

# Signos extremos, súper iconos, ultra signos, lo abstracto y el todo, en el arte contemporáneo

RUBÉN DÍAZ DE CORCUERA DÍAZ

Universidad del País Vasco (Spain)

## Abstract

Según el filósofo y semiótico norteamericano Charles Sanders Peirce, en atención a la relación entre significantes y denotata, objetos o referentes, sólo resultan tres clases de signos: índices, iconos y símbolos. Intentaremos concluir que estos tres tipos de signos se sustentan en todo caso únicamente en dos tipos de denotación: denotación en el origen (índice) y denotación en el destino (icono y símbolo). Consideraremos como signos extremos aquellos en los que se pone en peligro o se transgrede definitivamente el principio de alteridad del significante con respecto a su denotatum, en el marco de una denotación de destino, a saber: súper iconos y ultra signos. Y también aquellos en los que la denotación de los signos es problemática o podría resultar inasequible, en el marco de una denotación de origen, a saber: lo abstracto y el todo. La cada vez más notable adscripción de los signos utilizados por el arte contemporáneo a los extremos, las tendencias súper icónicas, por un lado, y súper indiciales (súper abstractas, podríamos adelantar), por otro, del arte contemporáneo, que documentaremos en nuestra comunicación, apuntan:

1. A una presencia cada vez mayor de facsímiles, copias completas o ultra signos de las cosas y también de los seres vivos (incluidos los seres humanos) y su «puesta en escena», en nuestras vidas.
2. A la invasión del mundo por lo abstracto.

La súper iconicidad conduciría finalmente al ultra signo, una multiplicación ilegítima del ser, una confusión total entre original y copia, que tendría como consecuencia la imposibilidad de mantener la idea de un mundo-centro y actuar en consecuencia.

La súper indicidad o súper abstracción conduciría a una musicalización de todo significante y a la percepción de todo por un lado como espectáculo y por otro como estético.

## 1. CONSIDERACION PRELIMINAR: DENOTACIÓN EN EL ORIGEN O EN EL DESTINO

Charles S. Peirce dejó establecido que hay tres clases de signos por la relación del significante con el objeto. El icono, basado en las similitudes aparentes del significante con el objeto. El índice, basado en la contigüidad física o lógica que pueda establecerse entre ambos. Y el símbolo, que no se basa en ninguna relación entre significante y objeto. El símbolo es, a este respecto, un signo arbitrario, que nace de una convención que enlaza ambos términos. Aunque haya tres clases de signos, sólo en icono e índice hay verdadera relación del significante con el objeto. La arbitrariedad no es una relación sino precisamente su ausencia.

A continuación detallaré cómo se sitúa, a mi entender, el objeto semiótico, en relación con su significante en el icono y en el índice.

### 1.1. El objeto icónico es un destino de su significante

El significante icónico viene precedido siempre de la función icónica y del objeto icónico. Para que se produzca el signo icónico debe haber un referente reconocible, un objeto cierto o, al menos, verosímil (del latín *veritas* y *simil*, verdad en el parecido). En el icono, se reconoce un objeto, y es de esta manera como el icono lo denota. Pero se reconoce ese objeto porque en todo caso el objeto es reconocible. Como escribe Umberto Eco, «no existe signo icónico de un objeto ignorado» (Eco, 1973: 62).

En el icono se produce el tránsito del significante icónico a un objeto previamente privilegiado en tal sentido. Puede que no sepamos cómo reconocemos en una escultura de cera a una persona en concreto, pero desde luego utilizamos como mínimo la misma competencia y el mismo bagaje interpretante que para reconocer a esa persona en persona. La iconicidad del significante depende, por tanto, de la iconicidad del propio referente y el significante icónico es transitivo hacia su referente de rango icónico que se sitúa, por tanto, **como su destino**.

Añadiremos que no se trata de una cuestión de orden en el tiempo. Pues el significante icónico puede ser anterior (icono proyecto), simultáneo (icono de circuito cerrado: sombra, reflejo especular, etc.), o posterior (fotografía), a su objeto icónico.

### 1.2. El objeto indicial es un origen de su significante indicial

El objeto o referente indicial puede perfectamente permanecer oculto e inalcanzable. Puede, incluso, carecer de manifestación de sí mismo. Sea anterior (huella), simultáneo (síntoma) o posterior (señal) a su significante, se sitúa, en todo caso, **en su origen**. Esto es bastante evidente en las huellas y en los síntomas. Pero incluso el significante señal podemos caracterizarlo como significante retroalimentado como tal significante por un objeto posterior.

Las nubes anticipan la lluvia, son su índice señal, sólo si efectivamente llueve más tarde. Es la lluvia, por tanto, un objeto posterior en el tiempo, el origen de las nubes como su significante.

## 2. OBJETO DE LA COMUNICACIÓN. SIGNOS EXTREMOS

El extremismo de los signos que queremos tratar aquí es el de los significantes en relación a sus referentes, *denotata* u objetos semióticos. Como he dicho anteriormente sólo en el icono y en el índice tiene contenido la relación entre significante y objeto. Exploraré únicamente, por tanto, los extremismos posibles de estos signos.

### 2.1. Extremismos en el signo icónico

Cuando se habla de extremismo es porque se supone la existencia de un centro. Aunque quizá el centro surja precisamente de la caracterización de los extremos. Tratándose de iconos, el centro podemos situarlo en aquellos signos donde el intérprete aprecia una diferencia clara entre el significante icónico y su referente, pudiendo reconocer perfectamente ambos. Y serían signos icónicos extremos, por tanto:

1. Aquellos en los que el intérprete puede confundir los significantes con sus referentes de destino (clase de signos icónicos extremos a los que llamaremos **súper iconos**).
2. Aquellos en los que el intérprete encuentra difícil reconocer en el significante un objeto de destino.

El súper icono es un signo extremo pero todavía es un signo, porque se coloca en el límite con su denotación sin atravesarlo. Más allá de ese límite sólo caben, a mi entender: el referente icónico auténtico y el referente icónico ilegítimo, pues como acertadamente señala el grupo Mi, no hay ninguna diferencia entre un referente icónico y un icono que ya no se percibe como signo sino como referente: «Yo puedo ser engañado por un signo, pero, entonces, ya no es para mí signo de un objeto, sino este objeto mismo» (Grupo Mi, 1992: 128).

Al súper icono que haya consumado el engaño le llamaremos **ultra signo**, porque quizá fue un signo pero ha ido más allá, entrando a formar parte de otro ámbito, el de la denotación.

El extremismo del súper icono, es, como se ha dicho, sólo uno de los dos extremismos posibles. En el alejamiento del significante con respecto al objeto o referente radica la otra posibilidad. El lugar de máximo alejamiento respecto al centro ideal, en sentido opuesto al del súper icono, sería, lo que se conoce en la historia del arte como «lo abstracto». Lo abstracto es extremo sólo en un contexto de interpretación icónica, y siempre que se lo haga pertenecer a este ámbito de denotación (denotación de destino).

### 2.2. Extremismos del signo indicial

Tratándose de los índices y sus objetos semióticos, no resulta tan fácil establecer los extremismos. Y desde luego no se puede utilizar el mismo criterio que en los iconos, ya que el objeto en el índice es, como se ha apuntado anteriormente, de índole muy distinta. En esta clase de signo, se trata de la contigüidad física o lógica (anterior, simultánea o posterior) de significante y objeto. Puede haber confusión entre significantes indiciales, pero nunca entre significantes indiciales y sus referentes. Dicho de otro modo, los significantes indiciales son manifestaciones de sus referentes u objetos, pero no es posible nunca confundir el referente con la manifestación y el reconocimiento no se basa como en el icono en características o propiedades homogéneas, comparables.

Intentaremos establecer en la presente comunicación que lo abstracto, surgido en el abandono total o casi total de la esfera icónica de denotación, puede ingresar, no obstante, a la esfera de denotación característica del índice. Lo abstracto que es extremismo inferior en un contexto de interpretación icónica, no acusa ningún extremismo en un contexto de interpretación indicial.

### **2.3. Extremismo de todo como signo**

Y, por último, aún cabe otro extremismo del significante con relación a su objeto: el que viene dado por la cuestión de su tamaño. Un significante del tamaño del universo, es decir, el todo como significante, hace, sin duda, problemática la posibilidad denotativa.

### **2.4. Resumen de los extremismos objeto de estudio**

Tenemos, en resumen, significantes a punto de confundirse con su denotación en sentido icónico (súper iconos) o que han cruzado la línea roja en tal sentido (ultra signos) y, por el otro, significantes a punto de perder la denotación en sentido icónico (lo abstracto), ingresando plenamente a una denotación de otro tipo (la del índice). Y, por último, tenemos también un significante (el todo) cuya denotación es problemática, quizá inconcebible.

## **3. SÚPER ICONOS**

En la senda del extremismo icónico hay unos cuantos hitos que ya se han alcanzado y otros muchos aún por alcanzar, pero cuyos efectos ya han sido simulados en ese laboratorio de la cognición que puede llegar a ser, en ocasiones, el arte.

### **3.1. Iconos de bulto redondo y policromados**

La tridimensionalidad del significante icónico en relación a objetos tridimensionales y la policromía de intención naturalista son hitos antiquísimos en la dirección súper icónica («Venus de Willendorf», 24.000 años de antigüedad). Pero se trata, no obstante, de una tradición ininterrumpida. Hay continuidad en ese sentido entre las primeras esculturas de bulto redondo de la humanidad y las esculturas griegas clásicas (policromadas), y entre estas y las figuras de los museos de cera o las esculturas hiperrealistas de Duane Hanson, John de Andrea o Ron Mueck, artistas en activo.

### **3.2. Tridimensionalidad virtual en iconos planos**

Las tecnologías estereoscópicas (Wheatstone, 1838) dejaron el signo icónico plano (pictórico, fotográfico, etc.), a medio camino entre el icono plano puro y el icono de bulto redondo. Restituyeron a las imágenes el relieve característico de la visión natural aunque sin conquistar aún la posibilidad de rodear con la mirada al significante icónico. Mediado el siglo XX surgen los hologramas (Gabor, 1947), auténtica fotografía en tres dimensiones, imagen con volumen que sí permite el movimiento del observador alrededor del bulto holográfico, figurando de esa manera algo muy parecido a un espectro o fantasma del referente icónico.

Se acostumbra a considerar un ingrediente importante de la iconicidad la ilusión de la tercera dimensión. Pero en realidad, la tercera dimensión es icónica sólo en tanto en cuanto faci-

litadora de reconocimiento de un objeto de rango a su vez icónico. La percepción estereoscópica e inmersiva, natural o mediada por una representación tecnológica de la tercera dimensión, de significantes ante los que de todos modos seamos incapaces de reconocer un objeto, evidencia que el iconismo es una cuestión de la psicología de la percepción y de la memoria más que de la tecnología (aunque la tecnología sea influyente en este terreno).

### 3.3. Iconicidad y movimiento

Las marionetas o títeres parecen tener su origen en la China, y hay documentadas referencias a esta distracción de rango icónico en la antigua Grecia y en Roma. Con el apogeo de la relojería en el siglo XVIII entran en la escena icónica los denominados autómatas: máquinas escultóricas o esculturas mecanizadas, como se prefiera, capaces de expresar autónomamente cierto movimiento, en refuerzo de su carácter icónico. Hasta nuestros días han llegado bastantes de estas piezas, como el famoso « Pierrot écrivain » de Pierre Jaquet-Drotz (1721-1790), un muñeco sedente que escribe una carta interminable. En la fascinación popular por tales artefactos, se retrata idéntica pulsión que en las marionetas: la potenciación del icono por medio del movimiento. Un autómata de nuestra época lo encontramos en la obra de David Byrne y David Hanson «Voice of Julio» de 2008, una máquina de forma humana programada para proferir canciones del propio Byrne.

La cuestión del movimiento en los iconos es, por otra parte, uno de los problemas clásicos de la representación («El discóbolo», Miron; «Laoconte y sus hijos»). 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 por Paul Virilio (1989: 10), produce irremediamente 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». 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. Y tiene razón. Pero la sucesión de instantáneas 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 gráfica del movimiento. Fundamental para el iconismo en muchos sentidos, pues ni la instantánea, ni la pintura, ni la escultura ni el autómata primitivo lograban transmitir adecuadamente, por ejemplo, la compleja y sorprendente evolución de un rostro que pasa en instantes de la sorpresa a la carcajada, o la irrupción de una locomotora en una estación de ferrocarril.

### 3.4. Iconicidad más allá de la imagen

Las onomatopeyas representan, con sus obvias limitaciones, la iconicidad en el ámbito del lenguaje. Para imitar el crepitar del fuego los técnicos de efectos de sonido 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 reconocibilidad en el canal gustativo. En el pelo sintético de un abrigo se representa icónicamente el tacto del pelo natural. Y hay también una industria del olor que imita aromas florales, olor a cuero, etc...

Procede, por tanto, realizar una definición ampliada de lo icónico. El icono sería un vicario del referente que obra en virtud de la imagen (canal visual), el sonido (canal auditivo),

el volumen resistencia calor textura (canal háptico), el olor (canal olfativo) y el sabor (canal gustativo), perceptibles en el significante icónico, y que gracias a cierto bagaje interpretante, reconocemos como semejantemente perceptibles en otros signos icónicos del mismo referente y, sobre todo, en el referente mismo.

El sensorama de Morton Heilig (patentado y puesto en funcionamiento como atracción de feria en la década de los 50 del siglo pasado), antecedente claro de la contemporánea *Virtual Reality* por computadora, es un notable intento de iconismo multicanal, capaz de ofrecer, por ejemplo, la posibilidad de pasear en coche por una representación estereoscópica de Manhattan, lo que incluye la vibración sincronizadas del asiento y la efusión de algunos sonidos y aromas característicos de la gran manzana.

### 3.5. Iconicidad de soporte vivo

La representación de seres humanos realizada con seres humanos es típica 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 de Vinci cuando se fabrica una quimera, un dragón alado, pegando alas y cuernos a un lagarto vivo. En 1961 el artista italiano Piero Manzoni firma como escultura el cuerpo de una mujer viva. El documento fotográfico del momento remite vívidamente a la estatuaria clásica griega y romana, convirtiendo el cuerpo de la mujer firmada en el icono de un icono precedente, cuya posición es aquí la de objeto icónico.

Esta tradición icónica llega en nuestros días hasta Alba, el conejo transgénico producido como obra de arte por Eduardo Kac (2000). Encarnación de una imagen (un conejo fluorescente) concebida por un científico y artista. Referente vivo precedido por su signo icónico, por su imagen quimérica sólo presente en la imaginación de su creador.

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*, 1997), creadores de entornos virtuales que permiten al público participar en la evolución de interesantes y bastante completas representaciones de seres vivos.

### 3.6. La incorporación de índices a los iconos

Parecería, por tanto, que la incorporación de índices a los iconos refuerza su capacidad de representación. La policromía, la tridimensionalidad virtual o real, la textura, el olor, el carácter semoviente, son algunos de los índices conquistados para el iconismo.

Otra de las fórmulas empleadas históricamente es la adición a los iconos de partes del referente, que separadas del mismo no constituyen otra cosa que sus índices. A finales de la Edad Media aparece en el arte religioso europeo la modalidad de representación escultórica conocida como relicario: figuras más o menos realistas de santos que incorporan, como novedad, receptáculos para sus correspondientes restos biológicos. Presencia, por tanto, de un fragmento corporal auténtico en el seno de una mera representación. El corazón disecado del santo, por ejemplo, en el lugar que correspondería al corazón dentro de un busto que le representa. En el célebre «Autoicono» de Jeremy Bentham (1748-1832), es el auténtico esqueleto del filósofo lo que constituye el armazón de una especie de maniquí o escultura, vestida y con cabeza de cera, entregada a la Universidad de Londres para la representación póstuma de sí mismo. El artista

británico Donald Rodney (1961-1998), recupera esta misma tradición en una obra homónima («Autoicon», 2000), en la que crea también una especie de relicario de sí mismo, un contenedor digital de su «cuerpo de datos». Finalizamos este apartado con el polémico artista-anatomista Gunther Von Hagens que realiza un, por otra parte, muy clásico trabajo de ilustración anatómica tridimensional pero con cadáveres auténticos.

### 3.7. Súper iconos humanoides

La adición de vida e inteligencia a signos icónicos de seres humanos, o la dotación de encarnadura humana a otras formas de vida e inteligencia, es un tema recurrente de la mitología, y también de la literatura y el cine fantástico y de ciencia ficción. Comunicaré a continuación una primera y somera clasificación a este respecto. Súper iconos humanos personalizados. Es decir, aquellos que tratan de reproducir seres humanos concretos, personas con nombre y apellidos. Mecánicos: los androides fabricados a semejanza de su familia desaparecida por el ingeniero colono de «Crónicas Marcianas» (Ray Bradbury, 1950); las esposas perfectas del filme de Bryan Forbes «The Stepford Wives» (1975). Orgánicos: los ultracuerpos de «Invasion of the Body Snatchers» (Don Siegel, 1956), y, más reciente, el personaje de Mística en «X-men» (Bryan Singer, 2000).

Súper iconos humanos genéricos. Es decir, aquellos que tratan de copiar no un ser humano concreto sino al ser humano. Mecánicos: el androide infiltrado como humano por la compañía fletadora del Nostromo (en «Alien, el octavo pasajero» de Ridley Scott, 1979); el niño androide programado para amar de «Inteligencia Artificial» (el filme de Spielberg de 2001 basado en la novela de Brian W. Aldiss «Supertoys last all summer long» de 1969). Orgánicos: los Nexus 6 de la novela de Philip K. Dick «¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?» de 1968, adaptada al cine por Ridley Scott («Blade Runner», 1982). A medio camino entre inorgánicos y orgánicos, o, mejor dicho, recorriendo tal distancia: el mito clásico de Pigmalion (que puede considerarse el relato fundacional en cuestión super icónica); el Golem en la tradición hebrea de Praga; y recorriendo el trecho entre mecánicos y orgánicos: Pinocho («Le avventure di Pinocchio», Carlo Collodi, 1883), el androide Ndrw de «The Bicentennial Man» (Isaac Asimov, 1976), de la que hay una adaptación cinematográfica (Chris Columbus, 2000); el Proteus de «Demon Seed» o «Engendro Mecánico» (Donald Campbell, 1977). Y podemos citar también un caso de súper iconicidad humana genérica con soporte en un ser humano concreto en la divertidísima «Zelig» (Woody Allen, 1983), camaleón humano capaz de seguir siendo él mismo aun cuando adopta las formas psicósomáticas dominantes en su entorno (personaje que puede retrotraerse también al marciano psicoforme descrito por Ray Bradbury en la ya mencionada «Crónicas Marcianas»).

Charles Morris (1938), llama *designata* a las clases o conjuntos, y *denotata* a los elementos de esos conjuntos. De acuerdo con esta terminología podemos realizar la siguiente clasificación. **Objeto común** sería cualquier *denotatum* de un *designatum* de varios elementos (el *designatum* ser humano tiene varios miles de millones de objetos denotados). **Objeto único** sería el *denotatum* de un *designatum* unitario (un ser humano concreto, alguien con nombre y apellidos). **Prototipo** sería el primer *denotatum* de un *designatum* con vocación de incluir muchos más. Y réplica o **ultra signo** sería el segundo *denotatum* de un *designatum* que se presumía unitario.

Si ciertos signos propios constituyen a un referente en objeto único, se instituye aquí un principio de posesión legítima de tales signos que la réplica, copia total y perfecta, o ultra signo, pone en peligro.

### **3.8. Ultra signo y pérdida del aura**

El aura es la dimensión psíquica del original. La diferencia entre lo que se siente ante un original y lo que se siente ante su copia, o, dicho de otro modo, lo que se deja de sentir, lo que ya no es posible sentir, cuando uno descubre que lo que tiene ante sus ojos es una copia: «El aquí y el ahora del original constituye el concepto de su autenticidad. [...] Las circunstancias en que se ponga el producto de la reproducción de una obra de arte, quizá dejen intacta la consistencia de ésta, pero en cualquier caso deprecian su aquí y ahora. [...] Resumiendo todas estas deficiencias en el concepto de aura, podremos decir: en la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de ésta» (Benjamin, Walter, 1936: 22).

Interpreto la novela de Stanislaw Lem «Solaris» y el filme homónimo de Andrei Tarkovsky a la luz de esta idea. El protagonista de la novela Kris Kelvin, no pueden soportar la reproducción viva perfecta (o casi perfecta) de su esposa muerta, el ultra signo creado por Solaris en respuesta a alguna clase de anhelo íntimo. Porque sobre toda persona rescatada para la vida por Solaris, planea desde el principio una sospecha de irrealidad última (lo muerto, muerto está). De lo que carece esta extraña criatura a ojos de Kelvin (lo que pierden para sí mismos estos seres cuando son conscientes de su condición de réplica o ultra signo), es, precisamente, de aura, la percepción del carácter único e irrepitible de una persona.

## **4. LO ABSTRACTO**

Para el semiótico Charles Morris (1939) lo abstracto sería denotación icónica pero amplísima, inconcreta. Y esto es lo que colocaría la abstracción en el extremo inferior de lo icónico pero dentro.

### **4.1. Enfoque de lo abstracto como signo extremo dentro del iconismo**

Desde este punto de vista, lo abstracto quedaría como significante icónico sin referente icónico asequible, iconismo en el extremo contrario al del súper icono. Percepción del significante restringida al referente, es decir, sin destino posible en un referente concreto. Lo que Santos Zunzunegui denomina «percepción, pero no percepción de» (1989: 24).

¿Cuáles podrían ser, entonces, las causas objetivas de la consideración de un signo o conjunto de signos como constituyentes de lo abstracto en contextos de interpretación icónica?

Siguiendo el esquema triádico del signo de Pierce podríamos establecer tres grupos de causas:

1. Causas atribuibles al propio referente u objeto. A partir de un referente irreconocible en sentido icónico no se puede constituir un significante icónicamente eficaz y el significante que se constituya en tal caso (por ejemplo fotográfico), se considerará fácilmente abstracto. El carácter irreconocible del propio referente puede ser consecuencia de su naturaleza indefinida, insegmentable y/o inestable, de su novedad relativa, de su disposición inusual o fuera de con-

texto, etc. Se muestra en conformidad con esta idea, la consideración de que en la representación de objetos líquidos, gases o plasma, o de objetos en movimiento, suele haber mayor carga de abstracción que en la representación de otros motivos.

2. Causas atribuibles al significante. No se puede reconocer al referente en el significante por causas atingentes al propio significante. Un significante es icónico si y solo si resulta eficaz en el acto de referencia. Es decir, cuando, se reconoce en el significante un referente exterior a él, real o posible (verosímil). El efecto es el mismo si el significante es eficaz y el referente es ineficaz que al contrario. La fragmentación del referente en el significante, característica, por ejemplo, del cubismo, hace argumentar a Anna Moszynska (1990), que el cubismo anticipa el arte abstracto.

3. Causas atribuibles al intérprete. Deficiencias en la función cognitiva, problemas de reconocimiento, etc. Se produce en este caso una insospechada emergencia de lo abstracto. En la literatura científica pueden encontrarse relatos de las primeras experiencias visuales de ciegos de nacimiento que recobran la vista. Estos relatos podrían releerse a la luz de esta idea: lo abstracto como visión sin percepción o reconocimiento, lo abstracto como efecto de una visión virginal, sin la existencia de un bagaje visual interpretante de por medio.

#### **4.2. Enfoque de lo abstracto como arte de índice**

En todo caso, la ausencia de referente en sentido icónico, no deja a la abstracción fuera de la denotación. La ausencia de denotación de rango icónico (denotación de destino) puede dar paso a otra denotación (denotación de origen) y a otro tipo de lectura.

Fácilmente podemos documentar cierto arte abstracto (el informalismo, el action painting, la pintura matérica) como arte de huella, significante con referencia a su acto y/o su agente productor, con referencia a una materia y unas fuerzas denotadas por este medio. El *land art* («Muelle en espiral», Smithson, 1970; «Seis círculos de piedras», Richard Long, 1981) puede entenderse también en este mismo sentido, huella del hombre sobre la naturaleza, e igualmente el *body art* («Shoot», Chris Burden, 1971; «Position for Second Degree Burn», Dennis Oppenheim, 1970), huella de ciertos agentes sobre el cuerpo humano.

Santos Zunzunegui señala, además, que «toda imagen es una huella de su acto productor» (1989: 102). Lo que equivale a decir que toda obra de arte es abstracta a ese nivel. Y este es uno de los niveles de relación de un restaurador, o un especialista en autenticación de obras de arte, por ejemplo, con la obra en la que trabaja.

#### **4.3. La tercera dimensión y lo abstracto**

La ilusión de profundidad no es privativa de la pintura o de la fotografía icónica. El constructivismo ruso 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 unos objetos, las máquinas, susceptibles de ser consideradas en ese momento como objetos abstractos, cosa nuevas irreconocibles desde cierto punto de vista. Los «Proun» de El

Lissitsky (1920) como pinturas abstractas o como pinturas icónicas de cuerpos geométricos, entes abstractos, en el espacio. Fácilmente podemos caracterizar a la escultura abstracta como lo abstracto de bulto redondo.

#### **4.4. Lo 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 que experimentan sobre celuloide: Richter («Symphonie Diagonale», 1921), Eggeling («Rhythmus 21», 1921), Ruttman («Opus 1», 1922). La primera escultura abstracta en incorporar movimiento se atribuye a Naum Gabo («Escultura cinética», 1920). Sobre la arquitectura parece no haber dejado de pesar nunca la prescripción vitrubiana de firmeza. No recuerdo un solo caso de obra arquitectónica semoviente (arquitectura automóvil).

#### **4.5. 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 diálogo entre el artista y la obra en proceso. La interacción con lo abstracto 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. Al menos, no al nivel de coautoría. La participación queda restringida a la natural modificación del punto de vista en el tránsito hacia la obra y por la obra que produce una vibración en la imagen (el moaré 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 sin referente, generado por computadora, 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 inédito, extraño, impredecible, continuamente cambiante. La obra de Agueda Simó me parece ilustrativa a este respecto («Microworlds, Sirens and Argonauts», 1999).

#### **4.6. 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). Tendencia fotográfica que va desde Laszlo Moholy Nagy («Photogram», 1926) hasta Adam Fuss («Untitled», 1991).

#### **4.7. Abstracción en canales no visuales**

Toda experiencia olfativa, háptica, gustativa, auditiva, o una combinación de tales experiencias que resulte intransitiva en sentido icónico, que no redunde en reconocimiento, en denotación de destino hacia un objeto, podría ser calificada de abstracta («Menestra en texturas», Ferran Adrià, 1994).

#### **4.8. Abstracción y diseño. La expansión de lo abstracto**

La forma en que el arte abstracto de vanguardia ha influido en la producción industrial es lo que se ha dado en llamar diseño. La abstracción se ha convertido, por tanto, en un aliado de los sistemas productivos en la renovación de su oferta de objetos, cuyos ciclos son, en beneficio precisamente de lo abstracto, cada vez más cortos.

Las visitas de Monsieur Hulot a la vanguardista casa de su hermana, en el filme «Mi tío» (Jacques Tati, 1958), representan espléndidamente las servidumbres de esta cada vez mayor cohabitación de la humanidad con lo actualmente irreconocible, con lo permanentemente nuevo y reciente, con lo abstracto.

En EE.UU. primero y ahora en China, el vertiginoso reemplazo de la ciudad, continente principal, y sus contenidos, incluyendo a los mismos ciudadanos, su permanente construcción *de novo*, me parece la cuestión de lo abstracto pero a gran escala. Tales áreas urbanas son capaces de proporcionar experiencias continuamente renovadas de lo abstracto, lo estético puro en el sentido apuntado por Víktor Shklovski: «El propósito del arte es el de transmitir la impresión de las cosas como visión y no como reconocimiento» (1917: 16). Podemos decir que profecía práctica del constructivismo ruso y de la Bauhaus, realizada sobre la base de dicha teoría, se ha realizado.

### **5. EL TODO**

Cualquier cosa puede ser significativa, basta con que se oponga a ello una conciencia interpretable. El todo representa a este respecto otra clase de signo extremo, otra clase de límite entre significativo y objeto, porque ¿qué podría ser lo otro, cuál sería el *denotatum* en representación de o contiguo a lo cual, está el todo como signo?

#### **5.1. Metafísica como semiótica del todo en relación a su objeto**

El problema del todo como signo deriva del principio semiótico de otredad o alteridad. El significativo debe ser otra cosa que su referente, pero ¿cómo puede haber cosa exterior al ser, a todo? Tal es la cuestión.

La denotación del todo como signo parece implicar necesariamente un trascendentismo. A lo largo de la historia de la filosofía occidental podemos rastrear la idea de un objeto trascendente, en la nada de Parménides, en el motor inmóvil de Aristóteles, en el dios incognoscible Agnos Theos de los gnósticos, en la causa primera, fundamento sin fundamento, de San Agustín, o en el ser indeterminado de Hegel, entre otros filósofos y sistemas.

#### **5.2. Representaciones del todo**

La esfera era el símbolo de la totalidad para los filósofos antiguos. Mejor dicho: el significativo icónico de un símbolo de la totalidad, otra esfera cuyo centro está en todas partes y su circunferencia en ninguna según la célebre aporía de Alanus ab Insulis (1128-1203). En el cuento de Borges titulado «El Aleph» aparece una representación contemporánea de la totalidad en una esfera de unos dos centímetros: «uno de los puntos del espacio que contienen todos los puntos [...] el lugar donde están, sin confundirse, todos los lugares del orbe, vistos desde todos los

ángulos» (1949). En las matemáticas son los denominados números cardinales o transfinitos, los encargados de la representación de un todo. En 1961, Piero Manzoni coloca el planeta o quizá el universo entero sobre una peana, convirtiéndolo retóricamente en obra de arte.

## 6. CONCLUSIONES

Hay una tendencia a los extremos, una tendencia súper icónica y una tendencia súper abstracta (hipoicónica o indicial), en el arte contemporáneo. El icono tiende al súper icono y este al ultra signo, que ya no es signo sino objeto, pero objeto sin aura, en el sentido expresado por Benjamin. La rotación acelerada de los objetos produce un incremento de lo abstracto en el entorno. No son tendencias incompatibles.

## 7. RECONOCIMIENTOS

La presente comunicación se ha elaborado en el marco de una beca KREA expresión contemporánea, de investigación y bajo la tutela del Dr. Catedrático del Departamento de Pintura de la UPV, Josu Rekalde Izaguirre.

## BIBLIOGRAFÍA

- Benjamin, Walter (1936): *Discursos interrumpidos I, La obra de arte en la era de su reproducibilidad técnica*. Taurus, Buenos Aires, 1989.
- Borges, Jorge Luis (1949): *El Aleph*.
- Eco, Umberto (1970): *Signo*. Labor, Barcelona, 1988.
- Mi Grupo (1981): *Tratado del signo visual*. Cátedra, Madrid, 1992.
- Morris, Charles (1938): *Fundamentos de la teoría de los signos*. Paidós, Barcelona, 1985.
- Morris, Charles (1939): «Aesthetics and the theory of signs», *Erkenntnis* 8: 131150.
- Moszynska, Anna (1990): *El arte abstracto*. Destino, Barcelona, 1996.
- Virilio, Paul (1989): *La máquina de visión*. Cátedra, Madrid, 1989.
- Zunzunegui, Santos (1989): *Pensar la imagen*. Cátedra, Madrid, 2003.