

Del ultrasigno a la abstracción.

Sobre los límites entre los signos por su relación con los objetos (y de los signos con sus objetos).

Rubén Díaz de Corcuera.

Junio de 2005.

0. Introducción y objetivos.

Por su relación con los referentes la teoría semiótica clásica distingue tres clases de signos: iconos, símbolos e índices. Intentaré caracterizar una cuarta: los signos abstractos. Mi hipótesis a este respecto es que el signo abstracto representa la literalidad del signo, lo que le dejaría dentro de la semiótica como signo tautológico (rojo es rojo), como identidad inmanente de signo y referente. Esta violación del principio de alteridad del signo, regla según la cual signo y referente no pueden compartir estímulo (Morris, 1946), es la piedra angular de la posibilidad o no del signo abstracto.

Por lo que se refiere a los signos icónicos e indiciales, caracterizaré al súper icono como aquel límite en el que el icono alcanza perceptivamente a su referente, y como ultra signo al matrimonio del súper icono con los índices de su referente, el punto en el que el signo se vuelve indiscernible de su referente por todos los canales y a todos los niveles, incluso para sí mismo (si el referente es humano), perdiendo su condición de tal. Pues como dice el grupo Mi: “yo puedo ser engañado por un signo, pero, entonces, ya no es para mí signo de un objeto, sino este objeto mismo” (Tratado del signo visual, 1981).

Entre lo abstracto, como presigno, y el ultra signo, como signo que ha conquistado su referente, discurren las posibilidades del soporte en la historia del arte.

1. Teoría del signo.

Para Charles Sanders Peirce (1839-1914), filósofo norteamericano y padre de la semiótica moderna, el signo se define por su carácter vicario. El signo está en lugar de algo. A través del signo se hace presente algo ausente u oculto. El signo sería a este respecto, un mecanismo de economía expresiva.

El proceso de semiosis sería, según este autor, el resultado de la relación triangular de tres elementos: el objeto o referente, su representamen o signo y el interpretante.

1.1. El representamen o signo.

El signo es lo que hace presente al objeto *in absentia*. La imaginación del sol, la palabra sol, el símbolo gráfico del sol en la antigua escritura jeroglífica egipcia, el sol dibujado por un niño, el sol del cuadro de Monet “Impresión, sol naciente” (1874). Todos son signos del sol como referente.

1.2. El interpretante.

Los signos del signo y otros signos del mismo objeto. Todo aquello que autoriza la presencia del objeto en su ausencia. El signo sólo puede hacer presente al objeto a través de ciertos mecanismos: el reconocimiento del objeto en el signo (iconismo), una ley establecida culturalmente para enlazar signo y objeto (simbolismo), la

causalidad del signo por el objeto (indicial). Hay que pensar en el interpretante como en un sistema de signos de todo tipo (icónico, simbólico, indicial) acotando otro signo que participa a su vez en el sistema como parte del interpretante de otros, en lo que Umberto Eco ha calificado de “semiosis ilimitada” (Semiótica y filosofía del lenguaje, 1990).

1.3. El objeto o referente.

Lo ausente hecho presente a través del signo. Objeto o referente es todo lo que puede ser representado, simbolizado o indicado por un signo. La existencia real del referente no es un imperativo para el signo icónico o el simbólico, aunque sí para el índice. Para la semiótica las palabras dios, espíritu, vacío, hipógrifo, electricidad, rayo, neutrinos, signo, tienen sentido incluso en ausencia de un referente en el mundo: “Un icono es un signo que poseería el carácter que le convierte en significante incluso aunque su objeto no existiera, así como una raya de lápiz representa una línea geométrica” (Collected Papers of Charles Sanders Peirce, 1965).

2. Iconos.

La palabra icono deriva del griego eikon, con el significado de imagen, parecido, retrato. Para Peirce, son icónicos los signos que pueden representar su objeto principalmente por su semejanza. Para producirse la función icónica, el objeto representante debe ser capaz de representar a su representado por algo que se denomina inicialmente parecido: “cualquier cosa es adecuada para ser un sustituto de algo a lo que se parece” (Collected Papers of Charles Sanders Peirce).

2.1 Concepto de "parecido".

Sin embargo, como dice Nelson Goodman: "un cuadro de Constable en el que se representa un castillo es en realidad un objeto compuesto de bastidor y tela y que está cubierto de pintura por una de sus caras. Es obvio que se parece más a cualquier otro cuadro que a un castillo" (Lenguajes del arte: aproximación a la teoría de los símbolos, 1976).

Pero representa a un castillo y no a otro cuadro. Lo que sea que esté operando en el lienzo o que opere en nuestra mente ante el lienzo, nos insta a ignorar el lienzo en sí en dicho proceso. Obviamente el signo icónico no es el lienzo. Es la ilusión que se produce sobre su superficie suscitando el concurso de los interpretantes pertenecientes a la unidad cultural designada con la palabra “castillo”. Ante tal ilusión se realizan el mismo tipo de operaciones de reconocimiento que ante un castillo. La percepción es una actividad cognitiva que, como ha demostrado la psicología, opera desde lo que se sabe o conoce hacia lo que se observa: “Nuestro conocimiento del medio se suele organizar en términos de objetos con significado, normalmente vemos árboles, caras, mesas, libros y perros en vez de los puntos, líneas, colores y otros elementos de estimulación que los componen” (William N. Dember / Joel S. Warm, Psicología de la percepción, 1990).

Ante ilusión o realidad, ante signo y referente, se dispone de la misma batería de interpretantes. El signo icónico se caracteriza, en definitiva, por ser un tipo de representación en la que se produce el mismo tipo de reconocimiento que ante su referente.

2.2 Iconicidad más allá de la imagen plana.

Las tecnologías estereoscópicas dejan el signo icónico plano a medio camino entre el

icono plano puro y el icono de bulto redondo, pues restituyen a las imágenes el relieve característico de la visión natural (resultante de la mezcla perceptiva de dos imágenes planas de lo mismo obtenidas desde dos puntos de vista ligeramente distintos) pero sin posibilidad de rodear con la mirada al signo. Más lejos incluso llegan los hologramas, auténtica fotografía en tres dimensiones, imagen con volumen que permite el movimiento del observador alrededor del bulto holográfico (y también, por cierto, el movimiento interno del holograma, cuando nos movemos en torno suyo), figurando de esa manera algo muy parecido a un espectro. La tercera dimensión conquistada por estos medios, es todavía apreciablemente virtual. Está lejos de pasar inadvertida. Falta el carácter inmersivo, la cualidad de presencia en el icono, en unos casos, y la opacidad del objeto, en otros, que sí proporcionan, sin embargo, los entornos virtuales generados por computadora.

Se acostumbra a considerar un ingrediente importante de la iconicidad, la tercera dimensión: tridimensionalidad virtual lograda por sistemas de representación como la perspectiva central renacentista presente en las pinturas y en los entornos virtuales generados por computadora, o tridimensionalidad real presente en iconos de bulto redondo entre los cuales podemos citar las esculturas de Duane Hanson o John de Andrea, o las figuras de los museos de cera, como ejemplos de iconicidad extrema en el canal visual.

Pero en realidad, la tercera dimensión es icónica sólo en tanto en cuanto facilitadora de reconocimiento. La percepción estereoscópica e inmersiva, natural o mediada por una representación de la tercera dimensión, de un signo, ante el que de todos modos seamos incapaces de reconocimiento, evidencia que el iconismo es una cuestión de la psicología de la percepción más que de la tecnología (aunque también).

2.3 Iconicidad y movimiento.

En ciertas ceremonias político-religiosas del antiguo Egipto se utilizaban estatuas articuladas accionadas con rudimentarios dispositivos neumáticos invisibles al público. La adición de movimiento a tales figuras se realizaba con la evidente pretensión de superar la representación en el icono, pues el movimiento en tales artefactos, no es representación, sino movimiento auténtico y, por lo tanto, indicio de vida en el objeto.

Con el apogeo de la relojería en el siglo XVIII entran en la escena icónica los denominados autómatas: máquinas imitadoras de cuerpos animados. Hasta nuestros días han llegado bastantes de estas piezas, como el famoso "Pierrot écrivain", obra de Pierre Jaquet-Drotz (1721-1790), un muñeco sedente capaz de escribir una carta interminable. En la fascinación popular por tales artefactos, se retrata idéntica pulsión que en los autómatas egipcios: la capacidad sugestiva de la presencia de un indicio de vida como el movimiento en una representación.

Al margen de los autómatas la cuestión del movimiento en los iconos es uno de los problemas clásicos de la representación. Conocido es el artificio utilizado por Mirón, el gran escultor griego, para capturar el movimiento en su clásica escultura del discóbolo: la mezcla de dos posturas (tórax y piernas) que nunca se presentan simultáneamente en un lanzador real de disco.

La invención de la fotografía añadió matices interesantes a esta cuestión. La instantánea de un hombre en marcha, como advirtió Auguste Rodin en una célebre conversación con su colega el escultor Paul Gsell, glosada recientemente por Paul Virilio (*La máquina de visión*, 1989), produce irremediablemente un efecto de ausencia de naturalidad, y en tal sentido, una cierta carencia icónica, pues, como dice Rodin, “en la realidad el tiempo nunca se detiene”. En ese sentido, Rodin reivindica su arte y el de pintores como Gericault, como superior a la instantánea fotográfica en la representación del movimiento: “la fotografía es la que miente”, dice Rodin.

Pero la sucesión de instantáneas estáticas a un cierto ritmo, lograda por medio de una serie de inventos que van desde el taumatropo al cine, vino a superar de inmediato el problema de la representación del movimiento. Fundamental para el iconismo en muchos sentidos, pues ni la instantánea, ni la pintura, ni la escultura ni el autómatas primitivo lograban transmitir adecuadamente la compleja y sorprendente evolución de un rostro que pasa en instantes de la expectación a la carcajada, o la irrupción de una locomotora en una estación de ferrocarril.

2.4 Iconicidad más allá de la imagen.

Las onomatopeyas representan la iconicidad en el ámbito del lenguaje. Para imitar el crepitar del fuego los técnicos de efectos sonoros arrugan celofán delante de un micrófono. La industria del sabor sintético tiene, sin duda, el objetivo de representar un objeto, a menudo ausente, por su parecido en el canal gustativo. En el pelo sintético de un abrigo se representa icónicamente el tacto del pelo natural. El protagonista de la novela “El perfume” de Patrick Süskind es capaz de imitar el olor humano con una mezcla de excremento de gato, queso rancio y vinagre.

Procede, por tanto, realizar una definición ampliada de lo icónico. El icono sería un vicario del referente que obra en virtud de la imagen (visión), el sonido (oído), el volumen resistencia calor textura (sistema háptico), el olor (olfato) y el sabor (gusto), perceptibles en el signo icónico, y que gracias a cierto bagaje interpretante, reconocemos como semejantemente perceptibles en otros signos del mismo referente y en el propio referente, si es que existe.

2.5 Iconicidad de soporte vivo.

La representación realizada con seres humanos es característica del teatro. Los imitadores son un ejemplo extremo de iconicidad de esta clase.

El trabajo con seres vivos en las artes plásticas se remonta como mínimo a Leonardo: “A un lagarto espléndido, encontrado en el jardín del Mirador, (jardines Belvedere) le puso escamas de otros lagartos, y unas alas pegadas con mezcla de plata que al moverse cuando caminaba temblaban; le pegó ojos, cuernos y barbas, y lo domesticó y lo tenía en una caja, que a todos los amigos a los que mostraba, por miedo huían”. (“Vidas de los mas excelentes arquitectos, pintores y escultores italianos desde Cimabue a nuestros tiempos”, Giorgio Vasari, 1550).

Esta tradición icónica llega en nuestros días hasta Alba, el conejo transgénico producido como obra de arte por Eduardo Kac (2000). Materialización viva de una imagen concebida por un artista (un conejo fluorescente). Referente vivo precedido

por su signo, la imaginación del autor.

El legendario martillazo final de Miguel Ángel a su Moisés (!habla!) podría alcanzar su eco definitivo en la contemporánea ingeniería genética, cercana ya a producir seres vivos, incluso humanos, con fines estéticos interviniendo directamente sobre el código genético y no a través de la selección artificial como, por otra parte, se había hecho siempre (¿por qué escandalizarse ante Alba y no ante un perrito pequinés, por ejemplo?).

En el nivel de la representación se mantienen todavía obras de arte de vida como las de Christa Sommerer y Laurent Mignonneau (*A-Volve*, 1994 y *Life Species*, 1977, fundamentalmente), creadores de entornos virtuales que permiten al público interactuar sobre representaciones de vida (nacimiento, desarrollo, reproducción y muerte), a ciertos niveles (diseño, preservación, etc.) como dioses menores.

2.6 Icono interactivo. Iconicidad en el límite. Ultra signo.

F. Pooper ha definido la realidad como lo que interactúa (Arte, Acción y participación, 1989). Es característico de la interactividad la capacidad de cada sistema emisor de integrar como receptor las respuestas que provoca, modificándose. La adición de interactividad a los signos icónicos podría reforzar en principio su adscripción icónica, al reproducir una condición clave de la existencia de los seres en el mundo, potencialmente facilitadora de reconocimiento.

La interactividad de rango icónico, la persecución del simulacro con fines, entre comillas, perversos, es un tema recurrente de la ciencia ficción. Los agentes Smith (y el mundo entero enviado directamente a la conciencia de los seres humanos conectados a "Matrix"), los visitantes generados por el planeta psíquico "Solaris" (el filme de Andrei Tarkovsky basado en la novela de Stanislaw Lem); el androide infiltrado como humano por la compañía fletadora del *Nostromo* (en "Alien, el octavo pasajero" de Ridley Scott); la familia de androides y el marciano camaleónico de "Crónicas Marcianas" (la extraordinaria novela de Ray Bradbury); el niño androide programado para amar, de "Inteligencia Artificial" (el filme de Spielberg basado en la novela de Brian W. Aldiss "Supertoys last all summer long"). Ejemplos extremos de interactividad en los iconos, interactividad al máximo nivel, animada por inteligencia natural o artificial según el caso, habitando signos icónicos.

Su reverso en cierto sentido lo encontramos en "La invención de Morel" de Bioy Casares, lo característico de los iconos retratados en este relato, es precisamente no permitir la interacción, ser herméticamente ajenos a la necesidad de interactuar con ellos que desarrolla su triste protagonista. Le ocurre quizá como a los fantasmas protagonistas de la película "Los Otros" de Alejandro Amenábar.

Al súper icono le faltan únicamente los signos indicios de su referente, las pruebas, para constituir lo que podríamos denominar el ultra signo, el signo perfecto, la suplantación plenamente culminada. Trayectoria de adquisición que sí recorre, por ejemplo, el androide protagonista de "El hombre bicentenario" (el filme de Chris Columbus basado en la novela "The positronic man" de Asimov). Entre los indicios definitivos de la humanidad gradualmente adquirida por el protagonista en su búsqueda incesante del secreto humano, está no sólo el cuerpo, percibido internamente al modo humano, sino su mortalidad.

2.7 Trascendencia del icono hacia el referente.

La tradición mágica de lo icónico visual (lo que se le hace al signo se refleja en su referente) se remonta a la prehistoria y no ha cesado en nuestros días: la pintura rupestre se interpreta como acto propiciador de la caza, simulación, captura en imagen de la pieza; en el arte funerario egipcio, las representaciones del fallecido eran garantes necesarios de su transición a la vida eterna; los emperadores romanos tenían la costumbre de enviar su retrato a las capitales de provincia con el fin de garantizar entre sus súbditos su presencia efectiva; el icono bizantino y ruso pretendía asegurar la presencia real de Cristo, la Virgen o los santos en la liturgia religiosa; en Italia existió de los siglos XIII al XVI una figura punitiva, eficaz en grado sumo, denominada pintura infamante consistente en la exhibición pública de una representación grotesca del reo; todavía hoy pesa sobre muchas imágenes la inviolabilidad de sus referentes (algunos códigos penales prohíben expresamente todo ataque a la imagen de los jefes de estado).

2.8 Trascendencia del icono hacia el símbolo.

La significación icónica pura se resuelve insatisfactoriamente en el arte. La mente humana parece trabajar espontáneamente a favor de cierto simbolismo, buscar constantemente enlaces de los objetos hacia otros distintos.

En aquel cuadro se representa a la Gioconda, pero ¿qué representa en sí, qué simboliza por tanto, en tal disposición precisamente, esa dama? Esta escultura hiperrealista representa una mujer empujando un carro de la compra (Duane Hanson, 1969), pero ¿por qué ha escogido el autor este tema, qué significa en realidad una mujer que arrastra un carro rebosante de comida? En una película, los pájaros, antes pacíficos, se vuelven repentinamente agresivos y atacan cruel e implacablemente a las personas (Los Pájaros, Hitchcock, 1963). En otro filme, tres personas, un escritor, un científico y su guía, ponen en riesgo sus vidas para alcanzar “la zona”, un lugar de ignota trascendencia al que las autoridades impiden el paso (Stalker, Tarkovski, 1980). El simbolismo parece obrar entonces a un nivel subliminal, más eficaz acaso. Pienso en el iconismo, entonces, como en una especie de test de Rorschach figurativo, como en el simbolismo surgido en la mediación icónica.

2.9 Trascendencia del mundo a signo.

Si, como señala gran parte de la filosofía occidental, desde Platón al menos, la percepción es representación, la pregunta pertinente es: ¿cuál es el objeto, en tanto que signo, de todo lo perceptible? ¿qué es lo ausente que se hace presente en la percepción natural o tecnocientíficamente ampliada del mundo? Y más aún, ¿qué tipo de signo es eso que llamamos mundo con respecto a su referente: un icono, un símbolo, un índice? ¿es el mundo una tautología, eso que caracterizaremos más adelante como un signo abstracto?

Para el platonismo el mundo sería un icono imperfecto, burdo. El clásico juicio platónico de superioridad del arte egipcio (menos icónico) sobre el griego procede de este concepto del mundo como reminiscencia engañosa del mundo verdadero, el de las ideas.

Descartes, por su parte, sólo percibe un signo: la conciencia o *res cogitans*. Todo el mundo cartesiano se reduce a eso, la sustancia pensante. Signo de carácter icónico, pues sólo puede mostrar semejanza con otra sustancia: la *Res Cogitans* de referencia, Dios. En la confianza de que Dios exista y sea un ser benéfico, concluye Descartes, se podrá vivir el mundo, la *res extensa*, como real. De tal bondad no cabría esperar ningún interés en nuestro engaño.

Para Kant, la cosa en sí, el noumeno, es inalcanzable por el entendimiento humano. Los instrumentos que aporta la conciencia: espacio y tiempo, a través de los cuales accedemos a los fenómenos, al mundo, nos hacen opaco lo que sea que esté más allá de ellos. Cabe pensar por tanto, que en la concepción kantiana el mundo es un símbolo y que tal símbolo sólo está al alcance de un entendimiento no humano: quizá divino.

Para los creacionistas en general, el mundo sería un signo indicial, un conjunto de huellas, el rastro dejado por el ser divino a su paso por la nada.

Para los ateos, el mundo es un signo puramente abstracto, intrascendente.

3. Símbolos.

La palabra símbolo viene del vocablo griego *synballein*, que significa "lo juntado". El símbolo por excelencia es el signo lingüístico, la palabra. La relación del signo simbólico con su referente es, según la concepción clásica de Saussure, completamente arbitraria. De la palabra sol no podemos extraer ninguna información sobre su objeto, la relación del signo con su referente parece, en principio, convencional, determinada por una ley cultural. Cualquier otra palabra podría significar lo mismo. El símbolo necesita del interpretante para su existencia como signo: "Un símbolo es un signo que perdería el carácter que lo convierte en signo si no hubiera interpretante. Tal es cualquier expresión de habla que significa lo que significa sólo en virtud de que se comprende que tiene esa significación" (Collected Papers of Charles Sanders Peirce).

3.1 Contra la arbitrariedad del símbolo.

Los intentos más notorios de superar la arbitrariedad del símbolo proceden del psicoanálisis.

Para Freud el símbolo es la manera que tiene el inconsciente de desplazar lo intolerable. Las cosas a simbolizar son limitadas. Sólo se simboliza lo que se rechaza y sólo los aspectos más elementales de la vida (el cuerpo, el sexo, la muerte), son susceptibles de represión.

Para Jung los símbolos proceden de los arquetipos (otras veces denominados dominantes, imagos, imágenes primordiales o mitológicas), que según Jung son "heredados con la estructura cerebral, de la que son su aspecto psíquico, el más poderoso prejuicio instintivo y el auxiliar más eficaz de las adaptaciones instintivas" (Essai de psychologie analytique, 1916). En la concepción de Jung, la relación entre signo y objeto se invierte. No es el signo lo que invoca al objeto, es el objeto lo que provoca el signo.

Gilbert Durand (La imaginación simbólica, 1964), considera el símbolo auténtico

como el único signo que no exige un conocimiento previo. El símbolo sería, para este autor, un medio de conocimiento natural y directo, revelación o epifanía, producto de la cohesión entre signo y objeto, objeto contenido naturalmente por su signo.

3.2 Símbolos vivos.

Pienso por ejemplo en la acción de Joseph Beuys “Me gusta América y América me gusta a mí”, de 1974, en la que el artista pasó tres días encerrado con un coyote vivo en una galería de Nueva York. El animal fue explicitado por el propio artista como símbolo del indio americano. En el contexto de la guerra de Vietnam, tal escena, el artista protegido por su manta de fieltro, interactuando con un ser salvaje y puro, parece una incesante máquina de sentidos a nivel simbólico.

4. Índices.

El índice es un signo que se puede referir a un objeto por su relación de causalidad directa. Una huella dactilar indica a la persona que la ha impreso, el humo indica al fuego, el dolor indica la lesión, la forma indica la función. Casi todos los signos naturales, incluidos los síntomas de las enfermedades, serían signos indicios. Los más grandes intérpretes de índices serían los indios de las praderas (rastreadores de huellas), los médicos y los detectives (cada uno en su género). El índice es el único signo que puede prescindir del interpretante para su existencia como signo, pero no de su objeto: “Un índice es un signo que perdería al instante el carácter que le convierte en signo si su objeto desapareciera, pero no perdería esa carácter si no hubiese interpretante. Tal, por ejemplo, es un trozo de madera con un orificio de bala en él como señal de disparo, pues sin disparo no habría habido orificio. Pero hay un orificio ahí, tenga alguien el buen sentido de atribuírselo a un disparo o no” (Collected Papers of Charles Sanders Peirce).

4.1 La imagen como índice.

Podríamos considerar la imagen como la huella visual del mundo en la conciencia. “La transmisión de los impulsos nerviosos a lo largo de los axones [rápida pero bastante más lenta que la electricidad] sólo puede hacerse de manera discontinua, pues cada paso se sigue de un período de inhibición de 1 a 2 milisegundos” (Groupe Mi, Tratado del signo visual, 1992). Por tanto, la mente retiene la imagen entre un mínimo aproximado de 1 milisegundo y un máximo aproximado de 6 centésimas de segundo (umbral superior de persistencia).

4.2 Indicidad en canales no visuales.

Los olores son indicios. Para animales mejor dotados que el hombre, como los perros, el mundo está saturado de este tipo de signos. Dentro del sistema háptico el dolor es un indicio típico. Los sabores indican la presencia de ciertas sustancias (por ejemplo, sal) en los alimentos. Y el ruido que produce una cosa al golpearla indica si está hueca o es consistente, si es metal, madera o roca.

4.3 Trascendencia de índices a iconos.

Para Barthes lo que define a lo fotográfico no es la semejanza con su objeto, sino la relación de causalidad con él. “En la Fotografía el poder de autenticación prima sobre el poder de representación” (La cámara lúcida, 1982). La fotografía es índice (la huella que deja la luz sobre una sustancia fotosensible). Lo característico de la fotografía, su posición privilegiada como sistema de representación, radica en esto.

Aunque su poder de representación pertenece, exclusivamente, a su carácter icónico, a su capacidad para producir reconocimiento.

Hacer pasar un tipo de signo por otro, por índice lo que sólo es icono por fotografía lo que sólo es imagen generada por ordenador, en eso consisten actualmente, en definitiva, la mayor parte de los efectos especiales de postproducción en las artes fotográficas.

5. Lo abstracto y sus signos.

Las fuentes de la abstracción en el arte moderno son: la fragmentación de la forma por la adopción simultánea de diferentes puntos de vista (cubismo: Picasso, Braque), la autonomía del color heredera del postimpresionismo (orfismo: Kupka, Sonia y Robert Delaunay; sincronismo: MacDonald-Wright, Russell; Kandinsky), el interés por la representación de la velocidad, la máquina y el movimiento (futurismo: Severini; rayonismo: Lariónov, Goncharova; Duchamp, Picabia, Leger), la analogía de la pintura con la música (Ciurlionis, Kupka, Kandinsky, Klee) y el simbolismo no icónico (Mondrian, Malevich).

Todas estas manifestaciones de la abstracción son consecuencia de una libertad de experimentación insólita, desencadenada en el fondo por la irrupción de la fotografía, esa máquina de producir iconos auténticos, que libera al pintor de la servidumbre del parecido, de la necesidad de fabricar imágenes para el reconocimiento. Al pasar el dominio de la representación a manos de los mecánicos del registro fotográfico, de los fotomecánicos o fotógrafos, los pintores se sienten libres para explorar otros caminos, entre ellos el de la no representación.

5.1 Lo abstracto en lo icónico.

El test proyectivo de Rorschach o el método para fomentar la imaginación de Leonardo da Vinci (“Tendríais que mirar ciertas paredes manchadas de humedad, o piedras de color desigual. Si tenéis que inventar unos fondos, allí podréis ver la imagen de paisajes divinos, adornados con montañas, ruinas, rocas, bosques, grandes llanuras, colinas y valles en gran variedad; y luego, también, veréis allí batallas y extrañas figuras en acción violenta, expresiones de caras y ropajes, y una infinidad de cosas que podréis reducir a sus formas completas y condignas. En tales paredes ocurre lo mismo que en el sonido de las campanas, en cuyo ritmo encontraréis cualquier palabra articulada que podáis imaginar”, Tratado de Pintura, 1651), ponen de manifiesto que en lo abstracto podría estar contenido de modo latente lo icónico. Lo icónico podría ser considerado, entonces, como el resultado de una proyección reconocitiva sobre el mundo, en la que casi siempre se tiene éxito. Lo abstracto sería, entonces, el fallo, el fracaso cosechado en tal empeño. Aquello que se abre a la percepción cuando no es posible el icono.

5.2 Lo indicial en lo abstracto.

Manifestaciones abstractas como las del Action Painting o el Informalismo entrarían más bien en la órbita del signo indicial. El objeto de los signos presentes en estas obras, sería, aquel y/o aquello que imprimió su marca sobre el lienzo.

Cuando Tapies, por ejemplo, establece una equivalencia entre su pintura y el muro, se está refiriendo con bastante claridad a su carácter de depósito de indicios: “...mis cuadros, por primera vez en la historia, se habían convertido en muros.

(...) !Cuántas sugerencias se pueden desprender de la imagen del muro y de todas sus posibles derivaciones! Separación, enclaustramiento, muro de lamentación, de cárcel, testimonio del paso del tiempo; superficies lisas, serenas, blancas; superficies torturadas, viejas, decrépitas; señales de huellas humanas, de objetos, de los elementos de la naturaleza; sensación de lucha, de esfuerzo; de destrucción, de cataclismo; o de construcción, de surgimiento, de equilibrio; restos de amor, de dolor, de asco, de desorden; prestigio romántico de las ruinas; aportación de elementos orgánicos, formas sugerentes de ritmos naturales y del movimiento espontáneo de la materia; sentido paisajístico, sugestión de la unidad primordial de todas las cosas; materia generalizada; afirmación y estima de lo terreno; (...) campo de batalla, jardín; terreno de juego; destino de lo efímero...” (Tàpies. Comunicació sobre el mur. Catálogo. 1992).

En el land art (Smithson, Muelle en espiral, 1970; Long, Seis círculos de piedras, 1981) y en el body art (Chris Burden, Shoot, 1971; Dennis Oppenheim, Position for Second Degree Burn, 1970) encontramos esta misma idea de la obra de arte como huella. Huella del hombre sobre la naturaleza, huella del mundo sobre el cuerpo.

5.3 Lo simbólico en lo abstracto.

Algunos pioneros de la abstracción hablan de su obra en términos de simbolismo. Donde no hay reconocimiento claro parece terreno abonado para cierto tipo de simbolismo. El blanco de las pinturas suprematistas de Malevitch significaría simbólicamente para su autor el espacio profundo, la nada, el infinito. La neutralización mutua de los elementos pictóricos en los cuadros de Mondrian simbolizaría para su autor el equilibrio absoluto, la armonía perfecta.

A partir de los años cincuenta del siglo XX el arte abstracto fue valorado como simbolismo por los surrealistas. Y algunos pintores surrealistas (Arp, Miró, Matta, Michaux, Masson, Gorky) pasaron a menudo por abstractos.

5.4 Posibilidad del signo abstracto.

Van Doesburg escribió en 1930: “un elemento pictórico [en el arte concreto] no tiene otro significado que él mismo y por consiguiente, el cuadro no tiene otra significación que él mismo” (Manifiesto del Art Concret, 1930).

La existencia del signo abstracto es problemática. De significar algo tiene que ser a sí mismo, como dice Van Doesburg. Si significa otra cosa entonces adviene automáticamente a la categoría de signo simbólico o indicial. Pero si sólo se significa a sí mismo pone en cuestión el principio de alteridad del signo, la idea de que el signo refiere siempre a otra cosa fuera de sí: “Signo, brevemente: algo que dirige el comportamiento respecto a una cosa que en aquel momento no es estímulo” (Charles Morris. Signos, lenguaje y comportamiento. 1946). Una de dos: o la alteridad es contingente al signo y se puede prescindir de ella o, finalmente, resulta que no existe el signo abstracto, y cuando no es ni símbolo ni indicio, ya que no puede ser de ninguna manera ícono siendo abstracto, entonces no significa nada y esto es lo característico de lo abstracto (no significar, lo abstracto como no signo).

El minimal art es el movimiento del arte de vanguardia más cercano a la idea de literalidad del signo: “Mi pintura se basa en el hecho de que sólo lo que se puede ver está allí, realmente es un objeto [...] Todo lo que quiero sacar de mis pinturas, y todo lo que siempre he sacado de ellas, es el hecho de que usted puede ver la idea total sin

confusión alguna [...] Lo que usted ve es lo que usted ve” (Frank Stella. Citado por Anna Moszynska, *El Arte Abstracto*, 1996).

No hay icono ni símbolo, en el arte minimal. En absoluto. Y los indicios son mínimos (indicio de concepción humana y de fabricación industrial, si acaso). Pero prescindiendo de tales signos indicios, qué es lo que queda significando en este tipo de obra. La nada o el sí mismo de los objetos. Si donde hay literalidad no hay signo, entonces la nada. Si la literalidad es el signo de sí mismo, entonces el signo abstracto.

5.5 La tercera dimensión y lo abstracto.

La ilusión de profundidad no es privativa de la pintura o de la fotografía icónica. El constructivismo ruso, por ejemplo, considera la obra de arte como visualización de una estructura espacial. La representación o la construcción efectiva de dicha estructura, no afecta a la percepción de la obra como abstracta. Dicho de otro modo, algunas fotografías del monumento a la tercera internacional (Tatlin, 1919) podrían ser tomadas simultáneamente como obras abstractas (como fotografía abstracta), y como imágenes icónicas de un objeto abstracto. Una película experimental como *Ballet Mecanique* de Fernand Leger (1924), como filme abstracto o como filme icónico de unas máquinas susceptibles de ser consideradas como objetos abstractos, irreconocibles desde cierto punto de vista. Los Proun de El Lissitsky (1920) como pinturas abstractas o como pinturas icónicas de cuerpos geométricos en el espacio, entes abstractos. Un último ejemplo, el holograma de una caja metafísica de Jorge Oteiza, podría ser tomado como un icono de una escultura abstracta o como un obra abstracta en sí (porque cómo distinguirla de una obra concebida directamente como holograma, realizada primeramente como tal, por el autor).

Fácilmente podemos caracterizar a la escultura abstracta como abstracción de bulto redondo y a la arquitectura como escultura abstracta practicable.

5.6 Signo abstracto en movimiento.

El límite de la pintura como arte característicamente espacial fue traspasado por primera vez a principios de los años veinte del siglo pasado por pintores abstractos: Richter (*Symphonie Diagonale*, 1921), Eggeling (*Rhythmus 21*, 1921), Ruttman (*Opus 1*, 1922). La primera escultura abstracta cinética es de Naum Gabo (*Escultura cinética*, 1920). Sobre la arquitectura parece no haber dejado de pesar nunca la prescripción vitrubiana de la firmeza. No recuerdo un solo caso de obra arquitectónica semoviente (arquitectura automóvil).

5.7 Abstracción interactiva.

Todos los procesos manuales de pintura o escultura son interactivos. Cada intervención en el cuadro o la escultura repercute en el artista, afecta o modifica su percepción de la obra. La obra finalizada es el resultado de un proceso de diálogo entre el artista y la obra en proceso. La interacción con los signos abstractos ha sido tradicionalmente facultad exclusiva del artista.

Ciertas manifestaciones de arte abstracto que se han significado como abstracción interactiva (el op-art, por ejemplo) no promueven realmente la participación del público en el proceso de creación de la obra abstracta. No al nivel de coautoría. La participación queda restringida a una modificación del punto de vista en cuyo tránsito se produce una cierta vibración de la imagen (el moire característico del arte óptico) que constituye la obra.

Interacción con los signos abstractos a un nivel más profundo empieza a aparecer realmente en obras dotadas de sistemas mecánicos, eléctricos, electrónicos o informáticos de accionamiento. Casi siempre dentro de los límites fijados por el artista, raramente por el usuario.

El desplazamiento por un entorno virtual, generado por una computadora, un entorno esencialmente abstracto, poblado de objetos o seres irreconocibles, que se animan al paso del usuario, representaría un tipo nuevo de abstracción interactiva, en el sentido de libertad de recorrido por un mundo impredecible, continuamente cambiante. La obra de Agueda Simó me parece ilustrativa a este respecto (Microworlds, Sirens and Argonauts. 1999).

5.8 Fotografía abstracta.

Usos quizá no tan heterodoxos de la cámara fotográfica o de cine/vídeo. Autenticación de lo abstracto (declaración de que lo irreconocible realmente estaba allí, frente al objetivo de la cámara). En espectáculos naturales como la aurora boreal, el fuego o el humo, en algunos seres vivos de contemplación infrecuente, en el mundo a escala micro o macroscópica.

5.9 Abstracción en canales no visuales.

Por oposición, toda sensación olfativa, háptica, gustativa, auditiva, sobre la que no se proyecte representación alguna, ni icono, ni símbolo: o todo icono o símbolo en el canal que sea sobre el que se haga una proyección abstracta, sensitiva más que perceptiva; en todos estos casos podríamos hablar de abstracción en canales no visuales.

A principios del siglo XX, en el preciso momento en que buena parte de las artes plásticas se hacen abstractas, los músicos, que fueron siempre o casi siempre artistas abstractos, vuelven su mirada hacia el signo sonoro indicial e icónico, la música se vuelve concreta (Futurismo: La Destrucción del esquema, 1912, Pratella; Manifiesto del arte de los ruidos, 1913, Luigi Russolo).

6. Conclusiones.

6.1. Existencia y caracterización de lo abstracto.

Lo abstracto existe puesto que podemos hablar de ello y relacionar infinidad de ejemplos. Donde no hay reconocimiento surge el concepto de abstracto. Lo abstracto quedaría caracterizado, entonces como lo contrario de lo icónico, aquello que surge en ausencia de iconicidad.

Por el contrario, no hay incompatibilidad de lo abstracto con el índice y/o con el símbolo. Lo abstracto puede ser a nivel semiótico la suma de símbolo e indicio menos icono, sólo indicio o sólo símbolo.

6.2. Existencia del signo abstracto.

Si significar es referir fuera de sí, el signo abstracto no existe, pues sólo podría ser diferente de iconos, símbolos e índices, en su literalidad, lo cual es una contradicción en sus términos. Lo literal no es signo. Pero el signo no agota lo abstracto, hay algo que no es signo que también forma parte de lo abstracto (como del icono, del índice y del símbolo).

Podríamos decir, por tanto, como conclusión final, que hay algo extrasemiótico en lo abstracto.

6.3. Caracterización del ultra signo.

Está suficientemente documentado que el signo icónico lleva implícita la tendencia al simulacro, lo que he caracterizado como súper icono. Al súper icono sólo le faltan los indicios de su referente (pues los indicios son las últimas pruebas a las que someter a un signo súper icónico para advertirlo como tal), para completar el simulacro, es decir, para dejar de serlo, para ingresar en la órbita del referente clonado. A esto le hemos denominado ultra signo.

7. Bibliografía.

Peirce, Charles S.

Título principal: Collected Papers/

Materia(s): Semiótica

Editor(es): Cambridge: Harvard University Press, 1930.

Fecha pub.: 1930

Durand, Gilbert

Título principal: La imaginación simbólica /

Materia(s): Simbolismo, Imaginación

Fecha pub.: 2000

Editor(es): Buenos Aires: Amorrortu, 2000.

ISSN/ISBN: 9505183011

Goodman, Nelson

Título principal: Lenguajes del arte: aproximación a la teoría de los símbolos /

Serie: Biblioteca Breve. Ciencias Humanas; 376

Materia(s): Semiótica y artes, Signos y símbolos, Estética

Fecha pub.: 1976

Editor(es): Barcelona: Seix Barral, 1976.

ISSN/ISBN: 8433202746*

Jung, Carl G.

Título principal: Arquetipos e inconsciente colectivo /

Serie: Biblioteca de Psicología Profunda; 14

Materia(s): Psicoanálisis

Fecha pub.: 1981

Editor(es): Barcelona [etc.]: Paidós, 1981.

ISSN/ISBN: 8475091210

Título principal: Psicología y simbólica del arquetipo /

Serie: Biblioteca de Psicología Profunda; 29

Materia(s): Psicoanálisis

Fecha pub.: 1982

Editor(es): Barcelona [etc.]: Paidós, 1982.

ISSN/ISBN: 8475091733

Eco, Umberto
Título principal: La estructura ausente: introducción a la semiótica /
Serie: Palabra en el Tiempo; 76
Materia(s): Semiótica
Fecha pub.: 1972
Editor(es): Barcelona : Lumen, 1972.

Título principal: Signo /
Serie: Temas de Filosofía
Materia(s): Lingüística
Lenguaje y lenguas Filosofía
Signos y símbolos
Fecha pub.: 1980
Editor(es): Barcelona : Labor, 1980.
ISSN/ISBN: 8433511041

Gubern, Román
Título principal: Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto /
Serie: Argumentos (Anagrama); 184
Materia(s): Imaginario
Arte y sociedad
Realidad virtual
Ilustraciones, imágenes, etc. Interpretación
Fecha pub.: 1996
Editor(es): Barcelona : Anagrama, 1996.
ISSN/ISBN: 8433905341

Blok, Cor
Bonet, Juan Manuel, adicionador
Título principal: Historia del arte abstracto 1900-1960 /
Serie: Cuadernos Arte Cátedra; 10
Materia(s): Arte abstracto
Fecha pub.: 1982
Editor(es): Madrid : Cátedra, 1982.
ISSN/ISBN: 8437603218

Anna Moszynska
Título principal: El Arte Abstracto
Materia(s): Arte abstracto
Fecha pub.: 1996
Editor(es): Ediciones Destino, S.A.
ISSN/ISBN: 8423327140

Arnheim, Rudolf
Título principal: Arte y percepción visual: psicología del ojo creador: nueva versión /
Serie: Alianza Forma; 3
Materia(s): Percepción visual

Arte Psicología
Fecha pub.: 1981
Editor(es): Madrid : Alianza, 1981.
ISSN/ISBN: 8420670030

Grupo Mi.
Título principal: Tratado del signo visual
Serie: Signo e imagen
Materia(s): Percepción visual
Arte Psicología
Fecha pub.: 1981
Editor(es): Madrid : Cátedra, 1992.
ISSN/ISBN: 8437611903