistas están creando un gusto y una moda por el Art nouveau, y lo más curioso es que únicamente en este sitio de internet se encuentra un *remake* del Art nouveau, por que a diferencia de la primera serie de imágenes del presente capítulo que sólo citaban elementos del Art nouveau, éste nuevo Art nouveau digital es semejante al del año 1900 a excepción de algunos casos en que las ilustraciones contienen elementos gráficos que no corresponden exactamente a la época de oro del modernismo como retoques digitales y objetos de la actualidad como gafas deportivas o motonetas.

“cuando lo real ya no es lo que era, la nostalgia cobra todo su sentido.”²⁸

En el presente momento histórico las necesidades de exploración, creación e innovación de las artes visuales han generado una moda que ha puesto el Art nouveau bajo el microscopio Benjaminiano de la nostalgia; los sentimientos de recordar y rehacer las cosas y momentos que fueron especiales, se convierten en un sólo en un refrito, porque en el caso del Art nouveau ya no es la misma esencia modernista ni artística que se fundamentaba en una innovación del arte decorativo llevando al límite las técnicas artesanales, luchando contra las máquinas de producción en serie y los conflictos sociales de la industrialización. Sin embargo un siglo después se vuelve a reproducir la fascinación gráfica por la naturaleza y sus formas fluidas, sólo que ahora se ha quedado así, como una fascinación ya no a su carácter misterioso, tenebroso, ni erótico, sino al mismo Art nouveau.

El Art Nouveau desde mi pensamiento es un homenaje que el hombre hizo a la naturaleza y a la mujer para combatir el shock de la creciente industrialización y la insípida reproducibilidad en serie de principios del siglo XX, tomando lo mas icónico de la naturaleza para ilustrar la sensibilidad que el hombre siente por ésta y crear un vínculo hombre-naturaleza-arte para recordar los tiempos en que el hombre vivía en las cuevas y se alimentaba

²⁸ Baudrillard Jean, Cultura y simulacro. Edit. Kairos España, 1998. p.19

de la naturaleza con tan sólo recoger el fruto de ésta, y ahora tras la fuerte catarsis del hombre ante las grandes ciudades que éste ha creado sobre la naturaleza, hace falta una mirada de nostalgia, por que en algún momento todos necesitamos darnos un break (descanso).

Uno de los lugares donde algunos encontramos refugio para aislarnos por un momento es precisamente internet, donde se encuentran todas éstas imágenes esperando ser vistas, pero para definir las mejor gráficamente continuo con una descripción de sus elementos estructurales gráficos que las configuran.

5.4.1 Forma

Una de las técnicas de ilustración digital más usadas en el Art nouveau digital es la técnica vectorial, ya que la síntesis que brindan vectores se identifica en el uso de los colores planos del clásico Art nouveau. Esta configuración de sintetizar la imagen en formas icónicas rescatando lo más representativo de los elementos a ilustrar se logra perfectamente con software de vectores como Illustrator. Entonces ante un contexto digital tenemos un panorama donde se sigue conservando el aire de síntesis del Art nouveau que no llega a caer en la exagerada saturación de los otros estilos de ilustración como en las imágenes de la primera serie de éste capítulo.

En la mayoría de las imágenes anteriores se nota el gusto por el estilo de Alphonse Mucha siendo sus obras unas de las más representativas del Art nouveau, y que son retomadas en estos días, pues la mujer que fue la inspiración de Alphonse Mucha y nuevamente tiene presencia en las vanguardias gráficas.

Algunas de las imágenes de Art nouveau digital que presenté no son totalmente idénticas al de 1900, al incluir elementos fotográficos con retoque digital, sin embargo decidí colocarlas aquí porque sus elementos gráficos están dentro de los parámetros ilustrativos y corresponden a la misma descripción del Art nouveau de hace 100 años.

5.4.2 Ritmo

Dentro del dinamismo que expresan las formas lineales y su repetición además se manifiestan movimientos subjetivos suaves y sutiles que se producen por la relación de entre las formas y el juego de colores opacos de baja luminosidad que contrastan con formas de colores brillantes. En esencia la ilustración digital del Art nouveau expresa los mismos movimientos que el Art nouveau de antaño. Recordando que son construidas de forma digital, esto le permite al artista importar al estilo elementos gráficos como fotografías, éstas posteriormente se pueden repetir creando movimientos dados por las cualidades de la agrupación.

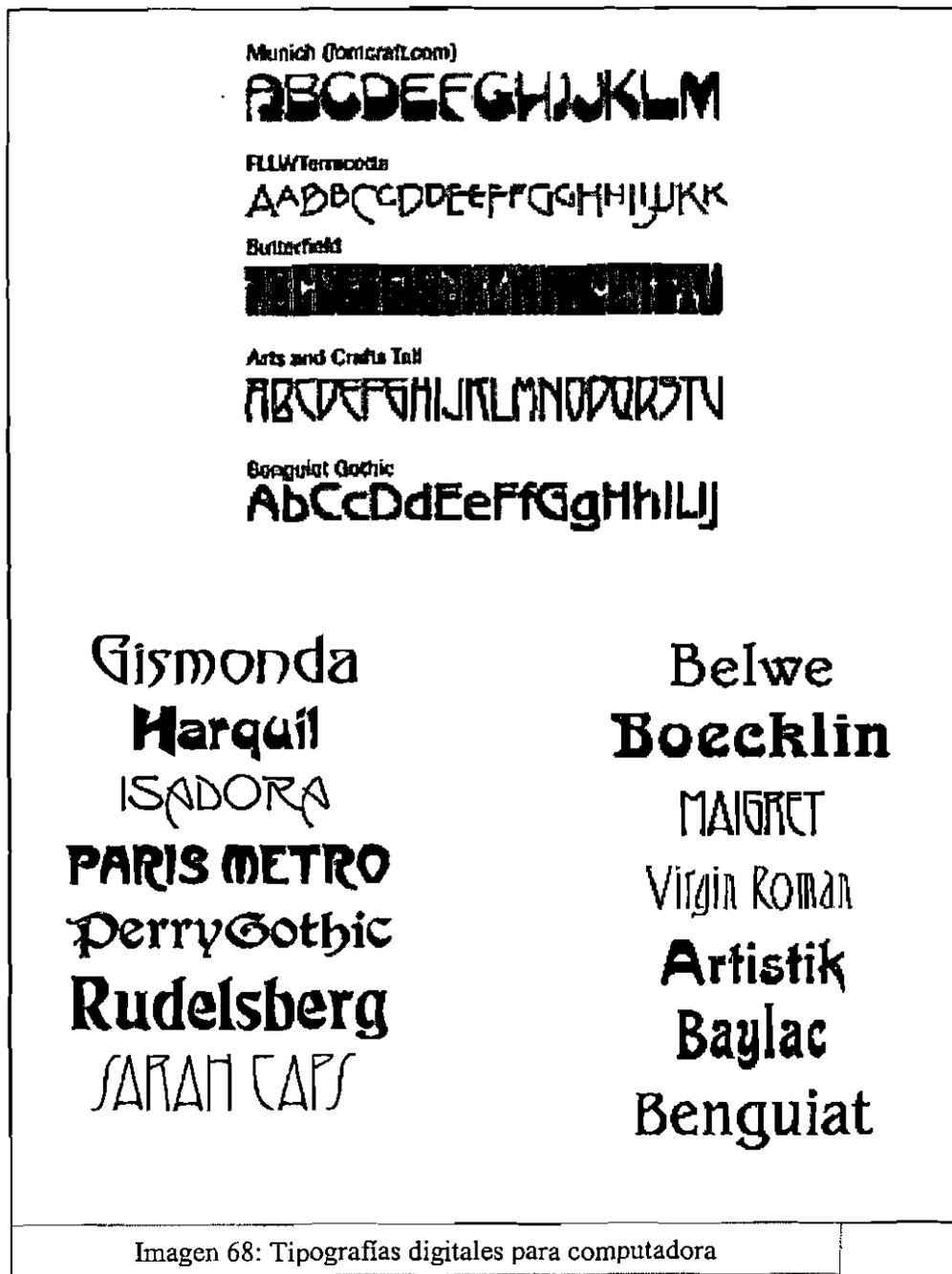
5.4.3 Luz

La iluminación sigue conservando las mismas características de las ilustraciones de hace 100 años, sin embargo teniendo en cuenta que al ser digital los artistas tienen la posibilidad de aplicar toda la gama de colores del círculo cromático en modo CMYK, ó RGB y aprovechar la luminosidad de éste espacio de color para ser mostrado en pantalla. La manifestación de color más expresiva en el clásico Art nouveau se desarrolló en las artes decorativas como el vidrio y cerámica pero no tanto en las artes visuales por lo que se conservan los colores clásicos modernistas en la mayoría del Art nouveau digital.

5.4.4 Tipografía

La manera de trabajar la tipografías de este *remake* digital sigue conservando la relación de sus formas con los demás elementos y con la composición así como en el antiguo Art nouveau. Sin embargo se pueden identificar fuentes de fantasía que no precisamente forman parte del abanico tipográfico clásico del Art nouveau, pero son parte del nuevo estilo digital ya que se han estado integrando al espacio gráfico de la ilustración y diseño editorial, para formar una unidad gráfica a través de las relaciones de color, posición y tamaño, con los demás elementos de la composición.

El desarrollo del Art nouveau digital no sólo se lleva acabo a nivel ilustración sino también a nivel tipográfico; las tipografías más reconocidas del modernismo se han convertido en iconos del estilo como por ejemplo, las letras de las entradas del metro de parís, las tipografías de Morris, y los carteles e ilustraciones como los de la revista *Ver Sacrum*. Las siguientes fuentes tipográficas se han digitalizado convirtiéndose en fuentes de sistema para escribir al estilo Art nouveau.



5.5 Abstract metal

Cuando veo las imágenes anteriores me dan la impresión que aun se muestran tímidas en el sentido de explotar al máximo la filosofía y parámetros gráficos del Art nouveau de hace un siglo sin embargo no pretendo hacer otra nueva versión del Art nouveau ni seguir las líneas gráficas anteriores, sino hacer una propuesta gráfica basándome en lo que propone los parámetros gráficos y filosóficos del Art nouveau.

Pero al mismo tiempo del Art nouveau digital existe otra manifestación artística que precisamente se encuentra en foros y bancos de imágenes de Internet, consiste en imágenes creadas a través de un programa no muy conocido llamado Bryce, diseñado para hacer paisajes tridimensionales. Algunas de estas imágenes posteriormente son retocadas en Photoshop, y nos remiten a una realidad virtual a través de formas básicas con texturas metálicas que se reflejan unas con otras y junto con un control de la iluminación se crean interesantes imágenes, con las que se logra una abstracción metálica tridimensional que nos remite al uso de los metales en el Art Nouveau; éste tipo de arte digital se puede encontrar en los buscadores y galerías de Internet con el nombre de, Abstract metal, Abstraction 3d, metal fractal y metal 3d; por lo que parece ser que este estilo de imágenes no ha sido bautizado oficialmente, por lo que el nombre de Abstract metal es más adecuado, ya que así se sintetiza éste estilo de imágenes.

Desde que vi el Abstrac metal me cautivó, y enseguida me puse a investigar con qué software se puede hacer. Desde un principio me imaginé que estas imágenes se podrían hacer con programas como 3D Studio o Maya pero me sorprendí al encontrar que se pueden lograr hacer con un programa tan sencillo como Bryce. Ahora, Bryce es un software de diseño de paisajes y escenarios en 3d, no muy conocido, que además es muy accesible porque sus requerimientos no necesitan de una computadora con muchos recursos, también tiene una interfaz muy amigable y minimalista, trabaja en base a formas básicas y elementos prediseñados que se pueden manipular por medio de modelado de boléanos, o sea con fusión y sustracción de formas básicas, la única limitante que encuentro es que no se puede modelar en base a curvas o fases. Por lo tanto es un programa que exige un alto grado de creatividad, ideal para un estudiante de pocos recursos.

Como se expuso antes, existen programas como 3D Studio o Maya con los cuales se puede hacer “lo que sea” en cuanto a 3d, sin embargo requieren de muchos recursos de hardware y para hacer Abstract metal Bryce lo tiene lo necesario y a pesar de que no es un software de talla profesional se pueden realizar sorprendentes imágenes que actualmente se pueden apreciar en internet; donde se nutre cada vez más éste estilo de imágenes artísticas.

Para el desarrollo de la presente investigación he recolectado imágenes de internet para conocer el Abstract metal y estudiarlo gráficamente, la selección de las siguientes imágenes (así como todas las anteriores) no requirió de parámetros específicos ya que casi todas son similares y es muy notoria su configuración por formas y texturas casi iguales.

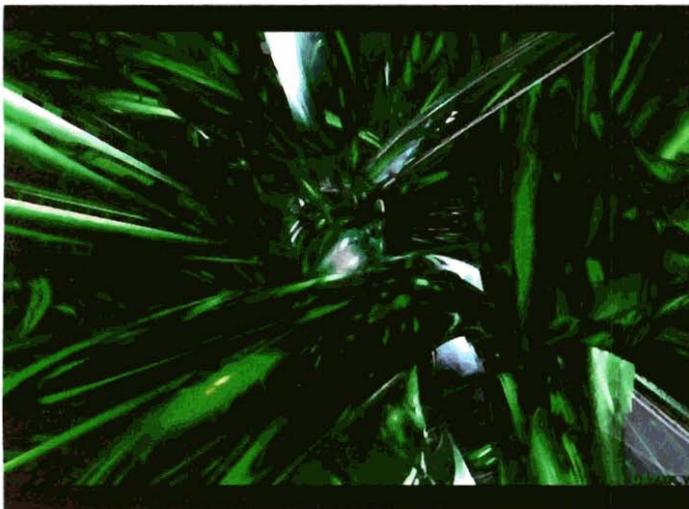


Imagen 69



Imagen 70



Imagen 71



Imagen 72

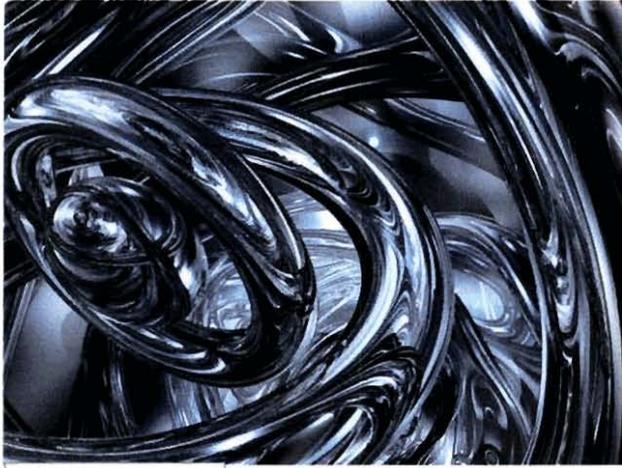


Imagen 73

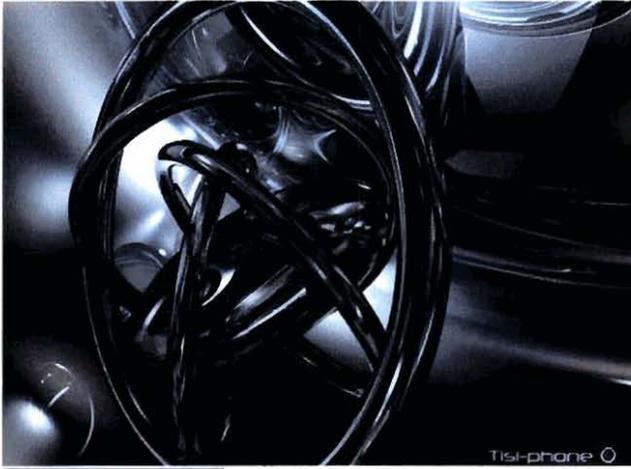


Imagen 74



Imagen 75

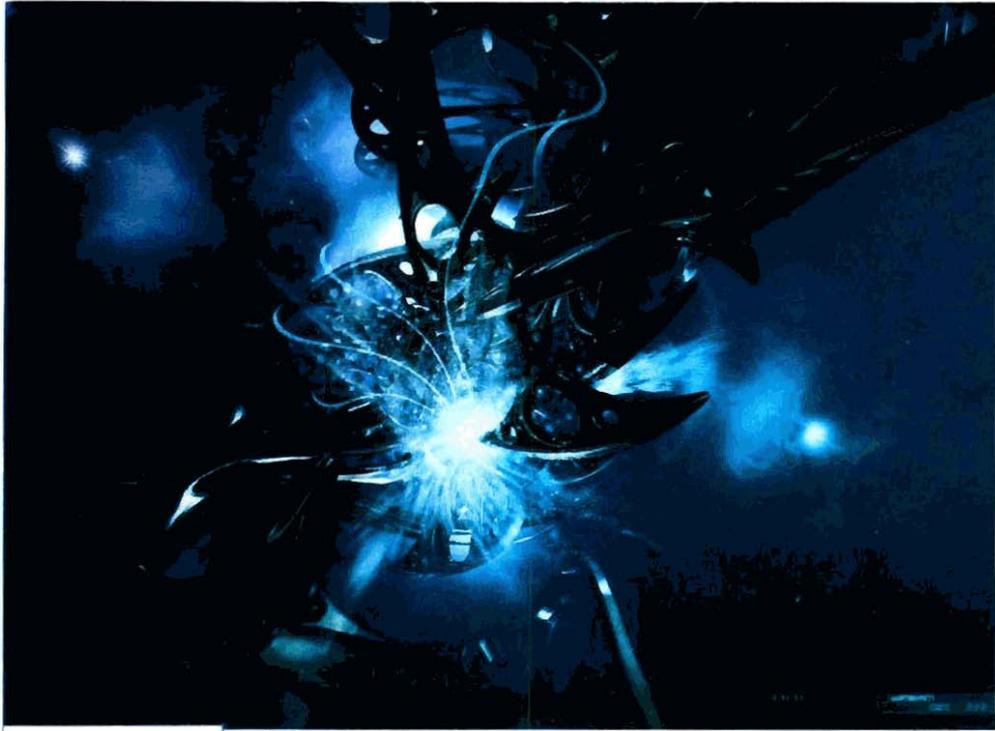


Imagen 76

Autoría de la serie de imágenes anterior

Imagen 69: Ilustración digital, autor Infusion de www.infusion.deviantart.com

Imagen 70: Ilustración digital, autor Meleo disponible en www.meleo.deviantart.com

Imagen 71: Ilustración digital, autor Leocbrito disponible en www.leocbrito.deviantart.com

Imagen 72: Ilustración digital, autor Minordetail disponible en
www.minordetail.deviantart.com

Imagen 73: Ilustración digital, autor AcrylicDA1337 disponible en
www.acrylicda1337.deviantart.com

Imagen 74: Ilustración digital, autor Tisi-phone disponible en
www.tisi-phone.deviantart.com

Imagen 75: Ilustración digital, autor Silentb disponible en www.silentb.deviantart.com

Imagen 76: Ilustración digital, autor Viper6 disponible www.viper6.deviantart.com

5.5.1 Forma

El Abstrac metal consiste hacer imágenes tridimensionales integradas por grupos de objetos metálicos de formas básicas como esferas y toroides (anillos), haciéndolos reflejar unos con otros a través de su textura metálica reflejante, el resultado es un efecto de reflexión que provoca que las formas básicas se deformen sobre la textura metálica de otro objeto.

A través de ésta técnica se pueden lograr formas muy caprichosas que como se ve en las imágenes anteriores, esas formas remiten al uso de los metales en el Art nouveau, donde se aplicaba la inspiración de las formas de la naturaleza y del cuerpo de la mujer creando fluidas formas lineales conocidas como latigazos, siendo un vínculo entre el Art nouveau y ésta manifestación artística.

5.5.2 Ritmo

El movimiento subjetivo que producen las formas regularmente más repetidas como toroides y esferas, tiende a ser caótico debido a la saturación del espacio gráfico y dependiendo de las características de su reflexión en otros objetos y su ubicación en el espacio, creando formas lineales que apuntan hacia una ó varias direcciones que pueden ser centrífugas, centrípetas ó excéntricas, la velocidad subjetiva también depende de los anteriores factores y por lo regular entre más visible es la perspectiva atmosférica o sea a una profundidad de campo amplia, la sensación de la velocidad será más rápida, provocando la sensación de que los objetos se tienen que mover en un gran espacio.

5.5.3 Luz

Bryce al ser un programa dedicado a la elaboración de paisajes y escenarios tiene por default un cielo y campo terrestre cada vez que se crea un nuevo documento, sin embargo el efecto de reflexión para Abstrac metal al producirse dentro de éste entorno tridimensional es necesario encapsular los elementos que se van a reflejar dentro de una forma geométrica que por lo regular se usa la esfera, a partir de éste punto es cuando entran en acción las propiedades intrínsecas de la luz cuando incide en los objetos; reflexión, transparencia, opacidad y textura, ya que el software emula la luz física virtualmente teniendo la capacidad de poder iluminar desde cualquier ángulo.

5.5.4 Tipografía

Las formas tipográficas por ahora no tienen presencia en el Abstract metal, sin embargo algunas obras muestran cajas de texto muy pequeñas y tímidas, lo interesante de *Zenzor nuclear* es agregar formas tipográficas para trabajar desarrollar diseño tipográfico dentro de un contexto tridimensional. Esta parte es una de las innovaciones que propongo a través de *Zenzor nuclear*.

5.6 Conclusiones parciales

A pesar de que el arte digital no tiene la misma posición que ocupa el arte oficial, pensar en que la reproducción digital de la imagen a través de un monitor o impresión, le mata el aura ya que la industria cultural es decadente como decía Adorno, es una idea que cada quien puede tomar como le venga en gana de acuerdo a sus necesidades, porque con el arte digital se ha logrado hacer gracias a una evolución tecnológica, y creo que si Adorno hubiera visto lo que se puede hacer hoy, reflexionaría sus ideas.

Uno de los propósitos de la elaboración de éste experimento gráfico no es discutir si es arte o puede competir contra el arte oficial ni mucho menos ampliar las posibilidades del diseño gráfico mexicano ni cosas así por el estilo, sino comunicar una emotividad gráfica que le guste al intérprete; todo aquel que tenga una mentalidad abierta a criticar el arte digital constructivamente para enriquecerlo.

Después de desarrollar éste capítulo y recolectar imágenes de ilustración digital la manera de realizar una aportación será precisamente a través de ésta efervescencia que sirve como referencia para conocer las imágenes que estarán al lado de las mías. Entonces observando que el Art nouveau está muy de moda a nivel mundial y pienso que puedo fusionar elementos gráficos de este estilo con el Abstract metal para ilustrar ideas sobre la simulación en la que vivimos (visto así por Baudrillard).

La idea es crear imágenes emotivas que provoquen sentimientos, diseñar imágenes que pueden ser utilizables comercialmente y que sus condición de experimentales no las aleje del consumo sino que al contrario puedan ser usadas por la publicidad, pues a partir de las innovaciones gráficas en el ámbito de la ilustración es como se producen nuevas imágenes para cautivar la atención del público, ya que de acuerdo a mi visión como diseñador he interpretado que es lo que está funcionando dentro de la publicidad.

Pero no todo en la vida es Art nouveau, sólo que estas manifestaciones gráficas son una mayoría dentro del mundo del diseño, existen otros estilos como el *Pop* o *Kish* sólo que actualmente existe una fascinación por las formas del Art nouveau, que se puede deber a

una cuestión de apropiación, que se ha producido gracias a los medios de comunicación visual gráfica como revistas, flayers, carteles, televisión, y principalmente internet; donde se ha creado una moda a manera de nostalgia por las formas del Art nouveau, la psicodelia, y otros estilos históricos como el *Dark del Gótico*, lo colorido del Folclor mexicano o el *Fashion del Pop*.

La idea del concepto retro de rescatar formas y colores de tiempos pretéritos para configurarlos de nuevo con elementos de vanguardia es una alternativa dentro del diseño, cautiva la atención y funciona, es entonces cuando las imágenes del pasado cobran vida aunque ahora ya no signifiquen lo mismo que fueron antes, sin embargo después de indagar y conocer lo que significaron, las formas y colores vuelven a cobrar su aura que originalmente tuvieron, explorar los confines de las formas a través del tiempo es generar conocimientos estéticos.

El Art nouveau se desarrolló dentro de un contexto social que motivó la búsqueda de conocimientos estéticos en la naturaleza, para oponerse a la industrialización y seguir con los ideales del *Art and Crafts*. Ahora el nuevo Art nouveau se desarrolla de acuerdo a una moda y fascinación que se ha estado contagiando por los medios de comunicación visuales gráficos, provocando llevar al límite la forma y las tecnologías digitales haciendo ilustraciones que a nivel artístico caen en un apasionamiento por las formas del Art nouveau y la saturación del espacio gráfico.

Una de las innovaciones que es notable es la importación de elementos fotográficos al Art nouveau, le aporta al estilo un toque juvenil que lo hace más dinámico y lo rescata de lo que se puede pensar un aburrido tiempo pretérito, así como la variedad de recursos tecnológicos que enriquecen elementos retro; los colores vivos del sistema de color RGB, variedad de software para desarrollar efectos visuales o aerografía digital.

Todos estos recursos han redefinido y evolucionado la ilustración digital, la manera de pensar y desarrollar arte, junto con la capacidad de comunicación de internet, es probable que ésta tecnología de comunicación y otros factores como la competencia y necesidad de llamar la atención con imágenes cada vez más audaces para el consumo, hayan provocado que la mayoría del diseño gráfico en el mundo esté relacionado gráficamente, por ejemplo

el logotipo de Sony Ericsson se parece mucho al Abstrac metal y a su vez al Art nouveau. Entonces tenemos una forma más de poder hacer arte a través de procesos digitales, que a demás del arte oficial, no es lo único a lo que se le puede llamar arte, ya que éstas imágenes al ser polisémicas pueden generar un significado alterno en cada una de las personas que las vean; aquí comienza el proceso tan complicado llamado percepción, de la cual deviene una experiencia sensorial que se nutre cada vez y crece hasta llegar a una adicción a las imágenes de la post modernidad como el caso de los video juegos, que en nuestros días estamos bombardeados por éstas.

La adicción e insatisfacción por lo *Cool* (moda) y nuevo a través de la globalización y la competencia de productores por el consumo, se apoyan en uno de los principales canales de distribución como Internet; actualmente hay personas que su forma de vida los ha obligado a pasar horas frente a Internet, medio por el cual recibimos una gran cantidad de mensajes comerciales, sin embargo la otra cara de Internet es una forma de comunicación artística a través de galerías virtuales que son vistas por todo el mundo, una nueva forma de mirar el arte, una mirada romántica hacia las alternativas existenciales del ser humano, sin perder la esencia de la magia y encanto de la imagen en la intimidad del aislamiento digital producido por la computadora que aunque estemos rodeados de personas la experiencia sensorial de ver la imagen en el monitor todavía causa fascinación.

“La reproducibilidad técnica del arte transforma radicalmente ésta experiencia. Porque le retira valor al instante individual y ritual de la percepción para concedérselo a la masividad de las prácticas de la recepción de las nuevas formas de arte.”²⁹

Es seguro que Benjamín ó el mismo Adorno no conocieron el potencial de Internet arte que logró romper la barrera de la comunicación tanto que ahora las personas cada vez se aíslan más en la comunicación digital, una contradicción; sin embargo la creación de imágenes a través de medios digitales son una nueva alternativa y campo de experimentación en el arte, y más el medio de comunicación digital de internet que pude hacer que millones de personas en todo el mundo esté viendo la misma imagen en vivo, la final de un mundial de fútbol, por ejemplo; por lo que la imagen se reproduce de manera virtual, no física.

²⁹ Entel Alicia, Escuela de Frankfurt. Edit. Eudeba. Argentina, 1999. p.152

Se han roto las barreras de la comunicación y la imagen, a través de un software se pueden reproducir imágenes casi tan exactas como la realidad, podemos platicar con una persona que este al otro lado del mundo; la imagen tiene poder, un gran porcentaje de nuestras decisiones las tomamos a través de la vista por lo que somos visuales.

“Benjamín, con Valéry, sostiene que la imagen artística viene a saciar la insatisfacción de la mirada al reproducir, y así fijar, eso en lo que al ojo no puede saciarse.”³⁰

La ilustración digital es una buena opción para escapar por un momento de nuestras realidades, y es una de las muchas manifestaciones artísticas que quedaran en algún libro para su estudio. El arte digital va desde una foto digital hasta las películas de Pixar ya que es un arte aplicable a las imágenes del consumo. La ilustración sin embargo es una de las más emotivas porque en ella se pueden aplicar diversas técnicas de representación para tan sólo en un instante dentro del recorrido de una mirada, llamar la atención de ésta. La imagen es mágica puede cambiar los ejes del mundo; los seres humanos somos sensibles, unos más que otros pero todos obedecemos a nuestras necesidades tratando de satisfacerlas y nos dejamos llevar por los placeres que nos llevan a ello, a veces sin medir las consecuencias.

De todo el bombardeo de imágenes unas cuantas son las que nos llegan a gustar, y convencen para ponerlas en la sala de nuestra casa o en el fondo de la pantalla de nuestra computadora; son imágenes que nos dan un latido más para nuestra vida, por un momento, nos animan a tener esperanzas creer en la magia; así es el arte, un latido que separa al hombre de la eternidad.

La forma en que puedo intentar hacer magia es aportando mis conocimientos técnicos y gráficos para crear imágenes que formen parte del repertorio de las galerías que se encuentran en internet, esperando ser el alivio a la insatisfacción de las miradas que buscan un rato de aislamiento para evitar la tensiones de la vida post moderna.

³⁰ Entel Alicia, Escuela de Frankfurt. Eudeba. Argentina, 1999 p.153

Después de una investigación para enriquecimiento de conocimientos gráficos y teóricos, el siguiente paso es configurar éstos elementos para crear las imágenes que ilustran el concepto *Zenzor nuclear*.

6 Configuración de *Zenzor nuclear*

6.1 Introducción

Definición y construcción de *Zenzor nuclear*

Clic...

...Enter

A través del desarrollo de cada capítulo he recolectado ideas que sirven para la construcción gráfica de la propuesta, el presente capítulo es la parte del ensamble y configuración de todas las piezas reunidas para posteriormente presentar las imágenes generadas a través del software de diseño Photoshop, Illustrator y Bryce.

Recuperando ideas de cada capítulo...

El silencio de un pequeño ser: La simulación e hiperrealidad; el desarrollo de algo que no tiene referentes de la realidad y el momento que creemos en esto. Reconocer la mala calidad de vida que propone el sistema de vida posmoderno y proponer una forma alternativa anti estrés a través de la magia del arte.

Arte digital: La posibilidad de crear arte mediante herramientas digitales y su exposición digital en internet y posibilidad en museos.

Art nouveau: Estilo decorativo y artístico finales del siglo XIX y principios del Siglo XX, conocer la parte histórico-social para obtener un conocimiento acerca de su rol en la sociedad e historia del arte. Conocer los ideales del *Arts and Crafts* movimiento contra cultural de oposición a las manifestaciones artísticas oficiales que se basaban en el eclecticismo, para más tarde convertirse en un estilo que proponía hacer del arte una respuesta hacia la calidad de vida y producción industrial.

Análisis visual del Art nouveau: Conocer la dimensión gráfica del Art nouveau para integrar sus parámetros gráficos a la propuesta.

La efervescencia: Recolección y breve análisis de imágenes de ilustración digital en vanguardia y conocer la manifestación del Art nouveau en éstas.

Configuración del *Zenzor nuclear*: Definición del concepto *Zenzor nuclear* y creación.

Acerca de las imágenes que quiero producir a través de éste experimento gráfico-digital me gustaría bautizarlo con el nombre de *Zenzor nuclear* debido a lo que he planteado en el primer capítulo sobre el desenvolvimiento de la reproducción digital de imagen alrededor de la realidad humana frente a la simulación de su forma de vida. La sensibilidad y percepción de las imágenes de la postmodernidad y además el calificativo de nuclear, son procesos físicos ocurren a un nivel atómico, desde el procesamiento digital de imágenes formadas por el código binario en el cual los unos y ceros no son más que pequeños impulsos de energía que viajan desde nuestro cerebro pasando por el mouse y un procesador para llegar al monitor, hasta la hipersimulación de paz y seguridad mundial dentro de la que vivimos, gracias a la creación de armas nucleares. En pocas palabras, una mirada romántica a la microscopía de los procesos físicos de la sensibilidad humana en contradicción a las armas de destrucción masiva.

6.2 La sensibilidad

Somos un sensor inherente a la naturaleza, a la creación artística; sentir el aura que emana de la obra de arte es estar en conexión con la infinitud del universo y la efervescencia de los impulsos eléctricos de nuestras neuronas. Darle la mano por un momento a esa inteligencia divina que controla, crea y gobierna el universo, sentir que estamos vivos escuchando nuestra canción favorita, eligiendo el wallpaper de nuestra computadora, sentir el roce del viento; es sentir el placer de la experiencia estética.

Todos tenemos necesidades sensoriales las cuales que podemos satisfacer de acuerdo a nuestros gustos que desarrollamos a lo largo de nuestra vida, como cuando escuchamos una canción de nuestro agrado y nos dan ganas de escucharla o bailar por que la armonía de los sonidos nos motiva; éste es un ejemplo de una experiencia estética que nos gusta, sin embargo dentro de las dimensiones de la estética las sensaciones pueden tener varias interpretaciones, o sea las sensaciones que nos provocan los estímulos de nuestro entorno que pueden ser desde placer, dolor, repulsión, atracción, o interpretar momentos como una situación cómica ó dramática, todas estas categorías o clasificaciones forman parte de la estética, lo que sentimos e interpretamos.

“Todos poseemos una sensibilidad por consiguiente somos capaces de consumir artes y/o bellezas, todos necesitamos disfrutar de las bellezas, y según de éstas nos casamos, admiramos un paisaje y preferimos un objeto.”³¹

³¹ Acha Juan, El consumo Artístico y sus efectos p.24

En el caso del sentido de la vista que funciona como un sistema sensorial que responde a los estímulos luminosos que reciben los ojos del ambiente, dentro de la urbanidad nuestra visión se expone a la agresividad del bombardeo de muchas imágenes por segundo que vemos día a día en monitores e impresos, desde la llegada del hombre a la luna hasta la caída de las torres gemelas de Manhattan, y si a esto le agregamos la represión machista ó autoritaria de expresiones humanas como el acercamiento al arte y una forma de vida en torno a éste, se va perdiendo la capacidad de asombro ante una imagen mediática o artística, sin embargo no se ha perdido del todo y nos queda mucho por ver en todos los ámbitos, aun nos puede conmovir una imagen.

“Cuando nos enfrentamos con una naturaleza amenazadora –elevados riscos, fieros volcanes, el mar furioso- nuestro primer impulso, conectado (y no de modo irracional) con el principio de auto-preservación, es el sentir miedo. Nuestros sentidos nos dicen que al enfrentarnos con el poder de la naturaleza nuestra habilidad para se transforma en una nadería insignificante. Pero dice Kant; hay un tipo de reacción distinto, más sensato, que adquirimos cuando vemos éstas tremendas fuerzas desde un lugar seguro; desde el cual la naturaleza es pequeña y nuestra superioridad inmensa.”³²

6.3 Lo nuclear

El postre, el final feliz, de la simulación es lo nuclear; actualmente la convivencia entre las potencias mundiales, la vida está basada en una simulación de paz donde cualquier atentado terrorista rompe el simulacro de seguridad, la hiperrealidad se comprueba con la realidad, un exceso de realidad hace inestable el sistema. Todo poder debe de escenificar su fuerza, demostrar la capacidad de su poder, en el caso de las potencias mundiales, éstas basan su seguridad en la posesión las armas de destrucción masiva y es aquí donde se crea un simulacro de seguridad global, una paz simulada por lo que con tremendas demostraciones de poder lo que se espera es que nunca estalle hollywoodensemente una de esas cosas.

“El riesgo de una pulverización nuclear no sirve más que de pretexto –a través de una falsa competición en la sofisticación de las armas- para la instalación de un sistema de seguridad universal, de un cerrojo para la destrucción y para la escalada –cuya ficción se alimenta en lo posible para mantener en vilo a las gentes- de un sistema universal de prevención, de control, cuyo efecto disuasivo no apunta en modo alguno al enfrentamiento atómico [...] sino a la probabilidad de todo evento real.”³³

³² Citado por Buck-morss Susan. Estética y anestésica. La balsa de la medusa
Num. 25, 1993 p. 61

³³ Baudrillard Jean. Cultura y simulacro. p.66

Agregar a una palabra el calificativo de nuclear a la vez escandaliza y seduce a su conocimiento, como un homenaje a la creación de la fisión nuclear, fuente de energía que por ahora sólo se usa bélicamente y como humanidad nos da la gran responsabilidad de la creación y posesión de tremendo poder. La idea de algo tan destructivo que se desarrolla niveles invisibles para el ojo, así como los procesos de percepción sensorial que ocurren a similares escalas, impulsos de electricidad viajando a través de las neuronas, nos da inspiración para echar a volar la imaginación y pensar en imágenes ilustrativas de la posmodernidad.

Para algunos sociólogos como la doctora en filosofía Esther Díaz la modernidad se acaba con el logro de la fisión nuclear (separación del núcleo del átomo, que produce energía nuclear) y desde que se logro la creación y utilización de bombas atómicas estamos inmersos en la posmodernidad viviendo bajo un síntoma de ella como la hiperrealidad, un simulacro de seguridad mundial donde las potencias mundiales se resguardan tras semejantes aparatos de destrucción masiva. Entonces alrededor del simulacro de seguridad y paz mundial se desenvuelve la vida humana que aunado a la disuasión por el consuno de valores postindustriales como lo *in* (moda) contrapuesto a lo *out* del *fashion* comercial, tenemos entonces una crisis existencial, o sea las necesidades humanas apuntan al irracional consumo promovido por los medios de comunicación para satisfacer y aliviar los males del estilo de vida posmoderno como el shock (estrés).

6.4 Planteamiento de parámetros estructurales gráficos

¿Cómo podemos beneficiarnos de la hiperrealidad?, ¿Cómo podemos utilizar su esencia inverosímil a nuestro favor? Quizá con el arte digital, ésta es la propuesta; la idea de aceptar como verdadero imágenes, sonidos, sabores, y desarrollar nuestra vida en torno a estos valores es la disuasión a la que nos somete la mercadotecnia a través de la publicidad, sin embargo para lograr imágenes que llamen la atención, el arte gráfico se ha valido de la tecnología digital, evolucionando en arte digital.

Definiendo las de imágenes de *Zenzor nuclear* a partir de los planteamientos anteriores, es una creación artística digital basada en una simulación, un juego de elementos gráficos que su sintaxis forma una imagen que no tiene referencia en la realidad como lo fuera una fotografía, sólo en la imaginación. Es entonces una mentira, una ilusión que cura y nos

anima a vivir, a desestresarnos, un break; es aprovechar la hiperrealidad para vivir buenos momentos en compañía del arte.

La suma del estilo Abstract metal y la filosofía del Art nouveau en la propuesta dan como resultado una fusión de la idea de lo nuclear con la fascinación por la sensibilidad artística, lo que viene a producir las imágenes de *Zenzor nuclear*. Después de revisar y comprender el nacimiento del Art nouveau dentro de la cultura industrial en el último suspiro del siglo XIX, un resultado obtenido es que a pesar de las primeras reacciones de rechazo al paso de unos años fue aceptado por críticos, galeristas y público en general, tal vez los ojos de esa época no estaban acostumbrados a ver un estilo como este, atrevido y mágico que logró un acercamiento entre la vida social y el arte a nivel calidad de vida ya que desde la escuela del *Arts and crafts* los artistas planteaban que las personas deberíamos rodearnos de bellos objetos para estar en armonía con el entorno. Fue así como todo el diseño evolucionó para contrarrestar los efectos del desgaste propuesto por la vida industrial.

Desde este tiempo comenzó el acercamiento al arte para fugarnos de la realidad, a través de formas colores y sonidos, de acuerdo a las formas y colores del Art nouveau existieron diversas manifestaciones que engloban la totalidad del estilo, las cuales desarrollaron en cada país y artista una forma diferente de expresar el sentimiento moderno que hizo al Art nouveau, por ejemplo las fluidas líneas belgas y francesas, las formas orgánicas inglesas, las líneas rectas y geométricas vienesas y escocesas. Así también dentro de las vanguardias gráficas de la actualidad existen diferentes estilos y técnicas de ilustración, todo un universo de formas y colores que me han estado inquietando y sirviendo como inspiración.

Sin embargo para construir el contenido gráfico de mis ilustraciones no se trata de que tengan un poco de todo lo anterior, por lo que no voy a convertir mis imágenes en un catalogo de estilos, más bien el método creativo del desarrollo es tomar lo más representativo del Art nouveau que es el dinamismo de las líneas y sus ritmos, y ahora que me encuentro frente a la fusión de las partes a configurar uno de los problemas a resolver gráficamente es el choque o incompatibilidad visual que puede tener la ilustración 2D en el caso de los vectores y 3d con el estilo Abstract metal si no se conjugan bien en el espacio.

Por lo que no es mala idea emular las líneas expresivas del Art nouveau con el Abstract metal, finalmente esta es una de mis propuestas y no se trata de remplazar sino de emular o imitar siendo una nueva forma de comprender e interpretar el Art nouveau, pues el dinamismo que tiene el Abstract metal se relaciona perfectamente con el Art nouveau en especial con el estilo del *Jugendstil* ya que estructuralmente se componen de los mismos parámetros gráficos.

Los elementos gráficos a tomar del Art nouveau para desarrollarlos digitalmente son los siguientes en cuanto a:

Forma. Formas lineales rítmicas y orgánicas.

Ritmo. Repetición de formas que recrean movimientos connotantes de la naturaleza.

Luz. Colores tornasol y texturas metálicas.

Tipografía. Composiciones y fuentes tipográficas.

Por el lado de las vanguardias gráficas actuales los elementos a retomar para construir mis imágenes estarán basados principalmente en los efectos o propiedades visuales que pueden hacerse a través de las herramientas que utilizare; Photoshop, Illustrator y Bryce, de los cuales retomo principalmente de acuerdo a:

Forma. Formas referentes de la actualidad, la tecnología y naturaleza.

Ritmo. Saturación y concentraciones de elementos.

Luz. Gradaciones de color, transparencias e iluminación tridimensional.

Tipografía. Nuevas tipografías de fantasía.

Ahora, en cuanto al contenido denotativo de los gráficos, éste lo tomaré de acuerdo a las ideas que planteé en la reflexión del primer capítulo. Las imágenes contendrán elementos como:

Explosiones atómicas.

Formas femeninas.

Monitores y cámaras.

Reactores nucleares y formas mecánicas como circuitos electrónicos.

Y continuando con estos parámetros los elementos de la propuesta en base a efectos gráficos y su configuración con otros son:

Desenfoques para crear sensación de movimiento.

Concentraciones de formas luminosas.

Composiciones tipográficas de reducido tamaño que evocan a un recorrido visual a través de la herramienta zoom de la computadora.

Fusión de ilustración 2d y 3d en el mismo espacio.

Incluir ilustración tradicional en el entorno digital.

6.5 El software

Después de plantear gráficamente las imágenes todo lo anterior ha de ser desarrollado de forma digital a excepción de algunos elementos que planeo hacer en ilustración tradicional, las propiedades de los gráficos depende de los programas que utilizaré, de acuerdo a la propuesta de fusión por un lado tenemos ilustración 3D, después ilustración 2D, y tradicional.

No quiero extenderme demasiado en este tema de software ya que solamente son herramientas, y así como elegí estos pude haber elegido cualquier otro programa sin embargo son los que mejor sé usar.

El proceso a seguir comienza por generar una imagen mental que será plasmada en un boceto, enseguida conseguir las partes que se requieran para ser configurar la imagen final, éstas pueden ser imágenes fotográficas como explosiones, reactores nucleares animales y plantas, también imágenes de Abstract metal generadas en Bryce y composiciones de tipografía y diseños vectoriales como por ejemplo circuitos eléctricos.

Bryce. En este programa especializado en el diseño de paisajes y escenarios 3d serán generadas imágenes de Abstract metal que firmarán parte del proceso de experimentación para emular gráficamente el Art nouveau a través de esta técnica de representación, además del Abstract metal también serán generados modelos tridimensionales de objetos referentes a reactores nucleares, cámaras, microscopios y composiciones con figuras geométricas básicas, finalmente será hecho el render para obtener una imagen de tipo bidimensional que será editada.

Illustrator. Es un programa de creación y edición de vectores en un entorno bidimensional y a través de la ilustración vectorial es como creare imágenes de composiciones circulares, rectilíneas referentes a circuitos electrónicos, siluetas de figura humana y tipografía, que servirán para adicionar a la imagen final exportándolos a Photoshop en su formato nativo.

Photoshop. Todos los elementos reunidos; imágenes fotográficas, modelos tridimensionales, Abstract metal y vectoriales serán configurados en este programa especializado en edición de mapas de bits para crear las ilustraciones finales. El desarrollo consiste en realizar recortes de las imágenes para separarlas de su fondo e integrarlas a uno nuevo donde se configurará la imagen final, en el caso de las composiciones vectoriales que fueron exportadas de Illustrator al formato nativo de Photoshop no será necesario recortarlas, a éstas les aplicaré efectos de transparencias, sombras, y resplandores.

6.6 Producción y aportaciones técnicas

Comenzando con el desarrollo la primera etapa consiste en la creación de imágenes de Abstract metal con Bryce, para este momento de experimentación es necesario recordar el propósito de emular el Art nouveau a través de esta técnica de representación.

De acuerdo a los planteamientos de Robert William Scott las configuraciones o formas lineales que sus extienden a lo largo de su eje longitudinal producen la sensación de movimiento. En este punto es donde coinciden estructuralmente el estilo de líneas del Art nouveau con el Abstract metal, además de la similitud entre las obras modernistas hechas en metal que proponían la idea del dominio de los metales en la arquitectura y artes como la orfebrería y joyería en las cuales los sentimientos modernistas hacia la naturaleza y su representación se materializaron. El planteamiento anterior de la existencia de una analogía entre el Art nouveau y el Abstract metal se ha estado formando ante las imágenes recopiladas de internet de las vanguardias gráficas y manifestación del Art nouveau en ellas, la propuesta es una nueva forma de comprender el modernismo a través de mis posibilidades de creación artística en los medios de producción gráfica digitales, la notable nostalgia por las formas de estilos del pasado como el Art nouveau, y la psicodelia frente a las imágenes de la posmodernidad, lo hiperreal y la idea de poder tapar sus efectos por un momento indefinido con las imágenes de *Zenzor nuclear*.

“La neurastenia podría ser producida por un exceso de trabajo, el desgaste natural de la vida moderna. [...] Los remedios para la neurastenia podrían incluir desde baños calientes a viajes a la playa.”³⁴

³⁴ Buck-Morss Susan, *Estética y anestésica*. La balsa de la medusa Num. 25, 1993 p. 73

Las siguientes imágenes son una analogía entre Abstract metal y Art nouveau.

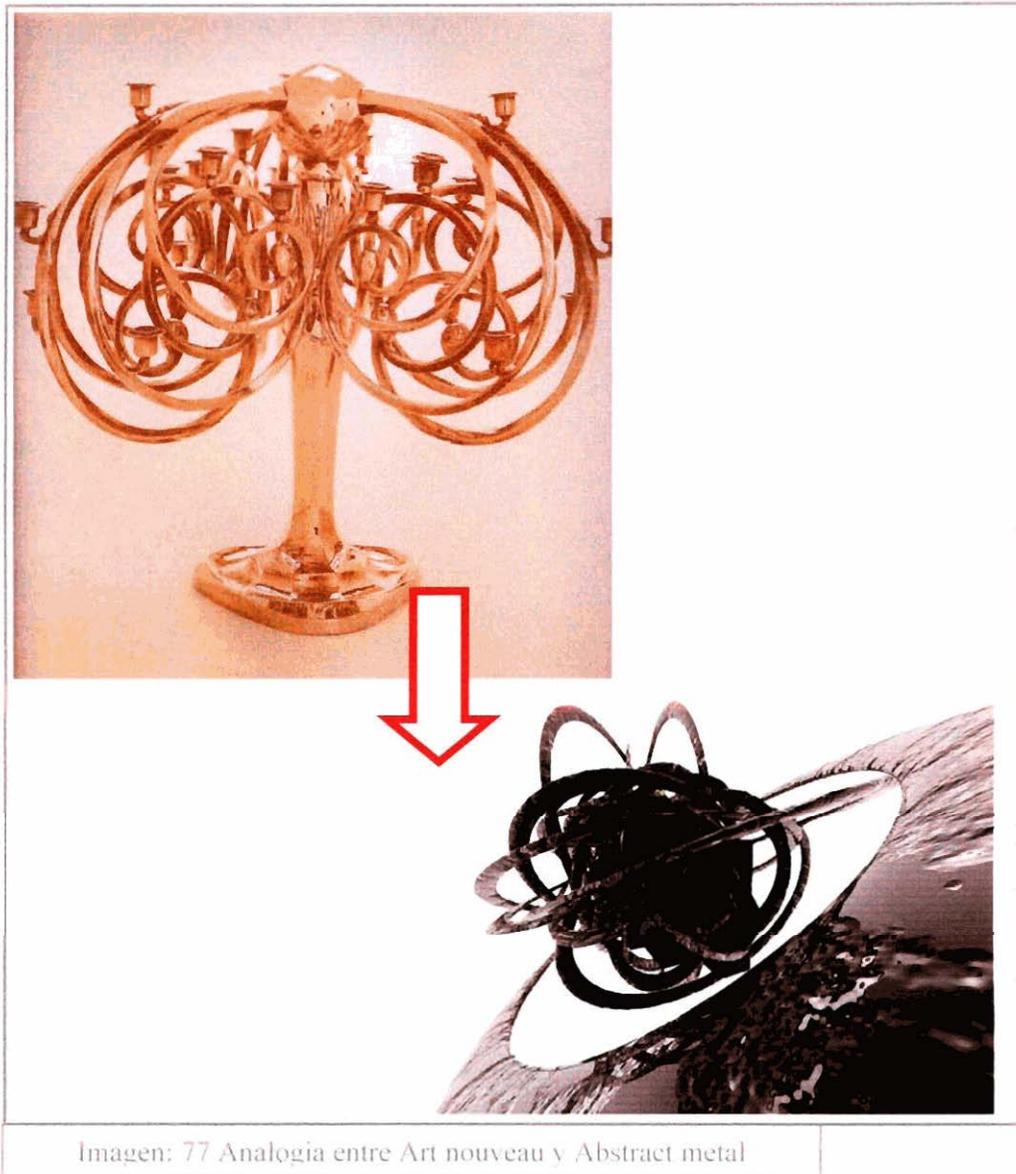


Imagen: 77 Analogía entre Art nouveau y Abstract metal

La imagen de la izquierda es una lámpara de Gertraud Von Schnellbuhel la cual coincide estructuralmente con la imagen de la derecha de Tarnished_Utopia artista de deviantart.com, la textura, formas y ritmos son los mismos.

Otra semejanza está en las siguientes imágenes, la primera una lámpara de Friedrich Adler y la segunda una ilustración de acrylicDA1337 artista de deviantart.com, las semejanzas entre forma, textura, color, y ritmo resalta a simple vista.



Imagen 78: Analogía entre Art nouveau y Abstract metal

Por último la imagen de abajo es una lámpara de Louis Louis Comfort Tiffany titulada Wistaria y la imagen que le sigue es mía, las formas que se produjeron en el momento de la reflexión de las texturas metálicas dio como resultado casualmente una forma muy similar a la de la obra de Tiffany.

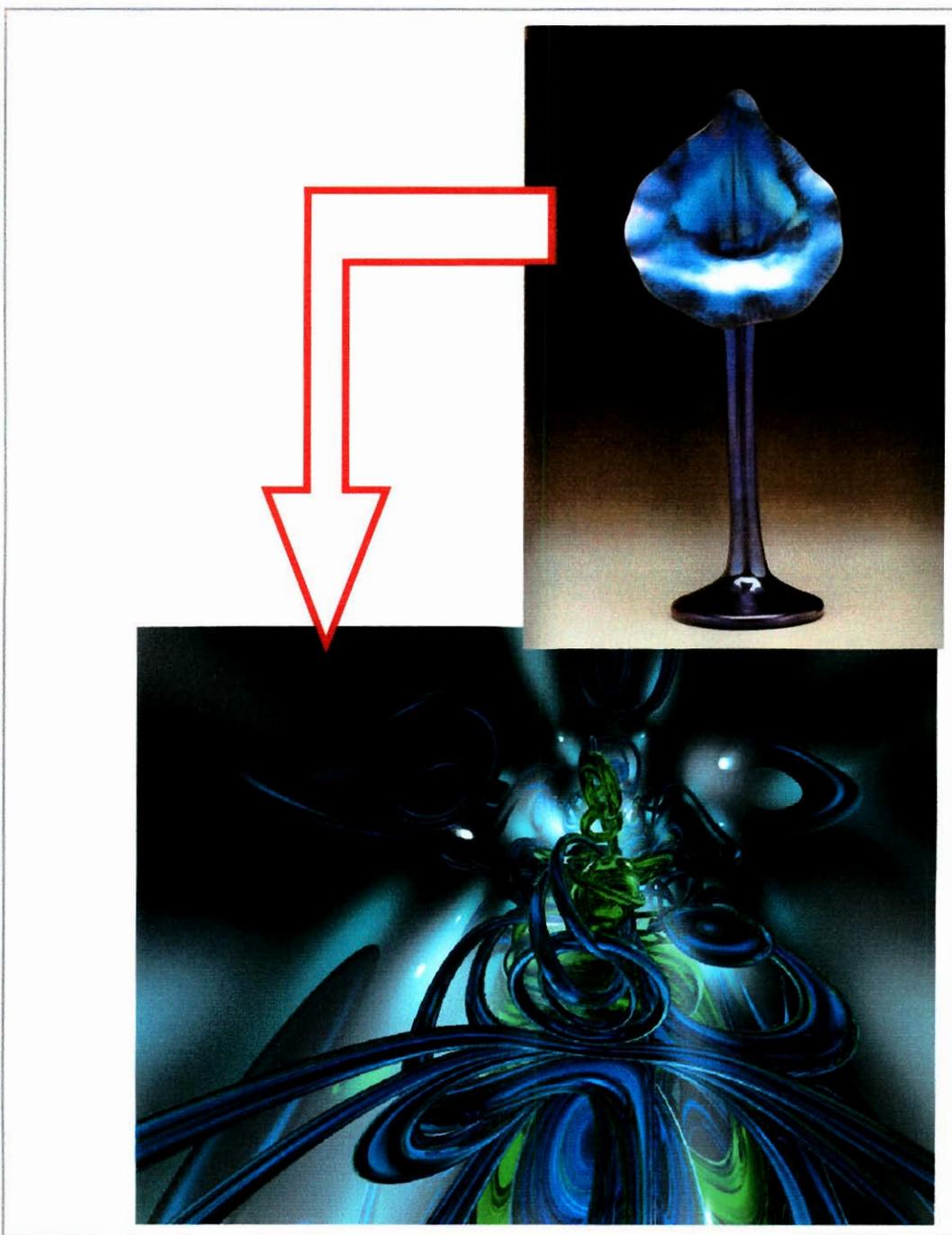


Imagen 79: Analogía entre Art nouveau y Abstract metal

A través de los años la tecnología ha estado avanzando a un ritmo muy rápido trayendo avances en todas las áreas, en el caso del diseño gráfico conocido antiguamente como artes gráficas se ha visto una notable evolución en la forma de creación de nuevas imágenes y su reproducción, ya que la computadora ha venido a sustituir al restirador, Ésta nueva herramienta digital nos ha dado nuevas posibilidades y soluciones en todos los aspectos de la vida cotidiana y en el área de las artes visuales donde queda mucho por explorar y proponer, y que en las imágenes anteriores queda expuesta mi manera de interpretar el Art nouveau ante la nostalgia de sus formas y el paso de la tecnología, siendo es este planteamiento la principal de mis aportaciones.

“El número de colores y formas es infinito, y así también son infinitas las combinaciones y al mismo tiempo los efectos. El material es inagotable.”³⁵

Continuando con la producción, las siguientes capturas de pantalla muestran los momentos más importantes de la producción ya que son algunas de las aportaciones técnicas que realicé. He reunido elementos como imágenes fotográficas, ilustraciones de Abstract metal, y modelos tridimensionales hechos en Bryce, a continuación muestro algunos de los elementos y su recorte en Photoshop.

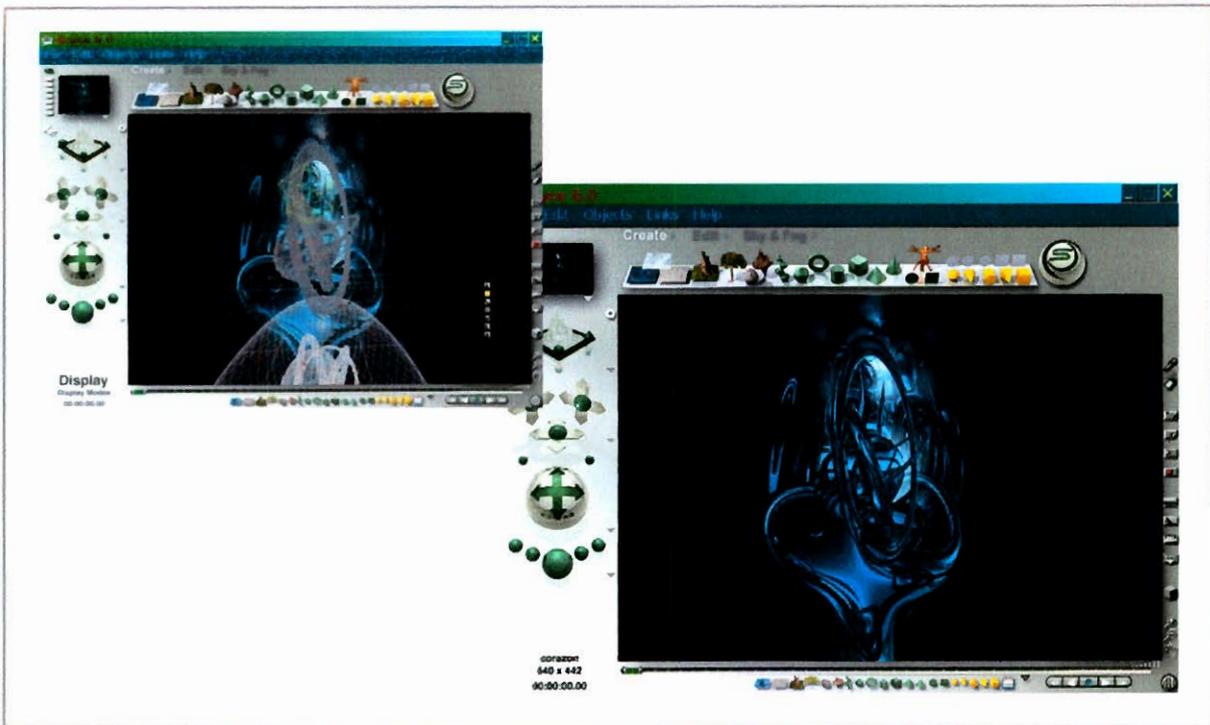


Imagen 80: Proceso creativo, renderizado en Bryce.

³⁵ Kandinsky Wasily, De lo espiritual del arte, p. 58.

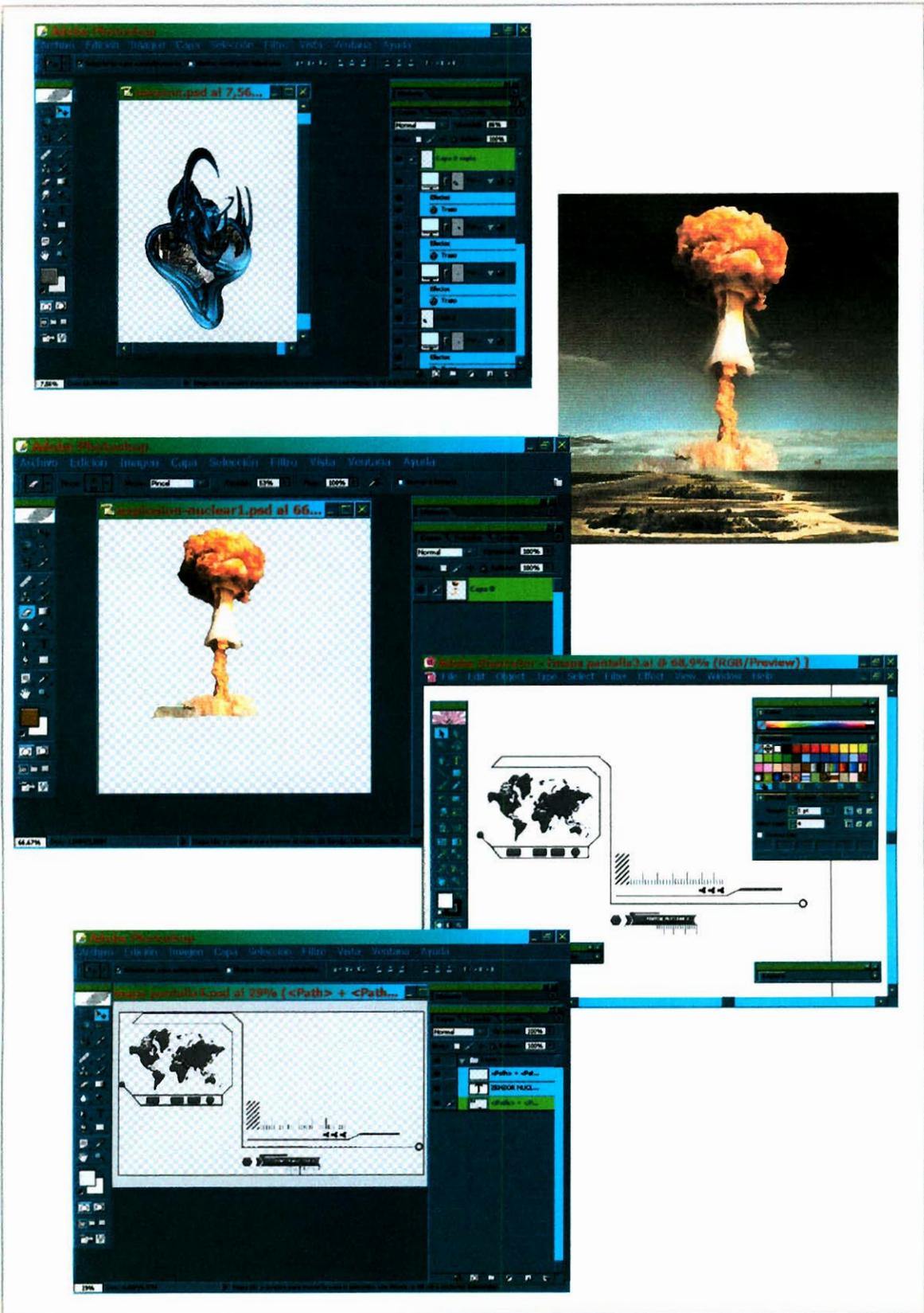


Imagen 81: Proceso creativo de recorte y exportación de imágenes.

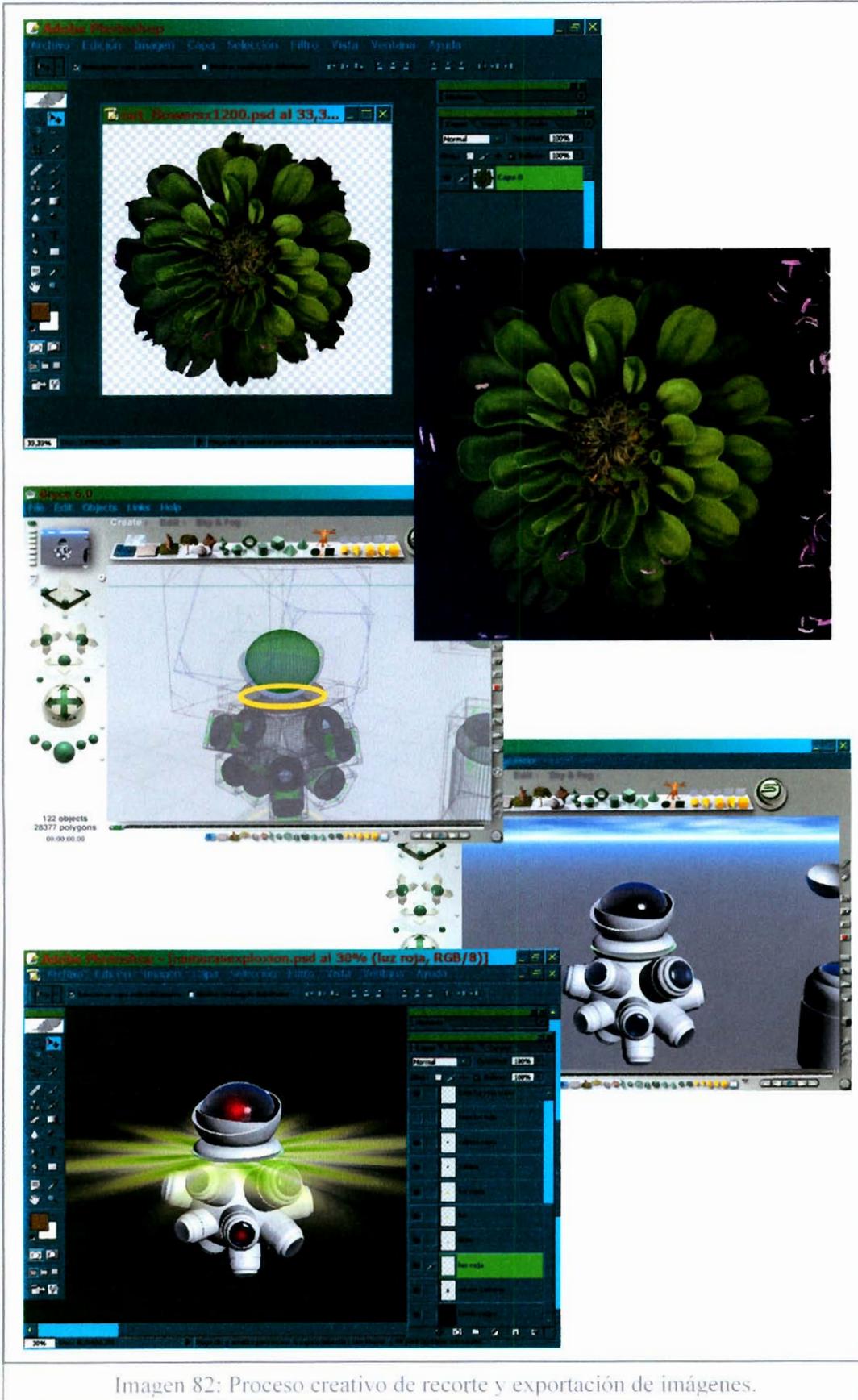


Imagen 82: Proceso creativo de recorte y exportación de imágenes.

Una de mis aportaciones técnicas es importar a Bryce imágenes previamente editadas en Photoshop, en el siguiente caso quise hacer un monitor en el que se viera el rostro de una mujer y el fondo borroso como si fuese una televisión sin señal, para esto conseguí las dos imágenes. las edité y después de modelar el monitor importe el archivo de Photoshop para que funcione como una textura que envuelve a un objeto tridimensional.



Imagen 83: Proceso creativo de manipulación e importación de imágenes.

Los desenfoques lineales y radiales forman parte de los efectos que apliqué en Photoshop para que la imagen final proyecte una sensación de movimiento, para esto de manipulé una imagen simétrica aplicando un desenfoque radial y posteriormente modificando el equilibrio de color y los niveles de blanco y negro cambié a una apariencia más luminosa, siendo este el efecto que quería lograr, una rueda luminosa en movimiento, para después importarla en Bryce.

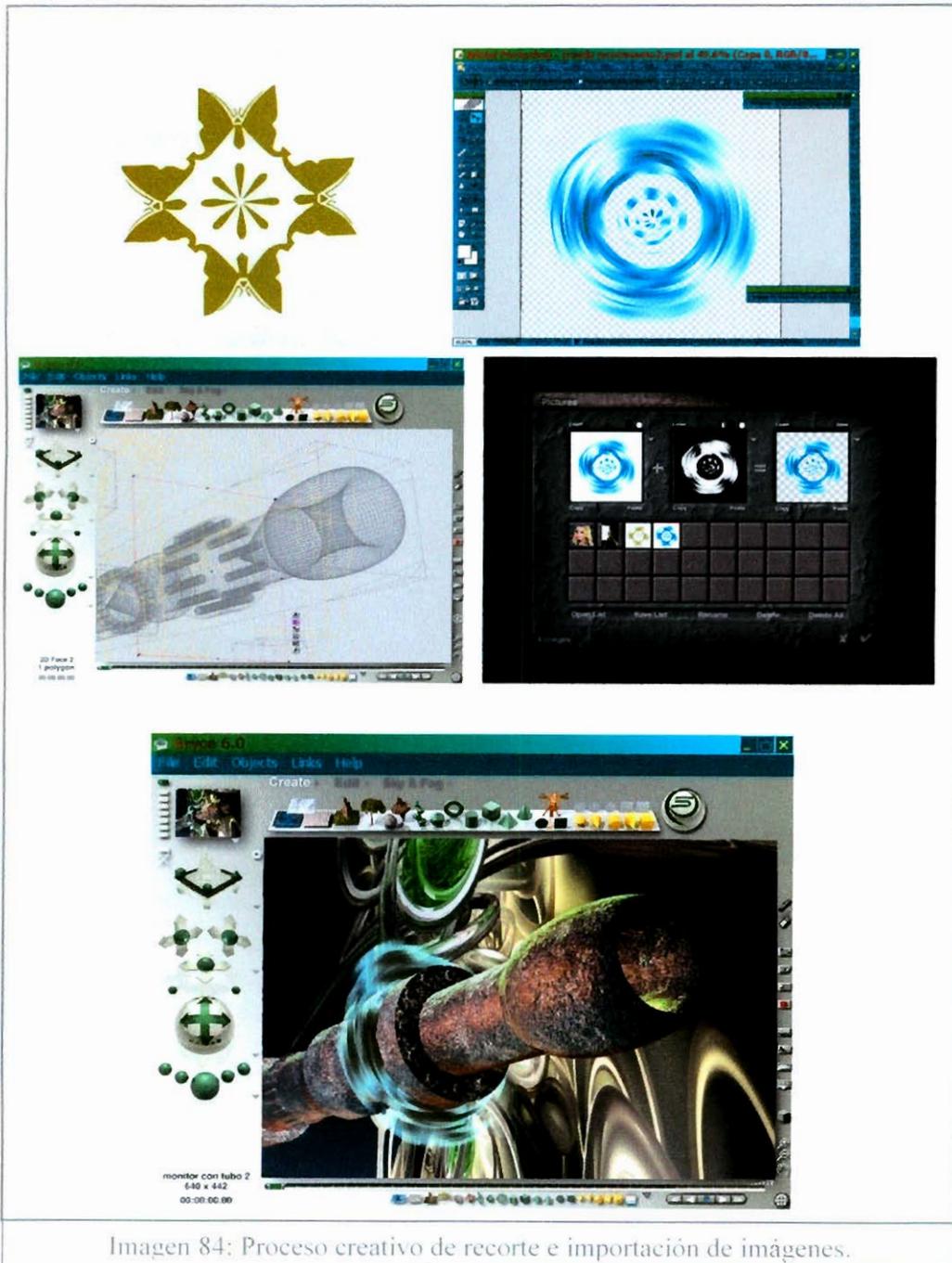


Imagen 84: Proceso creativo de recorte e importación de imágenes.

Para terminar con los efectos de esta imagen a una imagen de Abstract metal la separé del fondo y le apliqué un desenfoque de movimiento, modifiqué los niveles de blanco y negro y este elemento lo pegué en la imagen del render.

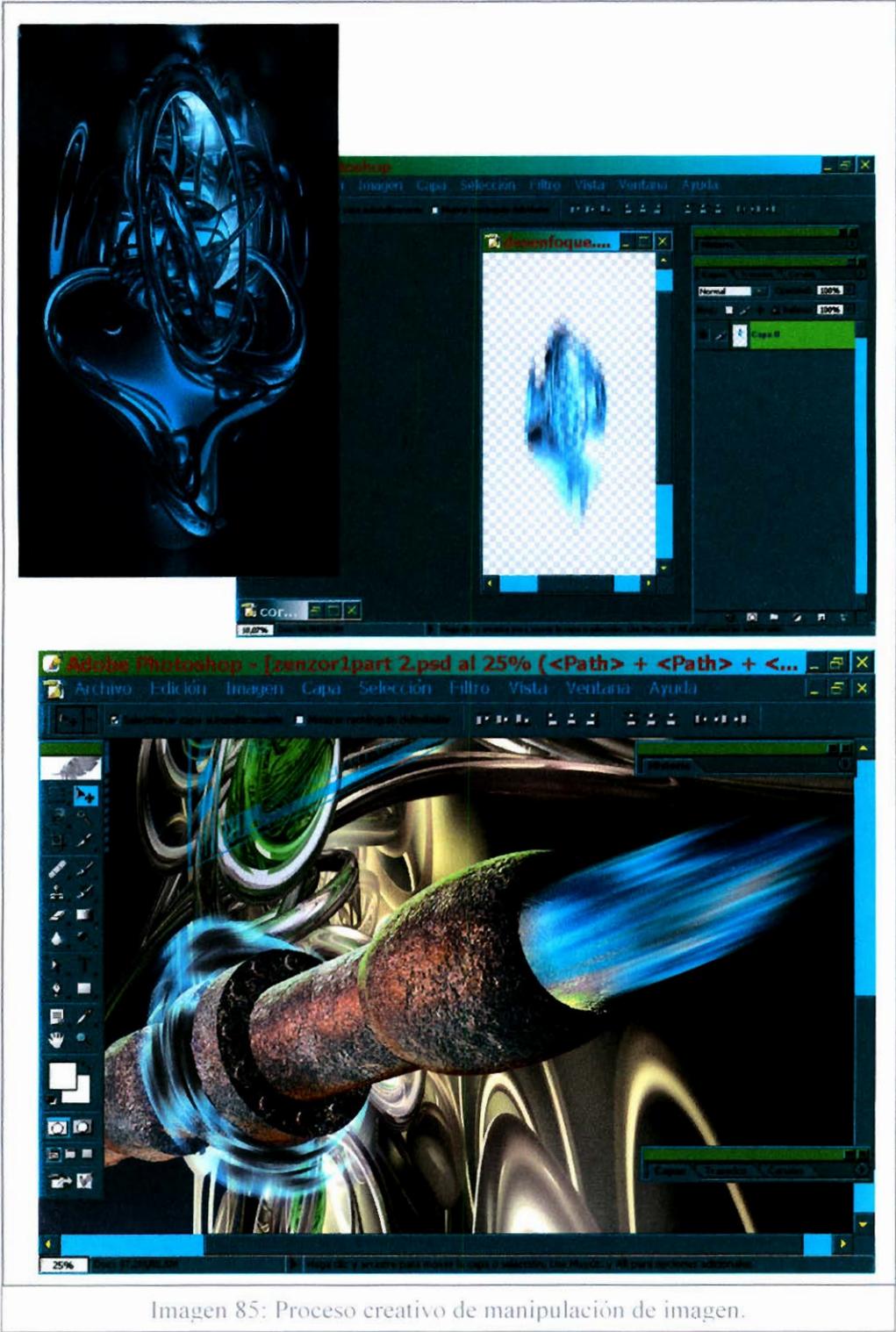


Imagen 85: Proceso creativo de manipulación de imagen.

6.7 Análisis visual-estructural de las ilustraciones

La serie de ilustraciones que hice aportan información gráfica la cual obtuve a través de una búsqueda de ideas que pudieran materializarse en imágenes. El desarrollo de ideas de acuerdo a las líneas teóricas de Jean Baudrillard, Walter Benjamin, Nietzsche y los puntos de coincidencia entre las tres me proporcionó la generación de conocimientos que pude llevar a un programa de computadora para hacer imágenes con las cuales pueda aportar algo como una manera de ver la realidad a través de un pensamiento de la mano del arte. Al mismo tiempo los planteamientos teóricos de Robert William Scott me sirvieron para entender las imágenes de Art nouveau y las vanguardias de la ilustración actual a nivel gráfico para así poder desarrollar la propuesta a partir de los conocimientos adquiridos.

De los estilos de imagen analizados anteriormente tome un poco de todos ellos sin llegar a caer en una mezcla tan obvia, pues uno de los retos fue fusionar de una manera constructiva todos los estilos que trabajé en esta tesis dándole prioridad al Abstract metal con el fin de explotar este nuevo estilo tan desconocido.

En cuanto al formato físico o medidas de la imagen decidí dejarlo de acuerdo a la marcha de trabajo y requerimientos gráficos de cada imagen manteniéndome dentro de un formato vertical, pues éste al ser visto en la pantalla de un monitor a los lados queda vacía la pantalla por lo que es un buen truco para que el observador aumente el zoom de su visualizador de imágenes y navegue a través de la ilustración.

A continuación presento las imágenes que tanto me quitaron el sueño y para que el lector conozca mis ilustraciones de acuerdo a su estructura las siguientes páginas contienen el análisis gráfico a nivel de forma, ritmo, luz y tipografía. En cada uno de estos momentos de análisis planteo como configuraré las imágenes de acuerdo al desarrollo de los conocimientos adquiridos en cada capítulo, entonces de esta forma el lector entenderá mis ideas que fueron llevadas al monitor de la computadora y así cada quien podrá formular sus propias críticas y deducciones.

6.7.1 Ilustración 1 sin título.

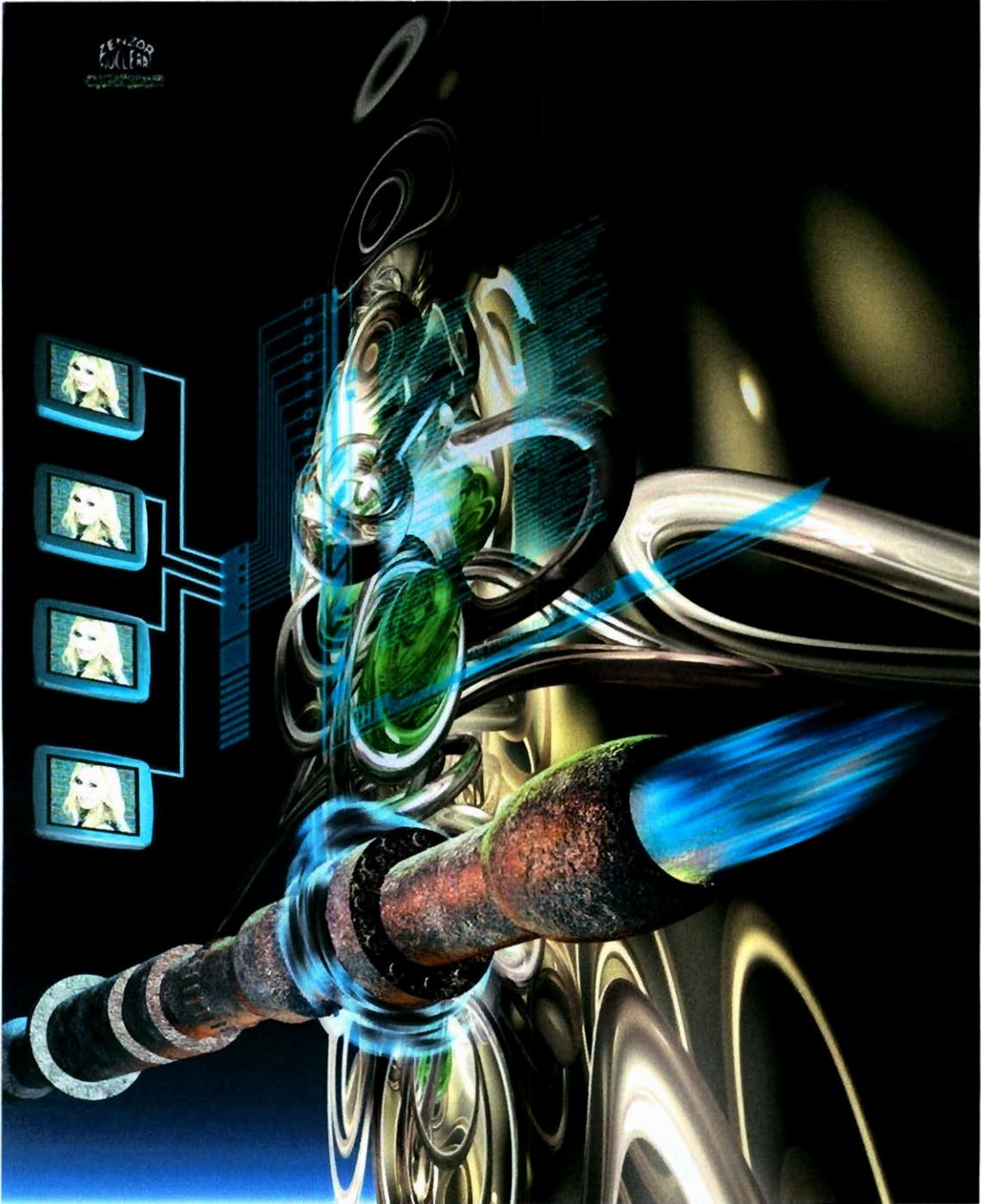


Imagen 87; Ilustración de *Zenzor nuclear*. Sin título.

6.7.1.1 Forma.

Para la hacer la ilustración anterior había pensado utilizar un “tubo” de apariencia gastada del cual saliera a gran velocidad una potente luz, para el fondo un Abstract metal que emulara una forma Art nouveau y después una serie de monitores conectados a un circuito eléctrico en el cual se ejecuten códigos de lenguaje de programación. De manera connotativa la relación de uno con otro elemento es imaginaria e irracional, en cada persona puede generar diferentes significados de acuerdo a su experiencia visual. Sin embargo ésta es mi representación de la belleza física ante la disuasión comercial que corre a la velocidad de la luz dentro de principios corruptos como el tubo de un acelerador de átomos oxidado.

6.7.1.2 Ritmo.

En términos de movimiento la forma de Abstract metal es como emulo los movimientos objetivos del Art nouveau, pero lo que le da más dinamismo a la imagen es la diagonal del tubo de la cual sale un luz, ésta al ser de color saturado y luminoso contrasta con el fondo oscuro, así como la rueda en movimiento a mitad del tubo y junto con los cuatro monitores de la izquierda los elementos forman una composición en forma de “L”.

6.7.1.3 Luz.

El realismo de los elementos le brinda a la imagen una atmósfera tenebrosa que es iluminada por las luces del Abstract metal, de acuerdo a la iluminación se ve la textura de los elementos como en el caso del tubo que fue realizado en 3D, su textura es más notoria por el ángulo de la luz que viene del fondo. Por último la calidad de la superficie de los monitores se refiere a una textura plástica reflejante la cual recibe la luz verdosa del fondo.

6.7.1.4 Tipografía.

En esta primera imagen la tipografía la ubiqué al centro a través de un elemento que se refiere a un circuito eléctrico, dentro de éste se encuentran cajas de texto que por su diminuto tamaño a comparación del resto de elementos decidí utilizar una fuente Arial para su mejor legibilidad.

El tamaño reducido es con el propósito de crear la visión de que efectivamente existe tipografía aunque de primera vista no se note que es lo que dice exactamente, la idea es que el observador vea lo que dice aumentando el zoom del visor de imágenes de la computadora y observar esta parte de la imagen navegando de esta manera, ya que es una imagen digital y su forma de reproducción es a través de un monitor por internet a menos de que se imprima. En la parte superior izquierda coloque un logotipo de *Zenzor nuclear* a manera de firma, junto con un pentagrama y un rayo.

6.7.2 Ilustración 2 sin título.

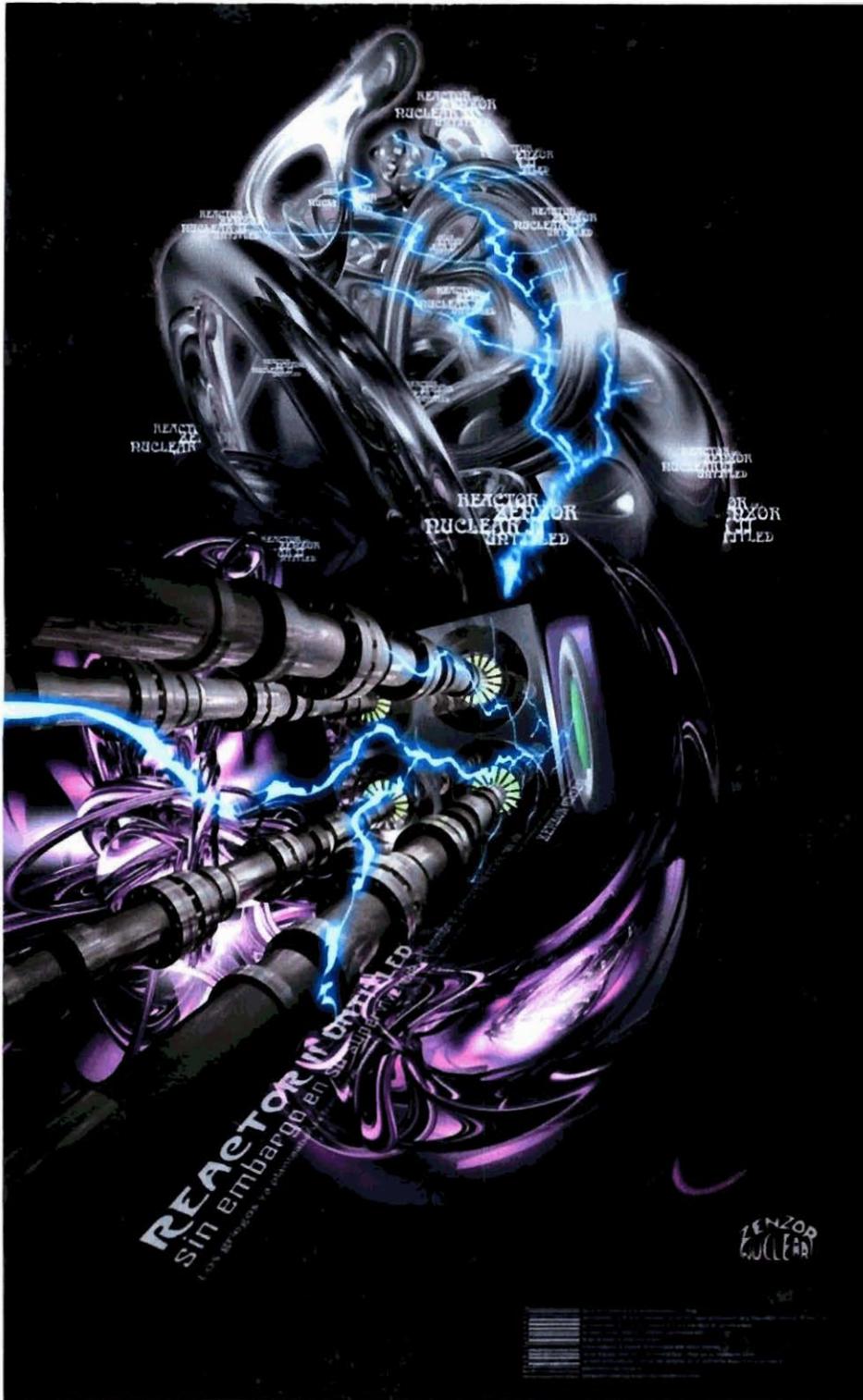


Imagen 88: Ilustración de Zenzor nuclear. Sin título.

6.7.2.1 Forma.

La imagen anterior la pensé a partir de mi fascinación por los reactores nucleares donde se lleva a cabo la fisión nuclear (separación del átomo), desde las primeras imágenes mentales para hacer bocetos pensé rodear los tubos del reactor con elementos de Abstract metal representando una escena donde se manifestaran unos rayos de electricidad para dar énfasis a un contraste entre la rigidez de las máquinas y la espontaneidad y ritmo de la naturaleza.

6.6.2.2 Ritmo.

Según la representación de la idea anterior el contraste de formas es el que marca el ritmo, los tubos del reactor forman líneas diagonales que cruzan el marco de la imagen en la parte inferior creando una sección aurea, la vista de perspectiva en la que se encuentran junto con el contraste de las líneas dinámicas que forman los elementos de Abstract metal configuran la dinámica de la imagen, así como la gradación del tamaño de las formas de los rayos por el efecto de perspectiva.

6.7.2.3 Luz.

Sin embargo para dar color a los elementos decidí que los Abstract metal al representar la naturaleza no deberían ser color verde, ya que sería muy obvia la imagen por lo que el color rosa y gris metal le da un aspecto más psicodélico, la atmósfera de luz para la imagen es tenebrosa e iluminada por el contraste de color y luminosidad de los rayos y la luz verdosa que sale del reactor.

6.7.2.4 Tipografía.

En aspecto tipográfico quise acompañar a los tubos con una línea de tipografía utilizando las fuentes ParisMetro y Arial, de tal forma que la línea estuviera en perspectiva para tener un aspecto tridimensional e integrarse a los tubos. En la parte inferior derecha coloqué un código de barras junto con una caja tipográfica alineada al código, las letras son legibles a menos de que el observador acerque el zoom de la computadora, arriba de esto el logotipo de *Zenzor nuclear*. En la parte superior donde se encuentra el Abstract metal gris coloqué entre las curvas de sus formas las palabras "Reactor *Zenzor nuclear* untitled" con la fuente ArnoldBoeD.

6.7.3 Ilustración 3 sin título.



Imagen 89: Ilustración de *Zenzor nuclear*. Sin título.

6.7.3.1 Forma.

Para recordar el Art nouveau de una forma nostálgica frente a las nuevas formas de producción gráfica pensé en hacer una imagen donde este una esfera transparente con un átomo dentro y rodeada por elementos que recuerden el Art nouveau como metales de formas curvas y el clásico follaje enredadizo que caracterizó algunas ilustraciones del Art nouveau, para el fondo pensé en un paisaje vacío sólo con la línea de horizonte y una explosión nuclear que le da a la imagen su carácter dramático.

En la parte inferior derecha hay un código de barras que está calado con una silueta de mujer, debajo unos misiles y arriba el logotipo de *Zenzor nuclear*; todo lo anterior tiene una transparencia en forma de marca de agua.

6.7.3.2 Ritmo.

La composición de la imagen está en diagonal con respecto al formato con la finalidad de no quitar cualquier rigidez que pudieran tener. Construí la imagen de tal forma que la línea de horizonte quede casi a la tercera parte de la imagen, la otra parte es la que contiene la esfera ornamentada con elementos de art nouveau y abstract metal, de los cuales la repetición de sus formas curvas en el, dan la apariencia de movimiento a lo largo de sus ejes longitudinales, y lo mismo pasa con la luz verde que sale del prisma, aquí apliqué un desenfoque lineal que le da la apariencia de velocidad. En el fondo la explosión nuclear la situé dentro una sección aurea.

6.7.3.3 Luz.

La atmósfera de la imagen le da la apariencia de que la escena ocurre durante un día luminoso, la luz de la línea de horizonte es el elemento que hace tridimensional la ilustración de la esfera que está adornada un prisma cuadrado hueco, aquí decidí poner una luz verde que saliera velozmente de su interior y que contraste con las demás piezas de color naranja. La calidad de la superficie del suelo y de la esfera es reflejante y en estas se pueden observar elementos reflejados, este efecto lo realicé en Photoshop con la intención de que la ilustración se viera más realista.

6.7.3.4 Tipografía.

Los únicos elementos tipográficos son el logotipo de *Zenzor nuclear* y un código de barras girado a 90 grados, la idea de este código era que sus líneas rectas contrastaran las formas curvas de la silueta de mujer que coloqué a un lado para que acompañe al logotipo.

6.7.4 Ilustración 4 sin título.



Imagen 90: Ilustración de Zenzor nuclear. Sin título.

6.7.4.1 Forma

Cuando estuve pensando en una cuarta imagen me vino a la mente ilustrar la idea del microscopio del que hablaba Walter Benjamin en el cual se podían ver las huellas del pasado, sin embargo decidí poner bajo de este una ciudad de color rosa oscuro cercano al violeta haciendo referencia a las connotaciones de este color que por lo regular el rosa siempre se asocia a la magia y fantasía, en este caso bajo el microscopio se encuentran los fantasmas del consumismo e hiperrelidad representados con esta ciudad. El microscopio por su parte lo ornamenté con elementos referentes al Art nouveau como luces, Abstract metal y formas vectoriales.

6.7.4.2 Rimo.

La repetición de elementos como las luces de la parte de arriba y su variación de tamaño entre unas y otras provoca un efecto visual de gravedad como si las luces estuvieran flotando. El elemento de Abstract metal que adorna el microscopio tiene una exageración hacia abajo con la finalidad de hacer una composición asimétrica.

Los globos aerostáticos los puse con el fin de hacer más tridimensional la ciudad y a diferencia de ésta son de color normal para crear puntos de atención que formen parte de la dinámica de formas.

6.7.4.3 Luz

El punto de la imagen más luminoso está en la parte superior y de aquí hacia el centro ya que el Abstract metal tiene una textura metálica reflejante. La línea de horizonte aunque tiende a ser luminosa en este caso no es así ya que quería darle más énfasis a la parte de arriba. Las lentes del microscopio tienen en su interior una luz roja referente a la pupila de un ojo lográndose así por la calidad de la textura transparente que refleja luz como si fuera de vidrio. El color que elegí para los elementos que se encuentran detrás del microscopio fue verde brillante para que hicieran contraste con el color cálido de la ciudad.

6.7.4.4 Tipografía

El enunciado “Ahora sólo 2008 fantasmas rosas bajo un microscopio” está escrito con la fuente ParisMetro y a lo largo de la caja tipográfica de este elemento pasa una gradación de color, de verde a rosa oscuro y unas líneas diagonales. En Photoshop apliqué un resplandor blanco para enriquecer la tipografía y darle sentido a lo que dice. La lineación de la tipografía decidí hacer la asimétrica con el fin de no convertir la tipografía en un elemento estático y simétrico la intención es que se a un punto de atención así como se hizo en el Art nouveau.

6.7.5 Ilustración 5 sin título.



Imagen 91: Ilustración de Zenzor nuclear. Sin título.

6.7.5.1 Forma

Pensando en las cámaras y los planteamientos de Jean Baudrillard acerca del observador y lo observado me vinieron a la mente imágenes de un objeto formado por lentes de cámara rodeado de flores, anteriormente en Bryce había modelado una serie de prismas agrupados y una imagen de Abstract metal. Durante de la etapa de experimentación entre programas y estilos de ilustración reuní todos los elementos en Photoshop teniendo de fondo un circuito eléctrico en marca de agua delante de éste una composición abstracta con formas vectoriales, en primer plano se encuentran unos prismas metálicos en perspectiva junto con un pentagrama un par de luces y detrás de ellos una forma metálica, en la parte de arriba se encuentra el grupo de lentes que forman la cámara y del lado derecho detrás de la forma metálica decidí repetir la cámara para formar una tensión en diagonal con las 2 cámaras. Por último detrás de la cámara de arriba se encuentre un grupo de flores.

El objetivo es ilustrar los planteamientos de Jean Baudrillard desde un pensamiento y así es como la cámara tiene una apariencia muy tecnológica y para darle la sensación de que tiene vida le coloqué una potente luz verde. Las flores que se encuentran detrás de la cámara son una representación del estilo Art nouveau para “ornamentar” la composición.

6.7.5.2 Ritmo.

Esta imagen la componen grupos de objetos como los prismas, los lentes de las cámaras, las flores, y las formas del fondo; los efectos visuales que hacen dinámica la imagen son las dos líneas diagonales imaginarias, una es formada por la perspectiva de los prismas y la otra la forman las dos cámaras y su diferencia de tamaño la cual crea una tensión en el espacio. En la parte superior las series de líneas circulares dan la sensación de movimiento a lo largo de sus ejes de longitud.

6.7.5.3 Luz

La saturación de elementos es muy notoria en la imagen por lo que decidí que la luz que sale de la cámara sea verde para que forme un juego de iluminación junto con los demás elementos de color verde como la forma de Abstract metal, los prismas y las flores. La luz azul que sale de los prismas la hice de éste color para que sea más notoria y el pentagrama por si partes de color verde brillante RGB casi fluorescente con el fin de hacerla sobresalir del fondo.

El realismo de la imagen se debe a la calidad de las superficies y las sombras de los objetos, en el caso de los metales estos reflejan la luz y los cristales la filtran como en el caso de las lentes de las cámaras.

6.7.5.4 Tipografía

Entre las flores y hojas de la parte superior coloque la palabra *Zenzor nuclear* con la fuente ParisMetro, las hice de color verde y les aplique transparencia para integrarlas con el follaje, la idea de esto fue que las palabras fueran también como flores. En la parte inferior izquierda coloqué el logotipo de *Zenzor nuclear*.

6.7.6 Ilustración 6 sin título.



Imagen 92: Ilustración de *Zenzor nuclear*. Sin título.

6.7.6.1 Forma

Siguiendo con Baudrillard y sus planteamientos acerca de la posmodernidad me di cuenta de que para su momento eran como profecías que se están cumpliendo, como el hecho de que una persona fuera observada a través de una cámara y vista por televisión en tiempo real, el *Reality show* o la sustitución de lo real por un sistema de disuasión como la sustitución de un territorio físico por un mapa por ejemplo, sería en lo que más tarde se vendrían a cumplir las profecías. Para representar estas ideas se boceté una imagen que tuviera como elementos, circuitos eléctricos, partes de un reactor nuclear como tubos de aceleración, un elemento orgánico que emulara el estilo Art nouveau y un mapa y la fotografía de Jean Baudrillard.

6.7.6.2 Ritmo.

Para que la imagen tuviera una dinámica coloqué los tubos en la parte de abajo de forma diagonal en perspectiva, por encima de estos agregué una forma de Abstract metal la cual sus formas curvas y textura la hacen lucir muy orgánica. La repetición de luces y la diferencia de tamaño entre unas y otras proyectan una sensación de gravedad. El movimiento en la parte superior de la ilustración está dado por un elemento de apariencia nebulosa que la repetición de sus líneas verticales nos recuerda una línea rítmica de un cardiograma o ecualizador de sonido, así como la pequeña tipografía azul de esta área.

6.7.6.3 Luz

La iluminación en este caso se trata de un juego de color entre el verde, azul y negro haciendo contrastes de luz y sombra como se puede ver en la luz que emiten los tubos y las esferas de luz que están alrededor del Abstract metal, la intención que tenía era de emular la esencia mágica que caracteriza el Art nouveau. Las imágenes del fondo corresponden a la de un reactor nuclear tomado de una fotografía y el retrato Baudrillard. A estos elementos fotográficos les apliqué una transparencia para que se calaran con el fondo blanco, no fueran tan obvias y no saturen la ilustración de una forma agresiva.

6.7.6.4 Tipografía

Para esta ilustración quise utilizar un enunciado con palabras de gran tamaño, por lo que habría que ornamentar la tipografía de acuerdo a los colores y formas de la composición. En la construcción de los tipos apliqué una gradación de color verde claro a verde oscuro y un contorno azul claro para crear una textura metálica brillante, en Photoshop apliqué un efecto de relieve para hacer más real la textura. Con el fin de crear composiciones con tipografía utilicé líneas de tipografía y las giré verticalmente para crear una mancha tipográfica que es referente a las líneas en movimiento de un ecualizador de sonido. Otros elementos tipográficos que forman parte de la composición tipográfica son dos párrafos de reducido tamaño que se encuentra dentro de una composición vectorial en forma de circuito eléctrico. Sólo se pueden ver aumentando el zoom del visor de imágenes y navegando en esta área de la ilustración.

6.7.7 Ilustración 7 sin título.



6.7.7.1 Forma.

De acuerdo a la filosofía del Art nouveau el arte es la cura para las tensiones de la vida industrial, y los objetos ornamentados son un vínculo que nos une con los valores supremos de arte. Representado esta idea a partir de un lenguaje gráfico los elementos que utilicé para experimentar se basan en plantas, flores, palomas, arcoíris, elementos de y Abstract metal en contraste con una explosión nuclear para el fondo.

Dentro de los elementos gráficos se encuentra un grupo de prismas, el mismo que utilicé para la quinta ilustración sólo que ahora éste no tiene una perspectiva tan marcada. Estos primas al lado del Abstract metal azul generan un contraste de formas entre la rigidez de las líneas rectas y la fluidez de las líneas curvas.

6.7.7.2 Ritmo.

El punto de atención está en la concentración de elementos hacia la parte central derecha de la composición, aquí la repetición de formas curvas del Abstract metal y de las plantas de combina para generar un movimiento de connotaciones naturalistas como lo expresaba el Art nouveau a pesar de la diferencia entre la textura de una planta y la de un metal, en esta caso todas las líneas curvas significan lo mismo.

La diferencia de tamaño entre las esferas de luz y su posición aleatoria en el espacio que hace que algunas se toquen nos da la sensación de movimiento y junto con las palomas pareciera que están flotando.

Para darle dinamismo al fondo de nubes las líneas diagonales blancas fueron borradas en las partes oscuras de las nubes para no hacer un contraste muy marcado para que sean más visibles en los medios tonos.

6.7.7.3 Luz

La connotación de la fusión gráfica se manifiesta en un ambiente luminoso donde los efectos realizados en Photoshop como resplandores y transparencias nos remiten a intensas luces en forma de arcoíris. Para integrar las plantas y las palomas alrededor del Abstract metal las reflejé en su textura metálica, la imagen del fondo que corresponde a una explosión nuclear está calada sobre otra imagen de tono verdes y rojos a través de una transparencia para formar una atmósfera en torno a la luz verde.

6.7.7.4 Tipografía

En la parte inferior izquierda coloqué un motivo de Art nouveau con transparencia al lado de una caja de texto color amarillo, la orientación del texto a la izquierda agrupa el texto con el motivo de la flor apuntando ambos hacia los extremos del grupo que forman, y por último el logotipo de *Zenzor nuclear* en la parte inferior derecha, es de color negro para integrarse al fondo.

6.7.8 Ilustración 8 sin título.



Imagen 94: Ilustración de *Zenzor nuclear*. Sin título.

6.7.8.1 Forma

La inspiración para desarrollar la imagen anterior llegó al pensar en la hiperreal forma de vida humana que se desarrolla dentro del sistema de disuasión comercial y de seguridad mundial ante la amenaza del uso de armas de destrucción masiva. Para representar estas ideas las formas adecuadas debían ser trabajadas sobre un fondo de la superficie del planeta visto desde el espacio y así podría utilizar cámaras de un aspecto muy tecnológico para darle mayor impacto a la ilustración. Acerca de las cámaras con éstas me refiero a la actividad de observación a la que se somete la humanidad y la naturaleza ya sea científica o incluso *voullerista* pero el poder que siente un individuo de ser el observador es parte del planteamiento de Nietzsche sobre el súper hombre, la muerte de dios que se vino a metamorfosear en la sustitución de una divinidad por una lente, la curiosidad de una idea tal viene a coincidir con la observación a manera de investigación etnológica hacia el aislamiento humano del sistema social o a manera de mero *voullerismo* televisivo como lo plantea Baudrillard.

Para lograr el impacto visual que requiere el planteamiento anterior el contraste entre formas es la manera más adecuada por una parte las formas racionales de las cámaras en contraste con formas espontaneas como las de la naturaleza que las representé con el Abstract metal, una silueta femenina y un guepardo. Por último incluí en la parte de abajo un punto de contraste con la forma de la bomba atómica que destruyó Hiroshima.

6.7.8.2 Ritmo.

La composición de primera vista puede parecer caótica pues existen diferentes elementos dinámicos en el espacio y cada uno desenvolviéndose hacia una dirección, sin embargo la dirección del ritmo en general de la composición apunta hacia el centro y a la izquierda donde coloqué las siluetas, y hacia éste se dirigen el Abstract metal recortado en Photoshop y los rectángulos color naranja en perspectiva, concentrándose también hacia este punto la repetición de cámaras y las curvas de las siluetas estilo Art nouveau color negro. El punto central lo definen los grupos de círculos concéntricos y las líneas iluminadas que emulan formas dinámicas del Art nouveau.

6.7.8.3 Luz.

La intención de la ilustración es que la atmósfera se encuentra en el espacio de exterior de un planeta para esto la iluminación de los elementos debía corresponder a la luz que proviene de las fuentes de luz como el planeta y las formas Art nouveau azules y los grupos de círculos, la intensidad más fuerte proviene del planeta y por lo tanto los rectángulos color naranja que están en perspectiva los iluminé con un haz de luz en la parte de abajo para separarlos del fondo oscuro y darles un efecto de tridimensionalidad, así como al conjunto de amarillos para simular el efecto de la atmósfera de una amplia profundidad de campo.

6.7.8.4 Tipografía.

En esta imagen está limitada a usar tipografía por la saturación de elementos en el espacio por lo que con el logotipo de *Zenzor nuclear* me bastó.

6.7.9 Ilustración 9 sin título.



Imagen 95: Ilustración de *Zenzor nuclear*. Sin título.

6.7.9.1 Forma.

Al término de la producción decidí reunir en una sola imagen cuatro renderizados de Abstract metal desarrollados en Bryce y colocarlos dentro de ventanas de Photoshop, Esta imagen representa la esencia del concepto *Zenzor nuclear* pues con estos cuatro renderizados agrupados se comprueba la capacidad de un programa tan sencillo y básico como Bryce, por otra parte una de las aportaciones de la presente tesis es recrear el Art nouveau a través de esta herramienta digital y el estilo gráfico Abstract metal. La separación de las cuatro imágenes la marcan las cuatro ventanas de Photoshop y produce el contraste entre formas curvas y rítmicas con las formas rectilíneas y rígidas de las ventanas. Para el fondo coloqué detrás de las ventanas un renderizado de tonos grises el que se alcanzan a distinguir algunas formas curvas para no llamar mucho la atención en esta parte.

6.7.9.2 Ritmo.

Las cuatro imágenes de diferentes archivos y colores tienen cosas en común, además de la similitud con los metales del Art nouveau la repetición de las curvas en el espacio hace que cada una tenga movimiento hacia una dirección; la primera de color azul el centro del movimiento se produce en el centro y hacia arriba, la segunda de colores cálidos las luces producen la dirección de todos los elementos de la parte inferior de la imagen hacia arriba en forma de perspectiva, la tercera es una diagonal con formas en perspectiva y la última del centro verde hacia los extremos formando un pentágono imaginario.

La repetición de los puntos de las unidades de las reglas en las ventanas produce una tensión en el espacio y los *scrolls* o barras de desplazamiento en las ventanas nos dan la sensación de que hay algo más escondido.

6.7.9.3 Luz

El resultado de las caprichosas formas es el resultado de un efecto de reflexión en la textura metálica que envuelve unas cuantas formas básicas de esferas y toroides (anillos), la calidad de las texturas de todos los renderizados es metálica con luces al fondo negro que recorta las curvas.

A pesar de que cada renderizado tiene color diferente como azul, colores cálidos, naranja y verde con amarillo, la unidad que formas las cuatro juntas se logra con el fondo oscuro, texturas metálicas reflejantes y rítmicas formas.

6.7.9.4 Tipografía

Para esta última ilustración decidí no saturarla con una tipografía extra ya que el título de cada ventana es el mismo y repite cuatro veces y este elemento tipográfico es suficiente. Para este caso el lugar adecuado para el logotipo de *Zenzor nuclear* es en la parte inferior derecha de cada renderizado.

6.8 Publicación en internet

Uno de los objetivos de la tesis es la publicación de las ilustraciones de *Zenzor nuclear* para cumplir con mis ideales acerca de la reproducción masiva de la imagen digital y el aura o impacto a nivel social o individual. La página ideal para este propósito es www.deviantart.com, ahora invito al lector a navegar por este sitio y disfrutar de todas las artes visuales que se exponen gratuitamente. Mi dirección en este sitio es www.sauljuarez.deviantart.com, en este espacio he subido las imágenes que realice para este proyecto así como algunas otras ilustraciones y fotografías personales.

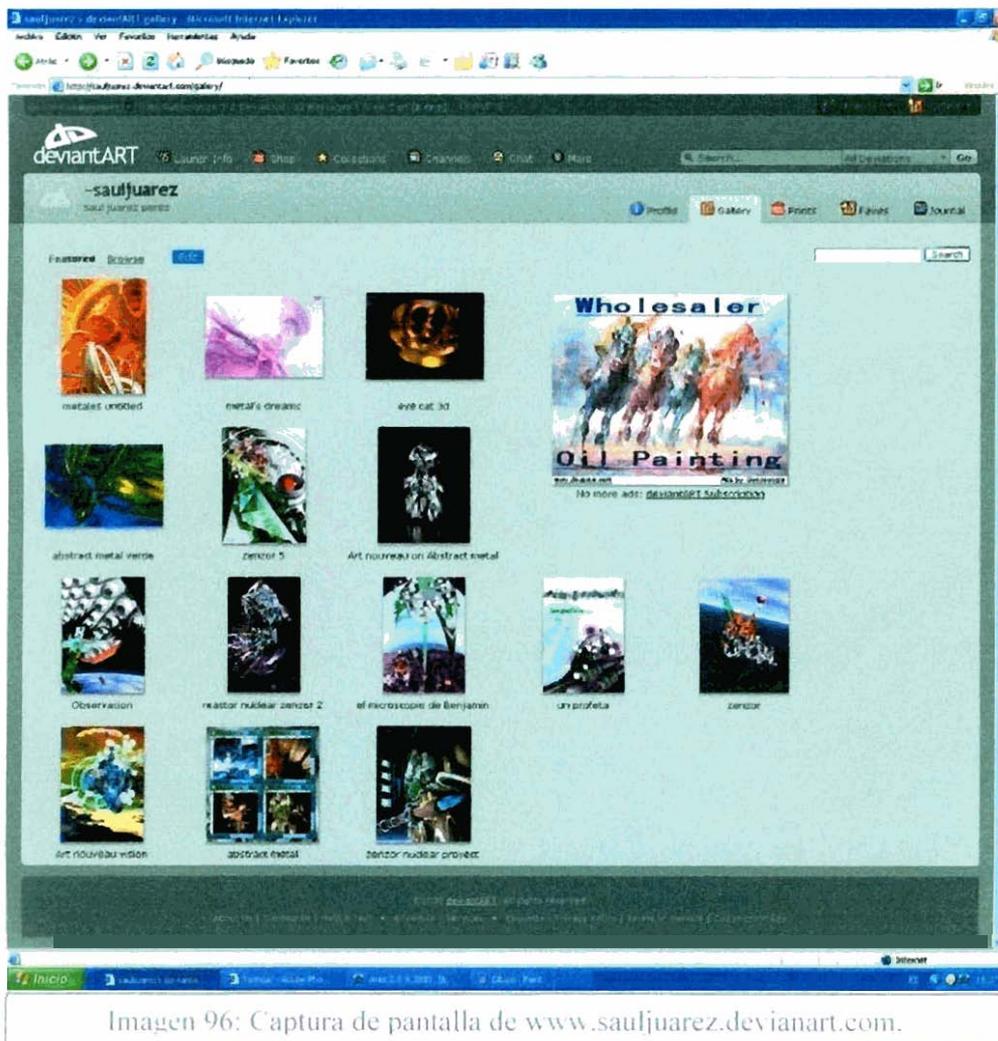


Imagen 96: Captura de pantalla de www.sauljuarez.deviantart.com.

7 Conclusiones finales

Después de estar rodeado de tantas imágenes, información e ideas me di cuenta de la importancia de la imagen a nivel histórico, es lo que nos forma, hace la humanidad y tal vez dentro de algunos años estaremos en contacto con las imágenes de la posmodernidad y arte digital en un ambiente de nostalgia a través de la óptica de un microscopio y será cuando tal vez podamos ver su aura.

La construcción digital de imágenes y su reproducción en los últimos años ha alcanzado históricamente la perfección de la mimesis, desde Platón y Aristóteles hasta la industria del cine animado, alcanzar el dominio sobre la copia de nuestras ideas y la creación de vida virtual es una actividad del ser humano meramente artística por que no es una necesidad biológica básica sino más bien es comunicación de sentimientos e ideas para trascender.

Las herramientas para comunicarnos artísticamente de manera gráfica y su evolución tecnológica al lado de los procesos comerciales que llevan al irracional consumo y obsolescencia, han creado una industria de fantasmas, *gadgets*, aparatos tecnológicos que su magia se les acaba demasiado pronto. Pero al paso de los años la nostalgia les devolverá el encanto dentro de un museo.

La nostalgia y las huellas del pasado es lo que hacer resucitar las cosas del olvido, como le pasó al Art nouveau que ahora es blanco del microscopio de la nostalgia y es un buen elemento gráfico para encantar al consumidor en el momento del intercambio o compra. La magia de la imagen digital sobre la ingenuidad de la percepción visual ha provocado la nutrición y crecimiento de la hiperrealidad.

La pérdida del sentido del tiempo y espacio es lo que nos lleva a pensar en la realidad de algo que no existe pero ahí está, una película de ciencia ficción, un video juego o la fotografía retocada de una modelo, ésta es la hiperrealidad una simulación de algo que no existe y sirve tapar la realidad de algo que no nos gusta, como una fiesta para tapar el horror de la tristeza, así como los primeros seres humanos crearon dioses para ocultar el horror de las fuerzas de la naturaleza.

Algo similar al desarrollo de la existencia humana bajo un simulacro de seguridad mundial a partir de la posesión de armas de destrucción masiva, nadie quiere que estalle una de esas cosas. Pero existen eventos que rompen con el simulacro, una fuerte dosis de realidad para

comprobar la realidad y Jean Baudrillard después de exponer estas ideas nos pone como ejemplo la cultura y la contracultura, el silencio y el ruido o el arte y el antiarte.

Entonces todos vivimos bajo un sistema de disuasión irracional hacia el consumo y seguridad mundial, síntomas de la posmodernidad que a nivel histórico es un periodo después de la modernidad o etapa industrial, en el los valores humanos como el encanto y utopías se pierden al ritmo de la música pop y por el contrario favorece el desarrollo del sistema orientado al consumo y tráfico de información, o sea que el contenido del mensaje no importa sino la forma de transmitirlo y el grado de impacto que pueda tener.

Dentro de la posmodernidad la hiperrealidad se ha encargado de hacernos creer en cosas inverosímiles las cuales atentan contra principios humanos como es el caso de la industria de la moda con sus perfectas modelos manipuladas en Photoshop, la idea de alcanzar esta perfección en un espejo ha causado que las mujeres mueran por anorexia. Y de aquí la idea de que la imagen nos vigila, ordena y castiga, cuando no nos damos cuenta que su fundamento es falso, como lo dice Nietzsche en su teoría de las artes.

El valor del signo es tal que su apropiación es la solución para recuperar la personalidad y romper el silencio del individuo masificado. El significado que podemos darle a las imágenes puede tener un resultado fatal. Sin embargo las imágenes no son más que abstracciones, un papel impreso o luz en un monitor pero el poder y magia de la imagen es resultado de la evolución humana que de acuerdo a Nietzsche valorar es crear, nosotros le damos valores a las imágenes, objetos y definimos nuestras bellezas, por lo tanto todos somos creadores de sueños, magia y sentimientos.

Ahora con las posibilidades de las tecnologías digitales se pueden materializar todas esas ideas y generar arte a través de medios digitales, ya sea en un contexto sonoro, gráfico o multimedia y para ello existen diversas técnicas y software que están evolucionando. La reproducción de imagen digital está al alcance de todos en Internet donde existen sitios gratuitos para subir imágenes y videos, algunos especializados en artes visuales.

Este es un ejemplo de cómo se puede aprovechar la tecnología para generar conocimientos estéticos con personas de todo el mundo y ver obras de arte digital que desde un pensamiento expuesto sirven para escaparnos por un momento de la realidad y olvidarnos de las tensiones de la vida, porque así es el arte.

El problema no debe ser técnico sino estético y las herramientas están a disposición y dominio por el artista de acuerdo a Walter Benjamin, quien planteó que a través de la tecnología hay nuevas posibilidades de creación artística como en el caso de la fotografía. Además de satisfacer nuestras necesidades biológicas más básicas también tenemos que satisfacer nuestras necesidades estéticas. La belleza y el contacto con ésta es lo que nos mantiene vivos, aunque la belleza es tan subjetiva que varía de acuerdo a las necesidades estéticas de cada individuo y sociedad, ¿Por qué no rodearnos de bellezas para vivir mejor? La compañía del arte es una de las mejores opciones.

Durante finales del siglo XIX surgió un movimiento llamado *Arts and Crafts* iniciado por William Morris artista que reveló en contra de la modernidad de la industrialización y los feos objetos producidos serialmente por las maquinas. El ideal del movimiento era rodearnos de bellos objetos lo que generó elevar la artesanía al nivel de las bellas artes, así fue como a través de la orfebrería, ebanistería, cerámica, herrería, vidrio, arquitectura, y artes gráficas, se creó un estilo que se extendió de Inglaterra a casi toda Europa.

El estilo modernista tuvo diferentes nombres en cada país donde se desarrolló, *Art nouveau* en Francia y Bélgica, *Jugendstil* en Alemania, *Sezessionstil* en Austria, Modernismo en España y *Stile Liberty* en Italia. La principal inspiración fue la naturaleza y la mujer para representar sus formas a través de audaces líneas dominando materiales como el metal y el vidrio entre otros.

En un principio no fue bien aceptado ya que las personas no estaban acostumbradas a ver un estilo de formas caprichosas que tenían la apariencia de ser irracionales, sin embargo al paso de los años el estilo se ganó el gusto del público. Los artistas más sobresalientes fueron William Morris, Aubrey Beardsley en Inglaterra, Hector Guimard, Alphonse Mucha, Emile Gallé y René Lalique en Francia, Henri Van de Velde y Victor Horta en Bélgica, Josef María Olbrich y Kolomon Moser en Austria, Hermann Obrist y Otto Eckmann de Alemania, Charles Rennie Mackintosh y Margaret Macdonald en Escocia, Antonio Gaudí y Lluís Domènech i Montaner en España, y Louis Comfort Tiffany en Estados Unidos. Todos ellos le dieron vida al estilo Art nouveau que se dio a conocer con este nombre en Francia a través de la tienda del galerista Sigfried Bing, llamada *L'Art nouveau* donde reunió obras de algunos de estos artistas.

La obra más representativa del Art nouveau es la de Alphonse Mucha y Van de Velde, la cual fue tomada como inspiración para las ilustraciones y emular sus líneas dinámicas con el Abstract metal. Después del estudio del Art nouveau lo que más sirvió para configurar las imágenes fue conocer que la estructura visual del Art nouveau está compuesta por líneas rítmicas inspiradas en el crecimiento de las plantas, la representación del equilibrio de las fuerzas internas de una planta y las fuerzas externas del medio ambiente, junto con los colores tornasol y texturas metálicas expresado de manera tridimensional y gráfica dio como resultado un estilo psicodélico que rayaba en la fascinación por lo misterioso, las criaturas de la noche y la fusión de la belleza femenina con lo grotesco, las sirenas, y libélulas con torso de mujer son el ejemplo del acercamiento a la conciencia y aspectos psicológicos del ser humano a través del arte.

El Art nouveau tras su decadencia a finales de la década de 1920 fue olvidado ya que las obras por su rico trabajo artesanal eran muy costosas y el volver a las técnicas tradicionales durante la modernidad y reproducción en serie fue una contradicción para el sistema económico de aquellos años que se basaba en la producción, lo que generó años más tarde un nuevo estilo, el Art Decó inspirado en la geometría y líneas racionales de las máquinas y la modernidad.

Tiempo después a principio de la década de 1960 objeto de la nostalgia fue retomado por artistas como Wes Wilson que crearon el estilo de la psicodelia y así como él al paso de los años hasta a principios del nuevo milenio la nostalgia abre paso a nuevas manifestaciones artísticas con el pretexto de hacer conceptos *retro*. Lo que da la impresión de que esta nostalgia es un síntoma más de la posmodernidad y le da sentido al dicho que dice “las cosas la no las hacen como antes”, y con la polución del planeta lo único que nos queda es hacer una mirada hacia lo *light* y el ecoturismo, por eso desde la perspectiva del presente trabajo, se ha estado utilizando elementos gráficos que recuerdan el Art nouveau y lo convierten en una moda *retro* tanto en la publicidad como en las galerías de ilustraciones digitales en internet.

En estos sitios de internet como deviantart.com también hay un estilo de ilustración basado totalmente en el estilo Art nouveau con las mismas formas y colores a manera de tinas planas realizados de forma vectorial. Aunque para mí sólo se trata de un *remake* porque es el mismo Art nouveau de hace 100 años, no es mala idea sólo que al lado es estas imágenes hay otras aun más complejas gráficamente y (sin menospreciar las anteriores) también referentes a la esencia visual del Art nouveau.

A un lado de esta efervescencia de manifestaciones gráficas de Art nouveau se encuentra el Abstract metal, un estilo que empieza a darse a conocer y que todavía no lo hace con un nombre “oficial” por lo que lo bauticé así por sus elementos más representativos que son caprichosas formas metálicas producto de un efecto de reflexión y a pesar de que Bryce es de los programas más básicos para edición 3D con creatividad se pueden lograr buenos trabajos. Hay que reconocer también sus limitantes como su única forma de modelado en base a operaciones booleanas, el tamaño máximo de renderizado de 4000 x 9000 pixeles y la distorsión de la perspectiva al alejar la cámara.

Visualizar el camino de la evolución de las Artes visuales, del diseño gráfico y la ilustración, ese camino de luz en el que actualmente distingo una visión de crecimiento gráfico cíclico de acuerdo a la nostalgia de imágenes; formas, colores, texturas, ideas etc. Tal vez la tecnología llegue aun un punto de alcanzar el terabyte de velocidad en los procesadores y diseñar a la velocidad de la luz, sin embargo algo que una maquina nunca podrá tener será la capacidad humana de equivocarse y aprender de su error o de crear desinteresadamente y automáticamente una obra artística. Esta visión se trata de una evolución a partir de ciclos, las ideas podrán ser las mismas lo único que cambiara será la forma de mostrarlas en una pantalla.

Después de todo el fin de observar las técnicas y estilos de ilustración digital fue conocer el mundo de la ilustración actual para identificar esas posibilidades creativas y técnicas a un lado de esta propuesta para adaptarla a los recursos de software y hardware con que cuento.

A pesar de estar consciente de las limitaciones en cuanto a recursos lo más importante es generar un conocimiento teórico en estudio y construcción de imágenes, los programas son tan sólo una herramienta así como un pincel o aerógrafo, pues el conocer los planteamientos teóricos de Robert Guilian Scott ayudó a reforzar mis conocimientos de fundamentos de diseño y crear un método propio para estudiar imágenes a través de sus cuatro partes esenciales; forma, ritmo, luz y tipografía. Así también los conocimientos adquiridos al estar en contacto con una parte de las líneas teóricas de Jean Baudrillard, Nietzsche y Walter Benjamín ayudó a organizar y aterrizar las ideas acerca del desenvolvimiento de la imagen digital en la sociedad, ya que uno de los retos de la tesis fue encontrar puntos de conexión entre estos tres autores, dando cuenta de que lo más notorio de las ideas en común es que los tres coinciden en la redención de la humanidad a través del arte.

Otras coincidencias son que:

La mentira sirve para tapar u ocultar algo, de acuerdo a Baudrillard una mentira es una simulación que oculta la verdad, un caos del cual nos queremos olvidar.

Para Nietzsche es el horror lo que hay que ocultar con mentiras como el arte.

Para Baudrillard romper un simulacro o comprobar el funcionamiento del sistema se debe hacer con lo opuesto que conduce a un escándalo, por ejemplo la cultura con la contracultura, y que de acuerdo a la interpretación el horror de nuestros conflictos se tapa con la magia de una obra de arte.

El arte para Walter Benjamín es algo único e irrepetible o que no todos podemos tener y su aura sirve para curar el *shock*, y Nietzsche dijo que el arte como mentira sirve para vivir.

La interpretación personal de algunos los planteamientos de Baudrillard es que la evolución humana tiende a los ciclos de obsolescencia y nostalgia.

Nietzsche dice que todos somos creadores porque valoramos y la coincidencia en cuanto a Baudrillard está en la creación de valores; lo *cool* lo *in*, o lo *light*.

La coincidencia en cuanto a las imágenes de *Zenzor nuclear* y el Art nouveau radica en el raro e irracional aspecto que puedan tener. Es la misma irracionalidad que se pensaba del Art nouveau, el uso de audaces y fluidas curvas que rompen con el eclecticismo de la arquitectura clásica, sus líneas rectas y rígidas basadas en la razón de la geometría, porque para los pensadores “clásicos” la idea de curvas era algo irracional y sin sentido con dirección hacia el caos, como la sensación que da el crecimiento de las plantas, libre y natural sin una estructura geométrica planeada y razonable, es espontáneo.

Ahora en el arte digital la irracionalidad quizá recae en el aspecto caótico de la saturación o aglomeración de elementos. Sin embargo el arte no es lógico sino sensorial, la senilidad que se utiliza en el arte digital al momento de dar un clic, es algo inexplicable para la lógica, el arte no se entiende, se siente y en este caso se ve.

Esta tesis ha expuesto la resolución a varios problemas como conocer las técnicas de ilustración digital, sustentar ideas apocalípticas hacia la evolución de la humanidad en torno a la imagen digital con tres bases teóricas y vincular éstas, investigar que es el Art nouveau y como está construido, producir imágenes estilo Abstrat metal, para emular el Art nouveau y por ultimo materializar ideas en imágenes digitales haciendo una fusión de ellas, publicarlas en internet recibiendo comentarios y sorpresas como el hecho de que a la mayoría de los visitantes les gusten más las imágenes de Abstrat metal que las de *Zenzor nuclear*, pero es uno de los resultados de este experimento después de superar los retos que se presentaron a lo largo de cada capítulo.

Recordando algo que leí de Nietzsche...

...Espero que *Zenzor nuclear* sea del agrado de quien lo vea y sienta algo por un momento, lo que yo también si supiera que alguien en algún lugar o momento ve una de mis ilustraciones, la pone de fondo en su computadora o la disfruta en compañía de alguien.

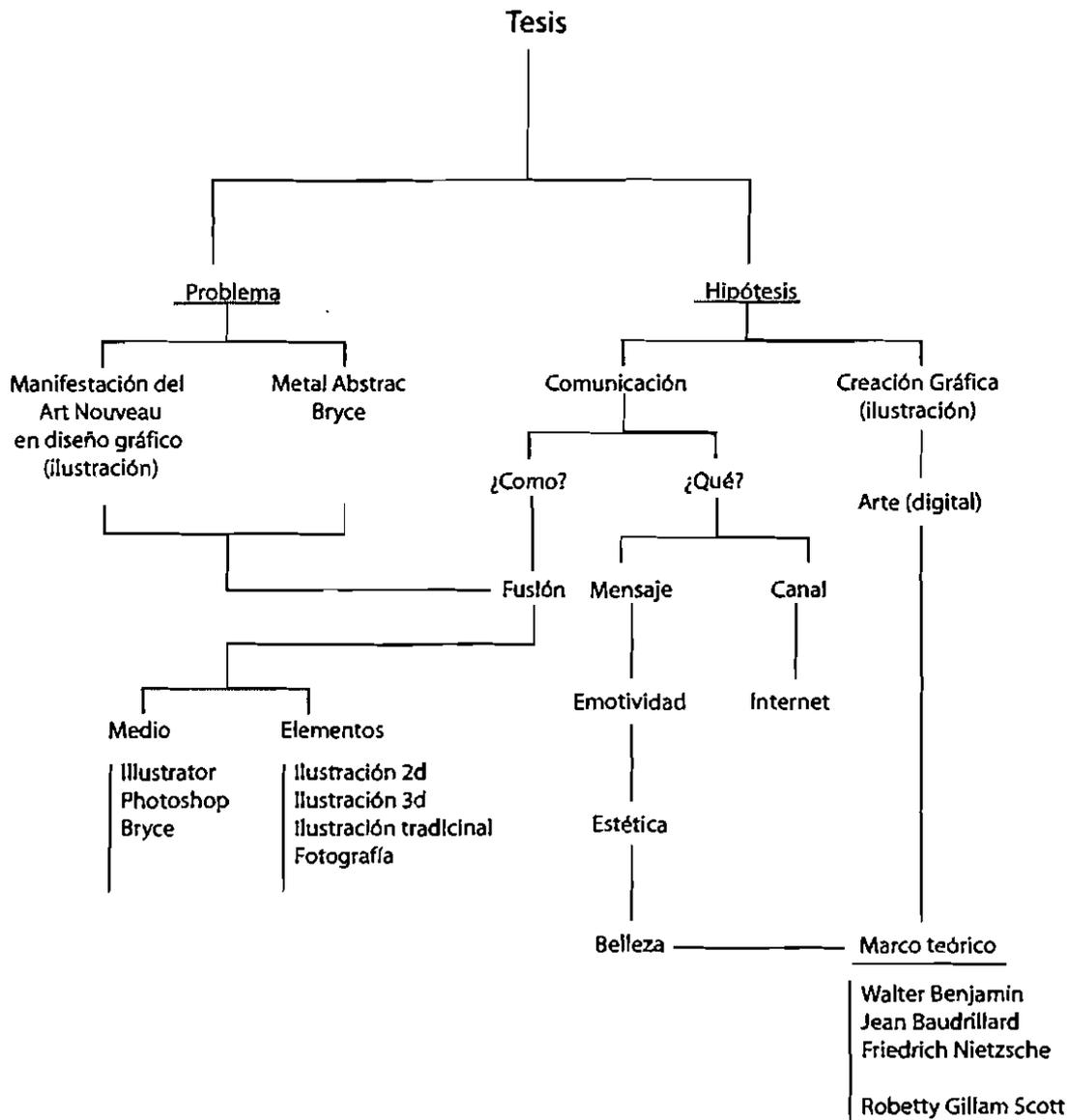
...Un momento mágico.

“La meta de la naturaleza con esa bella sonrisa de sus fenómenos es seducir a otros individuos a la existencia.”³⁶

³⁶ Nietzsche Friedrich, Estética y teoría de las artes. p. 55

8 Anexos

Esquema de tesis.



8 Bibliografía

20 friedrch haack. grundriss der Kunstgeschi Die Kuns Dess XIX.
Jahrhunderts (compendio de historia del arte - el arte del siglo XIX).
Esslingen am Neckar 1904
Walter Crane Linie und form (la línea y la forma).
Liepzig, 1901.

Acha Juan
Crítica de arte
Edit. Trillas,
México, 1992.

Acha Juan
El consumo artístico y sus efectos
Edit. Trillas,
México, 1988.

Art and crafts
De Wikipedia, la enciclopedia libre
Publicación Electrónica
Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/art_and_crafts
Fecha de consulta: viernes 08 octubre de 2007.

Arte digital
De Wikipedia, la enciclopedia libre
Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_digital
Fecha de consulta: viernes 14 septiembre de 2007.

Baudrillard Jean
La posmodernidad
Selección y prologo de Hal Foster
Edit. Kairos,
México, 1988.

Baudrillard Jean
Cultura y simulacro
Edit. Kairos,
Barcelona, 1998.

Becker Vivienne
Art Nouveau jewelry
Edit. E P Dutton,
New York, 1985.

Benjamín Walter
Discursos interrumpidos I
Edit. Taurus,
Madrid, 1973.

Biblioteca de Consulta Microsoft® Encarta® 2003.
© 1993-2002 Microsoft Corporation.
Palabra clave. La revolución industrial.

Buck-Morss Susan
Estética y anestésica
Una revisión del ensayo de Walter Benjamín sobre la obra de arte.
La balsa de la medusa.
Numero 25, 1993.

Cardona Ossa Guillermo
Educación Virtual y necesidades humanas.
Revista digital de de educación y nuevas tecnologías Año III - Número 16
Publicación electrónica.
Disponible en www.contexto-educativo.con.ar
Fecha de consulta: viernes 14 septiembre de 2007.

Cirici Alexandre
Modernismo, fascículos 129,130 y 131
Historia del arte
Editorial Salvat,
España, 1970.

Claudio Zulian
Algunos apuntes sobre informática y creación artística
Revista musical catalana,
Barcelona, 1992.
Disponible en <http://www.acteon.es/czulian/informatica.htm>
Fecha de consulta: viernes 4 de mayo de 2007.

Cole Daylan

Entrevista por Rafael Rubio, traducción: Felipe Busquets.

Publicación electrónica.

Disponible en www.cg-node.com

Fecha de consulta: viernes 14 septiembre de 2007.

Delgado Gómez Alejandro

Aproximación a la creación, conservación y diseminación del arte digital desde el punto de vista de la biblioteca.

Publicación electrónica.

Disponible en: www.biblio3000.com/general/articulos01.htm

Fecha de consulta: viernes 14 septiembre de 2007.

Díaz Esther

La posmodernidad no sólo debe ser declarada a los lectores.

Entrevista por Gabriel Erdman y Julián Lichene.

Revista *Lote*, N° 93, Venado Tuerto, Santa Fe, abril de 2005

Publicación electrónica.

Disponible en: http://estherdiaz.com.ar/posmodenidad_lectores.htm

Fecha de consulta: viernes 08 octubre de 2007.

Entel Alicia,

Escuela de Frankfurt

Edit. Eudeba,

Buenos Aires, 1999.

Fahr-Becker Gabriele

El modernismo

Edit. Konemann,

Francia, 1996.

Frutiger Adrian

Signos, símbolos, marcas, señales.

Edit. GG. Gili,

México, 1981.

Gillam Scott Robert

Fundamentos de diseño

Edit. Victor Ieru,

Argentina, 1975.

Gráficos 3d por computadora
De Wikipedia, la enciclopedia libre
Publicación electrónica
Disponible en http://es.wikipedia.org/wiki/gráficos_3d_por_computadora
Fecha de consulta: jueves 20 de septiembre de 2007.

Hernán
Modelado 3D, fundamentos básicos
Publicación electrónica
Disponible en www.cristalab.com/blog/15531/modelado-3d-fundamentos-basicos
Fecha de consulta: jueves 20 septiembre de 2007.

Ilustración digital
Revista Neopixel
Numero 1
México.
Octubre 2006.

Lasosé Danilo
Entrevista por Humberto Soto Ricart
El arte y la sociedad.
(Revista ¡Ahora!, número 999, del 13 de enero de 1983)
Publicación electrónica.
Disponible en: <http://vetasdigital.blogspot.com/2006/07/el-arte-y-la-sociedad-entrevista.html>
Fecha de consulta: viernes 14 septiembre de 2007.

Ludvigsen Henning
Entrevista por Neopixel
Revista Neopixel
Numero 2
México.
Enero-febrero 2006.

Martínez Sánchez. Francisco
De la tecné a la tecnología: Un camino no siempre adelante.
Universidad de Murcia.
Publicación electrónica.
Disponible en: www.tecnologiaedu.us.es/ticsxxi/pon/fms.htm
Fecha de consulta: viernes 14 septiembre de 2007.

Mattelart Armand,
Mattelart Michéle.
Historia de las teorías de la comunicación
Edit. Paidós
España, 1997.

Mattos Alvarez María Dulce de
Del Art nouveau al Art Deco
Revista casa del tiempo
Publicación Electrónica
Disponible en: <http://www.difusioncultural.uam.mx/revista/nov2002/demattos.html>
Fecha de consulta: sábado 17 de marzo de 2007.

MoyArt.
Píxel Art. todo un mundo de píxeles
Revista Neopixel
Numero 3
México.
Marzo-abril 2007.

Navarro Saldaña Alfredo
Profesor de teoría e historia del diseño
Escuela superior de arte del principado de Asturias
Publicación Electrónica.
Disponible en <http://blog.educastur.es/disenos/>
Fecha de consulta: viernes 08 octubre de 2007.

Nietzsche Friedrich,
Estética y teoría de las artes.
Edit. Tecnos,
Madrid, 2001.

Pierre Courthion
El simbolismo y “nabis”
Fascículo 126
Historia del arte
Editorial Salvat,
España, 1970.

Prerrafaelistas
Fascículos 9 y 10
Historia del arte
Editorial Salvat
España, 1970.

Ravadits Kornel
Entrevista por 2DArtist
Revista 2D Artist,
Publicación electrónica.
Versión PDF
Issue007 julio 2006
Disponible en www.2dartistmag.com
Fecha de consulta: viernes 14 de septiembre de 2008.

Retoque fotográfico
De Wikipedia, la enciclopedia libre
Publicación electrónica
Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/retoque_fotografico
Fecha de consulta: viernes 21 septiembre de 2007.

Santos Guerra Miguel Angel
Imagen y educación
Edit. Magisterio del Rio de la Plata
Argentina, 1998.

Sembach Klaus-Jürgen
Modernismo
La utopía de la reconciliación
Edit. Taschen,
Alemania ,1999.

TADO
Entrevista por Neopixel
Revista Neopixel
Numero 2
México.
Enero-febrero 2006.

Trainer Molly U.
Art Nouveau
Colección uso y estilo
Museo Franz Mayer y Artes de México
México, 2004.

Tutorial for Vectorial graphism,
From Wikimedia Commons, the free media repository
Publicación electrónica.
Disponible en:
http://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:tutorial_for_vectorial_graphism
Fecha de consulta: viernes 21 septiembre de 2007.

Valero Rossana
El arte digital: ¿Nuevas técnicas de producción o cambio en la apreciación estética?
Publicación electrónica.
Disponible en: <http://hiper-textos.mty.itesm.mx/num4/valero.html>
Fecha de consulta: viernes 14 septiembre de 2007.

Warda Jorg
Entrevista por Art Scene
Revista Art Scene.
Publicación electrónica.
Disponible en
<http://tutorials.epilogue.net/interviews/femme-fatale-the-art-of-jorg-warda>
Fecha de consulta: miércoles 23 de abril de 2008.

Wong Wucius
Principios del diseño en color
Edit. G. Gili
México, 1990.