



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Babel. Una colección de obras sobre la estética del
lenguaje y su expresión gráfica.

lenguaje;civilizaciones;arte antiguo;manuscrito;libro de
artista;letras;caligrafía

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Producción Artística

AUTOR/A: Rivera Tomé, Alberto

Tutor/a: Berenguer Wieden, María Desamparados

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024



Resumen:

El proyecto final de máster *Babel. Una colección de obras sobre la estética del lenguaje y su expresión gráfica* se trata de una caja de madera que contiene libros de artista y artefactos sobre una civilización desconocida.

A través del estudio de la creación y el desarrollo de los idiomas y sobre todo de su representación, los alfabetos, a lo largo de la historia, se indaga en la creación artística a través de las letras y los sistemas de representación más arcaicos. Y de cómo el texto es una obra en sí y no un acompañamiento a las imágenes. Esta reflexión se hace ver a través de la creación de varios libros de artista escritos en lenguajes inventados, así como obras gráficas encapsuladas en una caja que los contiene y los presenta.

Para ello se hace uso de numerosas técnicas como el dibujo, la serigrafía, la caligrafía, la litografía, la xilografía y el collage.

Summary:

This project *Babel. A collection of works on the aesthetics of language and its graphic expression* is about a wooden box that contains artists books and artifacts about an unknown civilization.

Through the study of the creation and development of languages and especially their representation, alphabets, throughout history, artistic creation has been investigated through letters and the most archaic representation systems. And how the text is a work in itself and not an accompaniment to the images. This reflection is seen through the creation of numerous artist books written in invented languages, as well as graphic works encapsulated in a box that contains and presents them.

To do this, numerous techniques are used such as drawing, screen printing, calligraphy, lithography, woodcut and collage.

Palabras clave:

lenguaje, civilizaciones, arte antiguo, manuscrito, libro de artista, letras, caligrafía

Key words:

language, civilizations, ancient art, manuscript, artist book, letters, calligraphy

1.INTRODUCCIÓN.....	5
1.1. CONCEPTUALIZACION.....	5
1.2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
2.MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. EL LENGUAJE Y LAS LETRAS.....	7
2.2. VALOR ESTÉTICO DEL LENGUAJE.....	9
2.3. EL LIBRO DE ARTISTA.....	9
3.REFERENTES.....	12
3.1. CODEX SERAPHINIAUNUS.....	12
3.2. PIEDRA ROSETTA.....	13
3.3. TRADICIÓN CALIGRÁFICA ÁRABE.....	15
4.PRODUCCIÓN.....	17
4.1. GLIFOS.....	17
4.2. PINTURAS RUPESTRES.....	19
4.3. LITOLITOGRAFÍAS.....	22
4.4. PERGAMINO.....	26
4.5. CÓDIGO.....	28
4.6. MENSAJES DEL EXTERIOR.....	32
4.7. TRES CÓDICES.....	33
4.8. ; : :: , , '’	35
5.CONCLUSIONES	40
6.FUENTES REFERENCIALES.....	42
7.ÍNDICE DE FIGURAS.....	43

1. INTRODUCCIÓN

1.1. CONCEPTUALIZACIÓN

Este proyecto de final de máster consiste en una exploración personal por la antigüedad y sus alfabetos, de como conocemos las civilizaciones del pasado mediante restos y ruinas que quedaron enterradas para ser redescubiertas, interpretadas y alabadas como los testamentos del pasado que son.

En concreto de cómo la palabra escrita hace su aparición para relatar la vida del pasado y cómo evoluciona de marcas en las paredes de oscuras cuevas hasta nuestros días.

De esta manera, comienzo un estudio alrededor de cómo el alfabeto evolucionó desde sus raíces hasta las grafías que conocemos en nuestro tiempo, así como la importancia y el valor estético que tienen. Haciendo yo un trabajo similar al de los antiguos escritores creando mis propios alfabetos, manuscritos, libros y sistemas de representación con las herramientas contemporáneas, como la serigrafía, la litografía, la xilografía o incluso la imagen digital. Así como un pequeño repaso por mis referentes más influyentes para este trabajo.

Este proyecto busca generar un conjunto de obras que compartan el mismo contexto, hibridando antiguas maneras de hacer arte con un nuevo concepto que mira más al futuro sin perder de vista de donde viene. Creando así una serie de obras estéticamente contemporáneas pero que reflejan sin duda las tradiciones del pasado. Todas ellas contenidas por una caja de madera sin demasiado que remarcar ya que sirve como metáfora que las une a todas en un mismo contexto, como un mismo cajón de un museo en el que se guardan todos los artefactos de una civilización.

1.2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Generales

Realizar una obra cohesionada, bajo el mismo tema en la que los elementos que la componen hablen entre ellos y sean parte de un mismo todo: artefactos y escritos perdidos de una civilización lejana.

Específicos

- Crear obras en las que destaque el uso creativo y artístico de la palabra escrita.
- Estudiar conceptos como la historia de las lenguas y sus alfabetos.
- Resaltar el carácter estético de las letras y los textos.
- Desarrollar una obra que consta de muchas partes hecha en muchas técnicas diferentes.

Para cumplir estos objetivos la metodología utilizada fue muy variada al tratarse de un trabajo coral en el que no es solo una obra en un medio o técnica sino que son muchas obras en diferentes técnicas pictóricas muy diferentes.

Al empezar el máster no tenía nada claro cual sería mi trabajo final pero lo que sí tenía claro eran los temas, ámbitos que quería trabajar. Lo que sí que tenía claro era que sería un trabajo que abarcara diferentes períodos históricos del arte antiguo y que estarían todos los trabajos agrupados bajo una misma obra, en este caso una caja/baúl.

Durante el transcurso de las asignaturas del curso, se puede destacar la etapa de preproducción de los trabajos finales. Ya que el acceso a los talleres suponía una oportunidad de prueba y error en los diferentes formatos.

Los trabajos finales de las diferentes asignaturas son los que componen gran parte de la obra, junto con trabajos menores hechos por mi cuenta.

La obra final, al igual que este trabajo escrito, es por lo tanto un medio que sirve para la contextualización y unión de todos los objetos que la componen bajo un mismo tema y motivo.

2. MARCO TEÓRICO

En este apartado se analizarán una serie de temas y conceptos que sustentan la base teórica para la realización del trabajo. Las ideas y conceptos que han influido de manera conceptual en este trabajo, no de manera material sino de base para dar pie a las ideas de las que han salido las obras finales.



Fig 2. Pieter Brueghel el Viejo, 1563. La Torre de Babel.

2.1. EL LENGUAJE Y LAS LETRAS

Se cuenta que hace muchos años antes de nosotros, en los albores bíblicos de la humanidad, todas las gentes, supervivientes del gran diluvio, se juntaron en armonía para trabajar juntos en una gran obra: construir una gran torre que llegase al cielo para vivir en ella y evitar la dispersión de los que poblaban la Tierra. Dios entonces vio esto y tuvo miedo de la capacidad de los hombres y confundió sus lenguas, condenando la gran torre de Babel al fracaso:

“Será mejor que bajemos a confundir su idioma para que ya no se entiendan entre ellos mismos”¹

Dios destruyó Babel y menos mal.

Que habría sido de la humanidad sin la increíble diversidad étnica y lingüística que poseemos. La de interesantísimas lenguas, alfabetos y maneras de comunicarse que habríamos perdido si Babel no hubiese sido destruido.

La historia real de la aparición de los lenguajes y sus correspondientes alfabetos es menos mítica pero igual o más interesante que un párrafo oculto entre versículos del libro del Génesis.

A pesar de la aparente e inmensa diversidad de los textos en diferentes idiomas como el arabe, el ruso o el griego, el alfabeto que todos conocemos deriva de la misma raíz, nacida en los pueblos semitas del medio oriente ².

EGYPTIAN HIEROGLYPH	SINAI SCRIPT	MOABITE STONE	SABAEAN	LIBYANIC	THAMUD-ENIC	SAFAHITIC	EARLY GREEK	GK. NAME OF LETTER
Ⲁ	Ⲁ	Ⲁ	Ⲁ	Ⲁ	Ⲁ	Ⲁ	Ⲁ	ALPHA
Ⲃ	Ⲃ	Ⲃ	Ⲃ	Ⲃ	Ⲃ	Ⲃ	Ⲃ	BETA
Ⲅ	Ⲅ	Ⲅ	Ⲅ	Ⲅ	Ⲅ	Ⲅ	Ⲅ	GAMMA
Ⲇ	Ⲇ	Ⲇ	Ⲇ	Ⲇ	Ⲇ	Ⲇ	Ⲇ	DELTA
Ⲉ	Ⲉ	Ⲉ	Ⲉ	Ⲉ	Ⲉ	Ⲉ	Ⲉ	E
Ⲋ	Ⲋ	Ⲋ	Ⲋ	Ⲋ	Ⲋ	Ⲋ	Ⲋ	ZETA
Ⲍ	Ⲍ	Ⲍ	Ⲍ	Ⲍ	Ⲍ	Ⲍ	Ⲍ	ETA
Ⲏ	Ⲏ	Ⲏ	Ⲏ	Ⲏ	Ⲏ	Ⲏ	Ⲏ	THETA
Ⲑ	Ⲑ	Ⲑ	Ⲑ	Ⲑ	Ⲑ	Ⲑ	Ⲑ	IOTA
Ⲓ	Ⲓ	Ⲓ	Ⲓ	Ⲓ	Ⲓ	Ⲓ	Ⲓ	KAPPA
Ⲕ	Ⲕ	Ⲕ	Ⲕ	Ⲕ	Ⲕ	Ⲕ	Ⲕ	LAMBDA
Ⲗ	Ⲗ	Ⲗ	Ⲗ	Ⲗ	Ⲗ	Ⲗ	Ⲗ	MU
Ⲙ	Ⲙ	Ⲙ	Ⲙ	Ⲙ	Ⲙ	Ⲙ	Ⲙ	NU
Ⲛ	Ⲛ	Ⲛ	Ⲛ	Ⲛ	Ⲛ	Ⲛ	Ⲛ	SIGMA
Ⲝ	Ⲝ	Ⲝ	Ⲝ	Ⲝ	Ⲝ	Ⲝ	Ⲝ	PI
Ⲟ	Ⲟ	Ⲟ	Ⲟ	Ⲟ	Ⲟ	Ⲟ	Ⲟ	KOPPA
Ⲡ	Ⲡ	Ⲡ	Ⲡ	Ⲡ	Ⲡ	Ⲡ	Ⲡ	RHO
Ⲣ	Ⲣ	Ⲣ	Ⲣ	Ⲣ	Ⲣ	Ⲣ	Ⲣ	SAN
Ⲥ	Ⲥ	Ⲥ	Ⲥ	Ⲥ	Ⲥ	Ⲥ	Ⲥ	TAU

Fig 3. Evolución de los signos alfabéticos desde los jeroglíficos hasta los primeros signos griegos, siglo 19. Anónimo.

1 Biblia Nueva Versión Internacional, 1973, Génesis 11:5.

2 Drucker, J (2022). *Inventing the alphabet*. Chicago: University of Chicago Press. p 2.

El alfabeto surge como la necesidad humana de codificar el habla, representar los sonidos para poder inmortalizarlo en algún medio. En algunas ocasiones como en el caso de los jeroglíficos egipcios los pictogramas eran representaciones simplificadas de la realidad, pequeños dibujos de lo que se quería decir o pictogramas que sonaban parecido a otra palabra y que su significado se deducía por contexto. A medida que estos sistemas iban haciéndose más comunes y generalizados los jeroglíficos o las líneas del cuneiforme de Mesopotamia se fueron simplificando. En algún momento, imposible de discernir con precisión, los símbolos ralentizan su proceso de evolución y llegamos a un número estable de letras con las que poder representar las emociones, conceptos y realidades necesarias.

“Todo lenguaje es un alfabeto de símbolos cuyo ejercicio presupone un pasado que los interlocutores comparten”³

Una de las cualidades más curiosas del lenguaje y su escritura es su surgimiento en todas las civilizaciones, todos los humanos queremos hablar y representar ese habla. Desde los primitivos dibujos en las cuevas pasando por nuestros alfabetos e idiomas actuales hasta llegar a los sistemas de codificación criptográficos que utilizamos para comunicarnos con las máquinas (programación), son todas maneras en las que los humanos buscamos representar el habla y llegar al fin último que es la comunicación con los demás.

“La principal función del lenguaje es poner orden en el caos de los fenómenos, dándoles así la posibilidad de ser comprendidos, expresados y comunicados. Al fin, la estructura del lenguaje refleja la estructura del universo, al que sitúa en el reino del ser y las esencias...”⁴

3 Bórges, J L (2011). *El Aleph*. Barcelona: Debolsillo. p 346.

4 Estébanez, C. (2002). *La estética del lenguaje de George Santayana*. Teorema, Volumen XXII, pp. 31.

2.2. VALOR ESTÉTICO DEL LENGUAJE

“el lenguaje es un arte racional porque apela a la necesaria comprensión del mundo y porque es necesario para la comunicación”⁵

Obviamente el lenguaje tiene una dimensión básica que es la comunicación. Las palabras se agrupan en frases que se agrupan en textos que se agrupan en libros que guardan en código alguna información que nosotros queremos mantener en el tiempo. Pero también es notable que el lenguaje tiene una dimensión estética, las palabras compuestas por letras o caracteres no son solo símbolos creados con la mera intención de representar la realidad y preservarla sino que tienen cualidades artísticas. Tal vez, debido a nuestro prisma de visión occidental, nuestro alfabeto haya perdido esa cualidad estética pero la sigue teniendo, igual que la tienen los alfabetos que no estamos tan acostumbrados a ver y por eso nos sorprende su belleza o incluso extrañeza y de los que, por no saber leerlos, solo podemos apreciar su dimensión estética.

“Cuando las palabras se unen a las cosas o los sucesos, se convierten en símbolos”⁶

2.3. EL LIBRO DE ARTISTA

Aunque esta obra se trata de un trabajo coral y no es en sí un libro de artista, las partes que lo conforman sí que lo son en su mayoría.

El libro de artista fue para mí la mejor manera para representar y expresar los conceptos que componen este trabajo por su característica de ser un trabajo altamente personal en el que tienen cabida muchas maneras de expresión.

“...Tiene que tener alguna convicción, algún alma, alguna razón de ser, y de ser un libro. Tiene que ser entendido como una forma altamente mutable, siempre bajo la investigación del artista”⁷

5 Estébanez, C. (2002). *La estética del lenguaje de George Santayana*. Teorema, Volumen XXII, pp. 32.

6 Estébanez, C. (2002). *La estética del lenguaje de George Santayana*. Teorema, Volumen XXII, pp. 35.

7 Valente, A. (2012). *Producción, lectura y exhibición del Libro de Artista*. Arte e Investigación, Número 8, pp. 167. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/39770>

En mis obras destacan claramente dos maneras de entender el libro de artista. Una manera más tradicional que entiende el libro en su formato clásico con su tapa/cubierta, sus hojas interiores y su contracubierta. Esto se cumple en el libro ;:: :.,' , en los *Tres Códices* o en *Mensajes del Exterior*, que cumplen con estas características excepto *Mensajes del Exterior* que no tiene tapas pero todo el mundo lo entendería como un libro.

La otra manera es entendiendo al libro de artista como un objeto artístico, no necesariamente compuesto de páginas o tapas sino más como una escultura que renuncia a cierta capacidad de comunicación que tiene el libro clásico en pro de una cualidad más artística más participativa del público y más visual, como lo son las *Pinturas Rupestres* o el *Pergamino*.

El libro de artista también tiene una cualidad fundamental respecto al libro convencional y es su reproducibilidad. Un libro convencional se genera de manera que pueda copiarse infinitas veces pues lo importante suele ser su texto y no su forma o concepción y suele ser producido de manera masiva al ser un producto comercial. El libro de artista tiende a ser un producto artesano en el que no cabe la reproducibilidad masiva ya que cada página y cada montaje del mismo se hacen a mano. El libro de artista suele ir numerado y ser de una tirada reducida. En el caso de libros de artista más experimentales cabe destacar que pueden incluso no ir numerados al ser obras únicas e irreproducibles con una sola unidad producida. Esta peculiaridad la podemos relacionar directamente con los antiquísimos libros hechos antes de la aparición de la imprenta. Estos códices eran grandísimas obras que adaptaban textos a grandes formatos muchas veces iluminados y adornados por artistas copistas y que por la manera de copiarse podemos inferir también que muchas veces se trataban de volúmenes únicos.

Este medio permite, sobretudo en su forma más experimental, realizar narrativas muy personales y que pueden ser incluso complicadas de seguir o descifrar:

“El público debe abocarse a la lectura del LA como un conjunto cuyo sentido o significación se encuentra tanto en su totalidad como en cualquiera de sus partes, sean éstas verbales, visuales o verbo-visuales”⁸

8 Valente, A. (2012). *Producción, lectura y exhibición del Libro de Artista*. Arte e Investigación, Número 8, pp. 169. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/39770>

En mis obras esto se acentúa ya que al tratarse de un alfabeto inventado la narrativa debe desprenderse de la imágenes y el formato y cada página puede contar una historia por sí misma que se refuerza a entender el conjunto.

“la brevedad y de la ocasional ilegibilidad de los textos deliberadamente opacados e incluso completamente ocultos, por los aspectos estructurales y gráficos de la obra”⁹

⁹ Valente, A. (2012). *Producción, lectura y exhibición del Libro de Artista*. Arte e Investigación, Número 8, pp. 169. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/39770>

3. REFERENTES

Para realizar cualquier obra sea o no de arte, una de las cosas más importantes que hay que hacer es mirar atrás. Ver que hicieron los que te precedieron para ganar inspiración y encender la mecha de las ideas propias. Sobre todo en mi caso, ya que este trabajo bebe directamente de la historia y de los artefactos que nos la cuentan.

Para esta obra se utilizaron muchos referentes y muchas fuentes diferentes pero en este apartado me referiré tan solo a 4 que son los de más relevancia e importancia. Son: un caso de estudio como el *Codex Seraphinianus*; la tradición caligráfica árabe y la piedra Rosetta.

3.1. CODEX SERAPHINIANUS

Esta obra se trata de la primera publicación ¹⁰ del arquitecto italiano Luigi Serafini cuya primera edición se publicó en 1981. Se trata de una enciclopedia de un mundo imaginario con dibujos fantásticos e inexplicables acompañado de un lenguaje inventado pero con una coherencia aparentemente descifrabla.

Se trata de una obra de grandes proporciones en cuanto a tamaño y contenido ya que se toma muy en serio el trabajo de la creación de un mundo imaginario. Las imágenes son exquisitamente detalladas y el texto, aunque podríamos pensar que se trata de un ejercicio de escritura creativa o escritura automática si ponemos un poco de atención claramente podemos notar que se trata de un sistema trabajado y no usa de la aleatorización para aplicar los caracteres, tiene coherencia.

Desde que se publicó ha habido numerosos intentos en descifrar los mensajes que se codificaban en su interior, sin éxito, excepto el sistema para numerar las páginas. Sin embargo, en 2009 en una conferencia en la Universidad de Oxford el propio Serafini reveló ¹¹ que se trataba de escritura asémica, no trataba de codificar ningún lenguaje existente por lo tanto descifrarlo no llevaría a ninguna respuesta. Aunque esta revelación pueda parecer desalentadora, nos abre una nueva dimensión para explorar la obra. En un inicio cuando te encuentras con la



Fig 4. Luigi Seraphini, 1981. Codex Seraphinianus.

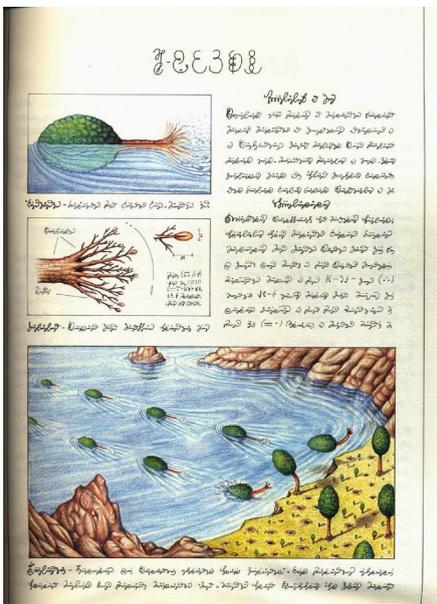


Fig 5. Luigi Seraphini, 1981. Codex Seraphinianus.

10 LaFarge, A. (2007). *Codex Seraphinianus*. Fictive Arts. Archivado en https://web.archive.org/web/20111120012304/http://fictive.arts.uci.edu/codex_seraphinianus

11 Christopher, J (2010). *To Read Images Not Words: Computer-Aided Analysis of the Handwriting in the Codex Seraphinianus*. North Carolina State University.

obra por primera vez, te enfrentas a imágenes y palabras que no puedes descifrar y a las que solo puedes acercarte de manera visual, como un niño que no sabe leer. La única información que podemos sacar es de disfrute visual.

Después de la primera lectura puramente visual donde solamente podemos sacar información de las crípticas ilustraciones tratas de entender el texto de descifrarlo claramente sin éxito.

Y tras la revelación de que no hay nada que descifrar que las palabras solo son un acompañamiento igual de críptico que las imágenes volvemos a la primera fase: vuelves a ser un niño que no sabe leer ni del mundo mirando una gigantesca enciclopedia de cosas que no conoce.

La escritura asémica se trata de un tipo de práctica en la que el autor crea una obra que recuerda al lenguaje pero es indescifrable e ilegible, la propia palabra asemica significa “sin significado”. Se podría definir como la práctica artística de escribir sin significado e invitar al lector a buscarlo.

“Invitar a la gente a leer lo ilegible es absolutamente parte de lo que estamos haciendo. Y eso es lo que distingue este trabajo de *mera decoración*”¹²

Esto es lo que hace a este libro y otros muchos ejemplos similares ,como The Giant 's Fence de Michael Jacobson, La Botanica Paralela de Leo Lionni o el Manuscrito indescifrable Voynich que seguramente fue de gran inspiración para Serafini, sean obras puramente visuales carentes de la cualidad comunicativa del lenguaje ya que son intencionalmente indescifrables. Y nos obliga a valorar el texto, las letras, los caracteres desde un punto puramente estético.

3.2. PIEDRA ROSETTA

En este trabajo han servido de inspiración o referente muchas obras de la antigüedad ,quería destacar una en concreto que me ha inspirado mucho, tanto por su apariencia como por su importancia histórica.

Fig 6. Michael Jacobson,2006.
The Giant's Fence.

12 Traducción del autor “Inviting people to read the unreadable, this is absolutely a part of what we're doing. And, this is what keeps the work from being "mere decoration” Leftwich J (2016). *Asemic Writing: Definitions & Contexts: 1998-2016*. Consultado 26 Junio: <https://app.box.com/s/kvq4dp9snvdrmf15kx7ghk1qu7sxjgs4>

Hace tan solo 200 años cuando Napoleon se encontraba tratando de conquistar Egipto para cerrar el paso a Gran Bretaña hacia la India y así hacerse el más poderoso en Europa, un grupo de técnicos de la Comisión de las Ciencias y las Artes que acompañaba a los ejércitos del emperador francés hizo un descubrimiento que cambiaría la historia. Habían descubierto una gran piedra negra que contenía inscripciones en tres idiomas: el primero en jeroglíficos, el segundo en demótico y el tercero en griego. La aparición de esta piedra se trata del primer testimonio de traducción del que se tiene registro.

El descubrimiento de este artefacto hizo que se redescubrieran las maravillas del antiguo Egipto y que los jeroglíficos por fin se pudieran traducir y entender. El científico inglés Thomas Young descubrió que algunos jeroglíficos corresponden con sonidos para decir el nombre de los gobernantes y después el francés Jean-François Champollion se dio cuenta que los jeroglíficos representan los sonidos del idioma egipcio, estos descubrimientos y que la piedra contuviese el mismo texto en tres idiomas diferentes permite la comparación entre ellos, además que el griego era ampliamente estudiado todavía, y así es como se pudo descifrar la piedra y dar comienzo con ello a la egiptología ¹³.

El mensaje que en la piedra se guarda es simplemente una retahíla de alabanzas al gobernante de turno, Ptolomeo V y no parece que fuese una estela especialmente importante para la sociedad de la época ya que se encontró fragmentada, seguramente usada como material de construcción, a muchos kilómetros de donde se produjo, Menfis. Pero en un contexto de total desconocimiento de las extrañas inscripciones de las estructuras egipcias fue como un milagro lingüístico encontrar esa negra piedra.

La piedra Rosetta es un increíble testimonio de cómo las lenguas han convivido siempre y de lo importante que es la preservación de ellas para no olvidarnos de nuestra historia. Que el griego hubiera perdurado en la historia y se siguiese estudiando es lo que hizo posible su traducción.

Desde un punto de vista más estético, la piedra Rosetta se trata de una estela, una de los monumentos más comunes en la antigüedad. Se trataban de monumentos monolíticos que se colocaban para conmemorar

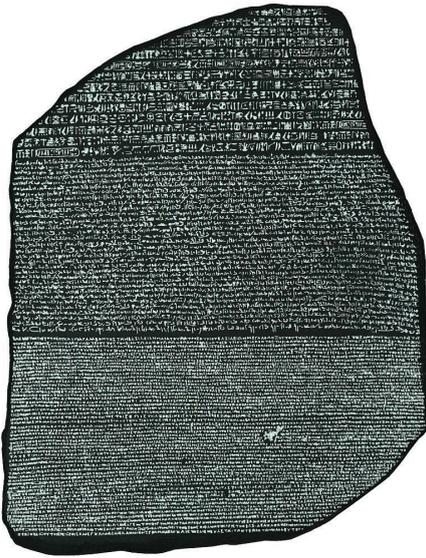


Fig 7. Anónimo, 196 a.C. Piedra Rosetta.

13 British Museum. *The Rosetta Stone*. Consultado el 3 julio: https://web.archive.org/web/20120219171923/http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/aes/t/the_rosetta_stone.aspx

Desde un punto de vista más estético, la piedra rosetta se trata de una estela, una de los monumentos más comunes en la antigüedad. Se trataban de monumentos monolíticos que se colocaban para conmemorar algo, una defunción, un acontecimiento o una indicación en el camino.

Para mí son unas grandísimas obras de arte que ensalzan y ponen en valor la palabra escrita, creando minuciosísimas inscripciones con mucho detalle pero que a la vez están escritas en lenguajes que todos los instruidos pudieran leer, como la estela en la que se encuentra el código de Hammurabi escrita en acadio, la lengua más común de la zona. O la misma piedra Rosetta escrita en 3 idiomas para que nadie se quedase sin entender.

Estas y otras muchas obras monumentales en las que la palabra es la protagonista, desde las letras romanas en arcos o monumentos que indican lo que conmemora; el increíble grabado de la Tabla Esmeralda, hasta las tablas de la ley que Dios entregó a Moises que podrían también ser consideradas monolíticas, nos indican el valor tanto artístico como comunicativo que han tenido los lenguajes a través de la historia y que no ha perdido ni un poco de valor hasta nuestros días.



Fig 8. Heinrich Khunrath, 1609. La Tabla Esmeralda de Hermes Trismegisto.

3.3. TRADICIÓN CALIGRÁFICA ÁRABE

Una de las culturas en las que más me he inspirado a la hora de crear las diferentes grafías de lenguajes inventados ha sido la cultura árabe en la que debido a sus creencias y tradiciones, proliferó una increíble tradición caligráfica y la sublimación de la palabra escrita como arte final.

Antes de la llegada del profeta Muhammad, en la península Arábiga convivían muchas religiones y creencias y muchas de ellas veneraban ídolos. Para evitar que los nuevos creyentes del Islam volvieran a caer en aquellas “falsas” creencias y volver a rezar a los antiguos ídolos, en el seno de la incipiente nueva religión del Islam se prohibió la creación de imágenes, dando lugar a la increíble importancia de la palabra escrita y con ella el surgimiento de una nueva manera de hacer arte religioso.



Fig 9. Anónimo, entre el siglo IX y X. Corán Azul.

Rápidamente el texto se convirtió en la forma de arte predilecta del Islam, los escribas comenzaron a copiar el Corán desarrollando unos estilos y caligrafías muy detalladas que ensalzaban el texto original. Tanto las palabras como la manera de representarlas se convirtieron en algo sagrado y venerable, los primeros copistas del texto sagrado

buscaban el balance estético entre el significado espiritual de las palabras y su aspecto estético.

"La caligrafía árabe difiere de la occidental de dos modos distintos y fundamentales. Tuvo su origen no como un medio utilitario de comunicación entre los hombres sino como un medio sagrado de comunicación entre Dios y los hombres"¹⁴

La escritura árabe se fue desarrollando debido a la inmensa expansión que tuvo el Islam y se fueron diferenciando y haciendo conocidos hasta 6 tipos de caligrafía diferentes. Cabe destacar alguno de ellos que es el que me ha sido más influyente: el cúfico.

Es un estilo que destaca por ser muy anguloso y geométrico, es además una de las caligrafías más antiguas en las que se ha copiado el Corán. Mediante alargamientos exagerados en el eje vertical y un ensanchamiento horizontal de algunas letras consigue crear unas composiciones de página de mucho valor estético. A su vez, en una versión moderna el cúfico es usado por muchos países para representar la palabra o el nombre de Dios como en la bandera de Irán o Irak.

Es notable destacar que parte de la belleza y el trazo de este tipo de caligrafía viene dada por el medio con el que se realiza, es decir, las líneas angulosas, trazos finales de cada letra afilados son producto del uso de una pluma sobre pergamino lo que permite al artista una gran libertad de movimiento y expresión. Podemos ver también esta angulosidad y variación de grosor en las letras del alfabeto hebreo en la que se aprecia claramente cuando se está usando la parte ancha de la pluma (en los trazos horizontales) y la parte estrecha (en los trazos verticales).

"La escritura traslada el pensamiento desde la letra escrita al discurso oral, grabándose en la imaginación, y desde el discurso oral a las ideas contenidas en el alma. Esta adquiere así la facultad de pasar de una denotación a la idea denotada sin interrupciones"¹⁵



Fig 10. Hamid Nadimi, 1980. Detalle de la bandera actual de Irán con la frase "Allāhu 'akbar" en cúfico.



Fig 11. Anónimo, siglo IX. Corán manuscrito.

14 Varios Autores (1982). *Enciclopedia universal de la pintura y la cultura*. Madrid: Sarpe.

15 Morales C (s.f) *La caligrafía Árabe*. Consultado 4 julio: <https://www.arabespanol.org/cultura/caligrafia.htm>

4. PRODUCCIÓN

Como se ha mencionado con anterioridad este es un proyecto coral, compuesto de muchas partes.

En este apartado se describe con detalle toda la producción de las partes que componen la obra final, con la compañía de imágenes en diferentes estados de la producción para ilustrar el proceso.

4.1. GLIFOS

Una de las obras más impresionantes e impactantes de la historia escrita humana es la piedra Roseta.

Una grandísima piedra tallada únicamente con texto, sin imágenes.

Puede que se tratase simplemente de una más entre tantas estelas en la que se narraban decretos en la antigüedad pero para mi fue una de las primeras veces en la que me di cuenta de la fuerza que estética que puede tener el lenguaje escrito.

Para mi obra quería poder hacer algo con esa fuerza visual, un muro de texto ilegible pero con una presencia estética similar a la de la Piedra Rosetta.

Originalmente mi idea fue la de dibujar los caracteres con pincel y tinta como se había hecho tradicionalmente en una hoja de papel. Hacerlo en piedra se descartó rápidamente por la dificultad y la falta de medios.

Por aquella época estaba trabajando con stencils y me pareció que sería una buena manera de afrontar este proyecto porque me permitiría con pocos stencils, reutilizarlos y generar más caracteres superponiendo y solapandolos.

Inicialmente diseñé los caracteres como los hago siempre con lápiz y sin ninguna intención de que se parezcan a ningún carácter legible pero basados en algún idioma. En este caso un trazo muy rápido y curvo pero complejo, en vez de representar letras imaginarias como suelo hacer se podría decir que eran más la palabra completa como pasa en el japonés o el chino con sus ideogramas.

Los ideogramas que salieron se asemejan bastante a sigilos demoníacos como los que podemos ver en el grimorio del siglo XVII de autor desconocido: *La llave menor de Salomón*. En mi caso por la técnica

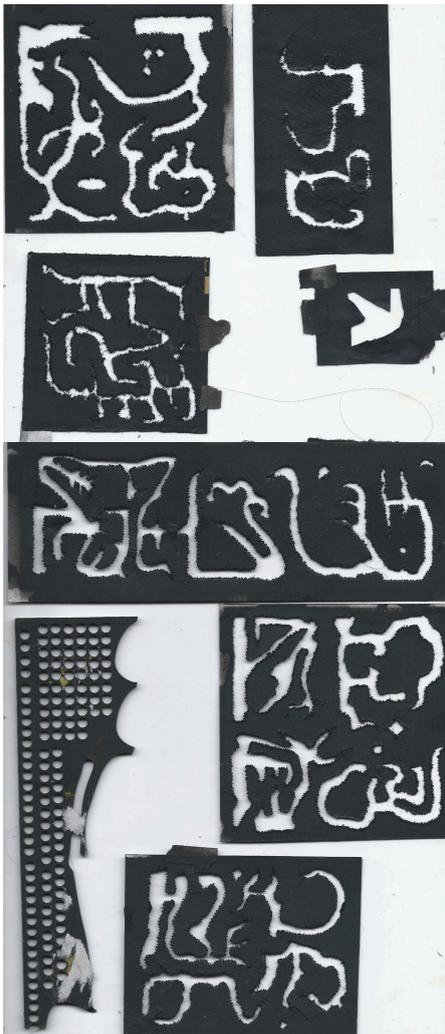


Fig 12. Alberto Rivera, 2023. Stencils originales.

utilizada para recortar las plantillas salieron con los bordes muy irregulares y más puntiagudos.

Para obtener un resultado más tosco opte por descartar el recorte a tijera ya que quedaba muy recto y limpio y además era más complicado maniobrar, finalmente recorte todos los stencils con un punzón.

Una vez recortadas todas las plantillas lo único que faltaba era elegir el soporte y el medio.

El soporte más adecuado era papel, en este caso continuo de 100 x 70, ya que iba a soportar bien la pintura en spray y era un tamaño bastante grande que me permitiría llegar al objetivo propuesto de crear un muro textual.

Al haber recortado los caracteres en negativo la mejor manera de plasmarlos era con pintura en spray porque me permite ir más rápido, hacer varios a la vez y a la vez me daría un resultado menos homogéneo y más hecho a mano y gastado que buscaba. Además la pintura era mate lo que refuerza esos conceptos porque si hubiera sido brillante quedaría demasiado plástico y artificial.

El proceso de realización fue bastante sencillo ya que solo había que colocar la plantilla y usar el spray negro. La única consideración que había que tener era enmascarar a conciencia las partes que no debían mancharse de pintura.

Como el plan era reutilizar todas las plantillas y combinarlas puse varias al azar y enmascaré con cinta y papel las zonas donde no quería que llegase la pintura y luego repetir el proceso.

Aun así hubo zonas que se mancharon con pequeñas gotas e incluso hubo zonas en los intersticios de las máscaras que también se mancharon e hicieron formas inesperadas, esto en mi opinión suma a la obra.

Se realizaron dos obras con esta técnica, una en un papel 100 x 70 blanco y otra en un papel 50 x 70 gris que inicialmente se hizo como prueba pero que está incluido por el buen resultado.

El resultado fue satisfactorio aunque tal vez no llegó del todo a los objetivos propuestos, si que se creó un muro de texto ilegible, con una estética clara y estéticamente sugerente pero tal vez si los caracteres hubiesen sido más pequeños se hubiera podido llegar a emular la estética de la piedra Rosetta.

Al final, nos quedamos con dos obras con un texto ilegible y ominoso, grandes e imponentes como las tablas de la ley.



Fig 13. Alberto Rivera, 2023. Proceso con el spray.

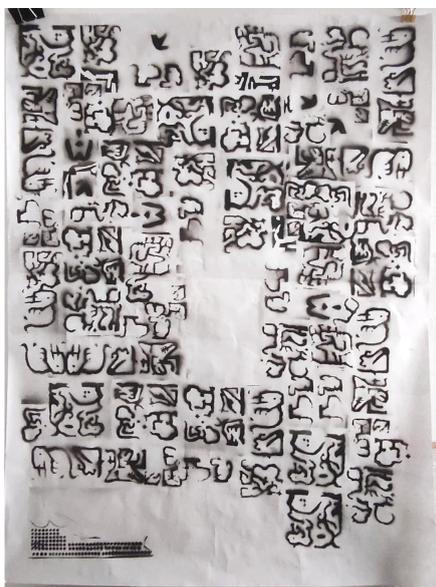


Fig 14. Alberto Rivera, 2023. Glifos 1.

4.2. PINTURAS RUPESTRES

En aquellos distantes días, en aquellas distantes y oscuras noches, en los años en los que nada existía el ser humano tenía ya entonces el deseo de crear y representar.

Las pinturas rupestres son de las cosas más fascinantes de la historia, ver las manos y los animales en las paredes de cuevas de hace miles de años es algo que nos conecta directamente con aquellos antepasados y nos une a todos los humanos bajo la misma especie creadora.

Según dice Valeria Mata: “el mundo abunda en alfabetos, y no todos necesitan ser traducidos”¹⁶.

Hechas con materiales rudimentarios y en ocasiones en las profundidades de cuevas iluminadas solo con fuego, tienen una expresividad y un valor antropológico incalculable, que nos cuenta de manera escueta como eran las vidas de los que las pintaron.



Fig 15. Anónimo, ~2000 a.C. Laxe dos carballos, Petroglifos de Campo Lameiro, Pontevedra.

Hay también otro tipo de arte antiguo que junto con las pinturas tiene un valor increíble por su dedicación y son los petroglifos. Marcas en la roca dura que representan también animales, dioses y escenas cotidianas.

Son estas dos formas de arte antiquísimo las que han inspirado esta obra.

Mi idea original para esta etapa del trabajo fue hacer xilografía en papel, haciendo muchas planchas pequeñas imitando el estilo de las cuevas rupestres y de los petroglifos.

Empecé recabando imágenes que me pudieran servir de inspiración y haciendo bocetos de composiciones nuevas. En este contexto no hay palabras así que no podía hacer que fuese ilegible, aun así intente crear nuevos diseños y lenguajes basados en los originales.

Tenía claro que sería en xilografía pues era el medio más cercano a los petroglifos que no fuese hacerlos directamente y como quería realizar una propuesta gráfica pues esa fue la elección. Después de realizar algunas pruebas pensé que podría quedar bien y aportar detalles, la introducción de pequeñas zonas hechas con punta seca.

¹⁶ Mata V (2020). Todo lo que se mueve. Madrid: Ediciones Comisura.

La xilografía era el método más idóneo porque se trata de tallar, desbastar o quitar la parte superficial de una plancha de madera o linóleo en mi caso; al igual que los petroglifos que consisten en hacer lo mismo en la piedra viva. El resultado es un espacio vacío en la roca o madera.

A menudo cuando vemos representado un petroglifo en un libro lo vemos en forma de línea pero no hay que olvidar que estamos viendo la representación del hueco hecho en la piedra. Además es muy común ver petroglifos rojos, este no es su estado original sino un intento por personas más cercanas a nuestros tiempos por resaltar esas imágenes grabadas en piedra coloreándolas.

Al hacer yo mis petroglifos personales en linóleo, la imagen queda en blanco pues la tinta no toca los huecos y la piedra queda en color resaltando su cualidad de negatividad. Pasa, entonces, lo contrario con la punta seca en la que precisamente es el hueco lo que se rellena creando un contraste con el dibujo principal muy interesante.

Pronto descarté el papel como soporte porque no me estaba dando resultados especialmente satisfactorios, además quería alejarme un poco del papel que ya había usado anteriormente y adentrarme en otros materiales que no había probado nunca.

La idea de la tela surgió de esta búsqueda de materiales, nunca la había usado y podría dar resultados muy interesantes debido a sus propiedades.

Una vez elegida la tela como soporte pensé en usarla como patrón que al unirlo y coserlo junto me daría una obra/objeto con forma de piedra. Al unir todas las piezas y rellenarlo obtendría una suerte de menhir de peluche con grabados. Esta idea la descarté finalmente debido a mi inexperiencia con la costura y a que tampoco me parecía un objeto final demasiado interesante.

La tela además ofrece resultados que funcionan muy bien con el tema de los petroglifos y las pinturas rupestres, las imperfecciones, las arrugas y los desperfectos de la roca se ven imitados por las ondulaciones de la tela, como si hubiésemos arrancado las paredes de las cuevas.

Los petroglifos quedan muy bien resueltos mediante el linóleo sin embargo las pinturas rupestres no se pueden hacer de la misma manera porque el linóleo no ofrece la expresividad, la viveza y la rapidez de la mancha con las manos de las cuevas. Casi sin querer al estampar una prueba de la plancha de linóleo grande, toque por error una parte de color



Fig 16. Alberto Rivera, 2023. Detalle de la plancha de xilografía durante el proceso.



Fig 17 Alberto Rivera, 2023. Detalle de la plancha de puntaseca durante el proceso.

plano con el dedo. Lejos de enfadarme y dar por perdida la prueba, me enseñó cómo podía resolver el problema de las pinturas rupestres.

Desde ese momento casi todas las estampas finales contienen una parte dibujada con el dedo, que le otorga la viveza necesaria y la textura manual que buscaba.

Una vez contento con el medio, el soporte y la técnica, ideé la forma final que tendría la obra.

Como cada estampa final sería un monotipo porque sería irreproducible ya que el dibujo hecho con el dedo no podría hacerlo igual dos veces, me decante por tallar una sola plancha de linóleo pero en cada estampa añadir detalles tanto con punta seca como dibujados a mano.

El proceso para estampar no fue demasiado laborioso porque ya tenía experiencia en la xilografía. El único reto nuevo al que me enfrentaba era la estampa sobre tela. Al principio intenté hacerlo sobre tela de lienzo pero justamente esta tela al ser muy rígida no se ondulaba ni doblaba imitando la piedra de las cuevas que era el motivo por el que elegí la tela como soporte.

Pase a una tela más fina, más suave, fundas de almohada en este caso, blancas y color crema. Este material no cogía la tinta demasiado bien por lo que realice varias pruebas: pulvericé la tela con agua y estampé y tampoco mejoró demasiado. Después empape por completo la tela y esta vez si cogio mejor el color pero se podía llegar más lejos. Finalmente la técnica para sacar estampas con el máximo grado de calidad y sin imperfecciones fue: empapar por completo la tela, hacer una mezcla de tinta bastante líquida (que mantuviese la viscosidad propia de la tinta de xilografía pero un poco más líquida) y estampar en la prensa vertical con bastante cama tanto arriba en la plancha como abajo en la tela para que al aplicar mucha presión entrase en todos los recovecos. Cabe destacar que al contrario de lo que suele hacerse con el papel, que es poner la plancha y encima el papel, para esta obra dio mejores resultados poner la tela húmeda y después ,con cuidado, la plancha entintada encima.

También por error en algunas estampas se colaron hilos sueltos resultantes de cortar la tela, al no estar entintados estos hilos dejaban surcos, unos surcos muy parecidos a grietas en la piedra. Es por eso que opte no solo por dar por buenas esas estampas sino que hacerlo a propósito en otras.

El color elegido fue un rojo inglés que apenas tuve que mezclar pues el que había en el taller se asemejaba bastante al que quería, solo realice algunas pequeñas correcciones añadiendo amarillo o blanco. Este color además se asemeja al que encontramos en muchísimos petroglifos y se asemeja al de las paredes de las cuevas.

Use también el negro en algunas estampas, sobre todo en las de punta seca, ya que al tener que limpiar la plancha con la tarlatana obtendría un color grisáceo y con mucha textura, una textura que además podría modular según la manera en la que limpiase. Esta técnica me permite obtener estampas con un color y textura muy parecidos a la roca.

Al final el proyecto consiste en 21 estampas, algunas cosidas entre sí y otras sueltas para conseguir el efecto de cueva. Si las colocamos rellenando una pared en una habitación con poca iluminación las telas con sus irregularidades crean un efecto cueva que nos transporta directamente a los aposentos de nuestros antiquísimos antepasados.



Fig 18. Alberto Rivera, 2023. Montaje final. Pinturas Rupestres.

4.3. LITOLITOGRAFÍAS

Si miramos con detenimiento ciertas piedras podemos distinguir entre sus marcas, vetas y colores diferentes lenguajes. Estratos



Fig 19. Anónimo, 4000 a.C. Petroglifos de Outeiro de Rei en Lugo

esculpidos por el tiempo que se asemejan de vez en cuando letras o sílabas humanas, como si las piedras tuvieran también algo que decir pero que nosotros no sabemos descifrar ya que no somos tan antiguos ni sabios.

Para esta obra, mi objetivo era recrear el complejo proceso del grabado litográfico en piedras comunes encontradas en la calle y sin preparar para la litografía.

Al igual que el trabajo que desarrollé en xilografía esta obra se relaciona bastante con los petroglifos y las pinturas rupestres, de hecho uno de los pasos intermedios del proceso de esta obra es literalmente un petroglifo un dibujo en la piedra, solo que no excavado.

Al ser un proceso poco ortodoxo y experimental casi todo lo que hice fue en base a la improvisación y la intuición, aunque siempre con la ayuda de compañeros y profesores.

Para idear lo que quería hacer en cada piedra, es decir, que dibujo o diseño tendrían, lo primero que realicé fue un moodboard igual que había hecho tantas veces. En esta ocasión quería que los diseños de las piedras no tendieran tanto a representar la realidad sino que fuesen más gestuales y abstractos, como buscando un lenguaje que solo las piedras pueden portar.

Para mi suerte, hay una infinidad de ejemplos de petroglifos abstractos en los que solo se representan formas. Estas formas a veces están relacionadas con la realidad, representan estrellas o puntos geográficos pero a simple vista simplemente parecen formas grabadas en la piedra viva.

En concreto una de las piedras que más me impactó e influyó fue la una piedra de la tribu de los Dogon en la actual Mali. Es una piedra pequeña rojiza que contiene grabado en su superficie unos extraños símbolos que hicieron de los Dogon un mito y un prodigio de la astronomía. Se especuló que la piedra representaba las estrellas con especial exactitud, incluso representaba el sistema estelar Sirio que ahora sabemos que es binario, formado por dos estrellas: Sirio A y Sirio B; cosa difícil de creer ya que Sirio B es imposible de ver a ojo descubierto sin equipamiento astronómico cosa que los Dogon no tenían ¹⁷.

Aún siendo una piedra no tan interesante como se especuló que era, a mi me impactó mucho por su belleza, tanto en las formas de los



Fig 20. Anónimo, 5000 a.C. Huevo dogón.

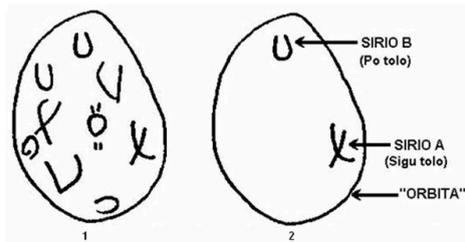


Fig 21. Anónimo, 5000 a.C. Interpretación de las inscripciones del huevo.

17 Bachiller R (2013). El Misterio de la estrella Sirio y la tribu dogón. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/elmundo/2013/02/18/ciencia/1361184886.html>

grabados como en la elección de la piedra, que tiene una forma de huevo.



La selección de piedras fue sencilla al principio porque no quería seguir ningún criterio simplemente escogí piedras al azar, aunque eso sí, no demasiado escarpadas o con superficies demasiado punzantes pues sería difícil tanto dibujar como sacar el dibujo de ahí. Las piedras de litografía son piedra caliza pero yo no busqué esa piedra al seleccionar las piedras pues era una técnica experimental en la que buscaba los límites del medio.

Ya conocía la técnica de la litografía, no en profundidad pero tenía las nociones básicas y los pasos aprendidos. Hice una lista de los pasos a seguir con una piedra común y preparada para la litografía y los seguí al pie de la letra con las piedras que recogí de la calle.

Rápidamente descubrí que no todas las piedras admiten la técnica litográfica y menos si no están pulidas y preparadas para ella. En la fase de la litografía en la que el dibujo desaparece y vuelve a resurgir al aplicar la tinta en la mayoría de las piedras desaparecía y no volvía. Las piedras que sí dieron buenos resultados fueron los cantos rodados, con sus superficies lisas y pulidas por el choque mutuo. Con esta información me dispuse a seleccionar las piedras más aptas y a trabajar sobre ellas.

Al ser una superficie irregular era imposible usar una prensa tradicional de litografía por lo que el método que deduje sería el más efectivo era un tampón. Una vez realizado todo el proceso de dibujar, aplicar ácido y esperar llegaba el momento de entintar. Con un tampón hecho con un guante de latex ,con tela en su interior para que cogiese forma, daba suaves toques a la tinta previamente extendida sobre la mesa y lo aplicaba sobre la piedra ya húmeda. La tinta permanece sobre las partes grasas donde una vez hubo dibujo.

Tras varias pasadas con el tampón pero no demasiadas pues la tinta podía volver al tampón en vez de quedarse en la piedra, el dibujo quedaba completamente entintado. El papel muy húmedo pero no completamente mojado, se coloca encima de la piedra y se presiona fuerte con la mano para que no se moviese, con otro tampón limpio se vuelven a dar golpecitos que presionen la tinta con el papel.

Como muchas de las piedras finales eran bastante pequeñas opté por montar composiciones de una o varias piedras en cada hoja que estampé.

Fig 22. Alberto Rivera, 2023. Piedra y estampa.

Las irregularidades de la piedra junto con la inexactitud del método de estampación daban un resultado muy interesante. Muchos matices y texturas rocosas que parecía que eran dibujos directamente obtenidos de la piedra como si hubiésemos puesto el papel en la roca y hubiésemos frotado un carboncillo.

El resultado es una colección de estampas y de piedras, ya que las piedras con la estampa son también consideradas parte de la obra de ahí que se llame Litolitografías, de dibujos arrancados de la piedra como si hubiese entrado en las cuevas de antaño y hubiese extirpado los dibujos de la pared. Además estas estampas se complementan con sus correspondientes piedras, que al finalizar todo el proceso no limpié por lo que el dibujo sigue ahí como testamento de la obra artística.



Fig 23. Alberto Rivera, 2023. Estampas finales.

4.4. PERGAMINO



Fig 24 London Mithraeum, 2018.

En las grandes colecciones de arte y museos siempre aparece un tipo de obra de arte muy detallada, intrincada y artísticamente impresionante: los tapices.

En mi caso no quería hacer un gran tapiz que cubriera la pared sino uno más estrecho que se pudiese enrollar sobre sí mismo, quedando una especie de pergamino.

Así además me estrenaría en la técnica de la serigrafía en tela que nunca había probado. Y que resultó dar más problemas de los esperados.

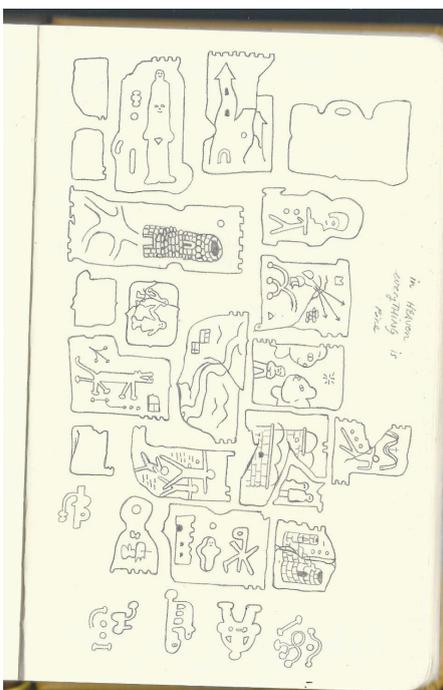


Fig 25 Alberto Rivera, 2023. Dibujos de tablillas

En esta ocasión el objeto a representar no serían las letras o alfabetos de una civilización inventada sino las propias reliquias que encontramos de las antiguas civilizaciones, es decir, las tablillas, ruinas y placas dibujadas que encontramos en un yacimiento y nos cuentan la historia de la gente que poblaba un lugar.

En vez de hacer un pergamino con las historias de una civilización, es un pergamino con los restos de una civilización, las piezas necesarias para reconstruir una civilización.

Gran parte de la inspiración para esta obra fueron exposiciones de artefactos de museos de historia que encontré por internet. La manera de colocar los artículos y ordenarlos jugó un gran papel en esta obra. Por ejemplo en la exposición del *London Mithraeum* que contiene una gran pared repleta de artefactos.

A lo largo del año pasado he ido dibujando tablillas y reliquias de civilizaciones que no existen sin intención de hacer nada con ellas así que este momento parecía el idóneo para usar esos dibujos y plasmarlos y resignificarlos en un trabajo más grande.



Fig 26 Alberto Rivera, 2023. Fanzine acordeón.

La primera iteración de esta idea se hizo a menor escala y de una manera diferente: en vez de un pergamino de tela se trataba de un librito acordeón. Este pequeño proyecto inicial sirvió de práctica para ver cual sería el proceso más adecuado para estampar en tela.

Aunque se pretende imitar un pergamino es mucho más estrecho que un pergamino real y la dirección de lectura es vertical en vez de horizontal, si se tratase de letras sería más incómodo de leer pero al tratarse de dibujos no es difícil su lectura vertical.

Una vez dibujadas todas las tablillas y artefactos que quería estampar se hizo la separación por capas para poder ponerlas en el bastidor de serigrafía. Se separaron los dibujos en línea y color de fondo. Para el pergamino se decidió hacer tan solo dos tintas ya que era una obra sencilla que no necesitaba más profundidad en los colores, además con solo dos tonos se guardaba la legibilidad que con más tonos se hubiese perdido en matices y sombras insignificantes. Así es como tenemos el tono de fondo y la línea negra.

En total son nueve secciones, es decir 18 tintas por así decirlo. 9 estampas de línea y otras 9 de color de fondo. El bastidor de serigrafía que tenía era bastante grande así que cupieron casi todas las secciones en él.

El orden de estampación que se siguió fue el más adecuado, primero se estampo el fondo y después la línea, si se hubiese hecho al revés por muy preciso que hubiese sido el proceso de casación de las dos tintas se hubiesen solapado y tapado mutuamente.

Se estampó en 4 tiradas, primero todos los fondos que como iban en dos bastidores (unos de 7 secciones y otro de las 2 restantes) se hicieron en dos veces. Y luego encima las estampas de línea de igual manera en dos veces.

Las telas elegidas no tienen ningún tratamiento previo como sí lo tenían para la xilografía (mucho humedad), tan solo iban pegadas a un cartón couché con pegamento reversible para telas que les otorgaba la rigidez necesaria para no doblarse durante el proceso de estampación.

La tela elegida era 100% algodón en diferentes colores, blanco amarillento y salmón, estos colores quedaban muy bien con el proyecto pues son colores que solemos asociar al color de los pergaminos y al papel antiguo.

Los únicos problemas que surgieron durante la estampación fueron que al estar cada dibujo tan junto de los demás era complicado que la tinta no se colase por el dibujo equivocado por muy bien enmascarado que estuviese. Finalmente para el resultado final se eligieron las secciones mejor estampadas de entre muchas pruebas. Por cada sección se hicieron por los menos 4 intentos.

Los colores escogidos, tras bastantes pruebas incluido el libro acordeón, fueron el color cobre para el fondo y el negro para la línea. Se probaron diferentes tonalidades de amarillo y ocre para el fondo intentando imitar el tono de un antiguo pergamino pero como se ve en el

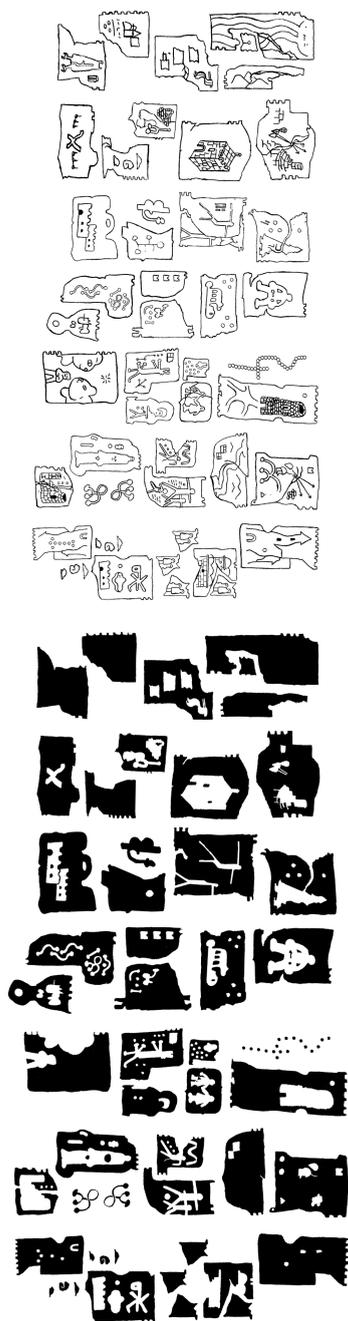
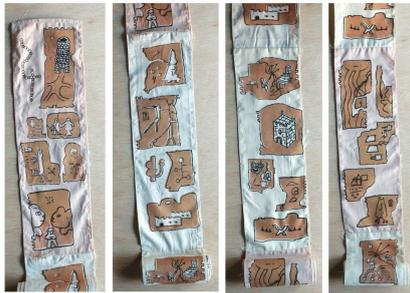


Fig 26 Alberto Rivera, 2023. Las dos tintas



libro acordeón quedaba demasiado marrón y un amarillo mas clarito no destacaría demasiado en la tela que ya era un amarillenta. Finalmente se probó una pintura acrílica de color cobre que satisfacía los objetivos estéticos necesarios.

La última parte del proceso fue coserlo todo junto, inicialmente se pensó en coser todo a mano ya que como se iba a coser del borde pequeño era sencillo. Finalmente se cosieron todas las secciones a máquina entre sí, además de darles un dobladillo por el borde largo que aumentan su resistencia y le daría un aspecto mas acabado.

El resultado final es un pergamino de casi 4 metros (3,87 m ; 9 secciones de 43 cm) de telas alternantes que recoge una colección de artefactos y artículos de una civilización que ya no existe o que tal vez nunca existió representados en un tono cobre y repasados con una línea negra que que acentúa sus características.

Fig 27 Alberto Rivera, 2023. *Pergamino I*



Fig 28 Alberto Rivera, 2023. *Pergamino II*

4.5. CÓDIGO

Aunque toda mi obra gira en torno a la estética del lenguaje y como no hace falta entenderlo ni siquiera saber lo que es para que nos sea atractivo, esta vez me propuse llegar a ese fin desde un camino totalmente diferente.

Para hacer un lenguaje hacen falta conocimientos profundos de gramática, semántica y entender, en definitiva, cómo se estructura un idioma. Es por eso que yo no hice eso, en mi caso se parece más a un código secreto. Basado en mi lengua materna, el español, cree un sistema que transforma cada letra en otra diferente que luego a su vez se transforma en un carácter nuevo he inventado. Para un lector que no sabe a lo que se está enfrentado leer un texto transformado con este método ofrece la misma experiencia que enfrentarse a un texto en un idioma desconocido, que es el objetivo.

Esta obra además, sirve como reflexión de la práctica artística pues aunque he creado alfabetos en muchas ocasiones esta vez tienen algo detrás, quiero decir, que no han surgido del éter, de mi subconsciente lleno de letras y garabatos, estas líneas de palabras han sido codificadas y recodificadas y aunque no se pueda leer son legibles (si conoces el código y el sistema) y tienen sentido gramatical además del estético.

Algo muy sencillo de hacer a la hora de crear un alfabeto “secreto” es simplemente crear unos caracteres que solo tu conoces y sustituir las letras normales por ellos. Si se hace esto simplemente en un solo paso, solo una capa de encriptación, puede ser muy sencillo, si se emplea el tiempo suficiente, de descifrar. Por ello muchos sistemas de encriptación utilizan muchas capas de codificación que solo los interlocutores pueden descifrar teniendo las dos partes una clave o pista.

En la historia existen muchísimos tipos de lenguajes encriptados, el más famoso es el sistema Enigma del régimen nazi, en el que era necesario tener una máquina tanto para escribir como para leer el mensaje cifrado.

Estos sistemas funcionan también por sustitución pero contienen muchas capas de cifrado y tanto el lector como el receptor necesitan un código o clave para poder descifrarlo.

Aunque el objetivo no es crear un lenguaje secreto o indescifrable otra manera podría ser crear un idioma real en cuanto a que se puede hablar y tiene sus estructuras gramaticales propias y su propia etimología, un lenguaje artificial o lengua construida.

Este es un campo muy amplio con muchísimos ejemplos; las lenguas de la Tierra Media creadas por J.R.R Tolkien, el Klingon de Star Trek o el Na'vi de Avatar. Estas lenguas fueron creadas para simular la complejidad de las lenguas reales y tienen la capacidad de poder ser habladas y escritas también, porque no solo se creó una estructura

fonética, etimológica y gramatical sino también un alfabeto propio que es la parte que más me interesa. Pues estas lenguas se crearon para dar realismo y profundidad a un grupo de personajes y además para darles una estética, ya que la forma en la que se escribe cada una es muy reveladora.

También existen lenguas construidas que no cuentan con un alfabeto propio pero sí con una estructura diferente y artificial. Estas lenguas utilizan alfabetos ya creados porque su objetivo principal no es la estética sino la comunicación. Por ejemplo: el esperanto o toki pona.

En mi caso tan solo quería traducir el español a un nuevo alfabeto pero que no fuese una simple sustitución si no que tuviese unas cuantas capas de codificación.

Ya había probado a hacer un sistema de encriptación en el pasado pero nunca lo llegaba a ver terminado o suficientemente bueno. También he hecho en varias ocasiones lenguajes de sustitución básicos en los que las letras se sustituyen solamente por un carácter inventado, estos alfabetos se pueden usar en forma de tipografía en cualquier ordenador.

Los anteriores intentos no los he podido recuperar porque irónicamente no los puedo descifrar ni encontrar el camino que estaba tomando.

Al no tener ningún conocimiento real de criptografía lo más importante para crear un lenguaje encriptado era empezar , de alguna manera pero empezar.

Así que, empecé por lo más básico: escribí el abecedario y les asigné un número a cada letra. Lo básico de la encriptación es que de alguna manera un carácter se convierta en otro y el interlocutor pueda leer el carácter que recibe y saber a qué otro carácter se ha convertido mediante un código.

Si asignamos números a las letras ordenadas tradicionalmente (A=1, B=2, C=3, etc.) sería bastante sencillo a la larga sacar las equivalencias de letras y caracteres nuevos. Para evitar eso hay que asignar a cada letra un número aleatorio, en mi caso no fue del todo aleatorio asigne un número según iban saliendo las letras en una frase de una imagen que me gusta, la frase es: BORN TO DIE WORLD IS A FUCK, etc. Por lo tanto: B=1, O=2, R=3, N=3, T=4, etc.

Podemos observar que el quinto puesto vuelve a ser una O por lo que simplemente la saltamos y pasamos a la siguiente.

Además, vemos que las últimas 3 letras tienen el número que les corresponde en el orden común del alfabeto pero en esta ocasión creo que

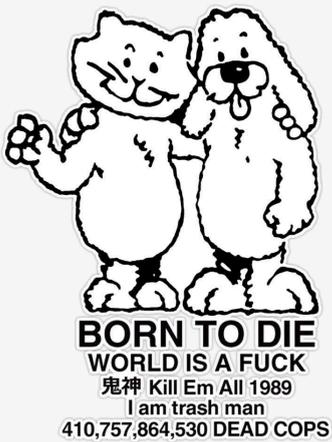


Fig 28 Anónimo, 2014. Born to Die World is a fuck...

1	D	11	S	21	Q	A	12	K	14	U	22
2	O	12	A	22	V	B	1	L	10	V	23
3	R	13	F	23	V	C	17	M	15	W	9
4	N	14	K	24	X	D	6	N	4	X	24
5	T	15	M	25	Y	E	8	O	2	Y	25
6	D	16	H	26	Z	F	13	P	18	Z	26
7	I	17	C			G	19	Q	21		
8	E	18	P			H	16	R	3		
9	W	19	G			I	7	S	11		
10	L	20	J			J	20	T	5		

Fig 29. Alberto Rivera, 2023. Asignación de números a letras según la imagen.

HOLA = NBBWRJ					
Clave 25, Límite 36)	H	O	L	A	Palabra origen
	v	v	v	v	
	16	2	10	12	Equivalencia según tabla
	(+)	(+)	(+)	(+)	
	25	25	25	25	Suma de la clave
	v	v	v	v	
	41	27	35	37	Resultado final de la suma
	v	v	v	v	
		1 = B	9 = W		Nueva equivalencia según tabla
	4 = N			3 = R	Las que superan el límite son ahora dos caracteres
	1 = B			7 = I	
	v	v	v	v	
	NB	B	W	RJ	Resultado final

Fig 30. Alberto Rivera, 2023. Ejemplo de codificación una palabra

Fig 31. Alberto Rivera, 2023. Asignación de los nuevos caracteres a números.

Fig 32. Alberto Rivera, 2023. Texto codificado.

es algo bueno, porque alguien que intenta descifrarlo se encontraría con esta relación de números y letras y pensaría que solamente se trata de una sustitución de números en el orden común del alfabeto y al no ser así actuaría como distracción. De esta manera asigne un número a las 26 letras excluyendo la Ñ.

El siguiente paso consistió en idear un sistema que transformará la letra inicial con su número asignado en otro número y por lo tanto en otra letra.

Para realizar esa transformación elegí crear una clave que sería un número que tanto escritor como lector debería saber cada vez que se comunican porque podría cambiarse. El número/clave indica el número de posiciones que debe recorrer una letra para convertirse en otra. Por ejemplo: a la O le corresponde el número 2 y la clave es 25, recorremos los 25 puestos y nos da 27, como no hay 27 caracteres damos la vuelta al alfabeto y se convierte en 1, ahora la O equivale a 1. Cuando esto pasa, el número obtenido supera 26, se indica en el carácter final con una marca.

Así mismo, al lado del código se puede indicar un límite para que las vueltas que demos al alfabeto no sean demasiado exageradas. Por ejemplo, si nuestra letra equivale a 12 y el código es 25 obtenemos 37, pero el límite es 30. Entonces nuestro carácter 37 se representa con dos caracteres el 3 y el 7 con una marca debajo que indique que rebasamos el límite.

Una vez obtenido el nuevo carácter lo único que queda es representarlo con el nuevo alfabeto, lo que añade una capa más de dificultad.

Para diseñar este alfabeto lo más importante fue que las letras fuesen fáciles de escribir, que tuviesen un trazo natural que no fuese demasiado intrincado y costoso. Puesto que es un sistema que toma tiempo en generar cualquier palabra porque hay que hacer cálculos quería que las letras no hiciesen perder más tiempo.

Para ello realice varios intentos de trazo y cuando quede contento con ellos lo di por finalizado por que no quería tocarlos demasiado y complicarse innecesariamente.

El resultado final es un texto estéticamente sugerente, irreconocible e ilegible pero que en realidad sí que puede ser leído y descifrado. Además las pequeñas marcas que acompañan a las letras le otorgan una capa de realismo que queda muy bien y se asemeja a las marcas que tienen idiomas como el hebreo o el árabe.

4.6. MENSAJES DEL EXTERIOR

Igual que mediante rápidos trazos del lápiz o el pincel, se puede crear una ilusión de lenguaje nuevo de manera más lenta.

Para esta obra el objetivo era crear una imagen en la que se pudiese ver un texto alienígena pero que no se saliese demasiado de los convencionalismos que tenemos al observar un lenguaje, es decir, un lenguaje claramente ajeno a nosotros pero que ha simple vista pudiéramos ver que se trata de un lenguaje, de que hay palabras, algo escrito.

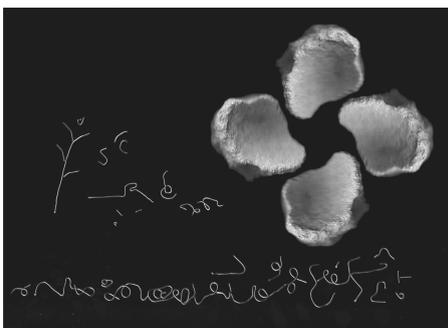


Fig 33. Alberto Rivera, 2023. Página de Mensajes del Exterior

El procedimiento que seguí para este lenguaje no dista demasiado del que sigo para los demás hechos con trazos. En este caso, se dio la casualidad que en mi mesa había piezas pequeñas de metal, trozos de alambre, chinchetas, clips y cuerda. Con esas pequeñas piezas, retazos de trazos en metal y cuerda, intenté confeccionar, al principio, composiciones que sugirieran una especie de lenguaje. Finalmente la mejor idea era ordenar las piezas de una manera más tradicional, con sus filas, columnas y separación entre palabras.

Además de los trozos de metal y cuerda, esta obra cuenta con otros materiales como una cáscara de naranja que al partirla en largos trozos podemos generar letras; así como sus pipas que ofrecen un composición más geométrica y repetitiva como el morse.

Los bloques de texto quedaban solitarios, así que al igual que con el libro de artista decidí añadir imágenes que lo acompañan, dando la impresión de que el texto y la imagen son uno.



Fig 34. Roscosmos, 2012. Captura de la cámara de acoplamiento de la nave rusa Soyuz con su característica interfaz.

Todos los textos/imágenes de esta obra están obtenidos poniendo los elementos que las componen sobre un escáner. Las cualidades fotográficas del escáner le confieren a las imágenes un aspecto que les va muy bien con el concepto de mensajes del espacio exterior. Los escaneos al hacerse en una habitación oscura y no el no tener casi ninguna capacidad de fotografiar la profundidad dan una apariencia de imagen captada en el espacio con muchas dificultades como se puede ver en la cámara e interfaz de la nave que se acopla a la Estación Espacial Internacional: Soyuz, que ha servido de gran inspiración.

La edición de estas imágenes es mínima, tan solo las edite para retocar alguna zona que había entrado luz residual y regular los niveles. También en la adición de alguna imagen que no era producida por mi.

El resultado es un pequeño librito sin portada encuadernado por un fastener de latón amarillo que contiene todos los mensajes obtenidos. La impresión es por inyección de tinta de una impresora corriente, que no sea una impresión más profesional ayuda con el concepto de mensajes obtenidos casi por casualidad, impresos y encuadernados a toda prisa.



Fig 35 Alberto Rivera, 2024. Portadas de Mensajes del Exterior.

4.7. TRES CÓDICOS

Esta obra es una colección de libritos encuadernados a mano en los que experimento con el collage y los alfabetos una vez más. La mayor referencia para esta obra no es tanto una obra en singular sino las obras manuscritas y encuadernadas de la antigüedad, en general. Los librillos, los grandes incunables y los libros de horas, que son fundamentales para entender cómo se fue desarrollando la práctica de hacer libros.

Los temas de lo que tratan los tres pequeños libros además, concuerdan con la obra anterior del libro de artista porque se hilan a él siendo también libros que hablan sobre el futuro pasado pero encuadernados de una manera tradicional, trazando un diálogo entre la modernidad, el futuro y la antigüedad.

El primer libro lo hice casi sin querer. Hice unos pequeños collages en un pequeño cartón cuadrado y sin darme cuenta los estaba encuadernado juntos y creando un libro, dando un sentido. La parte más difícil fue esa: realizar páginas que tuviesen interés artístico, que no perdieran la espontaneidad inicial y que a la vez se

sintieran cohesionadas entre sí, dando lugar a una colección de libros única.

Desde el principio la idea era usar materiales encontrados y no crear soportes para este trabajo en específico. Esto le confiere a la obra una espontaneidad que si bien difiere de los manuscritos medievales que eran verdaderas obras de la meticulosidad, le da un toque artesano no profesional que le queda muy bien.

Basándome en las letras y caligrafía árabe deje fluir las letras como siempre he hecho pero esta vez con la intención de que se pareciese más al árabe, que son unos caracteres muy fluidos y rápidos pero con mucho control.

Los llamados libros de horas también han servido de gran influencia pues se trata de libros muy compactos pero muy ricos en detalles y texto que servían a sus lectores para recordar las oraciones que debían realizar según la hora del día, y normalmente se trataba de libros de reducido tamaño.

La confección de los libros fue sencilla sin demasiados problemas ya que al ser pequeños eran sencillos de hacer. Además el no tener costuras facilitaba mucho su creación ya que es de las partes más críticas de un libro. Las páginas al ser muy gruesas iban encoladas directamente a la tela que rodea las tapas a su vez. Y las tapas cuentan con unas pequeñas piezas de cartón fino para darles un característico relieve que además los numera.

Cada volumen trata un tema propio aunque basado en manuscritos antiguos. Los dos últimos tratan sobre las estrellas, algo muy destacado también la cultura medieval islámica, famosa por sus descubrimientos en ciencia y astronomía. Y el primero trata sobre mí, son una serie de páginas hechas con collages abstractos de fotos mías además de textos.

El resultado son tres libritos muy pequeños que contienen la sabiduría sobre el universo y sobre los que lo habitan (yo). Además van atados los tres con una cuerda reforzando su carácter de ser partes de un todo indivisibles pero diferentes.



Fig 36 Alberto Rivera, 2023. Los Tres Códices.



Fig 37 Alberto Rivera, 2023. Interior de los Tres Códices.

4.8. ;: :.,'

Al tener acceso al taller de tipografía con sus tipos móviles y prensas era evidente que tenía que usarlo en mi favor ya que tenía a mi disposición todos los caracteres que existen.

Mi idea inicial era realizar un libro que describiese unas imágenes con un idioma inventado e ilegible pero basado en los caracteres de los que disponía.

Para ello realice varias pruebas a ordenador, girando y probando los caracteres para ver que resultado estético daban. Lo hice digitalmente ya que hacerlo en el propio taller consumiría demasiado tiempo ya que es muy tardado colocar y ajustar cada carácter en el marco de la prensa.

El resultado no fue del todo satisfactorio. Girar los caracteres y juntarlos con otros de maneras inusuales podía dar buenos resultados pero no eran del todo trasladables al mundo real, el mundo de la prensa tipográfica.

Una vez desechada esa idea opte por usar los caracteres que no componen en lenguaje de por sí, es decir, los paréntesis, las barras, las comas y sobre todo los puntos.

Con estas marcas si que se creaba un lenguaje totalmente ilegible, novedoso y estéticamente interesante.

Eso fue lo más complicado de solucionar, la elección de “idioma”, la parte de imagen la tenía mucho más clara.

Ya que iba a usar tipos móviles que representaron un grandísimo avance en la difusión de la palabra escrita, la obra que iba a realizar trataría del futuro. Un futuro imaginario y extraño.

Las imágenes serán obtenidas de bibliotecas públicas de imágenes de museos sobre todo, y luego distorsionadas mediante procesos físicos justificados por la narrativa interna del libro.

Esta obra trata de crear un catálogo de imágenes que unos supuestos seres humanos descubren en un futuro lejano, que para ellos es su pasado y para nosotros es nuestro presente. Todo ello relatado en un idioma que nosotros, los del presente, no sabemos leer.

El libro está dividido en dos partes: la primera trata de objetos y la segunda de lugares o localizaciones.

Lo primero que hice fue seleccionar las imágenes. Fue un proceso sencillo que no seguía ningún criterio estricto ya que tenían que ser simplemente sugerentes estéticamente. No tenían que ser representativas de nuestra época ni de ninguna otra en realidad porque lo que recoge el catálogo son simplemente datos brutos de una exploración.

Llevo recogiendo imágenes que me gustan desde hace años, así que esto no fue un problema porque tenía cientos de imágenes ya guardadas, aunque sí que tuve que hacer una selección de las más estéticas.

Una vez seleccionadas todas las imágenes el siguiente paso fue imprimirlas. Para ello monte diferentes imágenes en hojas de tamaño A3. En este caso el único criterio para montarlas en la página era el tamaño y la relevancia, las imágenes más potentes irían a mayor tamaño y las menos relevantes o menos detalladas irían a menor tamaño.

Como el concepto de la obra era que una civilización futura había descubierto estos artefactos me parecía evidente que las imágenes tenían que tener ciertos desperfectos y cierta interferencia al igual que nosotros obtenemos interferencia y ruido en nuestras primeras observaciones

espaciales por ejemplo o como ha sucedido recientemente en la lectura mediante láser de papiros carbonizados en Pompeya y Herculano. Es por eso que las imágenes que aparecen en el libro recibieron un tratamiento tanto digital como físico para su transformación.



Fig 38 Alberto Rivera, 2023. Imágenes “mal” escaneadas.

Para crear ese efecto de interferencia digital y error el proceso consistió en el escaneado incorrecto de las imágenes impresas. Es decir, con un escáner de mano escanee los papeles con las imágenes pero de una manera errática, haciendo movimientos bruscos, giros y no yendo siempre hacia delante. El hecho de que las imágenes servía para poder hacer las interferencias de manera manual y además para aportar una textura interesante que tiene la imagen impresa. También, en pocas ocasiones, realicé los escaneos de la propia pantalla lo que aporta una textura pixelada y digital, glitch. Y en casos contados la transformación fue solo digital hecha en photoshop mediante la herramienta “Escalar según el contenido” que si se usa de manera muy brusca y sin cuidado otorga unos resultados parecidos aunque más digitales al escaneo manual.

Una vez contento con los resultados en imagen, empecé a planear la parte de texto. Como he mencionado antes, la idea inicial era realizar toda la parte de texto en prensa tipográfica con los tipos móviles. Pero tras algunas pruebas eso resultó ser bastante complicado por la dificultad de colocar los tipos en la matriz que se encaja en la prensa. La segunda opción que fue usar puntos, líneas, comas y otras marcas que no son letras fue mucho más satisfactoria.

Los puntos y las líneas al girarlos encajaban mejor entre ellos y era un lenguaje totalmente irreconocible de por sí. Al principio, tenía la intención de realizar todos los textos en la prensa tipográfica pero eso fue imposible debido al tiempo que consumía montar cada texto en la matriz. Una vez montado se podían sacar cientos de copias rápidamente sin esfuerzo pero montar 30 páginas con textos más complejos y largos consumía muchísimo tiempo y fue descartado.

Finalmente el texto realizado mediante tipos móviles fue solo el de las páginas que separan cada apartado, los títulos de capítulo. Que están hechos con un tamaño de tipo más grande que los de las páginas interiores y que tienen entre sí una estructura similar.

El texto que queda en el interior y que acompaña a las imágenes por lo tanto es completamente digital, aunque realizado con la misma tipografía Futura Hv BT.

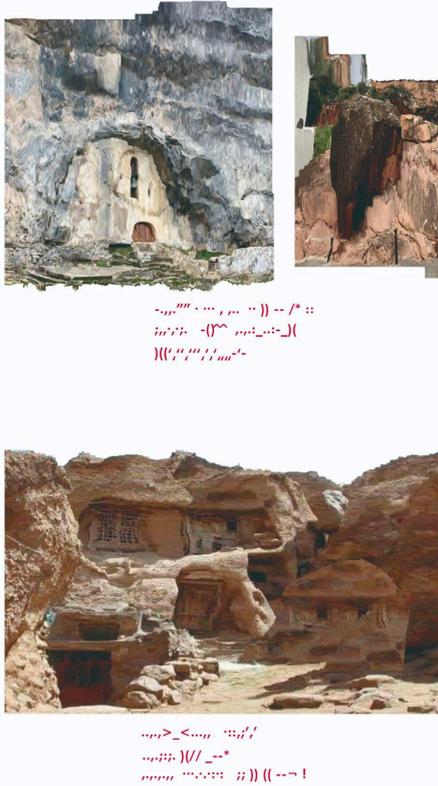


Fig 39 Alberto Rivera, 2023. Página interior montada para imprimir.

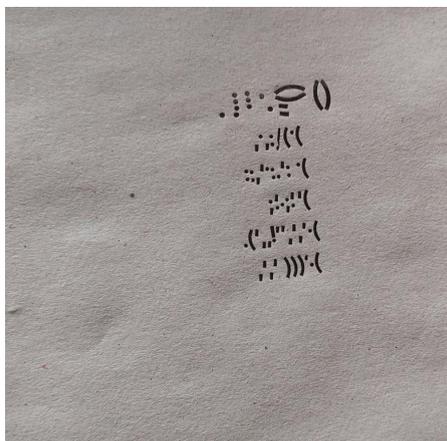


Fig 40 Alberto Rivera, 2023. Detalle de letras impresas en con tipos móviles.



Fig 41 Alberto Rivera, 2023. Proceso de encuadernación con tornillos.

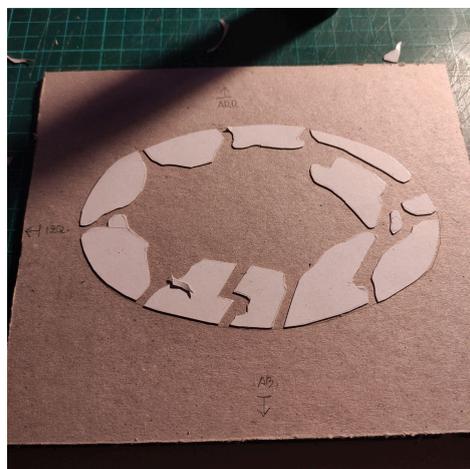


Fig 42 Alberto Rivera, 2023. Proceso del relieve de la tapa superior.

A pesar de ser un lenguaje inventado e ilegible que cumple una función únicamente estética al escribir intentaba repetir estructuras y caracteres en un orden, ya que esto aporta la ilusión de realismo y un sentido gramatical y que no pareciera un bloque de texto completamente azaroso. El color elegido para las letras es un rojo inglés para romper con la monotonía del negro y que da un aspecto futurista y hace al texto más contrastado y llamativo.

Tanto el formato como la encuadernación los tenía bastante claros desde el principio. Me parecía muy apropiado el formato apaisado ya que el libro es un catálogo y permite mostrar tanto imágenes de espacios anchas como varios artefactos en la misma página.

Y la encuadernación mediante tornillos me parecía que daba un aspecto más futurista y moderno acorde con lo representado en el libro.

Los tornillos específicos para la encuadernación, que tienen piezas planas en el lado contrario de la tuerca fueron probados pero finalmente descartados por dar un aspecto demasiado limpio y oficial, ya que quería dar un aspecto más hecho a mano e industrial que se refuerza con la placa de metacrilato que acompaña a los tornillos.

Al principio la portada y la contraportada irían con el mismo diseño que tienen actualmente pero gofrado. Finalmente, tras algunas pruebas, opté por hacerlas en relieve ya que me parecía que la sensación táctil era mejor y eran más impresionantes estéticamente. Las tapas están hechas de cartón grueso gris y los relieves de cartón couché más fino, cada ejemplar (se hicieron 3) tiene unos relieves ligeramente diferentes.

Después sobre el cartón base y los relieves está entelado en una tela gris con un ligero patrón de puntos que se aprecia al acercarse pero que desde lejos parece un gris uniforme. Es un color que queda muy bien con el tema representado ya que el gris se asocia a lo moderno. Además contrasta bastante con el rojo de las letras interiores.

En esta obra considero que cumplí con creces todos los objetivos que me propuse. El objeto final tiene muy buenos acabados y consigue una muy buena integración de la imagen y el texto.

Estoy bastante contento del resultado final en cuanto al texto, aunque me habría gustado poder hacerlo con los tipos móviles. Considero que funciona muy bien y se integra correctamente en el resto del proyecto.



Fig 43 Alberto Rivera, 2023. Acabados finales del libro.

5. CONCLUSIÓN

El presente trabajo ha sido una exploración sobre un tema y una manera de hacer arte que he hecho siempre sin intención de que llegase a nada, para rellenar papel, para pasar el rato, garabatos... Pero que durante los últimos años me he dado cuenta de la importancia y el potencial que tiene tanto en el mundo actual como en mi obra personal.

Mediante estas obras he intentado reflexionar sobre el texto escrito, la palabra y las civilizaciones, y de cómo son los restos de sus artefactos y textos los que escriben nuestra historia. Aunque se trate de un tema muy amplio yo lo he enfocado de una manera muy personal y de como me ha influido a mi todos estos temas y no tanto como una investigación profunda sobre toda la historia del lenguaje en el mundo.

Mediante mis obras he indagado profundamente en las técnicas de estampación más importantes, así como, he explorado los límites que ofrece el libro de artista.

Las partes que componen este trabajo son muy diferentes entre sí pero creo que en su conjunto funcionan muy bien y conseguí encajar entre sí dando lugar a una obra cohesionada y bajo un mismo contexto, por lo tanto se considera que el objetivo ha sido alcanzado.



Fig 44 Alberto Rivera, 2024. La caja y sus contenidos.

6. FUENTES REFERENCIALES

- Bachiller R (2013). El Misterio de la estrella Sirio y la tribu dogón. *El Mundo*.
<https://www.elmundo.es/elmundo/2013/02/18/ciencia/1361184886.html>
- Biblia Nueva Versión Internacional, 1973, Génesis 11:5.
- Bórges, J L (2011). *El Aleph*. Barcelona: Debolsillo. p 346.
- British Museum. *The Rosetta Stone*. Consultado el 3 julio:
https://web.archive.org/web/20120219171923/http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/aes/t/the_rosetta_stone.aspx
- Christopher, J (2010). *To Read Images Not Words: Computer-Aided Analysis of the Handwriting in the Codex Seraphinianus*. North Carolina State University.
- Drucker, J (2022). *Inventing the alphabet*. Chicago: University of Chicago Press. p 2.
- Estébanez, C. (2002). *La estética del lenguaje de George Santayana*. Teorema, Volumen XXII
- LaFarge, A. (2007). *Codex Seraphinianus*. Fictive Arts.
Archivado en
https://web.archive.org/web/20111120012304/http://fictive.arts.uci.edu/codex_seraphinianus
- Leftwich J (2016). *Asemic Writing: Definitions & Contexts: 1998-2016*. Consultado 26 Junio:
<https://app.box.com/s/kvq4dp9snvdrmf15kx7ghk1qu7sxjgs4>
- Mata V (2020). *Todo lo que se mueve*. Madrid: Ediciones Comisura.
- McWhorter J (2003). *The Power of Babel: a Natural History of Language*. Random House.
- Morales C (s.f) *La caligrafía Árabe*. Consultado 4 julio:
<https://www.arabespanol.org/cultura/caligrafia.htm>
- Parker R, Steele P (2021). *The Early Greek Alphabets*. Oxford: Oxford University Press.
- Pérez Castro, M (2021). *Caligrafía árabe, modernidad y hurufiya*. Universidad de Sevilla.
- Valente, A. (2012). *Producción, lectura y exhibición del Libro de Artista*. Arte e Investigación, Número 8, pp. 169.
<https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/39770>
- Varios Autores (1982). *Enciclopedia universal de la pintura y la cultura*. Madrid: Sarpe.

7. ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig 1. Anónimo, 2024. Colección de Alephs.
- Fig 2. Pieter Brueghel el Viejo, 1563. La Torre de Babel.
- Fig 3. Evolución de los signos alfabéticos desde los jeroglíficos hasta los primeros signos griegos, siglo 19. Anónimo.
- Fig 4. Luigi Seraphini, 1981. Codex Seraphinianus.
- Fig 5. Luigi Seraphini, 1981. Codex Seraphinianus.
- Fig 6. Michael Jacobson, 2006. The Giant's Fence.
- Fig 7. Anónimo, 196 a.C. Piedra Rosetta.
- Fig 8. Heinrich Khunrath, 1609. La Tabla Esmeralda de Hermes Trismegisto.
- Fig 9. Anónimo, entre el siglo IX y X. Corán Azul.
- Fig 10. Hamid Nadimi, 1980. Detalle de la bandera actual de Irán con la frase "Allāhu 'akbar" en cúfico.
- Fig 11. Anónimo, siglo IX. Corán manuscrito.
- Fig 12. Alberto Rivera, 2023. Stencils originales.
- Fig 13. Alberto Rivera, 2023. Proceso con el spray.
- Fig 14. Alberto Rivera, 2023. *Glifos I*.
- Fig 15. Anónimo, ~2000 a.C. Laxe dos carballos, Petroglifos de Campo Lameiro, Pontevedra.
- Fig 16. Alberto Rivera, 2023. Detalle de la plancha de xilografía durante el proceso.
- Fig 17. Alberto Rivera, 2023. Detalle de la plancha de punta seca durante el proceso.
- Fig 18. Alberto Rivera, 2023. Montaje final. *Pinturas Rupestres*.
- Fig 19. Anónimo, 4000 a.C. Petroglifos de Outeiro de Rei en Lugo.
- Fig 20. Anónimo, 5000 a.C. Huevo dogón.
- Fig 21. Anónimo, 5000 a.C. Interpretación de las inscripciones del huevo.
- Fig 22. Alberto Rivera, 2023. Piedra y estampa.
- Fig 23. Alberto Rivera, 2023. Estampas finales.
- Fig 24. London Mithraeum, 2018.
- Fig 25. Alberto Rivera, 2023. Dibujos de tablillas.
- Fig 26. Alberto Rivera, 2023. Fanzine acordeón.
- Fig 27. Alberto Rivera, 2023. *Pergamino I*
- Fig 28. Alberto Rivera, 2023. *Pergamino II*
- Fig 28. Anónimo, 2014. Born to Die World is a fuck...
- Fig 29. Alberto Rivera, 2023. Asignación de números a letras según la imagen.
- Fig 30. Alberto Rivera, 2023. Ejemplo de codificación de una palabra.

Fig 31. Alberto Rivera, 2023. Asignación de los nuevos caracteres a números.

Fig 32. Alberto Rivera, 2023. Texto codificado.

Fig 33. Alberto Rivera, 2023. Página de Mensajes del Exterior.

Fig 34. Roscosmos, 2012. Captura de la cámara de acoplamiento de la nave rusa Soyuz con su característica interfaz.

Fig 35 Alberto Rivera, 2024. Portadas de Mensajes del Exterior.

Fig 36 Alberto Rivera, 2023. Los Tres Códices.

Fig 38 Alberto Rivera, 2023. Imágenes “mal” escaneadas.

Fig 39 Alberto Rivera, 2023. Página interior montada para imprimir.

Fig 40 Alberto Rivera, 2023. Detalle de letras impresas en con tipos móviles.

Fig 41 Alberto Rivera, 2023. Proceso de encuadernación con tornillos.

Fig 42 Alberto Rivera, 2023. Proceso del relieve de la tapa superior.

Fig 43 Alberto Rivera, 2023. Acabados finales del libro.

Fig 44 Alberto Rivera, 2024. La caja y sus contenidos.

