



Universidad de Chile  
Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Escuela de Diseño  
Mención Gráfico

# NUEVA GALERÍA NACIONAL DE PERSONAJES ILUSTRES

DINGBAT REPUBLICA

Proyecto de Investigación para optar al título  
Profesional de Diseñador Gráfico



Autor: Pablo Rivas Ureta  
Profesor Guía: Guillermo Tejada Marshall

Santiago de Chile  
Diciembre de 2004

*Dedicado a mi familia, mis amigos, mis maestros  
y al impulso que me anima...*  
Francisca

*Solamente cuando los hombres viven bajo el gobierno de la Razón, concuerdan siempre necesariamente en naturaleza.*

Proposición XXXV  
Ética de Spinoza

# Contenidos.

---

## SECCION I

Introducción	5
Presentación	5
Fundamentación	7
Objetivos	9

## SECCION II

1.- Patrimonio Iconográfico Republicano Chileno	12
1.1.- Introducción	12
1.2.- La República	14
1.3.- El nacimiento de la República: José Gil de Castro	15
1.4.- Mediados del Siglo XIX: Raymond Quinsac Monvoisin	16
1.5.- Narcise Desmadryl y la Galería Nacional	17
1.5.1.- Lista de Figuras de Galería Nacional	22
1.6.- Luis Fernando Rojas	24
1.7.- La llegada de la Fotografía	26
1.8.- Iconografía Popular	27
1.9.- Casos Especiales: O'Higgins y Portales	29
1.9.1.- Bernardo O'Higgins	29
1.9.2.- Diego Portales	32
1.10.- Conclusión	34
2.- Cultura Digital	36
2.1.- Introducción	36
2.2.- Lo Digital	38
2.3.- Una Nueva Sociedad	39
2.4.- Aspectos concretos de lo digital	41
2.4.1.- Internet en Chile	41
2.4.2.- El diseño gráfico en la era digital	43
2.5.- El lenguaje de lo digital	44
2.6.- Conclusión	46

## Contenidos (continuación)

---

3.- Dingbat	48
3.1.- Introducción	48
3.2.- Qué es un dingbat	49
3.2.1.- Una Breve historia	50
3.3.2.- El dingbat contemporáneo	51
3.4.3.- Aspectos Técnicos	52
3.3.- Tipología	54
3.4.- Perspectiva Semiológica del medio	58
3.5.- Categorización Sugerida	61
3.6.- Conclusión	63

### SECCION III

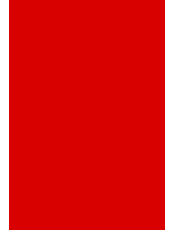
4.- República	67
4.1.- Introducción	67
4.2.- Tipología Existente	68
4.3.- Selección de técnica	74
4.4.- El trabajo vectorial	75
4.5.- La elección del formato	77
4.6.- Selección de personajes	78
4.6.1.- Presidentes de la república	79
4.6.2.- Otras personalidades	80
4.7.- Búsqueda de Fuentes	81
4.8.- Estilización	81
4.9.- Proceso	82
4.9.1.- Paso a paso	83
4.10.- Dingbat República	87
4.10.1.- Presidentes	89
4.10.2.- Otros personajes	100
4.10.3.- Simbolos	109
4.10.4.- Aplicaciones	110
4.10.4.1.- Web	111
4.10.4.2.- Catálogo	113

### SECCION IV

Conclusión	116
Bibliografía	118



*Introducción*



*Sección I*




# Introducción

*Presentación.* De todos los aspectos que rodean una investigación académica, si hay uno que se resiste a ser dominado por las leyes de la razón es el de la motivación que mueve al investigador. Nos referimos a la chispa que comienza todo. El interés que se mueve por debajo de cuanto se hace en la vida.

En ese sentido, una buena investigación, o mejor dicho, la primera fundación rumbo a una buena investigación, es el amor que el investigador debe sentir por su tema. Con la sinceridad, el interés auténtico y el compromiso desinteresado del investigador, viene la inevitable certeza de que la investigación habla con verdad, que es el objetivo último del





estudio académico, la búsqueda por la verdad final; aún cuando en nuestros tiempos posmodernos esta búsqueda se parece cada vez más a la maldición de Sísifo.

Es por este compromiso, el cual fervientemente adhiero, que el tema de ese proyecto es el que es. Dentro del cuerpo de intereses de un individuo - o caudal como le llama Jean Francois Mabardi-, se aglutinan una multitud de ideas y conceptos, muchas veces contradictorios entre sí. Es tarea del investigador saber apartar y ordenar sus intereses, descubriendo de que manera sus motivaciones internas son conducentes para una investigación.

Todas estas conclusiones son producto del trabajo de un año. Con momentos de trabajo frenético y momentos de descanso; con descubrimientos y decepciones; esta investigación trata un aspecto de nuestra disciplina que he juzgado útil y meritorio de dar a conocer, pero por otra parte.

El proyecto de diseño presentado en esta tesis es, finalmente, la eclosión de los estudios universitarios con la madurez necesaria para llevar a cabo una tarea así. Esperamos que el lector encuentre lo que busca en estas páginas.

Páginas llenas de admiración, maravilla y curiosidad intelectual, que esperamos reflejen la energía invertida en esta labor.



## Fundamentación.

---

Este proyecto se ocupa de un modo general del tema de la identidad nacional y propone un diseño concreto que implica a la tecnología digital actual y al diseño gráfico como profesión, como respuesta. Este diseño, consiste en la elaboración de una nueva galería de personajes célebres ligados con la tradición republicana chilena.

De la anterior afirmación, se desprenden ciertos conceptos que creemos conveniente aclarar. Hemos considerado el tema general de la identidad nacional como el de nuestra investigación, pero este es un término amplio y de poca utilidad práctica. Sin embargo, a pesar de esto, declaramos como un axioma de nuestra investigación el hecho de que Chile, nación de la cual nadie duda su existencia, debe poseer consecuentemente una identidad, y no solo eso, asumiremos que esto es bueno y que cualesquier esfuerzo relacionado con su preservación lo es consecuentemente.

Si existe tal cosa como la identidad chilena, cabe preguntarse entonces

donde reside. Respondemos que en cada manifestación cultural creada o adoptada por la sociedad chilena, tanto a escala local como nacional. Esta manifestación cultural se circunscribe a prácticamente cada acto de la vida en sociedad y por lo tanto, para un estudio realista del tema, un desglose de esta actividad cultural es necesario.

Siendo este un proyecto de diseño gráfico, el tomar la tradición visual de la nación resulta lógico, pero esto no es suficiente para plantear el proyecto.

Así, hemos decantado el tema de la identidad hasta llegar al concepto de patrimonio iconográfico republicano chileno, y dentro de este ámbito se ha limitado hasta al retrato de figuras políticas relevantes. Con el tema especificado a este nivel, el acercamiento desde el punto de vista teórico se vuelve mucho más sencillo.

Si realizamos un análisis somero de la representación de los próceres de la patria - y con este término nos referimos a todos los prohombres de

la república a lo largo su historia, y no exclusivamente a los participantes de la independencia- podemos constatar que el uso de nuevas tecnologías para este fin se detuvo con la fotografía. Considerando que han pasado veinte años desde el inicio de la revolución digital<sup>1</sup>, creemos que el tema debe ser tratado.

Con esta realidad presente, nos hemos propuesto presentar una actualización, tanto estilística como tecnológica, de los principales personajes históricos de nuestro país relacionados con la república. Esta nueva galería nacional de hombres célebres es, desde un punto de vista histórico, la continuación de una tradición que ya lleva 150 años. El periodo que abarcaremos con la galería se ha definido desde la independencia hasta 1973. Se ha decidido dejar afuera la contemporaneidad para poder mantener la perspectiva histórica.

Para poder elaborar esta galería, es necesario definir una serie de elementos previos, tales como la materialidad, las dimensiones de la muestra etc. Este aspecto está cubierto en el marco teórico.

Para empezar, es obligatorio trabajar

con las fuentes adecuadas. En el primer capítulo, haremos un repaso de las principales fuentes iconográficas existentes. En este sentido, se ha decidido ilustrar lo que a nuestro juicio parece más valioso o significativo, rescatándolo de entre el profuso material disponible.

En este capítulo nos permitirá establecer dos cosas. Por un lado podremos plantear el contexto histórico existente, sobre el cual se desarrolla este proyecto, y de esa manera estableceremos los lazos y conexiones que se dan entre nuestra galería y la tradición que la precede. Por otra parte, esta sección da cuenta de las fuentes directas sobre las que se trabajó para la confección de la galería. Más información a este respecto puede ser encontrada en la tercera parte, en el punto referido a las fuentes.

En el segundo capítulo se introduce el concepto de cultura digital y se tratan algunos de sus aspectos más relevantes, siguiendo algunos autores contemporáneos y del pasado reciente. Se establece la relevancia de esta idea en nuestra profesión así como su presencia en Chile y en el mundo. Por otra parte, se justifica el uso de tecnología digital como formato en la creación de una nueva galería.

---

<sup>1</sup> En el aspecto gráfico, un hito fácilmente identificable, y que muchos autores consideran el cambio de rumbo definitivo de la profesión, desde lo análogo hacia lo digital es la aparición del Mac Operative System. No entraremos en detalles en los significados de la aparición en el mercado de esta computadora, -para eso vease el capítulo segundo, Cultura Digital- pero su impacto resulta tan importante, que edificar este momento como el inicio de la revolución digital, en el ámbito gráfico, no es exagerado.

Finalmente, en el capítulo tres encontraremos un análisis detallado sobre una forma particular de expresión digital, como es el caso de los *dingbats*. Se establecerá su concepto y su forma desde un punto de vista semiológico, así como una recopilación con la tipología más representativa de este formato. Todo esto conducirá a la generación de una base teórica, con una clasificación posible, desde la cual podremos discutir el tema con detenimiento y a la vez permitir su uso práctico desde una nueva perspectiva.

En la tercera y última parte de nuestra investigación se presenta la nueva galería creada a partir de este cuerpo teórico. Además de poder apreciar las distintas piezas gráficas presentadas, se explicará en detalle el proceso de creación de la galería. También estableceremos la forma en que las decisiones estilísticas se relacionan con las técnicas, afectando el

resultado del producto final.

## Objetivos.

Los objetivos son los enumerados a continuación. No se ha juzgado necesario realizar una distinción entre específicos y generales, pues todos están interrelacionados y ninguno puede cumplirse realmente sin la concreción de los otros.

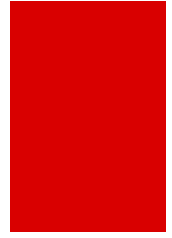
Identificar y seleccionar un listado de figuras relevantes en la vida política histórica del país

Crear galería con la selección de estos personajes

Usar medios contemporáneos para esto Generando una completa justificación teórica del medio usado para confeccionarla y difundirla.



*Marco Teórico*



# *Sección II*




# Patrimonio Iconográfico Republicano Chileno

*Tan solo el hombre deja tras de si una huella de sus hechos, un recuerdo de sus acciones y que con cariño recoge (sic) la historia en sus inmortales fastos para transmitirlos a los venideros tiempos.*

ENRIQUE AMADOR FUENZALIDA EN GALERÍA CONTEMPORANEA DE HOMBRES NOTABLES DE CHILE ( 1901)

*Introducción.* El patrimonio, como nos indica su raíz etimológica, es la herencia recibida de parte de nuestros padres. Es el legado que va construyendo nuestra identidad. Dentro del tejido cultural que consideramos Chile, el patrimonio no puede ser identificado con una fuente única; se divide en una multiplicidad de medios, distintos entre sí. En efecto, el patrimonio gráfico vernáculo es diferente al patrimonio gráfico oficial, y eso en lo que respecta a un área específica, como es la gráfica, pues el patrimonio adquiere muchas otras formas de expresión: arquitectónico, musical, natural, etc.

En el caso de esta investigación, para cumplir con nuestros objetivos nos hemos abocado a recopilar y catalogar el patrimonio iconográfico de retratos de figuras célebres nacionales relacionadas, de una manera u otra, con la república y los valores que la alimentan como idea de gobierno y sociedad. Al respecto, han sido de invaluable ayuda los completos



archivos del Museo Histórico Nacional, los cuales poseen un catálogo muy completo y sin el cual no hubiese sido posible realizar esta investigación, así como los de la Biblioteca Nacional.

El patrimonio iconográfico del retrato republicano chileno es la colección de retratos de figuras célebres del ámbito público chileno desde la independencia hasta la actualidad. Esta colección, que se prolonga en un espacio de tiempo de aproximadamente doscientos años, contiene, naturalmente, ciertas incoherencias en los medios usados. Mientras que los próceres de la independencia - como O'Higgins y San Martín por ejemplo- fueron retratados en óleos, las figuras actuales se limitan a la fotografía. Si a esto le agregamos el extensivo uso del grabado impreso durante gran parte del siglo XIX, nos daremos cuenta de la heterogeneidad de retratos existentes en la actualidad de los personajes que han ido marcando nuestra historia política.



## La República.

---

Cuando hablamos en nuestra investigación del patrimonio iconográfico chileno, nos sentimos compelidos a agregar el concepto republicano. La razón de esto es que, juzgamos esta idea y su relación con la nación como fundamental y consideramos necesario señalarla en forma potente.

Dentro de lo que es Chile, una de los elementos fundacionales, para su identidad es la idea de una organización democrática republicana. La constitución de 1833 -la constitución que inaugura nuestra república formalmente- comienza declarando: “La nación chilena es la unión de todos los chilenos”. Y esa nación, desde su mismo inicio optó por el sistema republicano. Por ende, podemos concluir que el republicanismo esta profundamente imbuido en este país, y forma parte esencial de su ser, hasta llegar a ser inseparables.

Decir que Chile es una republica - y de paso afirmar que posee una tradición iconográfica como tal- puede parecer obvio, porque así aparece explícitamente en la actual constitución. Sin embargo, esta aseveración no se refiere estrictamente al ámbito político. Dicho de otra manera, afirmar que Chile es una república no es simplemente señalar el modo en que esta organizada políticamente, sino que significa definir un elemento constitutivo del ser nacional, por lo menos si entendemos republica en su sentido profundo.

La república es un modo de entender la socie-

dad. Ovejero, Martí y Gargarella lo resumen magistralmente las ideas que rigen esto: “...se corresponden con dos conceptos clásicos: autogobierno y virtud, y con una herencia política en la que tales principios proporcionan identidad: el republicanismo”<sup>1</sup>. Sin lugar a dudas, la tradición nacida a partir del republicanismo es una de libertad y de virtud. Conceptos a veces olvidados en la sociedad contemporánea. Una república es una nación gobernada por leyes y no por hombres, -y ante esas leyes todos son iguales- y en esa distinción esencial es donde recae todo su mérito. Desde la revolución norteamericana, pasando por la francesa y la latinoamericana, hasta nuestros días, el espíritu del republicanismo acompaña nuestras vidas, aún cuando no lo notemos.

Y a pesar de que la republica es, como ya dijimos anteriormente, un gobierno de leyes y no de hombres, estos últimos son, sin lugar a dudas, actores fundamentales en la construcción de una sociedad saludable. El republicanismo no puede sobrevivir si sus ciudadanos carecen de libertad y de virtudes cívicas. Mientras que la primera es muy apreciada, la segunda parte de la ecuación tiende a ser convenientemente olvidada. Si el liberalismo (al estilo estadounidense) prefiere un estado neutro, que no se inmiscuye con la gente y sus opciones personales, el republicanismo promueve una relación mucho más compleja entre estado y ciudadano. Este exige al ciudadano una serie de condiciones que garanticen la existencia misma de la libertad.

---

<sup>1</sup> OVEJERO F., MARTÍ J. L., GARGARELLA R. Compiladores. Nuevas Ideas Republicanas, autogobierno y libertad. Buenos Aires, Paídos, 2004.



Izquierda  
Simón Bolívar  
dealle de óleo de Gil de Castro

Derecha  
Ramón Martínez de Luco  
e Hijo  
Un ejemplo destacado de la  
labor de Gil de Castro en la  
alta sociedad chilena

Sin virtud que sostenga al gobierno, no hay libertad. La extensión de estas virtudes está ampliamente desarrollada por Quentin Skinner en su ensayo “Las Paradojas de la Libertad Pública”. Se puede sintetizar en la sentencia: “la vida comunitaria requiere de sus miembros una fuerte disposición a poner la propia vida al servicio público”<sup>2</sup>. Y es por esta razón que en la república se celebra las grandes personalidades, porque reconocemos en ellos a los servidores de la patria.

Cuando observamos un retrato de Diego Portales, por ejemplo, no lo admiramos por su cuna ni por alguna hazaña sobrenatural que pudo haber realizado. Se trata de un ejemplo cívico, un ciudadano particular que dedicó su vida al servicio del bien común. Y ahí reside su valor, como un ejemplo a seguir. En esos retratos podemos vislumbrar los valores que permiten construir una sociedad más libre y justa.

Jürgen Habermas sostiene que durante el siglo XIX - el siglo del nacimiento y formación de nuestra republicana-, las fuerzas racionalistas, propugnadas por los filósofos de la ilustración, comenzaban a encontrar eco en la construcción misma de las sociedades. En términos prácticos, este racionalismo implicó abandonar las tradiciones mitológicas que explicaban la propia sociedad y mediante el nacimiento de la historia como disciplina científica, forzó una contemplación y análisis, conducente a entendernos racionalmente. O como dice Habermas: “la historia pasó a ser el medio por el cual las culturas y los pueblos encontraban la confianza en sí mismos”<sup>3</sup>. Prueba fehaciente de esta aseveración es la profusa edición de textos históricos que vivió nuestro país en la segunda mitad del siglo XIX y a principios del siglo XX; una auténtica construcción del mito que hasta el día de hoy

nos sustenta.

## El nacimiento de la República: José Gil de Castro.

El primer pintor que se abocó a la tarea de capturar los retratos de las figuras más prominentes de la sociedad chilena, durante la independencia, fue el peruano José Gil de Castro, popularmente conocido como el Mulato Gil.

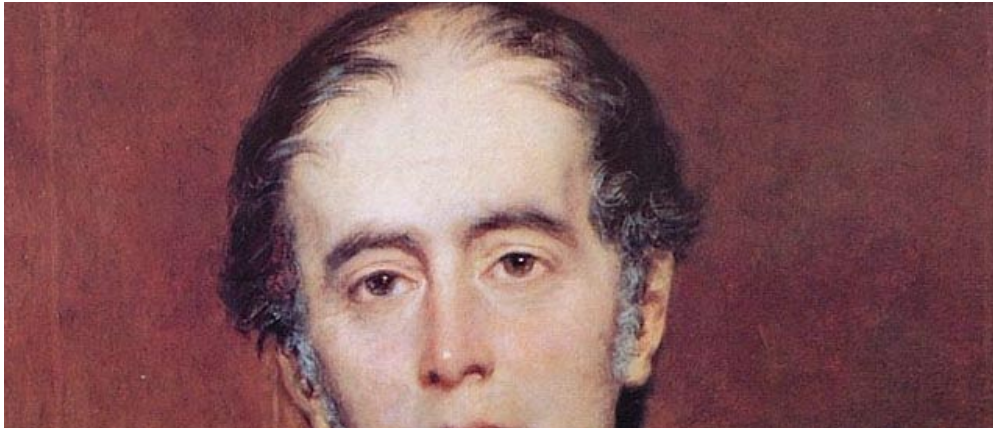
Mientras que Chile carecía de una tradición pictórica relevante, el Virreinato del Perú y en especial ciudades como Quito, poseían un extenso desarrollo de una variedad de artes, dentro de las cuales se contaba la pintura. Gil de Castro es heredero de esta tradición colonial y en él se sintetiza la peculiar evolución del arte en la América española, constituida por un mestizaje de la herencia indígena local con las tradiciones españolas.

José Gil de Castro nació en Perú a mediados del siglo XVIII, hijo de Don Mariano Castro y Doña María Leocadía Morales. Se especula que residió en Buenos Aires algún tiempo alrededor de 1811. Antes de esa residencia vivió en Chile desde alrededor del año 1806, en todo caso la información al respecto es confusa.

La llegada a Chile de Gil de Castro fue muy bien vista por la alta sociedad chilena de la época, la cual acudió inmediatamente a posar para el artista. El trabajo para Gil de Castro estaba asegurado, pero no fue su labor comercial la que lo transformaría en un referente inevitable para el futuro, sino su profundo compromiso con la causa independentista de la época. José Gil de Castro es el único artista - digno de crédito- que retrató a Bernardo O’Higgins, de quién hizo cuatro retratos, o que

<sup>2</sup> Op Cit pag 93.

<sup>3</sup> Op Cit pag 195



Andrés Bello  
Detalle de óleo de Monvoisin.  
original se conserva en Casa  
Central de la Universidad de  
Chile

retrató a José de San Martín, Simón Bolívar, Juan Gregorio de Las Heras, Ramón Freire, Mariano Necochea y un largo etc. En ese sentido, su trabajo es un tesoro iconográfico.

Existen largas discusiones respecto al exacto valor artístico de la obra de Gil de Castro, con opiniones que van de considerarlo un excelente fisonomista hasta señalar la falta de delicadeza de su trazo, pero ese tema no es relevante en la presente investigación. Su obra, en tanto testimonio histórico de los próceres de la independencia es invaluable, pues nos permite contemplar las únicas reproducciones fidedignas de muchas de las principales figuras de la época. Y no solo eso, sino que puede ser justamente considerado como el iniciador de la tradición retratística nacional.

## *Mediados del Siglo XIX: Raymond Q. Monvoisin.*

A medida que la república chilena se consolidaba y organizaba, se hacía cada vez más patente la imperiosa necesidad de contar con un desarrollo cultural mínimo. Gran parte de los esfuerzos de las autoridades republicanas de la época apuntan a consolidar este aspecto de la vida nacional, siendo muchos los artistas y científicos extranjeros invitados a trabajar en nuestro país. La lista es larga, pero destacan por su labor y legado intelectuales como Andrés Bello, primer rector de la Universidad de Chile, Ignacio Domeyko, científico polaco quien sentó las bases de la minería nacional o los inmigrantes argentinos como José Faustino Sarmiento, de incansable actividad intelectual.

Dentro de este flujo de connotadas figuras internacionales, el área de las artes estuvo

bien cubierta. A la labor realizada por el alemán Mauricio Rugendas, quien se dedicó a retratar con gran profusión cada detalle de la vida cotidiana de la época, y el inglés Charles Wood, creador del escudo nacional, se vino a agregar el trabajo de artistas viajeros y traídos por específica petición del gobierno chileno. Dentro de estos se puede encontrar el francés Raymond Quinsac Monvoisin. Este pintor, de cierto renombre en los círculos de París, retrató en 1827 a Mariano Egaña, entonces enviado especial de Chile en la potencia Europea, lo que puede haber influido en su posterior viaje a Chile. Llega al país en 1842, invitado por Francisco Javier Rosales. Al llegar a Chile inaugura la primera exposición de arte en el país en la Universidad de San Felipe. Su éxito es inmediato y prontamente establece un taller donde se dedica a retratar a los personajes de la clase gobernante del país. Estableciendo un sistema donde el solo realiza las cabezas de los retratados, dejando el resto a sus ayudantes, logra retratar a aproximadamente 500 o 600 personas durante su estadía en Chile. Entre los más destacados podemos nombrar varios retratos de Andrés Bello, el retrato de Manuel Bulnes y el de José Manuel Infante. Monvoisin abandonaría el país en 1857, tras quince años de estadía, muriendo en Francia en 1870. Resulta importante señalar el éxito arrollador de su trabajo en el país, que puede vislumbrarse en el extenso número de retratos que debió realizar. Esta cifra también nos permite especular respecto al rol que cumplió en una sociedad en formación, como era la chilena de la época. En su pincel neoclásico, a diferencia de sus predecesores como el romántico Rugendas o el barroco Gil de Castro, la sociedad encontró un medio para identificarse, mediante la copia a estilos importados.



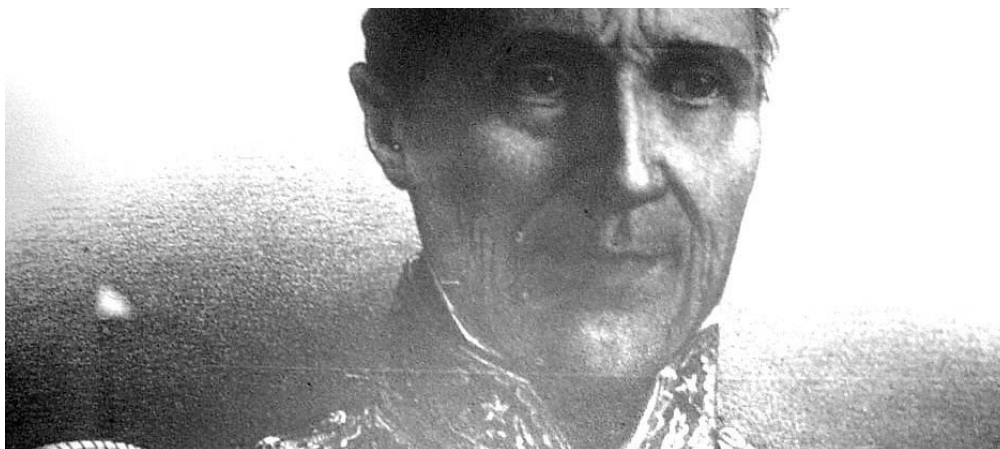
Arriba  
Manuel Rengifo  
Abajo  
José Manuel Borgoño  
Detalle de las litografías  
hechas por Desmadryl para  
el segundo tomo de Galería  
Nacional. Obra poco conocida  
en comparación con el  
primero.

## Narcise Desmadryl y la Galería Nacional.

Si la historia de Monvoisin es de éxito y reconocimiento, la de Narcise Eduard Joseph Desmadryl es mucho menos conocida, pero de un indudable valor para el área gráfica nacional. No es mucho lo que se sabe de él; este artista francés nació en Lille en 1801 y falleció en Francia en 1890. Se sabe que llegó a Chile forzosamente antes de 1851, pero el año exacto es desconocido, y que instaló un taller de arte en Bandera cerca de la Cañada, la actual Alameda. La primera mención a este taller la podemos encontrar en la pequeña revista "La Sífide", dedicada a diversas actividades culturales, editada en Santiago de 1850 a 1851. Precisamente 1851 se publicó un artículo dedicado al taller de Desmadryl, donde se le menciona como uno de los paseos obligados de la capital porque: "aventaja en riquezas artísticas a nuestra escuela de pintura"<sup>4</sup>. Este artículo es esclarecedor y una de las escasas luces que tenemos respecto a su labor en el país. A partir de esta crónica podemos concluir que el taller del artista francés cubría

prácticamente todas las artes visuales de la época. Se mencionan retratos grabados: la emperatriz de Rusia, el Arzobispo de París etc., que cubrían las paredes, así como litografías (del emperador de Brasil y del arzobispo de Santiago por ejemplo). También incursionó exitosamente en la pintura - "a juzgar por los retratos, estamos ciertos de que ningún pintor en Chile i quizás en toda América le aventaja en talentos fisonómicos"<sup>5</sup>. - y la escultura.

Su labor artística y profesional, como queda claro, fue amplia. Imprimió el primer mapa de Chile publicado por el gobierno, así como la segunda partida de sellos editados en el país, realizados en 1854, a partir de un diseño de un busto de Cristóbal Colón por Charles Jeens. Cabe destacar que en círculos filatélicos, esta partida de sellos es muy apreciada, pues su calidad es superior a la primera, impresa en Londres el mismo año. Este hecho ilustra claramente las habilidades técnicas de Desmadryl. Pero su verdadero legado recae en el libro "Galería Nacional, o Colección de biografías y retratos de hombres célebres de Chile", del cual fue editor e ilustrador.



<sup>4</sup> La Sífide, El taller de Desmadryl, Z.  
<sup>5</sup> Ibid.



Juan Mackenna  
Detalle de litografía de Des-  
madryl

El libro fue publicado en 1854 en dos tomos. Impreso en los Talleres de la imprenta Chilena, ubicados en la calle de San Carlos, hoy Huérfanos, en el número 43, la publicación fue dirigida por él, participando con sus plumas los principales escritores de la época del país, como Barros Arana, Vicuña Mackenna y un largo etc. Cada biografía está escrita por un autor distinto, con algunos autores repitiéndose. La revisión de la redacción de la obra correspondía a Hermógenes de Irrisari -quién también escribió la introducción de la obra-; Miguel Luis Amunátegui hizo esa labor en el segundo.

Bajo distintos aspectos, esta obra puede ser considerada como una fundación. No solo es técnicamente avanzada -las impresiones de los grabados son absolutamente impecables- sino que también responde a una iniciativa inédita hasta ese entonces en nuestro país, como es la recopilación y edición de biografías de las grandes personalidades de nuestra historia, hecho en forma sistemática. En ese sentido, uno de los puntos más relevantes de la obra es la profunda conciencia histórica que la recorre, y que permite dar clara cuenta de su misión. En la introducción los autores son claros: "La tarea del presente la llenarán los contemporáneos; sus resultados nos lo dirá el porvenir. Nosotros nos ocuparemos por ahora de los hechos consumados y de los hombres que nos han legado lo que poseemos: la república y la independencia"<sup>6</sup>. Resulta evidente la vocación republicana de la publicación y su sentido de celebración de los valores que la conforman.

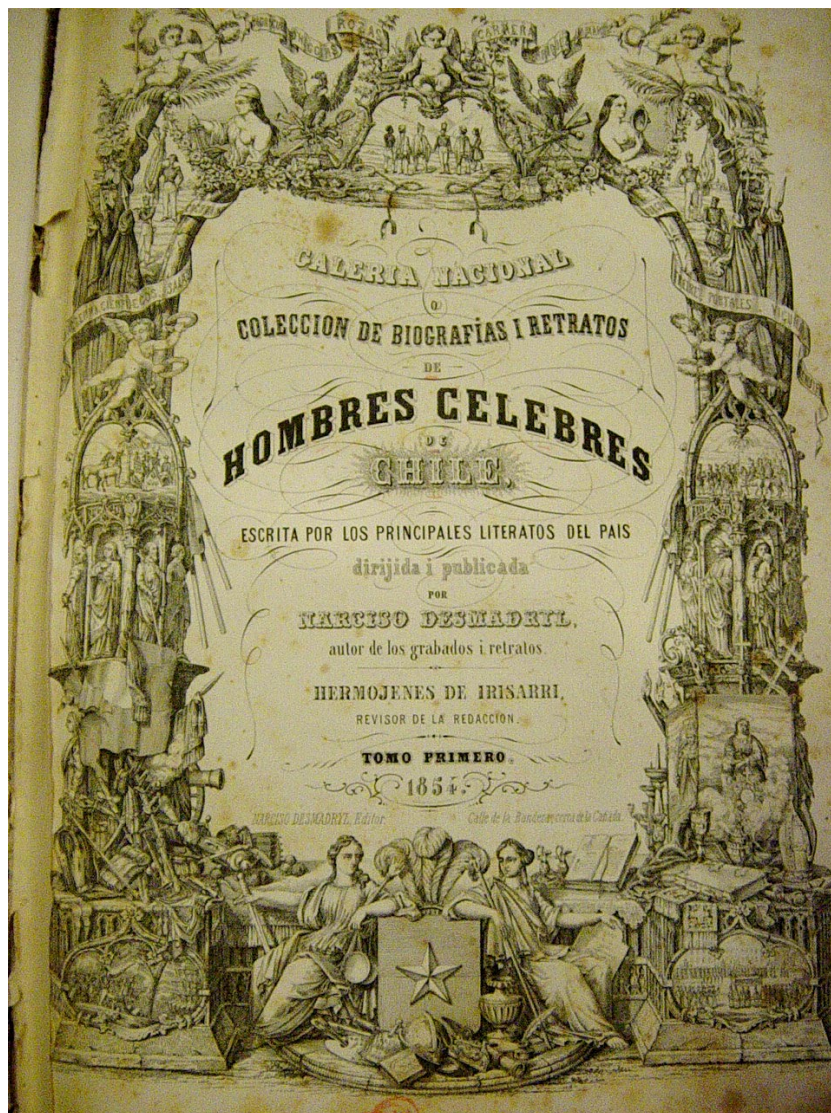
Gracias a la obra de Desmadryl, a partir de 1854 nace una completa galería compuesta de los principales protagonistas de la independencia y de la historia subsiguiente, cubriendo incluso a sus contemporáneos, como el entonces presidente Manuel Montt o al ex presidente Bulnes. El primer tomo cuenta con 17 biografías con sus respectivas ilustraciones. En este se cubren los principales nombres

asociados a la independencia del país, y puede ser considerado como el más importante de los dos. En el segundo tenemos una lista un poco menos relevante, en cuanto a significación histórica, pero esto es compensado por el número total de biografías e ilustraciones: 31 en total.

El trabajo de Desmadryl es impecable en cuanto a pericia técnica. No solo las impresiones son excelentes, sino que las litografías, hechas por él mismo, son de una factura superior. Quizás resulta imposible medir con exactitud el peso que una obra de carácter humanista, como este libro, ha tenido dentro de una sociedad, pero parece evidente que la obra de Desmadryl marcó la forma en que nuestra nación visualizaba su legado, específicamente a sus héroes y fundadores histórico; y cabe aventurar que ayudó a cimentar la imagen de gran parte de ellos para el grueso de la población. Muchas de sus ilustraciones masificaron la imagen de personajes históricos. Una particular mención en este sentido merece el caso de Manuel Rodríguez.

Mientras que la mayoría de las ilustraciones son directamente tomadas de referentes sumamente claros -como por ejemplo el caso de O'Higgins, que es dibujado a partir del primer retrato de José Gil de Castro, o el de José Miguel Infante, quien es impreso a partir de un retrato de Moinvisin- el retrato de Rodríguez no posee antecedentes directos. Ninguno identificable por medio de la presente investigación por lo menos. Esta imagen, inmortalizada en incontables reproducciones, y hoy presente en los billetes de dos mil pesos emitidos por el Banco Central, es la que ha quedado grabada en la imaginación del pueblo, fomentando en gran medida su mito. Otra imagen de especial valor es la de José Miguel Carrera que se distancia un poco de la existente con anterioridad, datada en 1853, comenzando de esta manera la distorsión entre la figura histórica y la real. Esta deformación alcanzaría su punto

<sup>6</sup> DESMADRYL, N. editor. Galería Nacional...Santiago. 1854



### *Portada de Galería Nacional*

Esta es la portada del primer tomo de la obra de Desmadryl. Podemos apreciar el gusto recargado y la profusa simbología republicana. Foto tomada de copia original ubicada en la biblioteca del Museo Histórico Nacional



*Derecha  
José Gaspar Marín  
Izquierda  
Agustín García Reyes  
Detalles, Marín pertenece al  
primer tomo, mientras que  
García Reyes al segundo. Las  
diferencias en apariencia se  
deben a que las imágenes del  
segundo tomo provienen de  
microfilms, única posibilidad  
para revisar el material.*

culmine en la obra pictórica de Ezequiel Plaza de 1920 donde José Miguel Carrera aparece con una fisonomía completamente distinta al retrato original de Francisco Javier Mandiola datada en 1853.

Siguiendo con este breve análisis de la obra, es conveniente señalar otros detalles de la obra. Considerando los escasísimos antecedentes manejados, lo más probable es que Desmadryl trabajara sus retratos por medio de la técnica litográfica, conclusión que se puede extraer a partir del artículo de "La Sílfi de". Con esta técnica en mente, se deben considerar el trabajo involucrado, para la concreción de cada ilustración, desde su concepción hasta su impresión; y si a esta cantidad de tiempo le multiplicamos al número de ilustraciones - 48- nos daremos cuenta de la imposibilidad de lograr la tarea solo. Incluso si consideráramos el tiempo necesario para cada grabado en menos de un mes nos daríamos cuenta del largo tiempo que tardaría en completarse. Resulta plausible pensar que Desmadryl contó con ayuda de colaboradores que trabajaron con él. En ninguna parte del libro queda establecido esto. La autoridad es otorgada exclusivamente y explícitamente a Desmadryl. Pero no es tan solo lo difícil de creer que esta tarea pudiese ser completada en un tiempo razonable lo que lleva a afirmar el uso de colaboradores en la obra. Un simple vistazo a las imágenes presentes en el libro dará cuenta de la notoria diferencia entre ciertas ilustraciones, que se refleja principalmente en la capacidad de representar las sombras, así

como en el detalle y realismo de las facciones representadas. Dentro del grupo de imágenes que deben ser consideradas como dudosas en cuanto su autoría, considero, por ejemplo, la imagen del presidente José Tomás Ovalle, la cual carece del filo visual presente en otras obras, presentes incluso en el segundo tomo, como por ejemplo, Francisco Antonio Pinto. Por supuesto que la autoría específica de cada grabado no cambia el valor iconográfico de la obra, que es el aspecto más relevante para nuestra investigación, pero sin embargo creemos que debe ser considerado materia de estudio para futuras investigaciones.

La labor de recolección titánica de Desmadryl se ha visto ampliamente recompensada con la historia que le siguió. Numerosas publicaciones historiográficas han acudido a esta fuente con el fin de ilustrar sus historias, siendo de estas quizás la más destacada la Historia de Chile de Encina y Castedo, la cual usa muchas de las imágenes presentes en Galería Nacional. Cabe destacar también que mientras el aspecto gráfico de la obra crece en valor con el paso de los años, el texto del mismo, que debiese ser considerado como el principal motivo de consulta de un libro de historia, ha caído en el olvido, aún cuando es sumamente valioso. Dicho de otro modo, el principal valor de la obra reside no en sus textos sino en sus imágenes. En ese sentido, Galería Nacional es una obra única y debe ser considerada con propiedad una de las obras fundadoras del diseño gráfico chileno.



### *Las diferencias formales de la Galería Nacional*

En estas selecciones podemos comprobar las evidentes diferencias -especialmente fisonómicas- entre los distintos retratos de la galería. Estas tres piezas pertenecen al segundo tomo (esquina superior izquierda: Francisco Ramón Vicuña, esquina superior derecha: José Tomás Oballe, abajo: Francisco de la Lastra). Especial detalle merecen los toscos rasgos de Vicuña cuando los comparamos con el realizado en de la Lastra.







## *Lista de figuras de Galería Nacional.*

---

### **Tomo 1**

Mateo de Toro y Zambrano  
Juan Martínez de Rozas  
Camilo Henríquez  
José Gregorio Argomedo  
J.A. Martínez  
Manuel de Salas  
Juan Mackenna  
Bernardo O'Higgins  
José Ignacio Cienfuegos  
Manuel Rodríguez  
Tomás A. Cochrane  
José de San Martín  
José Antonio Rojas  
José Ignacio Zenteno  
José Gaspar Marín  
José Miguel Infante  
Agustín Eizaguirre

### **Tomo 2**

José Miguel Carrera  
Francisco de la Lastra  
Francisco Ramón Vicuña  
Juan Egaña  
Ramón Freire  
Manuel Vicuña  
Mariano Egaña  
José Alejo Eizaguirre  
Joaquín Prieto  
Francisco Balmaceda  
Manuel Rengifo  
Francisco Antonio Pérez  
Jorge Beaucheff  
Guillermo Vic Tupper  
Carlos Wooster  
José Tomás Ovalle  
Diego Portales  
Agustín Vial Santelices  
Antonio García Reyes  
Francisco Anibal Pinto  
José Manuel Borgoño  
Manuel Gandarillas  
Bernardo Vera y Pintado  
Rafael de Valdivieso  
Manuel Bulnes  
Manuel Montt  
Juan Gregorio de las Heras  
Joaquín Tocornal  
Benjamín Viel  
Manuel Blanco Encalada  
José María de la Cruz



Dibujado i publicado por N° Desmadryl.

LORD COCHRANE,

Conde de Dundonald.

A handwritten signature in cursive script, reading 'Cochrane'.

*Ejemplo de una lámina de Galería Nacional*

Los retratos van en hojas separadas, la cual incluye el retrato, el nombre del sujeto y el nombre autografiado por el mismo Desmadryl.

## Luis Fernando Rojas.

---

Si la obra de Desmadril permitió establecer el panteón de figuras célebres, estableciendo el estándar de reproducción para muchos de estos personajes, la segunda parte del siglo XIX probaría ser igualmente pródiga en personalidades relevantes. Desde Arturo Prat hasta Balmaceda, todos serían capturados por el genio de Luis Fernando Rojas.

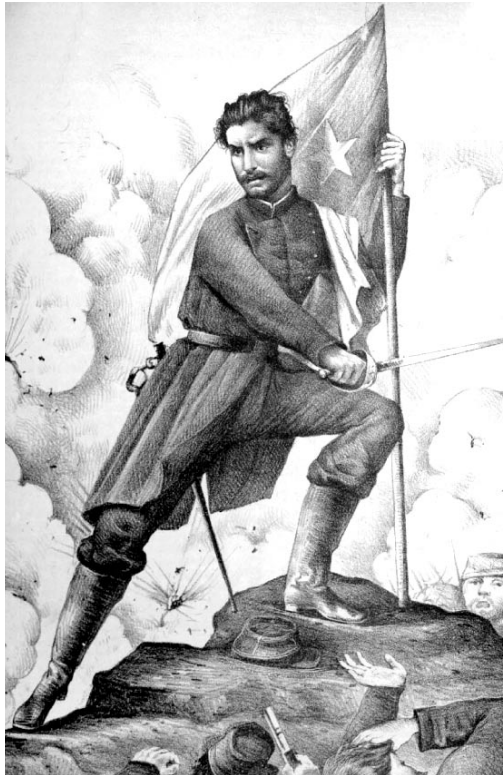
Rojas nació en Casablanca en 1857, tres años después de la edición de Galería Nacional, en medio de un hogar pobre. Tras sus estudios secundarios entra a la Universidad de Chile a estudiar junto al pintor Cosme San Martín. Tras una disputa con este se aleja de la academia en 1874, a pesar de ser uno de los alumnos aventajados de su clase. Un año después inicia su carrera como ilustrador de litografía, trabajando para Máximo Cubillos en la publicación "El Correo de la Exposición". Desde ese día en adelante, Rojas no pararía de trabajar. Si un signo recorre su obra, es sin lugar a dudas, de la unión entre el interés artístico y la necesidad comercial.

Careciendo de una adecuada formación académica, lo que a Rojas le faltaba en preparación le sobraba en ganas. Muchas de sus ilustraciones carecen de los más mínimos sentidos de perspectiva o profundidad, y muchas veces sus figuras humanas parecen grotescas y desproporcionadas. Sin embargo, y a pesar de estas taras, su trabajo gozó de un amplio favor popular y entre los autores de la época. El final del siglo XIX en Chile fue una época de oro para la historiografía, con autores como Diego Barros Arana, Benjamín Vicuña Mackenna, José Toribio Medina y Pedro Pablo Figueroa en plena actividad.

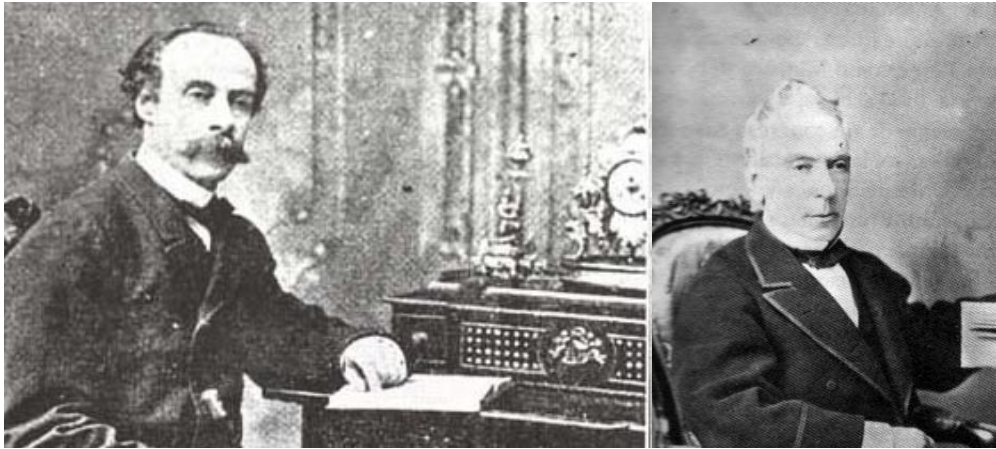
La mayoría de sus libros fueron ilustrados por Rojas. Destaca su trabajo con Benjamín Vicuña Mackenna en el libro "Álbum de la Gloria de Chile" editado el 83, inmediatamente terminada la Guerra del Pacífico, y que fue realizado como un homenaje a los héroes de la recién terminada contienda. Pero su trabajo no se limitó al trabajo histórico. Participó activamente de numerosas publicaciones periódicas donde destacan El Taller Ilustrado, primera revista de arte del país, El Peneca, Revista Zig-Zag, La Revista Cómica, periódico de humor satírico con caricaturas políticas, y muchas más.

Durante muchos años fue el único artista litográfico en Chile, lo que lo convierte en una presencia constante en todas las publicaciones de la época. A pesar de este éxito, Rojas fue un auténtico trabajador del medio gráfico, y nunca obtuvo mucho reconocimiento artístico por su obra, en parte debido a su propia culpa, pues usualmente no firmaba sus trabajos. Además, cabe destacar lo irregular de su trabajo, que va desde obras maestras como la portada del ya citado "Álbum...", trabajo intrincado y exquisito, hasta algunas de las mismas ilustraciones que abundan en su interior, inexplicablemente inocentes.

Uno de los aspectos que cabe destacar dentro de la obra de Luis Fernando Rojas, es que su trabajo es contemporáneo a la masificación de la fotografía. Aunque esta técnica, cuando Rojas empezó su obra, era aún demasiado cara para ser masiva, y no existían técnicas aún para el traspaso de fotos al medio impreso, es sin embargo un elemento decisivo en el carácter de su trabajo. Gran parte de los



Izquierda  
Manuel Montt  
Esquina inferior  
Eusebio Lillo  
Esquina superior  
Rafael Torreblanca  
Más ejemplos de su prolífica labor en el campo del retrato histórico. El retrato de Torreblanca corresponde al libro Album de la Gloria de Chile y, como se ve, su calidad variaba mucho de dibujo en dibujo.



*Dos Fotos Similares  
Izquierda  
José Manuel Balmaceda  
Derecha  
José Joaquín Pérez  
Balmaceda sería el primer  
presidente en ser profusa-  
mente fotografiado, mientras  
que Pérez es el primer presi-  
dente fotografiado como tal.*

referentes que usaba para sus litografías eran fotografías y de ahí viene la cualidad gráfica de su trabajo que se aparta de su antecesor natural, Desmadryl. No es un problema exclusivamente de técnica, es también un reflejo de los tiempos en lo que le tocó vivir. El fin del siglo XIX era una época de cambios acelerados para el país y el mundo y esto se reflejaba en las técnicas gráficas. El destino quiso que Rojas, un dibujante capaz pero lleno de fallas, fuese el último artista cuyos retratos de figuras importantes quedaron grabados en el inconciente colectivo.

## La llegada de la fotografía.

A pesar de que la técnica fotográfica llega a Chile en 1842, de la mano de William Helsby, esta no se masificaría hasta bastante más tarde. De ahí que los presidentes no empezaran a retratarse regularmente por este medio hasta la presidencia de Aníbal Pinto.

El presidente más antiguo del cual se tenga fotografía es Manuel Bulnes, sin embargo esta pertenece a sus años de vejez y nada tiene que ver con la majestuosidad del retrato de Monvoisin. Prácticamente todas las figuras posteriores serían fotografiadas en distintas instancias, como Manuel Montt por ejemplo, aunque nuevamente en forma no oficial. Interesantemente, en lo que respecta al poder de la fotografía, la primera figura popularizada ampliamente por la fotografía, por medio de reproducciones en libros de historia y educativos, es José Joaquín Pérez, en una toma que no tiene nada de oficial, pues lo capta sentado en un estudio. Durante

la segunda mitad del siglo XIX coexisten tres tecnologías distintas. La ya mencionada fotografía, con la revolución que conllevaba, el grabado, el método más efectivo para dar a conocer imágenes, pues podía ser impreso, y la pintura, aún usada como medio para hacer retratos. De Federico Errázuriz Zañartu hasta Balmaceda, todos las figuras importantes, y eso incluye a los héroes de la guerra del pacífico, poseyeron retratos en estas tres versiones. A pesar de esta convivencia, la practicidad de la fotografía como método de captación del retrato se hacía rápidamente evidente. J.J. Pérez fue el primer presidente en tomarse una fotografía oficial, vale decir con la banda, sin embargo, esta no es la imagen más popular del presidente. En el caso de Federico Errázuriz, a pesar de tener muchas fotografías, no se conserva ninguna con la banda y solo queda un óleo. Se desconoce si esta pintura esta basada en una fotografía.

Esta dualidad entre pintura y fotografía se conservaría hasta bien entrado el siglo XX. Sin embargo, una vez popularizado el uso de la fotografía en los medios impresos, su triunfo, sobre el grabado y la pintura, como método con el que representar a los presidentes y otras figuras relevantes fue inevitable. Para el momento de los gobiernos radicales, esto ya es definitivo. El último gobernante o figura política en adquirir un amplio reconocimiento a partir de la fotografía fue Salvador Allende.

No consideraremos a Pinochet y su ya célebre imagen con los lentes oscuros y los brazos cruzados, que indudablemente ha adquirido estatura de icono, porque el marco de nuestra investigación se ha definido hasta 1973.



José Manuel Balmaceda  
Esta vez visto desde una  
nueva perspectiva. Ilustración  
de portada de Diccionario  
Histórico de Chile. Zig Zag.

## Iconografía Popular.

Si bien nuestra investigación versa sobre la iconografía republicana, y por lo tanto bebe sus fuentes desde la oficialidad, las manifestaciones iconográficas populares no pueden ser desatendidas por el hecho de nacer de fuentes improvisadas. Al contrario, son estas manifestaciones espontáneas las que muestran de modo más evidente la importancia que han tomado en la imaginación colectiva de la nación.

Dentro de este grupo, hemos decidido ubicar el trabajo de Walterio Millar. Historiador de profesión y artista por vocación, Millar ilustró profusamente su célebre Historia de Chile, libro reconocido por su amplia difusión. Este libro no solo resulta fácil de digerir, debido a su contenido simplificado y ameno, sino que, gracias al mismo Millar, cuenta con numerosas ilustraciones, las que a diferencia de otras publicaciones similares poseen un rol preponderante dentro de la publicación. Con todo, resulta evidente que el trabajo de Millar adolece de las faltas propias de un aficionado. Sus retratos son en el mejor de los casos imitaciones de otras obras mejores, y en el peor, interpretaciones personales de como debieron verse algunos de los próceres. En este sentido merecen especial atención los retratos de Manuel Rodríguez y de José Miguel Carrera. El primero cambia sustancialmente la imagen inicial, (el cual parece ser el retrato de Desmadryl), transformando en gran medida el espíritu del retrato.

El segundo caso, el concerniente a Carrera, es aún más interesante. En principio, podemos estimar que la imagen en que está basado este cuadro es la versión del prócer de Exequiel Plaza, confeccionada en 1920 -versión que el mismo Encina desestimó en su Historia de Chile, al considerarla una estilización innecesaria de una figura histórica importante-. En efecto, la versión de Plaza se distancia bastante del original. Sin embargo, y en el mismo modo que lo hizo con el de Rodríguez, Millar estima conveniente invertir la dirección del tronco del sujeto. Lo que en el caso de Rodríguez es un detalle, en el caso de Carrera se vuelve un serio problema. El problema en cuestión reside en la chaqueta. Este detalle es propio del uniforme del Húsar -cuerpo de caballería de origen húngaro al cual Carrera perteneció durante su estadía en España- y cuelga siempre del hombro izquierdo, sujetándose sobre él. Una cobertura de piel suele recorrer el borde de la chaqueta y es uno de los aspectos más distintivos del retrato. Pero mientras que en el caso del de Desmadryl esta banda de piel aparece correctamente, en el caso de Millar, debido al giro realizado en el torso del sujeto, este aparece inexplicablemente por delante y por detrás, creando una incoherencia visual fácilmente detectable.

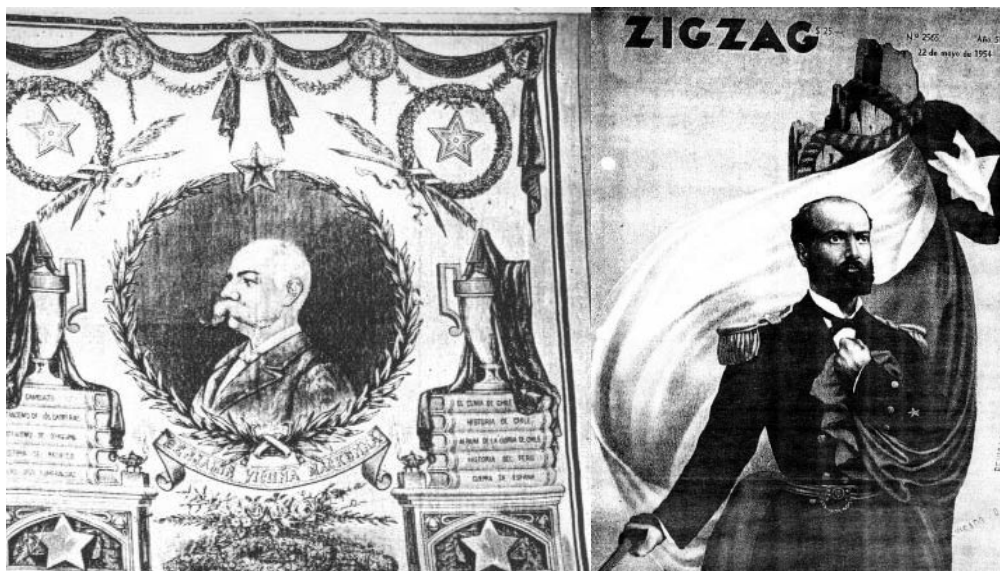
Con todo, el trabajo de Millar, aunque inocente y poco profesional, es interesante más que nada por su intención exhaustiva. Es un intento real por cubrir la iconografía del retrato nacional, aun cuando el resultado no sea, histórica o artísticamente, muy preciso.



Izquierda  
Manuel Rodríguez  
Derecha  
José Miguel Carrera  
Dos muestras del trabajo de Millar para su libro.  
En el caso de Carrera se puede apreciar la disonancia señalada en su chaqueta.



Arturo Alessandri y Balmaçada  
Litografía de 1920, en color originalmente, impreso en la imprenta La Comercial para la venta. Autor A. de Contreras.



Izquierda  
Benjamín Vicuña Mackenna  
Pañuelo estampado de circulación popular. 1886

Derecha  
Arturo Prat  
Portada de revista Zig zag, año 54



## Casos Especiales: O'Higgins y Portales.

Sin entrar en la subjetividad de un estudio del valor histórico de estas figuras y su significación en la sociedad chilena, una revisión del material iconográfico de las distintas figuras de relevancia política en nuestra nación arroja rápidamente la evidencia de que estas dos personalidades, Bernardo O'Higgins y Diego Portales, son por lejos las más representadas.

A pesar de que evitaremos el juicio histórico, resulta bastante natural la profusión de imágenes de cada uno de estos personajes. Si consideramos a O'Higgins como el padre de la patria, indudablemente Portales es el padre de la república. Pero es poco probable que su popularidad resida exclusivamente en sus méritos personales. La duda naturalmente es: ¿son estos personajes profusamente representados por ser reconocidos, o al contrario, son reconocidos por ser profusamente representados?

### **Bernardo O'Higgins**

El primer retrato de O'Higgins es anterior a 1820 y su autor es el pintor peruano José Gil de Castro. Este retrato es un de los más reconocidos del prócer y corresponde a un semiperfil. En la mano derecha sostiene una carta con un texto a la vista y su pecho luce la banda tricolor del gobierno. Es a partir de este retrato que Narciso Desmadryl grabó el suyo, así perpetuando esta imagen





Algunos de los retratos menos conocidos.

Superior Izquierda: retrato hecho por un marinero inglés, supuestamente en forma presencial.

Centro Izquierda: grabado de Desmadril para Galería Nacional

Inferior Izquierda: poco conocido cuarto retrato de Gil de Castro, hecho en Montalván, Perú, cuando O'Higgins comenzaba a envejecer

Inferior derecha: O'Higgins de acuerdo a un grabado inglés. Esta es la imagen que sería puesta en las estampillas durante décadas.

Superior derecha: retrato hecho por Rugendas en forma no presencial.





de O'higgins. Posteriormente Gil de Castro realizaría otros tres retratos. Dos de ellos son ampliamente conocidos. El segundo, de 1820, corresponde a una figura completa del libertador con un fondo alegórico superpuesto encima del fondo original. La tercera pintura, cronológicamente hablando es una pintura que retrata a O'Higgins hasta la rodilla, con un largo texto en la parte baja y adornado con el escudo diseñado por el mismo prócer. Este último se conserva en el Museo de Bellas Artes. El cuarto retrato, traído de la hacienda de Montalbán tras su muerte es un retrato ya en su madurez, la que se refleja en el cansancio de su mirada. Este y el de 1820 se custodian en el Museo Histórico Nacional. Eso en cuanto a los retratos de Gil de Castro. Existen otros que también son contemporáneos al Director Supremo y que corresponden a fuentes de menor calidad, como un marinero inglés que lo retrató de cuerpo entero, o un supuesto autorretrato, conservado en una miniatura en el Museo Histórico Nacional.

Mientras que todos estos retratos son válidos pues fueron hechos con el modelo a la vista, los siempre demás copian una versión o incluso se imaginan al modelo, y a medida que se alejan de la fuente, la figura se distorsiona cada vez más, idealizándose hasta alcanzar una fisonomía completamente extraña, por ejemplo en el retrato filatélico usado durante décadas en el país.

Por esto, el autor Eugenio Orrego Vicuña sostiene en su obra "Iconografía de O'Higgins" que el primer retrato de Gil de Castro debe ser considerado como el oficial. Entre las razones que esgrime se cuentan: Gil no solo lo retrató en persona, sino que varias veces, lo que permite afirmar que lo estudió con detención; en todos los retratos de Gil se mantienen los rasgos fisonómicos, lo que nos permite inferir su acercamiento al modelo y finalmente, muchos autores, entre ellos Bartolomé Mitre, lo reconocen como el mejor retratista de los próceres de la independencia.

Los retratos de Gil  
De arriba hacia abajo

Antes de 1820. Retrato muy usado posteriormente, serviría de base para el de Desmadryl.

1820, aprox. Este retrato se caracteriza por el fondo alegórico hecho posteriormente en forma anónima.

Retrato hecho con posterioridad a 1820. Se conserva en el Museo de Bellas Artes.



*Dos cuadros de Portales*

El autor de ambos es el italiano Camilo Domeniconi. El de la izquierda es de 1835, por lo que se estima que puede haber sido hecho con Portales como modelo.

## Diego Portales

La iconografía portaliana es menor que la de O'Higgins en cantidad, pero sin embargo supera con mucho a la mayoría de sus pares; especialmente si consideramos que Portales nunca fue, oficialmente al menos, más que un ministro de estado.

A diferencia del caso de O'Higgins, donde, a excepción de las obras del mulato Gil, los distintos retratos difieren mucho entre sí, la iconografía de Portales presenta gran uniformidad. Esto se debe, probablemente, a que gran parte de las diversas obras que lo retratan poseen un único referente. Este sería el cuadro de Camilo Domeniconi, de 1835, encargado por el gobierno al pintor de origen italiano vecindado en Chile en la época.



*Cuatro versiones*  
Si algo diferencia la iconografía portaliana de la de O'Higgins es lo homogéneo de la muestra, como se puede apreciar.

Superior izquierda: grabado anónimo de la década de 1870.

Inferior Izquierda: óleo anónimo. En la actualidad en la Moneda

Inferior derecho: grabado hecho en Francia en Beckett Hermanos y usado en el Album de Historia de Chile

Superior derecho: Retrato de Camilo Doméniconi que lo representa como ministro de Guerra y Marina. Este óleo fue destruido el 73 en el incendio de la Moneda.





## Conclusión.

---

Estamos plenamente concientes de la arrogancia que implica pretender sopesar toda la tradición iconográfica del retrato de figuras célebres nacional en una cuantas hojas, así que dejaremos inmediatamente establecido que ese no era nuestra objetivo en este capítulo.

Tomamos los principales autories de nuestra historia y repasamos su obra en forma sistemática. Nuestro objetivo en este capítulo era el dar a conocer los rpedentes históricos que anteceden nuestro proyecto, los artistas y su obra.

En este punto debería quedar claro la profunda costumbre existente en el país de

retratar a las grandes figuras. Raigambre que toma diversas formas -popular, oficial, premeditada, espontánea- pero que siempre permanecece como una constante en la identidad nacional, como celebración de lo que nos une.

La tradición es rica e indudablemente todos hemos bebido de esa fuente durante nuestra formación. Esperamo haber dado un poco de luz sobre artistas no muy conncidos, como Desmadryl y Rojas. que desde el cuasi anonimato construyeron el patrimonio iconográfico republicano chileno.





# Cultura Digital


*The disappearance of technology is a bad reason to stop thinking about it.*

JOHN THACKARA, WELCOME TO THE SPACE OF FLOW, 2002

*Introducción.* La intención del siguiente capítulo es demostrar la afirmación de que en la actualidad existimos en una nueva cultura, mediada por lo digital, lo que consideramos será decisivo para elegir el formato de nuestro producto de diseño.

La definición dada por la Real Academia de cultura es un: "Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc."<sup>1</sup> Podemos entender a la cultura digital como todos los elementos antes nombrados -modos de vida, conocimientos, etc.- modificados y mediados, por la tecnología digital. . La vida cotidiana en la actualidad es buen testimonio de la omnipresencia de la tecnología digital. Desde cajeros automáticos y tarjetas de crédito hasta entretenimiento vía satélite o música mp3, prácticamente cada área de la vida moderna se ha visto invadida por lo digital.

<sup>1</sup> [www.rae.es](http://www.rae.es)



Pero este fenómeno no es el primer caso de una cultura entera emergida a partir de una nueva tecnología. Podemos encontrar grandes similitudes con lo sucedido en los siglos XVIII y XIX, donde la industrialización modificó prácticamente todos los aspectos de la vida de la época; desde las relaciones familiares (nacimiento de la familia proletaria) hasta las relaciones políticas de más alto rango (neo colonialismo y confirmación de la moderna nación estado), pasando por cada punto intermedio que podamos imaginar.

Y así como la máquina de vapor no fue un simple ingenio que permitió trabajar a mayor velocidad, la computación y sus derivados no son simples herramientas de cálculo y manejo de información. Considerarlos como meros instrumentos - y nada más-, es un error. Pero si bien es cierto que la computación ES una herramienta -y magnífica en sus múltiples funciones- el principio tecnológico que la rige se ha difundido por toda la sociedad, implicando prácticamente cada aspecto de nuestras vidas. Y este principio rector es lo digital.

El cambio digital en su aspecto cultural ha sido duramente combatido por ciertos sectores de la sociedad. Se le percibe como una entidad homogeneizadora al servicio de las grandes multinacionales, quienes usan esta tecnología ubicua para sus propios fines, sin respeto por las identidades culturales de los pueblos. Pues bien, así como podemos considerar a estas nuevas tecnologías y sus consecuencias como sucesos nefastos destinados a arrasar con la diversidad cultural del planeta, también podemos tomar otro camino y hacernos cargo de la responsabilidad de llevar este cambio por los caminos que más se acomoden a nuestras identidades. Esta responsabilidad es total: incluye a los ciudadanos de cada sociedad y los incluye como individuos y profesionales. Y esta responsabilidad puede ser asumida o puede ser evadida; la opción es nuestra.



## Lo Digital.

---

Negroponte, una autoridad en el tema de la tecnología digital, publicó en 1995 el célebre libro “Ser Digital” (*Being Digital*). En él, Negroponte se alinea completamente con el grupo que pronostica el cambio total de la sociedad. De hecho, todo el libro es una gran apología de las nuevas tecnologías, donde no solo se extiende sobre estas en su sentido técnico -ejercicio que diez años después solo posee valor anecdótico- sino que conceptualiza respecto a la naturaleza del cambio que la sociedad norteamericana y mundial enfrentaba a mediados de la década de los noventa. Resumiéndolo a su expresión más simple, podemos definir la idea de Negroponte como la evolución desde una cultura basada en los átomos hacia una basada en los bits.

El bit, nos dice Negroponte, “es el elemento atómico más pequeño en la cadena de ADN de la información que describe algo: Encendido o apagado, verdadero o falso...”<sup>2</sup> en pocas palabras, todo el complejo sistema que ha nacido a partir de la cultura digital se encuentra basado en este código binario. En computación, en orden de mantener los procesos de cómputo eficientes, se recurrió a esta simplificación; lo relevante de esto es la simpleza del concepto subyacente a toda la cultura digital y al mismo tiempo, la revolución que implica. En esta, toda la información, no importa de que tipo sea, puede reducirse a esta unidad fundamental, y en esta posibilidad ilimitada de transmisión de la información se sustenta esta nueva cultura.

El bit es información pura. No posee peso, masa, color ni nada que se pueda asimilar

con el mundo físico, y su uso transmite esta misma inmaterialidad a todo. En la era digital, cada aspecto de nuestras vidas - familia, relaciones laborales, comunidad- es tocado por este manto de inmaterialidad.

Para Negroponte, el mundo industrial de las cosas no solo dio paso al mundo digital de la información, sino que en la actualidad hemos llegado más lejos y nos adentramos en la era de la postinformación. Siguiendo con su teoría, Negroponte define la era industrial como “una era de átomos, (que) nos legó el concepto de la producción de masas, con economías basadas en una producción realizada con métodos uniformes y repetitivos”<sup>3</sup>. Y luego define la era de la información como “la misma economía de escala, pero con mayor énfasis en el espacio y el tiempo”<sup>4</sup>. De la era de la información sería muy propia la proliferación de los medios de comunicación masivos, que por ejemplo, se experimentó durante la década de los ochenta.

Sin embargo, sostiene Negroponte, el signo de la Postinformación es la personalización de las comunicaciones, una era donde “todo se hace a pedido y la información está personalizada al máximo”<sup>5</sup>. Esta frase, no debemos olvidar, fue realizada en 1994, vale decir, hace diez años. Una opinión más contemporánea de Negroponte respecto a nuestra sociedad la podemos encontrar en un artículo en la revista *Wired* de 1998 en la que declara la muerte de la revolución digital.

---

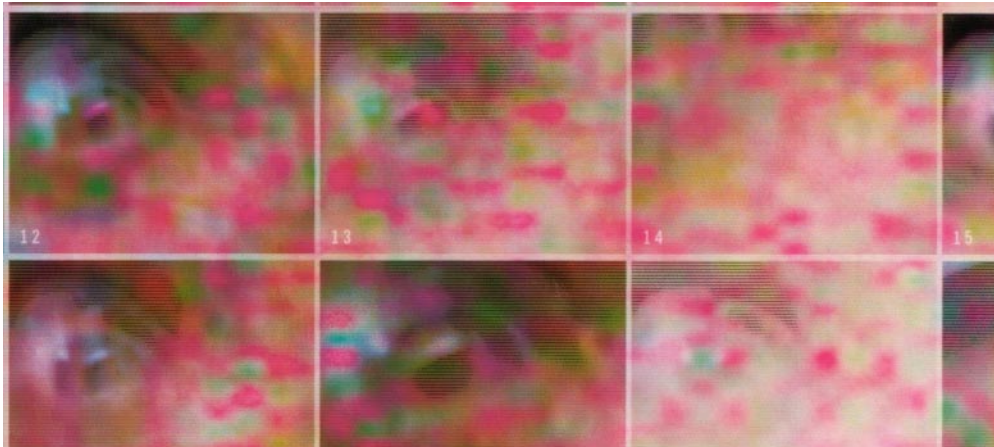
<sup>2</sup> NEGROPONTE, Nicholas. *Ser Digital*. Buenos Aires, Editorial

Atlántida, 1995 245 pag.

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> *Ibid.*

<sup>5</sup> *Ibid.*



Ejemplos de gráfica digital \*  
Autor Guillermo López

## Una Nueva Sociedad.

En efecto, en el artículo titulado *Beyond Digital* (más allá de lo digital, en una clara referencia a su libro antes mencionado), Negroponte expone las razones por las cuales podemos considerar la revolución digital como algo pasado. En el futuro inmediato, nos explica, la computación, al igual que el aire o el agua potable, solo será notada por su ausencia y nunca por su presencia. Finalmente declara en 1998 que vivimos plenamente en la era digital.

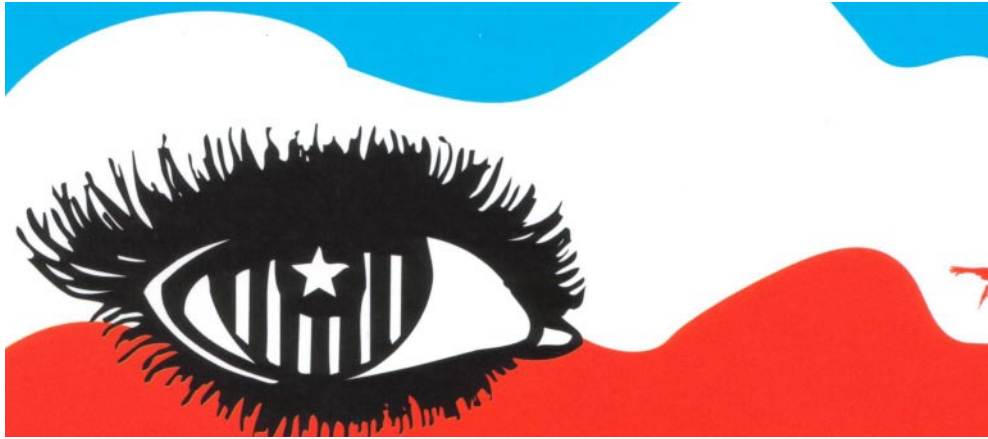
Y bien, si esto era considerado como cierto por uno de los más renombrados pensadores del tema del mundo, hace seis años atrás, qué duda puede haber que este cambio ya ha sucedido y que la sociedad en la que vivimos actualmente es en esencia distinta de la que el mundo conocía hace cuarenta años. Y se debe recalcar el término esencial, pues toda sociedad o cultura esta en permanente evolución, pero el cambio que separa nuestros tiempos de los que vivieron las generaciones anteriores es completo, pues incluye tecnología, sociedad, comunicaciones y economía; y el cambio se empieza a sentir en Chile.

Y si en el ámbito tecnológico el cambio es total, el cambio social -en la interacción entre los individuos y en el modo en como la sociedad es construida por sus participantes-

está dándose cada vez más fuerte y evidentemente. Facilitado por la tecnología, los modos en que nos comunicamos están evolucionando, distanciándonos físicamente y acercándonos globalmente. En la actualidad, para la comunicación, ya no existen barreras geográficas, e incluso más, ni siquiera existe la geografía como tradicionalmente se entendió; las direcciones de hoy son virtuales; como las casillas de correo o las paginas web.

El cambio económico ya ha empezado y no tiene aspecto de detenerse. La globalización, los tratados de libre comercio, la externalización de los recursos humanos, son en la actualidad tan comunes que a nadie le llaman la atención. Empresas multinacionales como Nike no poseen fábricas y ningún empleado de Nike manufactura nada de la amplia gama de implementos deportivos que la compañía vende. Estamos ante una nueva era económica, una donde las principales empresas del mundo han perdido cualquier interés en la producción de bienes - como era entendido en la era industrial- y se dedican en la actualidad a la venta de ideas; esclarecedor al respecto son las palabras de Phil Knight, CEO de Nike: "Por años pensamos en nosotros como una compañía orientada a la producción, lo que quería decir que poníamos todo nuestro énfasis en el diseño y la manufactura del producto. Pero hemos llegado al punto de decir que Nike es una empresa orientada al marketing, y que el producto es nuestra principal herramienta de

\* Todas las imágenes con asterisco ilustran el número 1 de la revista Blank

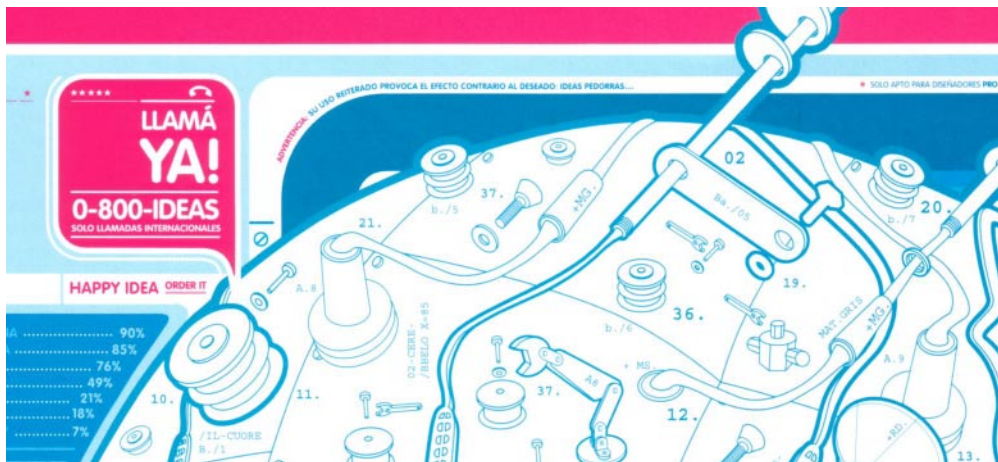


Ejemplos de gráfica digital\*  
Autor Jackson Tan

marketing”<sup>6</sup>. El signo de la economía, alguna vez centrado en el producto - fetiche de la sociedad como Baudrillard indicaba en el momento cúlmine de la abundancia de Post Guerra- ha, final e inesperadamente, cambiado de giro. El producto, en una era de superabundancia, debe relegarse a un segundo plano ante una entidad mucho más poderosa y etérea, la marca. Esto es un gran ejemplo de la desmaterialización propia de lo digital.

Naomi Klein realiza una extensa investigación respecto a este nuevo orden de económico y social en su libro “No Logo” (al cual derivo para mayor información respecto al tema), donde su postura es diametralmente opuesta al optimismo de Nicholas Negroponte. Allí donde Negroponte ve nuevas oportunidades emergiendo, la Klein proyecta nuevas oportunidades para el abuso del poder. Lo

interesante de estas visiones opuestas es que, en estricto rigor, hablan del mismo fenómeno - globalización, nuevas tecnologías, computación invasiva , etc.- pero en lo que difieren es en la trinchera desde donde contemplan el nuevo ordenamiento. Mientras Negroponte, un neoliberal asumido y miembro de la mesa directiva de *Motorola*, ve en el gobierno la interferencia opresiva del poder sobre la iniciativa privada que intenta abrir puertas, Naomi Klein ve en las transnacionales las ansias por un lucro desmedido, más allá de cualquier límite ético, que se hace patente en las fabricas sub-contratadas por conocidas marcas internacionales, ubicadas en el tercer mundo. Y si estos dos puntos de vista son irreconciliables en su discurso, concuerdan, y nos permiten inferir, que un nuevo orden mundial se ha comenzado a alzar ante nosotros.



Ejemplos de gráfica digital\*  
Autor Ricardo Drab

<sup>6</sup> KLEIN, Naomi. No Logo. Picador USA. New York, 2001 490 pag

## Aspectos concretos de lo digital.

---

Reconociendo la cultura digital como una idea real y verdadera, pero un tanto difusa, a continuación nos centraremos en dos aspectos concretos de como esta idea se presenta en nuestra sociedad. La elección detrás de estos dos elementos no es azarosa. Responde a las necesidades de la investigación y esa es la razón de su inclusión., como se verá en capítulos posteriores.

### Internet en Chile.

La tecnología digital involucra cada aspecto de la vida contemporánea. Esta ubicuidad es, probablemente, uno de sus atributos más discutidos y propios. *Doors of Perception*, el seminario de pensamiento de avanzada con sede en Holanda, usa el término *pervasive computation* -que podría traducirse como computación invasiva- para referirse al mundo mediado por lo digital. Y un aspecto de la vida que afecta con especial énfasis es el comunicacional.

En forma realista, en *Doors...* la discusión no se trata acerca de si esta avalancha tecnológica es buena o mala. Realista porque significa reconocer, finalmente, que el mundo es lo que uno hace de él y las herramientas y ambiente que nos rodean son siempre moldeables por nosotros sin importar cuan invasivos sean. Saber reconocer esta relación es vital para obtener el máximo provecho como sociedad de estas nuevas oportunidades.

Una de los elementos de la vida digital que ha sido decisivo tanto en su masificación global como en su ubicuidad en la sociedad ha sido Internet.

Cada avance produce una herramienta insignia, un emblema que ilustra todo el resto. Si para la maquina a vapor fue la locomotora, para la cultura digital sería Internet. De cuanto cambio ha ocurrido recientemente en el campo técnico, ninguno es más original y sin precedentes como Internet. Mientras la mayoría de los implementos digitales son mejoras y miniaturizaciones sobre elementos existentes (pantallas de lcd, reproductores de DVD, música digital etc.), Internet es una autentica innovación que condensa todo lo demás; prueba de esta originalidad es Internet, que como tal no existe, por lo menos en el mundo físico.

La importancia de Internet, para esta investigación por lo menos, radica en su valor comunicacional y de difusión. Para dimensionar esto, usaremos las cifras de un estudio reciente conducido por el Instituto de Sociología de la Universidad Católica Chile, en acuerdo con el WIP (World Internet Project), iniciado por la Universidad de California y que se lleva a cabo en forma paralela en diversos países del mundo. En ese sentido, cabe resaltar una de sus conclusiones iniciales de su informe de 2003. En él se declara que "Internet no reemplaza necesariamente a los medios tradicionales. Más que modificar los aspectos sustanciales de la vida diaria, la complementa, enriquece, y profundiza"<sup>7</sup>.

Entre los datos más interesantes de la investigación podemos contar el de la penetración del medio. Aunque lógicamente es menor que en países desarrollados, como Estados Unidos, Suecia y Corea -los tres principales usuarios de Internet con 71 %, 66 %

---

7 Internet usage in Chile and in the World: First results of the World Internet project-Chile. Sergio Godoy & Soledad Herrera.



y 60 % por ciento respectivamente- Chile se alza con un 34.8 % por encima de países como Italia, Taiwán y Hungría, y muy cerca de España con su 36.4 %. A nivel latinoamericano es el mejor ubicado, siendo su competidor más cercano Uruguay con 33.6% (aunque esta última cifra es de un estudio anterior).

Por penetración de Internet se entiende como la cantidad de gente conectada comparada con la población total. Mientras que el porcentaje mostrado en Chile es positivo en oposición a la realidad latinoamericana, la verdad es que la cifra puede llevar a engaños. Lo cierto es que la repartición del uso de Internet dentro del país es extremadamente injusta. El segmento más rico de la sociedad ( ABC1C2) posee un nivel de penetración 68%, mientras que el segmento D posee solo un 24.8 %. La desigualdad es evidente. Entre los factores que se consideran para explicar esto está no poseer un computador<sup>8</sup>, la falta de conocimiento del medio y de su uso, el excesivo costo del servicio, la ausencia de interés o la falta de tiempo. Una última mención en este apartado será señalar que en el desglose por edad, el segmento de 12 a 20 años registra un bajísimo nivel en “falta de interés”, siendo la principal causa de ausencia de conexión la falta de computador; esto nos habla de una necesidad no cubierta, pero existente.

Otro factor considerado por el estudio es la experiencia del usuario y su comportamiento en el cyber espacio. Estas dos variables están directamente relacionadas, pues la

relación indica que mientras más inexperto es el usuario, más dedicado se encuentra a actividades relacionadas con el ocio y la entretención. Los usuarios expertos (con más de 5 años de experiencia) en cambio se dedican a actividades más pragmáticas, como la revisión de cuentas bancarias y compras en línea. Un claro ejemplo de estas variaciones puede encontrarse en la comparación entre las actividades de los internautas norteamericanos y los chilenos, donde la diferencia entre la madurez de sus usuarios salta a la vista. Sin embargo, dentro del país, el porcentaje de usuarios expertos y novatos se divide casi igualitariamente, llegando a tener incluso una mayor cifra porcentual de usuarios expertos que países como Alemania. En este apartado, relacionado con el uso, también se indica cuáles son los usos preferenciales que se le da en Chile a Internet. La principal razón de acceso a Internet es el correo electrónico con un 77 % de los usuarios prefiriendo este servicio, segundo quedan los estudios con un 75 % y luego viene el uso como hobby con un 58%. Finalmente, en números de horas a la semana invertidas en Internet semanalmente, solo somos superados por Singapur y Corea.

Resumiendo tenemos un universo de usuarios de aproximadamente un tercio de la población, de los cuales la mitad son expertos y la otra mitad novato. Los usos prioritarios en Internet son en general poco pragmáticos y se invierten muchas horas semanales en la actividad.

<sup>8</sup> Aunque para este estudio ese no era un factor a considerar, pues se daba por conectada una persona aunque fuese desde un cyber cafe, el trabajo o cualquier otro lugar



#### *Píxel y Vector*

Arriba vemos una foto que usa píxeles para definir la gráfica. En medio vemos las líneas que componen la figura vectorial hecha a partir de de la fotografía. Abajo esta el resultado coloreado, con uso de *blending* para los cambios de tono.

## El Diseño Gráfico en la era digital

La relación del diseño con el mundo digital es en estos momentos tan profunda y funciona en tantos niveles que insistir en este punto no tiene mucho sentido. Desde el proceso de producción hasta la impresión (¡si es que se imprime!), cada aspecto está ligado con la tecnología digital. Y desde hace más de una década, el diseñador gráfico puede dedicarse enteramente a trabajar inmerso en el medio digital, en sitios web e interactivos, que nunca tomarán forma física palpable.

Sin embargo, a riesgo de caer en un tópico, no se puede pasar por alto el evento que consideramos decisivo en la unión entre tecnología digital y diseño gráfico. Nos referimos al lanzamiento del computador personal *Apple Macintosh* y el fenómeno del *desktop publishing* (o publicación de escritorio) que le sucedió.

El computador *Macintosh* -así llamado por el tipo de manzana favorito de Jef Raskin, el creador del proyecto- fue lanzado al mercado estadounidense en el 24 de Enero de 1984 tras un lanzamiento mediático sin precedentes en el mundo de la computación. Esto, unido a su revolucionario concepto de *WYSIWYG* la transformaron en un éxito, aunque no inmediatamente.

Sería 1985 el año del despegue de *Macintosh*, pues ese año marca el nacimiento del *Desktop Publishing*. Los eventos que detonaron este acontecimiento son el lanzamiento del software *Pagemaker* de Aldus y la aparición de la impresora *LaserWriter* de Apple, la primera impresora láser con el lenguaje *PostScript* incluido. La razón de este éxito radica en que *Pagemaker* proveyó de las herramientas para producir ediciones en el computador, mientras que *PostScript* y la impresora láser de *Mac* permitieron su fácil y efectivo traslado a papel. Estas innovaciones revolucionaron el trabajo tanto de la computación como del ambiente gráfico. Desde ese momento en adelante, fue posible producir impresos de buena calidad a bajo costo y de manera inmediata; de ahí el término impresión de escritorio, que hace referencia a la inmediatez del trabajo.

El cambio no se detuvo; con la aparición de nuevo software, como *Adobe Photoshop* e *Ilustrador*, y *Altsys Freehand* y *Fontographer*, los diseñadores tenían todas las herramientas para trabajar digitalmente. Y con la popularización del CD-ROM se llegaría aún más lejos, abriéndose un campo totalmente nuevo de trabajo, en la creación de interactivos. Finalmente, Internet representa el último espacio de acción que ha llegado al campo del diseño, con la creación de páginas y en tiempos más recientes la creación de diseño basado en el tiempo como son las aplicaciones *Flash*, inmortalizando completamente el trabajo del diseñador.

## El lenguaje de lo digital

---

El *desktop publishing*, junto con internet y otras herramientas, han moldeado la profesión del diseño gráfico de forma tan profunda en estos últimos veinte años, que en la actualidad los métodos de trabajo no se asemejan en nada a los que usaban hace 30. ¿Pero el lenguaje ha cambiado realmente? ¿O estamos procesando con nuevas tecnologías los mismos temas de siempre, con escasa variación? Eso es lo que revisaremos en este apartado.

La época actual es un torbellino de estilos gráficos, que van y vienen a una velocidad vertiginosa. Estilos enteros aparecen y desaparecen de la moda en cuestión de meses. Responsable directo de esta ligereza y rapidez en el cambio es el uso de la computación en el diseño, que permite el manejo de tipografías extremadamente variadas, retoque fotográfico, creación de gráficos y composición en un solo equipo. Y sin embargo, en estricto rigor, solo existen dos métodos de creación distintos en el mundo digital, o que mejor dicho, responden a principios diferentes. El píxel y el vector.

Todo trabajo digital puede dividirse en vectorial o de rasterizado. La gráfica *bitmap* se representa por medio de una grilla de puntos, llamados píxeles, que por medio de su alta concentración en pequeños espacios crean la ilusión de continuidad. Este tipo de gráficos poseen una buena representación de los cambios de tonalidad, pero en cambio, presentan problemas para escalar; agrandar una imagen *bitmap* puede traer como consecuencia la aparición a simple vista del píxel, y en el peso del archivo no suele ser muy conveniente, de poseer buena definición. La grá-

fica vectorial define sus formas por medio de ecuaciones algebraicas. Hacer esto permite dos cosas, por un lado logra que los archivos pesen muy poco, pues los bits definen los puntos (nodos) en el espacio de trabajo (que puede ser 2D o 3D) y los modos en que se conectan entre sí (usualmente mediante el cálculo de curvas de Beziér, un tipo de curva matemática) y no definen cada elemento de la superficie de la gráfica, como sucede con los gráficos de *bitmap*. Por otra parte, dada su naturaleza matemática, las figuras vectoriales permiten escalarlas siempre, sin pérdida de calidad en la imagen.


Habiendo aclarado esta diferencia fundamental, de carácter técnico, podemos considerar ciertos aspectos más teóricos de la gráfica digital.

En principio, debemos distinguir las diferencias existentes entre una obra digital y una obra tradicional. La obra digital nunca habita el mundo físico, aún cuando para poder ser apreciada debe convertirse en realidad sensible. A pesar de esta inevitabilidad, la esencia de la obra digital no pertenece al mundo analógico y permanece siempre como información. Para citar una definición "la información es orden si materia...información es cualquier estructura sin tener en cuenta la materia"<sup>9</sup>. Y como tal, la obra digital es susceptible, quizás la cosa más vulnerable, a la acción de la entropía.

Así, uno de los factores más relevantes al momento de considerar una obra digital es su carácter efímero. En directa oposición a la obra artística tradicional, que de reunir

---

<sup>9</sup> Blank numero 1, Barcelona Octubre 2003



los méritos esta destinada trascender, la gráfica digital enfrenta la amenaza constante de la desaparición por la acción entrópica. Sin embargo, en presencia de internet y de las mejoras de la tecnología de almacenamiento, este destino parece haber cambiado. En la actualidad “toda, o, casi toda la información que pasa por internet resulta almacenada”<sup>10</sup>. Así, la efimeridad de la obra digital ha cambiado de carácter.

Ya no se refiere a la desaparición de la obra. Se trata más bien de su naturaleza mutante y replicable. La efimeridad radica entonces en su maleabilidad. El archivo digital puede ser reproducido infinitamente, siendo cada copia, tan real y válida como el original. “Una obra (digital) viva pierde su objetividad y se convierte en un evento. Por eso puede replicarse en el tiempo o en el espacio, porque ninguna de sus copias será idéntica. Y toda obra digital debe estar viva, debe ser sensible, penetrable y reactiva...debe plantearse como un río donde nadie se puede bañar dos veces. Y por eso toda obra digital es efímera, ya que se presenta ante el mundo, cada vez que es invocada, de manera distinta”<sup>11</sup>.

Lo que lo anterior plantea, es que son condiciones necesarias para una obra digital, estar activa, ser vista y moverse por el mundo; ser sensible, responder a la razón estética y sensible de la realidad; ser mutante y modificable y finalmente reactiva, interactiva con su entorno, usuario y/o espectadores.

Al final, uno de los aspectos más relevantes para la obra digital, no es tanto su proceso creativo, el cual en el mundo digital tiene cada vez menos importancia, sino que los eventos que suceden tras esto. Al ponerse a disposición del espectador/usuario la obra digital adquiere su verdadera vida. Esa es la verdadera sustancia de la obra digital moderna.

Con esto en consideración, siguiendo la idea propuesta en la revista “Blank”, la obra digital esta constituida por tres paradigmas fundamentales: información, algoritmo y azar. Información, que es la sustancia de lo digital, codificado siempre en forma binaria; algoritmo, el método de construcción, matemático en su esencia más allá de los resultados aparentes; y el azar, que guía a la obra hasta su verdadero fin, la interrelación impredecible con los usuarios.

---

10 Ibid.

11 Ibid.



## Conclusión.

---

La idea subyacente a este capítulo es la estructuración de una justificación teórica del uso de tecnología digital en la creación de una nueva galería. Deliberadamente hemos omitido mencionar esto en forma explícita durante su transcurso, pero finalmente, cabe realizar ciertas conclusiones.

El diseño y la computación están unidos en tal grado, que en la actualidad los libros que tratan de la computación asistida por ordenador están cayendo al borde de la redundancia. Con esto en mente, ¿por qué una investigación de diseño tendría que hablar del tema?. La respuesta es: porque el tema, para nuestra investigación al menos, resulta de una relevancia tan capital que debe ser desarrollado claramente.

Si consideramos que esta investigación tiene por propósito la estructuración del marco teórico de una galería digital de personalidades célebres, en esta sección establecemos la necesidad de que sea digital. Esta necesidad esta dada por constataciones que podemos concluir a partir de los argumentos y los datos expuestos: la sociedad ha cambiado en los

últimos años, transformándose en algo nuevo. El nombre de este nuevo orden varía de autor: sociedad de la Información, post-industrial, basada en el conocimiento, etc. pero el principio es claro. En esta investigación hemos llamado al fenómeno cultura digital, dándole relevancia al medio, más que al contenido en transmisión<sup>12</sup>. Con ese dato claramente asentado, y tras la exposición de dos formas concretas en que la cultura digital se manifiesta en el medio gráfico, podemos razonar que esta nueva cultura es, y debe ser, capaz de crear un lenguaje nuevo y propio, como se discute en la última sección del capítulo.

Este lenguaje, reflejo de una cultura y una sociedad inmersa en ella, es el que en la actualidad usamos los profesionales del área gráfica. Estemos o no conscientes de ello. Asumiendo la omnipresencia actual de estos medios, la consecuencia y la lógica dictan que una nueva galería de personajes célebres, confeccionada en la actualidad debe, por fuerza, responder a este lenguaje y no negarlo. Cualquier galería que reclame el título de nueva estará por lo tanto forzada a desarrollarse digitalmente.

---

12 La explicación detrás de esto es que, mientras que cosas como la información, el conocimiento y otras formas de retención de datos han estado siempre en movimiento, el medio, lo digital, es lo nuevo, y lo que en el fondo, esta moldeando al mundo.





# Dingbats

*Todo lenguaje es un alfabeto de símbolos cuyo ejercicio presupone un pasado que los interlocutores comparten.*

JORGE LUIS BORGES, EL ALEPH, 1949

*Introducción.* El mundo digital y sus aplicaciones en el mundo de la gráfica han dado lugar a una extensa gama de herramientas que pueden ser usadas por el diseñador. Desde la imagen *bitmap* hasta la animación *flash*, cada área del diseño puede ser cubierta por estos nuevos instrumentos.

Pero de todos los medios, formatos y herramientas que la cultura digital ha producido, pocos son más desconocidos e inclasificables que el formato *dingbat*. Este capítulo tiene por intención subsanar esto, presentando no solo una definición clara de que es un *dingbat*, sino que también generando una clasificación para estos y una apreciación de sus principales características y ventajas

## Qué es un dingbat

---

Para el diccionario Merriam-Webster, la definición es tan simple como “un símbolo u ornamento tipográfico”<sup>1</sup>. Una definición más específica, aunque todavía simple, es decir que se trata de fuentes tipográficas digitales que remplazan las letras, números y otros símbolos del teclado, que usualmente encontramos en una tipografía, con imágenes. Por otra parte, el único acercamiento chileno al tema lo encontramos en el libro de Francisco Gálvez, Educación Tipográfica. En el, los define como: “un glifo tipográfico o símbolo de menor importancia debido a que no tiene una relación aparente con el alfabeto. Muchos son pictogramas pequeños de aviones, teléfonos, iglesias, etc., usados en turismo; otros son signos más abstractos, como tickets, cruces, símbolos cartográficos, emblemas, etc.; incluso se pueden encontrar ilustraciones simples que aluden a algún tema.”<sup>2</sup>. Esta definición, podemos decir que resulta sesgada. Esto es porque considera al dingbat estrictamente como acompañante de la tipografía y no lo piensa como un medio independientemente. Intentaremos elaborar este punto un poco más en el transcurso del capítulo.

Una definición mucho más adecuada al fondo teórico del dingbat sería decir que se trata de un formato de codificación de imágenes que usa la tecnología de fuente digital para formar textos visuales significativos en sí mismos. Sobre el significado exacto de esta definición nos extenderemos en el apartado

Los dingbats también son conocidos como ornamentos de impresión, fuentes simbólicas, y en una lamentable confusión, Windings<sup>3</sup>. El término más extendido y popular entre los creadores y usuarios, y el más correcto, es el de dingbats. La palabra dingbat aparentemente nace como una onomatopeya en los talleres de impresión del siglo XIX. Se orinaría de la necesidad de encajar (verbo inglés *ding-ing*) los ornamentos en un espacio dado y luego ordenar y apretar para preparar la impresión (el verbo inglés *Bat-ting*)<sup>4</sup>. Esta no deja de ser una especulación, pues diccionarios como el Merriam-Webster consideran el origen de la palabra como desconocido. En todo caso sabemos a ciencia cierta que el origen es anglosajón, así como sabemos que es en el mundo anglosajón donde el término se desarrolla hasta la actualidad.

Pero uno de los aspectos decisivos del dingbat contemporáneo, a diferencia de su antecesor histórico, es la separación formal y funcional que presenta en la actualidad del medio tipográfico. Esta separación se debe en gran medida al avance tecnológico, pues pone la herramienta disposición de los usuarios, quienes la usan de acuerdo a su conveniencia. Esta atomización de la disciplina ha llevado a, entre otras cosas, la independencia práctica del uso del dingbat respecto a la tipografía, aunque técnicamente sigan unidos.

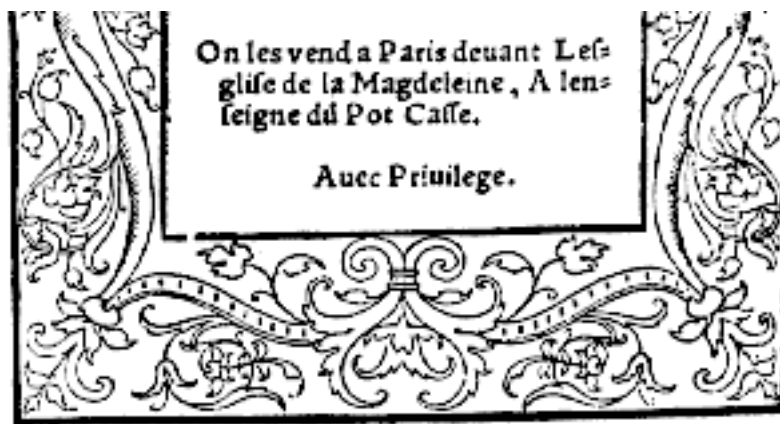
---

1 merriamwebster.com

2 Gálvez, Francisco Educación Tipográfica “Una introducción a la Tipografía”, Santiago de Chile, Universidad Diego Portales. Año 2004

3 Windings es el nombre de una fuente empacada con Windows 3.1, que contenía figuras misceláneas, de ahí el nombre. Es el más antiguo dingbat para esta plataforma.

4 www.wikipedia.org



Geoffroy Tory  
Portada realizada por Tory.  
Sus adornos ligeros impulsa-  
ron el estilo humanista en  
Europa.

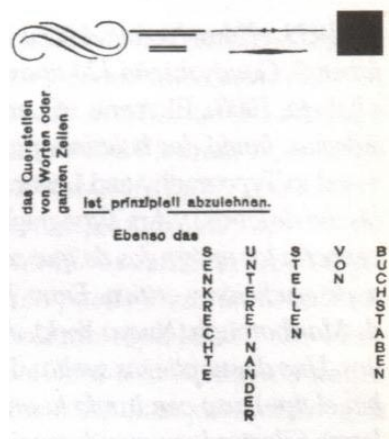
## Una Breve Historia.

Históricamente, el ornamento ha llevado una vida ligada al desarrollo tipográfico. Desde sus inicios, con la invención de la imprenta en Alemania y el espíritu gótico predominante entonces, se transformó a los ornamentos manuscritos en filetes de trazo grueso y pesado, hasta el trabajo de Geoffroy Tory, quien popularizó el ornamento humanista italiano en Francia y por extensión en Inglaterra y el mundo. Durante los siglos subsiguientes esta relación se mantuvo. Con cada variación estilística del impreso, el ornamento consecuentemente cambiaba. Esta situación llegó hasta el siglo XX, con el modernismo o Art Nouveau. En este estilo, las viñetas u ornamentos se adaptaron a las formas vegetales y orgánicas propias del lenguaje, complementando las tipografías creadas durante la época. El pionero y principal exponente de este estilo de ornamento es el francés Eugene Grasset. Entre sus múltiples ocupaciones, la tipografía mantuvo un lugar preferencial; en ella Grasset innovó creando nuevas fuentes, pero además, creó una serie de ornamentos que ilustraban de manera perfecta el espíritu modernista.

Esta transformación completa del sistema de decoración de los impresos fue, a la larga, como la historia nos muestra, apenas un asomo de lo que vendría a continuación: las vanguardias.

La principal vertiente gráfica de las vanguardias, las que cabe decir se mantuvieron prudencialmente distantes de un medio percibido especialmente burgués como era el caso de la industria editorial, fue la creada por Jan Tschichold con su manifiesto "La Nueva Tipografía" de 1928. En este manifiesto, el internacionalismo encontró su voz tipográfica. Durante la década de los 50, en Suiza, este camino llegaría a su punto culmine con el trabajo de Adrien Frutiger; creador de la tipografía Univers, y Max Miedinger, creador de la ubicua Helvética. Esta revolución afectó integralmente al mundo de la impresión. Desde entonces, las viñetas y otro tipo de adornos, que desde la misma creación del medio habían acompañado al texto, declinaron, transformándose en filetes, líneas rectas que recorrían sintéticamente las páginas. Autores como Walter Dexel, pintor y diseñador constructivista, rechazaban todo gesto superfluo, llegando a decir que "líneas con diversos ángulos, flechas cuadrados y trazos... son <gestos modernos> que es necesario rechazar... si en la parte inferior hay un cuadrado en lugar de un pajarito, no se ha ganado nada, absolutamente nada"<sup>5</sup>. Sin embargo, vanguardistas como El Lissitzky o László Moholy-Nagy fueron los primeros en elucubrar también la posibilidad de la existencia de imágenes dentro del texto, interactu-

<sup>5</sup> ¿Qué es la Nueva Tipografía?, Walter Dexel, editado originalmente en Modern Typography and Layout, Chicago 1929. Reproducido en BIERUT, HELFLAND, HELLER, POYNOR, Editores Fundamentos del Diseño Gráfico. Ediciones Infinito, Buenos Aires, 2001.



La nueva tipografía dos ejemplos de composición y tipografía moderna, de los años 20.

ando con él como entidad significativa y no como mero adorno. Moholy-Nagy escribe: “la última innovación suplanta esta fase, y fotos pequeñas o grandes se colocan en el texto donde anteriormente utilizábamos conceptos y expresiones inexactos y sujetos a la interpretación individual”<sup>6</sup>. Acercándose aún más a la idea de dingbat tenemos la idea de El Lissitzky “El progreso de la letra es relativo en relación con el jeroglífico. El jeroglífico es internacional”<sup>7</sup>. Hasta el mismo Dexel declara que “En muchas oportunidades, las representaciones pictóricas de objetos son muy útiles... En el futuro, con frecuencia se las preferirá a las palabras solas”<sup>8</sup>.

Otro tipo de medios, como las revistas por ejemplo, han sido mucho menos dogmáticos. Desde mediados de los sesenta, con la aparición de *Push Pin Studios* y la contracultura norteamericana, el adorno tipográfico, aunque radicalmente distinto al que se usó durante siglos, volvió a su antigua exuberancia. Pero esta vez la forma del adorno ya no seguía reglas de ningún tipo. El postmodernismo en la creación de ornamentos tipográficos había llegado.

El último precedente análogo del dingbat es el *lettraset*, que contaba con sets de imágenes en vez de letras, aunque su corta vida impide considerarlos relevantes.

## Los dingbats contemporáneos

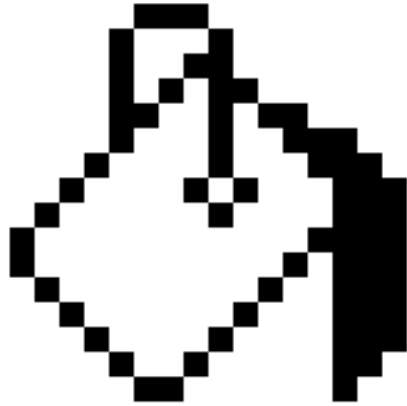
Los dingbats modernos nacieron en 1984 junto con el *Macintosh*. La responsable fue la diseñadora Susan Kare, quien trabajó para Apple desde 1983 hasta 1986, siendo la responsable de la creación de todos los iconos presentes en la interfaz gráfica del primer *Mac OS* (*Operative System*). A ella se deben celebridades como el balde de pintura, la mano y el reloj de espera, los cuales son usados todavía, 20 años después de su creación. Dentro de este encargo estaba contemplada la creación de varios sets de tipografías digitales.

Kare entonces realizó 9 juegos de caracteres entre los que se cuentan la *Chicago*, la *Geneva* y la *Monaco*, entre las más conocidas. Sin embargo, uno de estos juegos se escapaba mucho de la apariencia de los demás. De hecho ni siquiera eran letras. El set *Cairo* constaba de pequeñas imágenes pixeladas en lugar de letras, siendo, con absoluta certeza, el primer set digital de dingbats. Esta fuente constaba de imágenes vagamente agrupadas bajo el tema de la cultura egipcia. Sin embargo ya se intuía en él uno de los principales defectos que históricamente ha arrastrado el medio el cual es la falta de una temática clara a la hora de decidir la selección de iconos.

6 La nueva Tipografía, editado originalmente en Staatliches Bauhaus in Weimar en 1923. Ibid

7 Nuestro Libro, El Lissitzky, editado originalmente en Gutenberg-Jharbuch en 1926. Ibid

8 Dexel Op Cit



Balde de pintura y mano  
Dos íconos creados por Suzan Kare para el primer sistema operativo del Mac

Aunque nadie puede discutir respecto a la originalidad técnica que significan las fuentes digitales, en oposición a las fundidas, talvez la idea de que los dingbats de Kare son conceptualmente originales encuentre menos adeptos. Si bien el uso de imágenes junto a la tipografía se remonta al origen mismo de la escritura (en rigor las imágenes son el origen mismo de la escritura), la idea de crear sets cerrados en sí mismos, morfológicamente hablando, en forma conciente e independiente de cualquier otro factor externo no era conocida ni usado en el mundo digital. Tradicionalmente los códigos ordenados de íconos se estructuraban o a través de un proceso de maduración formal que usualmente llevaba años ( como en el caso del Art Nouveau), o con un fin específico como el de Tomas Maldonado que en 1962 crea un juego de símbolos para electrodomésticos o el ejemplo mucho más conocido de los símbolos de Otl Aicher para las Olimpiadas de Munich 72. Los dingbats y su sistema de codificación digitales hicieron la creación de estos códigos y su conservación, mucho más fácil.

Esta facilidad de creación, junto con la explosión del postmodernismo, explican que uno pueda encontrar dingbats de dibujos animados, de superhéroes, de lenguas muertas, de autores literarios, de figuras simbólicas y un largísimo etc. Los dingbats, probablemente sin ninguna intención, resumen y mejor aún, compendian la necesidad infinita del hombre de fines del siglo XX de balancear todo, de

controlar todo. En ese sentido son un signo indeleble de los tiempos en los que fueron creados. En otro apartado, más morfológico que conceptual, los dingbats digitales se manifiestan como la esencia de la regresión de la civilización occidental al mundo visual.

Mientras que los dingbats tradicionales, mejor dicho, los ornamentos de tipografía, permanecieron en un segundo plano, conformándose con tomar la función de acompañantes del escrito, los digitales -productos de estos tiempos- son íconos independientes de cualquier texto, significativos y entramados con el lenguaje visual del hombre moderno. Su aparición a mediados de los ochenta no es ninguna casualidad. Es la eclosión de la visualidad. Junto con el Macintosh, MTV, Internet y una infinidad de otros elementos, los dingbats representan el regreso del hombre hacia el texto visual. Y en esta era de imágenes, los dingbats se erigen como un producto natural. Estamos ante el regreso al jeroglífico pronosticado por El Lissitsky.

## Aspectos Técnicos

Cuando se habla de dingbats, siempre se prioriza el aspecto tecnológico. Desde su mismo nacimiento en 1984, su historia técnica ha ido ligada al de las fuentes tipográficas<sup>9</sup>. Es esta unión la que lleva a pensar en el dingbat

9 La fuente, una derivación del término inglés Font, el que a su vez viene del francés, técnicamente hace referencia a la colección de formas agrupadas en un solo archivo, formas que suelen compartir características estilísticas y que comparten las instrucciones PostScript. fuente: documento Adobe Type 1 Font Format



Reloj y flecha  
Más iconos creados por Suzan  
Kare para el primer sistema  
operativo del Mac

como una fuente tipográfica que sustituye las letras con imágenes, y nada más, pasando por alto, la gran diferencia existente entre el oficio de la creación tipográfica y el de la creación de signos visuales.

El origen de la tecnología que ha hecho posible la amplia expansión de los dingbats se puede remontar hasta el año 1976 cuando John Warnock trabajaba en una famosa empresa de gráficos computacionales llamada *Evans and Sutherland*, la cual experimentaba con tecnología para la representación de gráficos digitales en impresión. Tras su salida de la empresa, Warnock crea junto a Martin Newell un sistema conocido como *Interpress* el cual es comprado por *Xerox*. Ante la incapacidad de la compañía de hacer algo con esta tecnología, John Warnock y Chuck Geschke se alejan de la empresa y fundan *Adobe Systems* en 1982, la cual lanza al mercado *PostScript* -básicamente una variación de *Interpress*- en 1985. Tras un encuentro con Steve Jobs, cofundador de *Apple*, se implementa este lenguaje en las impresoras *Apple LaserWrite*, comenzando de esta manera el *desktop publishing*.

*Postscript* es, reduciéndolo someramente, un Lenguaje de Descripción de Pagina, o PDL en sus siglas en inglés. Este concepto es sumamente complicado, pero en lo que respecta a las tipografías digitales, su función es dibujar las fuentes como arte lineal, permitiendo la mantención de la calidad de la fuente incluso en formatos reducidos. El proceso involucra un complicado calculo para reducir las fuentes, pues estas no disminuyen en forma proporcional. Este calculo es conocido como *hinting*, y es la razón por la cual las tipografías que usan *PostScript* se ven tan bien una vez impresas. Antes de la aparición

de esta tecnología, las fuentes debían ser confeccionadas para cada tamaño, en archivos *bitmap*, con todo lo que eso significa<sup>10</sup>. El sistema fue celosamente guardado por *Adobe*, que lo usaba en forma encriptada en sus archivos, en el formato conocido como *Type 1 Font* ( fuente Tipo 1). Las fuentes sin *hinting* son de Tipo 3<sup>11</sup> y eran de acceso libre.

Si bien *PostScript* mantuvo su primacía durante la segunda parte de los ochenta, el año 91 nació una fuerte competencia que eventualmente la destronaría como la tecnología de impresión por excelencia. El rival en cuestión era *TrueType*, un estándar de fuentes trazadas vectorialmente que fue desarrollado conjuntamente por *Apple* y adoptada por *Microsoft* para plantear una alternativa a la altísima tarifa de derechos que exigía *Adobe* en la época. La principal ventaja que ofrecía *TrueType* para los usuarios, especialmente para los creadores de tipografía, era la capacidad de manejar en forma mucho más fina la forma en que las tipografías aparecían representadas en pantalla.

Con el desarrollo de las fuentes vectoriales, pronto parecieron programas especiales para la creación de fuentes digitales, siendo el más destacado *Fontographer* de *Altsys*, que pronto fue comprado por *Macromedia*. Este programa permite la creación y edición de las fuentes, dividiendo cada glifo en una unidad editable. Con él, se puede controlar las formas del glifo, así como el *hinting*, el espaciado y otros factores relevantes en la presentación final de la tipografía.

En la actualidad *Fontographer* ha cedido espacio a otros programas como *Fontlab*. Más modernos y prácticos.

10 A pesar de la relevancia de las fuentes de *bitmap*, hemos decidido dejarlas fuera de este recuento puesto que representan tecnología en desuso. Esto no niega su importancia histórica, pero no son conducentes para la investigación.

11 Para más información respecto a *PostScript* y *Type 1 Fonts*, recomendamos el sitio de *Adobe*, donde se pueden encontrar completos documentos en el tema



## Tipología

---

Una de las características de los dingbats en la actualidad es su amplia difusión mundial. Instrumental en esto ha sido Internet. En este medio podemos encontrar la principal razón de su actual popularidad, pues permite el ambiente ideal para la búsqueda y descarga de estos sets.

Esta popularidad puede ser, a grosso modo, traducida a cifras. Una búsqueda del término en el buscador Google nos arroja 167.000 entradas<sup>12</sup>- vale decir sitios que mencionan el término-. Esta cifra permite dimensionar de mejor manera cuan popular han llegado a ser, por lo menos dentro del medio. Sin embargo, la fuerte tendencia al monopolio anglosajón sobre el término queda patente al realizar la misma búsqueda en páginas de habla castellana. El resultado de la búsqueda se reduce drásticamente a solo 424 páginas. Si se reduce a los resultados en páginas chilenas entonces el resultado baja a 62, de los cuales muy pocos se refieren a los dingbats como se entienden en esta investigación.

Con esos resultados presentes, queda claro que la actividad nacional en este formato es sumamente reducida. El único ejemplo

chileno de cierto reconocimiento es el realizado por Toño Rojas y Kote Soto, miembros del sitio Tipografía.cl. El dingbat, llamado TCL Hueaitas, pertenece al esfuerzo general del grupo por la conservación de tipografía popular chilena. En ese contexto, *Hueaitas* ocupa el espacio de la gráfica, conservando ciertas imágenes típicas de las calles y micros santiaguinas. Este set es el único del grupo chileno más importante del ámbito tipográfico.

Si nos movemos al extranjero es donde encontraremos el grueso de la producción de fuentes dingbat. En la fundición *Émigre*, una de las más antiguas y reconocidas dentro del ámbito digital, se comercializan varias fuentes dingbats. Antes de continuar con ellas, se debe señalar el hecho de que, al igual que con fuentes tipográficas, la posibilidad de comercializar las fuentes ha sido ampliamente explotada. A pesar de que gran parte de la producción de dingbats está disponible gratuitamente en la red, la mayoría de estas fuentes son de producción amateur, con todos los problemas que esto significa, siendo muy pocos los ejemplos de producción profesional

---

12 Última búsqueda realizada el 28 de Noviembre del 2004.



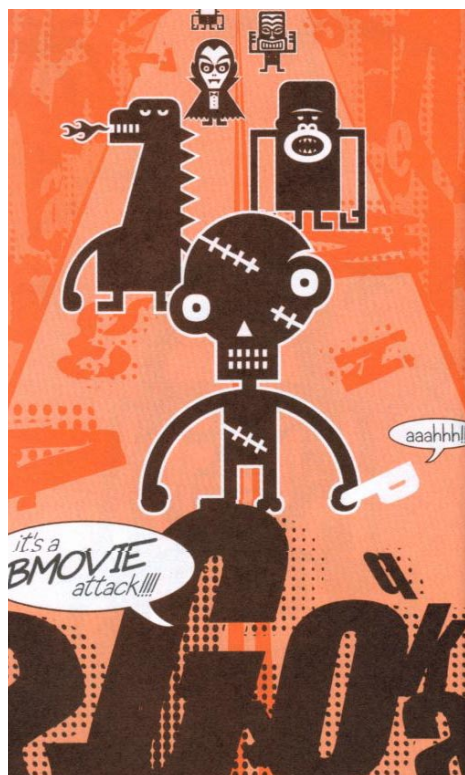
TCL Hueaitas  
Glifo de este set de dingbats representando una típica gráfica de las micros santiaguinas. Para bajar este set y otros [www.tipografia.cl](http://www.tipografia.cl)

disponible gratuitamente (como TCL Hueaitas). El precio de estas fuentes varía mucho, pero en general se mantienen en el mismo nivel que el de una tipografía tradicional.

De los múltiples dingbats comercializados por *Èmigre*, uno de los más interesantes, conceptualmente, son los realizados por el diseñador alemán Martin Friedl, quien creó el 2003 una serie de fuentes, llamada *Poppi*, con la idea de crear: “comprehensive image-based language encompassing all areas of everyday life”<sup>13</sup>. Para este fin, Friedl se dedicó a la creación de iconos, separándolos temáticamente. Así, tenemos *Poppi Medical*, *Poppi Sports* o *Poppi Sex n`Crime*, entre otros. En total son 777 iconos comercializados a 95 dólares.

En el espectro latinoamericano, se destaca la fundición argentina *Subtipos*, que comercializa un juego de sets relacionados con la cultura argentina, realizados por distintos diseñadores. Han creado un set para Julio Cortázar, Jorge Luis Borges, Ernesto “Che” Guevara y Carlos Gardel. De una manera lúdica y ligera han sintetizado un aspecto de la cultura argentina usando el dingbat en forma creativa y ambiciosa. Cada set se vende a 29 dólares.

Uno de los cooperadores de esta iniciativa es el diseñador argentino vecindado en México Jorge Alderete. El es el responsable del set *SL Che*, el más irreverente y sorprendente de los sets que componen el juego. En su trabajo, que presenta una fuerte influencia de la gráfica de los 50, se encuentran muchos de los elementos que configuran un buen dingbat, sobre los que nos extenderemos en el siguiente apartado. Otra de sus creaciones es el dingbat *B Movie*, un homenaje en este formato a las criaturas que poblaban las antiguas películas de terror. Su trabajo es destacable principalmente porque es un exce-

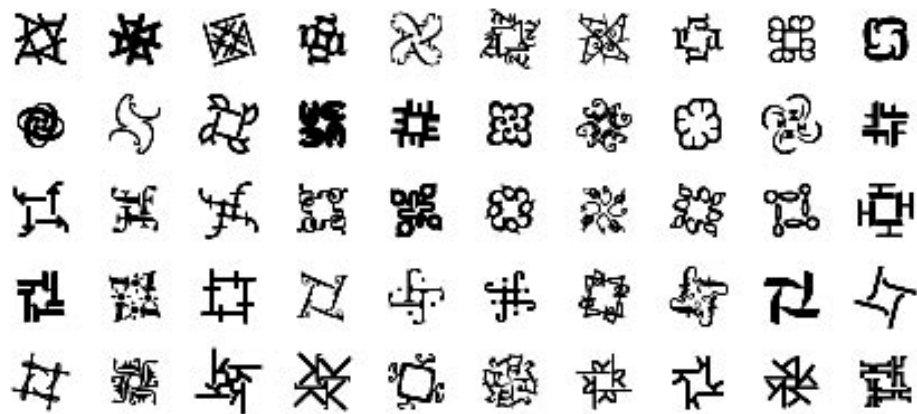


*B-Movie*  
Una página del libro promocional de los dingbats creados por Jorge Alderete. La creación de pequeñas publicaciones para promocionar nuevas fuentes es una práctica bastante común.

lente ejemplo de la altura que puede alcanzar el dingbat si es trabajado profesionalmente y es un ejemplo cercano, siendo un diseñador argentino.

Por otra parte, la mayoría de los dingbats gratuitos, de factura bastante descuidada - pocos glifos, poca compatibilidad, dibujos deficientes, etc.- pueden ser encontrados en una multitud de diferentes sitios de tipografía, como [www.fontfreak.com](http://www.fontfreak.com) o [www.1001freefonts.com](http://www.1001freefonts.com), donde de todas maneras se pueden encontrar algunos buenos ejemplos

13 [www.emigre.com](http://www.emigre.com)  
revisión 28 de noviembre.



Algunos sets de Émigre

*Hypnopaedia*  
Creado por Zuzana Licko,  
1997. Las figuras están  
constituidas por letras en  
rotación.



*Thingbat*  
John Hersey 1993.



*Zeitguys*  
Eric Donelan & Bob Aufuldish  
1994.



*Poppi*  
Martin Friedl 2003.  
Tres de los sets que componen  
la colección mayor

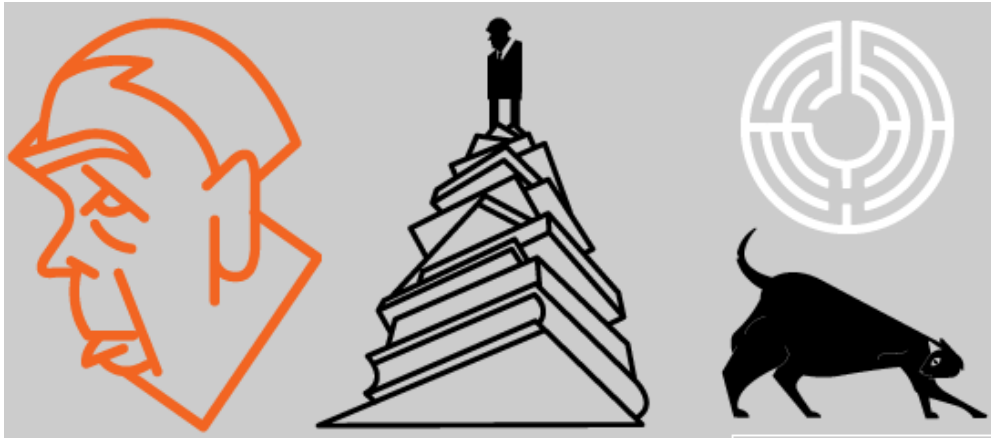
*Poppi Medical*



*Poppi Sex'n'Crime*



*Poppi Sports*



SL Borges  
Algunos glifos del Dingbat  
comercializado por la  
fundición argentina Sudtipos

## Perspectiva Semiológica del Medio

Para poder definir y clasificar un formato como el dingbat, es necesario reducir el tema hasta su base, para poder construir a partir de ahí. Esta necesidad toma la forma de un análisis semiológico del medio. Sin embargo, puesto que solo es un componente de los objetivos de la investigación, resumiremos un tanto la exploración hecha, transmitiendo lo más importante.

Una fuente dingbat está constituida por signos, unidos en un set, el que se presenta al usuario como un archivo de fuente tipográfica tradicional (con extensiones ttf, fon o pfm). Mientras que técnicamente es igual al archivo tipográfico, su significado semiológico es totalmente distinto.

En efecto, mientras que en la fuente tipográfica cada glifo<sup>14</sup> representa una letra o símbolo, en el dingbat los glifos son siempre imágenes. A pesar de la importancia de esta diferencia, no ha sido lo suficientemente amplia como para diferenciar conceptualmente al dingbat de la tipografía. Parece pesar mucho más el aspecto técnico que el contenido formal. A continuación intentaremos demostrar porque esto debe ser reconsiderado.

Estando entonces los dingbats constituidos por imágenes en lugar de letras la pregunta que surge inmediatamente es: ¿qué tipo de imágenes son? Puesto que la libertad tecnológica actual permite prácticamente cualquier tipo de imagen, la discusión debe reducirse a sus aspectos más abstractos. Digamos que los dingbats están constituidos por

agrupaciones de signos. Estando conciente de los múltiples significados que esta palabra posee, seguiremos, de momento, la definición de Charles Peirce. De acuerdo a su teoría, el signo es "algo que representa algo para alguien en alguna medida o capacidad"<sup>15</sup>, y categoriza a grandes rasgos los distintos tipos de signos en tres clases: icónicos, simbólicos e indiciales.

Más que categorías de signos en sí, estos términos señalan la relación entre el vehículo signico y sus referentes. Esta clasificación ha llegado a ser una de las más usadas dentro de la comunidad semiológica y más importante para esta investigación, dentro de áreas que se sirven de sus estudios, como el diseño.

Una de las principales características de esta clasificación es que nos permite ordenar inmediata, inteligible y sencillamente un fenómeno reconocidamente complejo. Esta clasificación señala que cada signo, más allá de su complejidad, puede llegar a ser reducido a una de estas categorías. Pero como se dijo antes, esta tipología no describe al signo sino que la relación entre las partes componentes. El símbolo es el signo que posee una relación convencional con el referente, es decir, el vehículo signico no alude al *designatum*<sup>16</sup> de forma directa, sino que lo hace por medio de convenciones establecidas entre los comunicantes. Un ejemplo de esto sería el símbolo de la paz, el cual no posee ninguna conexión concreta, real o verificable con la idea de paz excepto que un acuerdo social lo reconoce como tal, en una manera muy similar a las palabras. Los signos icónicos son aquellos que poseen una relación de semejanza entre el vehículo signico y el *designatum*. Un ejemplo sería una foto, un retrato o un dibujo de algo. Finalmente el índice implica una relación material directa entre el vehículo y el *designatum*, como una huella en la arena o una señal de humo.

14 Un glifo, en tipografía, es la representación gráfica de un carácter. Se debe hacer hincapié en la diferencia existente entre uno y otro término. El carácter es una unidad textual, mientras que el glifo es una unidad gráfica. Por ejemplo, los caracteres latinos Œ presentan una ligadura que los convierte en un solo glifo, aún siendo, dos caracteres. Sin embargo, la correspondencia suele ser completa, de un glifo y un carácter, sin embargo no deben confundirse.

15 MORRIS, Charles. Fundamentos de la Teoría de los Signos. Barcelona, Planeta-Agostini

16 El *designatum* es el objeto o idea al que el signo hace alusión. Es el algo representado de la definición dada.



Durante mucho tiempo esta clasificación facilitó la tarea de despejar las dudas y clarificar un poco el tema de la semiología, especialmente para los iniciados. Sin embargo, un análisis detallado desbarata rápidamente esta estructura que, por lo menos en apariencia, funciona tan bien.

Antes de continuar, revisemos por última vez lo que Charles Morris tiene que decir respecto a los íconos y su diferenciación con los símbolos. Morris explica que: “un signo caracterizador si que caracteriza lo que puede denotar. Un signo de este tipo puede lograr ese resultado mostrando en sí mismo las propiedades que un objeto debe tener para ser denotado por él y en este caso el signo caracterizador es un ícono; En caso de no suceder así, el signo caracterizador puede denominarse símbolo<sup>17</sup>”. A continuación Morris procede a darnos algunos ejemplos de cada caso, siendo íconos “una fotografía, un mapa estelar, un modelo, un diagrama químico...”<sup>18</sup> y símbolos “la palabra <<fotografía>>, los nombres de las estrellas y los elementos químicos”<sup>19</sup>.

Sin embargo, en estricto rigor, esta diferenciación prueba ser descuidada y últimamente inútil si se busca rigor conceptual. Por lo menos eso es lo que argumenta Umberto Eco

El principal blanco del ataque de Eco es la idea de ícono. Recordemos que estos signos están relacionados con su *designatum* por la semejanza. Y en esa relación es donde precisamente se hallan sus puntos débiles. El mismo Morris, el hombre complementó la teoría semiológica de Peirce, admite que la semejanza se da en cierta medida. Resulta claro que cualquier pretensión científica de la semiología se desmorona al momento de incluir “cierta medida” - y toda la ambigüedad que ello conlleva- en una de sus definiciones capitales; Eco no duda en demostrar esto.

Pero no solo el término de semejanza es poco acertado e impreciso para definir la relación entre los elementos participantes de la semiología<sup>20</sup>. Aun suponiendo que la semejanza quedara claramente establecida, tendríamos que reconocer que esta no es más que una convención y no está dada por ningún absoluto. Todo sería convencionalizado.

La semejanza, como idea, es un concepto aprendido culturalmente. Cuando le pido a una persona que busque semejanzas o diferencias entre dos signos, este interlocutor debe saber exactamente a qué tipo de semejanzas me refiero. Una pelota de fútbol es semejante en la forma a un círculo, pero es semejante a una chaqueta de cuero por el material del que esta hecho y es semejante a una pelota de rugby por su función. Resulta evidente que hablar de semejanza a secas se puede prestar a errores.

Por otra parte, durante la historia se ha probado continuamente el hecho de que la iconicidad de un signo, su relación de semejanza con la realidad, es interpretada basada principalmente en criterios culturales. Pero ha sido necesario que esa visión cultural haya desaparecido para que podamos notar esto. En definitiva, el proceso de percepción, como proceso intelectual, está influido por las estructuras mentales culturales dominantes y no puede ser considerada como una visión absoluta.

Visto desde este punto de vista, el signo icónico es inservible como elemento de estudio semiológico. Pero Eco no atribuye esto exclusivamente al ícono, sin que lo extienda: “El propio concepto de signo el que resulta inservible y la crisis del iconismo es simplemente una de las consecuencias de un colapso mucho más radical”<sup>21</sup>. La razón de este desmoronamiento estaría en la forma que se asumió la clasificación de Peirce, pues se limita a clasificar “modos de producción

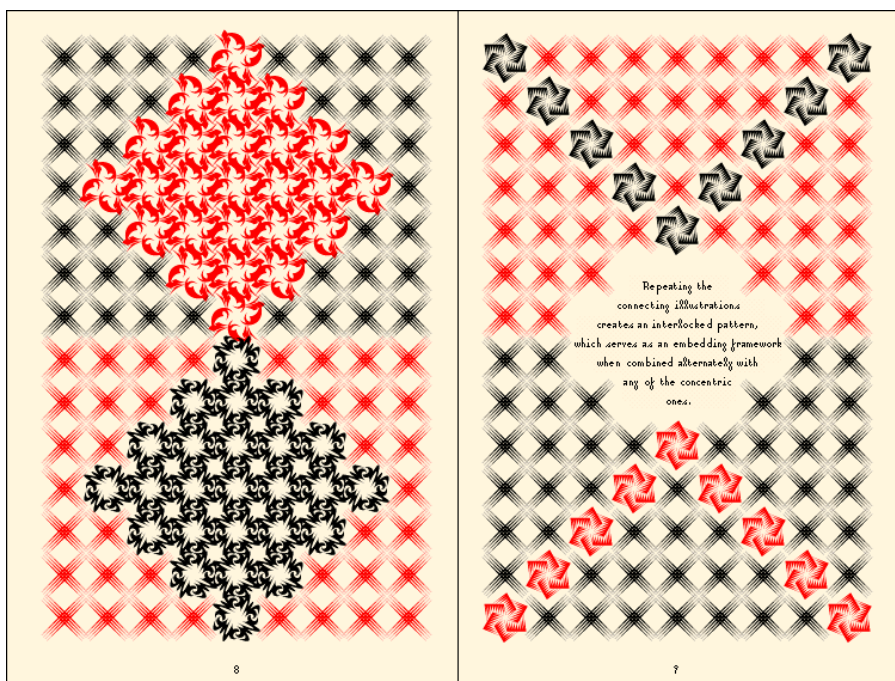
17 Op cit.

18 Op Cit.

19 Op Cit.

20 Entendiendo como semiología el proceso de significación, dado entre un signo y su interpretante.

21 ECO, Umberto. Tratado de Semiología General. Barcelona, Lumen



Whirligig  
Dingbat de Zuzana Licko  
de 1994, comercializado por  
émigre. Este es un ejemplo de  
dingbat con Ratio Facilis, o  
simbólico.

de funciones semióticas”<sup>22</sup>. Eco propone en su reemplazo una “tipología de los modos de producir las funciones semióticas”<sup>23</sup>.

¿Cómo clasificar entonces a los dingbats, si asumimos la ineficacia de la clasificación Peirciana? La respuesta está dada esta dada por el mismo Eco. De acuerdo a él, los signos visuales aislados de su contexto carecen de la información necesaria para realizar un análisis adecuado de los mismos por lo que se presenta como una condición inherente a la imagen su textualidad. Al respecto Eco dice: “un TEXTO ICONICO, más que algo que depende de un código, es algo que INSTITUYE UN CODIGO”<sup>24</sup>. Para rematar esta idea lo diremos así: si consideramos que la semejanza no puede usarse como código fijo, pues se refiere a unas directrices convencionales, el signo icónico, deducimos, no se “parece” a nada en sí mismo, por lo que necesita un código que estructure su contenido y lo haga significativo, pues “fuera de contexto, los signos icónicos no son signos verdaderamente”<sup>25</sup>. Por lo tanto se puede concluir que los signos que funcionen sobre la base de “semejanzas” lo harán necesariamente dentro de un contexto que les otorgue significación.

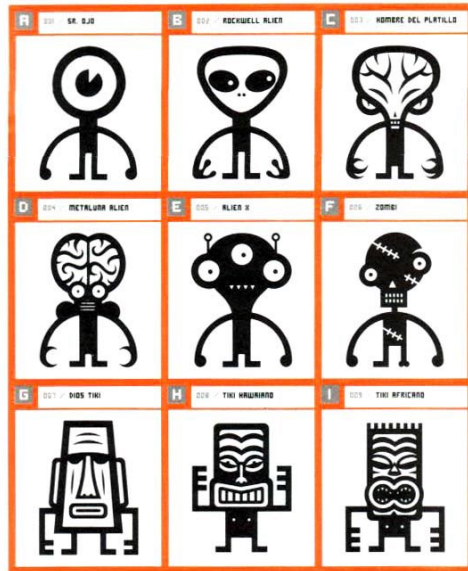
La definición ya dada, donde definimos los dingbats como textos visuales codificados como fuentes digitales, significativos en sí mismos, se torna mucho más clara. Para llegar a esto, se debe considerar: al hablar de dingbats no consideramos a sus glifos en forma individual y aislada, sino que lo hacemos dentro de su contexto grupal, el archivo. Lo que esta definición permite, es separar los dingbats que uno puede encontrar en la actualidad inmediatamente en dos categorías. Aquellos que cumplen con el requisito de una unidad estructural, un código, que unifique su aspecto son dingbats. Aquellos que no lo hacen, y que son una simple amalgama de elementos sin otra conexión que el hecho de compartir el archivo, en nuestra opinión, no deben ser considerados como dingbats, a pesar de estar codificados como fuente digital. De esto se desprende, que el formato digital es simplemente una más de las características del dingbat, y no la única existente, como se puede inferir de la definición de Gálvez

22 Ibid.

23 Ibid.

24 Ibid.

25 Ibid.



B movie  
El dingbat es un excelente ejemplo de Ratio difficilis o dingbat icónico.

## Categorización Sugerida

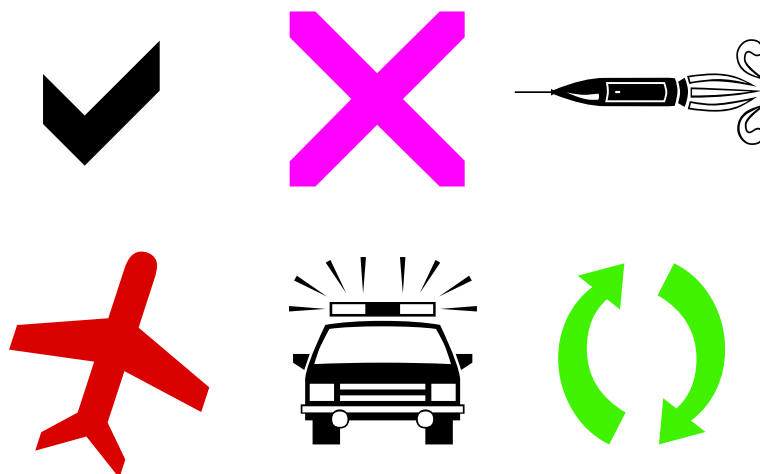
Como hemos comprobado, las teorías existentes son muchas veces dispares y cuesta asirse a alguna con convicción. Sin embargo, de cuanto se ha revisado, solo en Eco hemos podido encontrar un cuerpo teórico que nos permita cobijar el medio en cuestión que investigamos. En su sugerencia de clasificación Eco describe cuatro dimensiones para juzgar a un signo: el trabajo físico implicado en su producción, la relación tipo-espécimen (*ratio facilis* y *ratio difficilis*, o relación rígida y libre), el *continuum* por formar (si la expresión posee la misma materia que su referente hablaremos de un *continuum* homomaterico, o si es uno diferente, heteromaterico), y finalmente el modo y la complejidad de la articulación de los elementos significantes.

Revisando un poco las categorías comprobaremos que solo existe una posible distinción entre los diferentes dingbats y que por lo tanto es la forma más adecuada de

definirlos. Todos los dingbats comparten la manera de confeccionarse (el medio digital es condición necesaria para que los dingbats como los entendemos existan), este mismo medio es el que previene que el apartado relativo al *continuum* sea relevante, pues en esencia, la inmaterialidad del medio es garantía que el *continuum* siempre será heteromaterico (sin embargo, reconocemos la complejidad que también presenta el medio, pues mientras que en su forma digital los dingbats son siempre heteromatericos, dado que el medio digital es información sin materia<sup>26</sup>, una vez utilizados pueden llegar al mundo físico en el mismo formato que el referente del signo; admitimos que este es un punto oscuro, pero también debemos seguir moviéndonos en la teoría pues si queremos mantener operativo a este sistema de clasificación, no podemos considerar cada posible uso de un dingbat digital pues simplemente se escapa de nuestro control, y eso en sí mismo lo con-

26 Para más en esto revisar el apartado *El lenguaje de lo Digital* en el segundo capítulo, pag 48





#### Webdings

Este set es incluido con el programa windows desde su versión 95 y es ejemplo de un set que no se constituye como dingbat, debido a la falta de coherencia.

vierte en un medio moderno) por otra parte el modo de articulación debe ser complejo, como requisito fundamental para ser considerado como un autentico set de dingbats. Es decir, una simple sumatoria de imágenes sin ninguna relación entre sí no puede ser considerada como un set de dingbats pues estos son caracterizados por la unidad lógica cerrada existente entre los elementos del juego de imágenes, unidad estilística y temática que presupone una sintaxis cualquiera.

Como elemento diferenciador tenemos entonces la relación de tipo-espécimen. En efecto, la única distinción que podemos señalar entre los distintos tipos de dingbats

que se encuentran en la actualidad se puede reducir a la *ratio facilis* y la *ratio difficilis*.

Los Dingbats cuyos elementos constitutivos respondan a especímenes duros (Ej.: símbolo de radiación) son dingbats de *ratio facilis*; por otra parte, cualquier dingbat que cuente con elementos cuyo espécimen es interpretable, entonces estamos hablando de *ratio difficilis*. Para simplificar la categorización y facilitar su uso cotidiano denominaremos a los signos con *ratio facilis* como símbolos y a los con *ratio difficilis* como íconos. Todo dingbat es susceptible de ser categorizado en una de las dos divisiones, siendo los ornamentos un ejemplo clásico de *ratio facilis*<sup>27</sup>, mientras que ejemplo de *ratio difficilis* puede ser cualquier otro tipo de imagen que sea altamente interpretable.

27 En orden de hacer esta clasificación representativa de la tipología existente, deberemos ser flexibles en la interpretación de los sets de *ratio facilis*. Si bien en estricto rigor estos se limitan a símbolos que no admiten interpretación, consideraremos todo símbolo cuya interpretación no afecta sensiblemente la percepción de la imagen. Al hacer esto, podremos incluir todos los dingbats decorativos en este apartado, como los Fleuron (motivos orgánicos, con hojas y ramas) y otros, y aún así la definición conservará su validez.

## Conclusión.

---

Para terminar este capítulo, resumiremos cuales son las ventajas del formato dingbat que permiten definirlo como una opción factible para hacer de medio de la galería.

1. - El formato dingbat es liviano. Considerando los distintos formatos existentes, tanto vectoriales como bitmaped, el formato de fuente digital usado para los dingbats es el más económico digitalmente. Esto no es algo positivo por sí mismo. Pero considerando que el principal método de difusión de la tipografía digital y de los dingbats es Internet, entonces se comprenderá la importancia de este apartado. Dicho en forma práctica, menor peso, implica menor tiempo de descarga.

2. - El formato dingbat es compatible. Tanto para equipos Apple como para PC, el formato tipográfico usado por los dingbats es compatible con todos los programas de edición de texto. Esto incluye programas tan populares y comunes como Microsoft Word, Excel y PowerPoint, así como con los programas de edición de imagen, tantos vectoriales como bitmaped, tales como Freehand, Illustrator, Photoshop y otros. En resumen, es uno de los formatos más compatibles existentes en la actualidad.

3. - El formato dingbat no solo permite, sino que exige el uso de gráfica vectorial. Como ya se vio en el capítulo anterior, una de las principales ventajas de este tipo de archivos es que son escalables. A pesar de que un formato tipográfico se asocia con tamaños pequeños (12 puntos como texto por ejemplo), esta restricción no debe ser aplicada a los dingbats. Al ser vectoriales, las imágenes incluidas en este formato pueden alcanzar el

tamaño que el usuario desee, sin pérdida de calidad.

4. - El formato dingbat es extremadamente manipulable. Desde su tamaño hasta su color, el formato dingbat puede ser manipulado a voluntad, y más importante, fácilmente. De esta manera, cualquier usuario, sin necesidad de mayor experiencia, puede manipular los glifos. Para esto, basta un programa de edición de texto como Word. Y en un nivel más avanzado, el usuario experto puede manipular cada nodo de la imagen, de considerarlo necesario. El valor de esto es dado, como queda explicado en el punto El lenguaje estético de lo digital, por la inevitable mutación de la obra digital. Con esto en consideración, asumirlo y considerarlo como un valor positivo es vital para una obra digital, en oposición a la obra análoga.

5. - El formato dingbat permite juegos de imágenes. En una de las características más propias y únicas de este formato, los dingbats están constituidos en esencia, por juegos de imágenes y nunca se presentan individualmente. Su individualidad es plural. Esta característica permite que sean usado para comunicar sistemas de imágenes, en vez de unidades. Esto permite entender las imágenes individuales siempre vinculadas al total.

6. - El dingbat es modificable, pero permanece íntegro. Complementando el punto 4, se debe agregar que el dingbat, por su funcionamiento como fuente digital, permite una múltiple edición y modificación, pero al mismo tiempo, el original nunca se pierde, pudiéndose volver siempre al original. Una

excepción a esto sería si el archivo se modificase en programas de edición tipográfica, pero esto implica una problemática totalmente distinta.

7. - El dingbat es de fácil acceso y permanece. A diferencia de un archivo simple, pensemos en un Jpg por ejemplo, el archivo original de un dingbat solo se instala en las fuentes del sistema una vez, permitiendo después de eso su acceso rápido y siempre que se necesite. Enlazando con la idea anterior, esto permite que la pieza digital se conserve a lo largo del tiempo dentro del computador, factor de gran relevancia en la actualidad, debido al corto tiempo de vida de la obra digital.

8. - El dingbat permite un traslado fácil y efectivo al mundo analógico. A pesar de su pertenencia al mundo digital, resulta indudable que muchas obras digitales, y esto incluye al dingbat, tiene como un fin posible, su conversión a un medio analógico. En este sentido, el dingbat ofrece grandes facilidades, al permitir mediante el uso de protocolos como PostScript y TrueType, su impresión en medios de calidad media, como impresoras de inyección, con una gran definición, a diferencia de otros formatos que poseen otras variables más complejas al momento de trasladarse al medio analógico; como una imagen bitmap, que debe ser cuidadosamente trabajada en términos de resolución.

Con todas las ventajas expuestas, creemos que la elección del dingbat como formato para la nueva galería no solo es pertinente sino que puede ser una gran ayuda para su difusión.

Indudablemente, el formato dingbat presenta ciertas restricciones. Entre ellas podemos contar la incapacidad de representar más de un color a la vez y siempre entero, sin gradaciones (restricción que no se aplica al formato type 3 el cual permite escalas de grises, pero ese no es un medio muy popular). Otro punto en contra del dingbat, y probablemente el más grave, es el desconocimiento existente del medio.

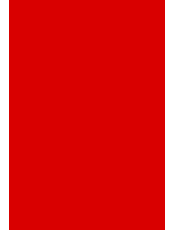
Este desconocimiento no es completo. La mayoría de los usuarios de computador está al tanto de la existencia de dingbats incluso cuando no los ha usado o cuando no conoce su nombre. Pero este conocimiento primitivo e intuitivo no es suficiente principalmente porque se pasan por alto las posibilidades de uso de la herramienta, como un instrumento de ilustración de acceso rápido y bajo costo.

Resumiendo, el dingbat es un texto visual codificado como fuente digital, significativo en sí mismo. El dingbat está compuesto por unidades estructurales conocidas como glifos, las cuales componen el texto visual del dingbat en sí. Estos glifos son imágenes individuales que se corresponden con cada tecla del computador. Todo lo mencionado anteriormente son las condiciones necesarias para la existencia de un dingbat. Cualquier ausencia de estos impide su clasificación como dingbat.

Con la definición expuesta, se vuelve evidente la afinidad existente entre el concepto de galería y el de dingbat. Ambos están compuestos de elementos que la constituyen y que hacen que sea significativa en un escala superior a estas sub unidades.



*Proyecto*



# *Sección III*



# Republica

*En sus nobles fisonomías buscará algún día el pincel y el buril del artista tipos dignos de immortalizarse en lienzos, en mármoles, o en bronces..*

BARTOLOMÉ MITRE, GALERÍA DE CELEBRIDADES ARGENTINAS 1857

*Introducción.* En este capítulo presentaremos el diseño final de este proyecto. Este diseño es la nueva galería de grandes personajes de la república.

Detallaremos los distintos pasos involucrados en su creación, desde la estructuración tipológica - la cual nos permitió crear una conexión histórica con la tradición nacional al respecto- hasta la recopilación de fuentes iconográficas y el proceso de estilización, de acuerdo a principios modernos.

Finalmente mostraremos la galería misma, deteniéndonos en cada retrato realizado, y también veremos el formato de esta nueva galería y sus posibles aplicaciones.

## Tipología Existente.

---

Como ya vimos, fue Narcise Desmadryl el hombre que se encargaría de elaborar la primera galería de personajes ilustres nacionales. En 1854 edita su "Galería Nacional, o Colección de biografías y retratos de hombres célebres de Chile", siendo este el primer esfuerzo nacional en realizar una obra recopilatoria de este tipo. Esta galería, en formato de libro no solo es el primer esfuerzo en este sentido sino que es, posiblemente, el más logrado a la fecha. Particular atención merece la inclusión de personajes contemporáneos, como Manuel Bulnes, Manuel Montt o Blanco Encalada, lo que da cuenta de lo completo de la colección.

El mismo Desmadryl realizaría un trabajo similar para el gobierno argentino unos años después, en 1857. El libro resultante de este trabajo se tituló "Galería de Celebridades Argentinas", el cual contó con la colaboración de los principales intelectuales trasandinos, como Bartolomé Mitre y Faustino Sarmiento. Si bien el trabajo de Desmadryl queda manifiesto en la destreza de la ejecución de los retratos en la entonces reciente técnica litográfica, las diferencias con la versión chilena son varias, aunque más que nada de carácter editorial. La versión argentina, en principio, parece ser un esfuerzo oficial, pues el autor del libro es Mitre, y no, como en la versión chilena, Desmadryl. Siguiendo con las diferencias, se determinó un número mucho más bajo de inclusiones en la galería, pues se limitan a San Martín, Rivadavia, General Belgrano, Doctor Funes, Almirante Brown, Manuel José García, Florencio Varela y el General Juan Lavalle. Pero no solo el número es bajo, por lo menos

comparado con los 48 de la versión chilena, sino que la selección ha sido deliberadamente escogida por el autor para representar algo específico; esto es, son todos civiles, con la excepción de Lavalle. Incluso militares reconocidos como Belgrano y San Martín son representados de de civil. La intención de resaltar la ciudadanía por sobre el militarismo es evidente en la introducción, redactada por el mismo Mitre. Lo interesante del fenómeno, además de las similitudes y diferencias con el libro chileno, es la noción evidente de manipulación que surge al momento de crear una galería. Es, en efecto, un ejercicio de edición importante, donde se incluyen y se dejan fuera personas en base a ciertos elementos discriminadores.

Como se dijo anteriormente, ningún esfuerzo posterior se puede realmente comparar en su ambición con la obra de Desmadryl, pero sin embargo durante a segunda mitad del siglo XIX se produjo mucho material en esta línea. Merece destacarse la obra de Luis Fernando Rojas, aparentemente el único artista dedicado a la iconografía de personajes históricos durante fines del siglo XIX. Símbolo de esta omnipresencia del artista es su cooperación en algunas de las obras definitivas en este sentido. Él es el hombre encargado de ilustrar, por ejemplo, el libro de Domingo Amunátegui con el familiar título de "Galería Nacional o Biografías y retratos de hombres célebres de Chile". Este libro, confeccionado en la Imprenta Barcelona en 1898 contaba en su primer tomo con cuatro litografías de gran tamaño de Camilo Henríquez (sujetando en su mano la Aurora), Bernardo O'Higgins (curiosamente invertido a la may



Primer tomo  
 Algunos hombres ilustres





Pedro Montt Montt  
Imagen del libro de Amador Fuenzalida, "Galería Contemporánea de hombres notables de Chile".

oría de los retratos del prócer, pues Rojas lo hace mirar a la izquierda del lector), José Victorino Lastarria y Aníbal Pinto. Cabe mencionar que los dos últimos retratos son de excelente factura, mientras que los dos primeros no tanto. Esto da pie a pensar que Rojas era en efecto un gran copiadador (Lastarria y Pinto están basados en conocidas fotografías) y no un gran fisionomista. Lamentablemente, solo el primer tomo se conserva en el archivo Medina de la Biblioteca Nacional y se ignora si otros tomos fueron publicados.

Otra galería en la que Rojas participó es la dirigida por Benjamín Vicuña Mackenna, en el libro *Album de la Gloria de Chile*, editado al finalizar la Guerra del Pacífico como homenaje a todos los involucrados en este conflicto. No encaja exactamente en nuestra tipología, pero sin embargo merece ser mencionado pues en el encontramos muchos retratos memorables, como el de los héroes de la Concepción, Rafael Sotomayor, o Eleuterio Ramírez.

Estos dos últimos libros son si lugar a dudas los últimos resabios del arte del grabado impreso. Nuestro siguiente ejemplo es el libro "Galería Contemporánea de Hombres Notables de Chile", libro que cubre el periodo de 1850 a 1901, año de su edición. El autor del libro

es Enrique Amador Fuenzalida, escritor de las biografías. En este libro, finalmente, la fotografía reemplaza al grabado. Esto, junto con su título e intención, hacen de este libro el último eslabón en la cadena comenzada por Desmadryl.

Naturalmente que muchos autores continuaron la realización de galerías pero estas no caben de ningún modo dentro de la categoría de los anteriores. En este apartado caben las colecciones de Walterio Millar para su *Historia de Chile*. Este último es un excelente ejemplo de lo que parece ser la tónica del siglo XX. Si consideramos la rica actividad creadora de la segunda mitad del siglo XIX, tanto intelectual como artísticamente, en pos del establecimiento de un imaginario nacional definido, puede argumentarse que el siglo XX pudo descansar sobre este trabajo, pues el canon de los próceres nacionales había sido establecido. Sintomático de esto es que mientras los libros de historia del siglo XIX no dudaban en ilustrar los acontecimientos relatados<sup>1</sup> y los personajes descritos, los libros más respetables del género en el siglo XX, como el de Encina y Castedo, se limitaron a reproducir las fuentes históricas, usando muchas veces los mismo retratos de segunda o tercera interpretación de fines del siglo XIX.

---

1 Pasando por alto en muchos casos la verosimilitud histórica, en este sentido, Vicuña Mackenna es un gran ejemplo, pues tanto en sus libros como en sus exposiciones colectivas, nunca en dudó en graficar lo que contaba. Como una muestra clara de esto podemos señalar la serie de retratos que mando a hacer a Francia de los gobernadores coloniales chilenos. Para la Exposición del Centenario, llevada a cabo en 1873 y ue tiene el mérito de ser la primera exposición retrospectiva histórica del país. Entre los cuadros que se hicieron destaca el de Diego de Almagro, con una imagen del conquistador popularizada hasta el día de hoy



James, en el Estadio de...  
Ópera Adolfo... 12:30 hrs. El Presidente Lagos asistió a la ceremonia de inauguración de la Plaza del Mar y a la...  
2014. Agencia

**VIVA LA INICIATIVA**

Historia del Fútbol  
Fútbol y más  
Acto en la Moneda  
La Moneda en Vivo  
Historia Cultural

**EL PRESIDENTE LAGOS**

Agenda  
Historia Presidencial  
Lagos en vivo

**SALA DE PRENSA**

Comunicación de Prensa  
Discursos  
Entrevistas  
Agrupados

**LA PRESIDENCIA**

Comunicación de Prensa  
Historia del Presidente  
Cómo se Elige al Presidente  
Agrupados del Presidente  
Entrevistas  
La Constitución

**COMUNICAR**

Recibe Noticias  
Comentarios

**NOTICIAS**

Resumen ejecutivo de cada país...  
¿Cómo se elige al presidente...?  
¿Cuántos años dura el mandato...?

Inicio » Presidentes de la República » Galería de Presidentes

**GALERÍA DE PRESIDENTES**

1830-1831 1831-1832 1832-1833 1833-1834 1834-1835 1835-1836 1836-1837 1837-1838

**Rafael Freire Sotomayor (1825 - 1894)**

Nació en Santiago el 26 de noviembre de 1787. Hijo de Francisco Antonio Freire y de Bernarda Ferreras, sus padres en sus fueros de sus dos madres en las cercanías de Colina. Al quedar huérfano a los 15 años, se trasladó a Concepción donde trabajó como dependiente en una casa de comercio y más tarde como comerciante en un barco mercante.

Al estallar el conflicto independentista de 1810, se incorporó activamente a las acciones militares que acompañaron la caída del establecimiento de la Junta de Gobierno.

En 1811 ingresó como soldado al cuartel de Diagonal de la Frontera y recibió su bautismo de fuego combatiendo en El Quilo y El Relincho.

Al ocurrir el desastre de Rancagua se rindió como capitán y con ese grado cruzó la cordillera para refugiarse en Buenos Aires. En 1818 se incorporó al ejército de Los Andes y como tal migró al pueblo de Paso del Huelmo, a cargo de un batallón con el que, el 11 de febrero de 1817, ocupó Talca.

Combatió en Maipú y en premio a sus servicios fue hecho coronel, grado con el cual fue nombrado Intendente de Concepción durante la administración de O'Higgins, cargo que lo llevó a combatir a la guerra realista que se había instalado en la zona.

Su amistad con O'Higgins se fue restituyendo paulatinamente, al punto que en 1822 lanzó una proclama a los pueblos de su jurisdicción en contra del Gobierno establecido y presentó su renuncia al cargo de Intendente.

**COMUNICAR**

Recibe Noticias  
Comentarios

**OTRAS NOTICIAS**

Resumen ejecutivo de cada país...  
¿Cómo se elige al presidente...?  
¿Cuántos años dura el mandato...?



Presidente Lagos asiste a la ceremonia de inauguración de la Plaza del Mar y a la...  
a la comuna de Antofagasta. Agencia

Inicio » Presidentes de la República » Galería de Presidentes

**GALERÍA DE PRESIDENTES**

1830-1831 1831-1832 1832-1833 1833-1834 1834-1835 1835-1836 1836-1837 1837-1838

**Juan Esteban Montero (1931 - 1932)**

go el 12 de febrero de 1973. Sus padres fueron Benjamín y Rodríguez. Cursó sus estudios en el San Ignacio y los secho en la Universidad de Chile, recibiendo de abogado

nal, ejerció la cátedra universitaria en Derecho Romano y en aralecimiento militó, aunque no en cargos directivos, en el

el ocasional Mandatario Pedro Opazo Cousiño para integrar tabilidad de Ministro del Interior. Tras la renuncia de Opazo se presidente de la República en 1931. Sin embargo, renunció al uerse a la Presidencia, siendo electo con una ebrumadura

Su Gobierno terminó por la acción golista de sectores militares que instalaron en el poder a una Junta de Gobierno de tendencia socialista.

Falleció el 26 de febrero de 1948.

**Su Gobierno:**

Gobernó escasos meses. La crisis político-institucional y económica reciente presionó sobre la institucionalidad y ello precipitó su salida. El 4 de junio de 1932, un golpe de Estado encabezado por el coronel Marmaduke Grove y apoyado por la aviación, lo derrocó, aserándose un período de

Presidencia  
La información es muy completa pero se ha descuidado el tema iconográfico. Imágenes no oficiales, alternancia de técnicas son los principales problemas que presenta.

Finalmente debemos señalar como tipologías más modernas y desestructuradas las presentes en sitios web. Cabe notar que las nuevas galerías se dan en internet principalmente, confirmando la presente investigación. www.presidencia.cl, es el sitio oficial de la presidencia y que entre sus contenidos nos ofrece una galería con los gobernantes de Chile, desde Bernardo O'Higgins hasta Ricardo Lagos. En esta galería virtual nos encontramos con imágenes que van desde oleos hasta dibujos primitivos (como en el caso del presidente Montero), siempre en baja resolución. Es un ejemplo de una galería que no logra configurarse como tal, a pesar de sus adecuadas fuentes.

ENCICLOPEDIA ESCOLAR  
**icarito**  
AÑOS LA TERCERA

Portada Enciclopedia

**Grandes Biografías de la Historia de Chile**


1520-1599 1600-1810 1810-1830

Ver biografías Ver biografías Ver biografías

Estamos en: **Portada / Período [1810-1830]: España**

**Biografía**

**El caudillo militar José Miguel Carrera: 1786-1821**



**José Miguel Carrera** nació el 2 de octubre de 1786, y murió el 27 de septiembre de 1821. Su padre fue Pedro de Vergara, miembro de la familia de los grandes señores de Chile.

Hizo sus primeros estudios en el establecimiento educacional de su familia, donde aprendió a leer y a escribir. Fue un niño precoz y de gran inteligencia, pronto se destacó como líder de los grupos con los que se juntaba.

Sus arrebatos lo llevaron a cometer tres procesos criminales por hechos punibles. Aludiendo a su carácter, **Vicente Pérez Rosales** lo llamó "el loco de José Miguel".

Casado con Mercedes Fontecilla Valdivia, tuvo un hijo, José Miguel Carrera Fontecilla, padre del capitán **Ignacio Carrera Pinto**.

- **Una juventud difícil**

El carácter de José Miguel y sus conchas de toro en Lima. Allí permaneció en casa de su tío materno sus aventuras hasta que fue reembarcado hacia Chile.

Entonces, su padre lo envió a España en 1805. La invasión napoleónica se ensolaba, con el grado de capitán de aquella ciudad. Participó en varias acciones militares en los combates de Ocaña y Talavera (1809). Tras el grado de sargento mayor, integrándose al Regimiento de un breve descanso en Cádiz (1810).

En esta ciudad conoció a los libertadores Pedro María

ENCICLOPEDIA ESCOLAR  
**icarito**  
AÑOS LA TERCERA

Portada Enciclopedia

**Grandes Biografías de la Historia de Chile**

1520-1599 1600-1810 1810-1830

Ver biografías Ver biografías Ver biografías

Estamos en: **Portada / Período [1810-1830]: Au**

**Biografía**

**El general de Chorrillos y Miraflores Manuel Jesús Baquedano Gor**



**Manuel Baquedano** nació el 2 de octubre de 1810, en la ciudad de Santiago de Chile. Fue un militar y político chileno.

Participó en la guerra de la Independencia de Chile, donde destacó por su valentía y liderazgo. Fue uno de los principales líderes de la resistencia contra el dominio español.

Después de la independencia, continuó sirviendo al ejército chileno. Participó en varias campañas militares, incluyendo la guerra del Pacífico.

Finalmente, se retiró del ejército y se dedicó a la vida civil. Murió el 15 de agosto de 1881, en Santiago de Chile.

• **Comienza su educación militar**

Al volver a Chile, Manuel comenzó su educación militar en el Colegio Militar de Chile. Allí destacó por su inteligencia y capacidad de liderazgo.

ENCICLOPEDIA ESCOLAR  
**icarito**  
AÑOS LA TERCERA

Portada Enciclopedia

**Grandes Biografías de la Historia de Chile**


1520-1599 1600-1810 1810-1830

Ver biografías Ver biografías Ver biografías

Estamos en: **Portada / Período [1861-1891]: Aspa del Libe**

**Biografía**

**Un genio incansable Benjamin Vicuña Mackenna: 1831-18**



**Benjamin Vicuña Mackenna** nació el 2 de octubre de 1831, en la ciudad de Santiago de Chile. Fue un ingeniero, escritor y político chileno.

Realizó sus estudios de ingeniería en Europa, donde se destacó por su talento y capacidad de trabajo. Fue uno de los ingenieros más importantes de Chile en su época.

Después de regresar a Chile, se dedicó a la práctica de su profesión. Participó en varias obras de ingeniería, incluyendo la construcción de puentes y ferrocarriles.

Además de su trabajo como ingeniero, también se dedicó a la literatura y la política. Fue uno de los escritores más importantes de Chile en su época.

Finalmente, se retiró de la práctica de su profesión y se dedicó a la vida civil. Murió el 15 de agosto de 1881, en Santiago de Chile.

• **En Estados Unidos y Europa**

Vicuña Mackenna viajó desde Chile a California por todo el mundo, donde recorrió Inglaterra, Francia, Holanda, y esta nación comenzó a reunir documentos históricos re

Icarito  
Lo mejor de este sitio es el número de imágenes. Gran cantidad de personajes son retratados en la sección Grandes Biografías de la Historia de Chile. Los puntos bajos son su heterogeneidad y calidad gráfica.

Otro sitio es el de Icarito, [www.icarito.cl](http://www.icarito.cl). En este sitio podemos encontrar gran cantidad de biografías acompañadas de imágenes. Sin embargo presenta varios problemas. El primero es que las imágenes son siempre pequeñas, lo que impide usarlas (no son reutilizables) y en muchos casos son dibujos de bajísima calidad, sin orígenes claros y que en último término, fueron confeccionados análogamente y luego digitalizados.

Otro sitio con una galería de ciertas dimensiones es el de la Facultad de Derecho de la Universidad de Chile, [www.derecho.uchile.cl](http://www.derecho.uchile.cl), el cual muestra los ex presidentes salidos de esta escuela en sus óleos oficiales.



## Selección de Técnica.

La técnica general seleccionada para la realización de la galería es la digital. Esta elección, justificada en el Capítulo 2, define un campo de acción claramente, omitiendo de inmediato cualquier acercamiento analógico al tema. Sin embargo esta definición aún bastante general, especialmente ante la actual diversidad de medios que pueden considerarse como digitales.

Dentro de los medios de creación de gráfica digital especificados en el segundo capítulo, se define claramente dos métodos o técnicas de trabajo básicos. Por un lado existen los gráficos *bitmap*, o *raster*, con base en el píxel, y por el otro lado tenemos la gráfica vectorial.

Ante esta división, hemos considerado que el método más adecuado para la confección de la galería es el vectorial. Las razones de esta elección son principalmente la posibilidad de escalamiento que el vector permite, así como la versatilidad gráfica propia de esta herramienta, usada en medios de ilustración con programas como *Freehand* e *Illustrator*, animación con programas como *Flash*, y Tipografía con *Fontographer* y *Fontlab*. Otra poderosa razón para la elección del vector como instrumento de trabajo reviste un carácter más ideológico. Consideramos que la gráfica vectorial expone de mejor manera el lenguaje intrínsecamente racional que lo digital fuerza en el trabajo del diseñador.

## El trabajo vectorial

---

El trabajo vectorial implica manejar un protocolo de trabajo que en muchos casos es pasado por alto en la práctica. Los principios de creación de un diseño vectorial - especialmente uno pensado para PostScript- están claramente señalados, y se rigen por el estrecho código de programación de este lenguaje.

Si bien en la actualidad no es estrictamente necesario para un diseñador acoplarse a este protocolo de creación, puesto que los lenguajes de descripción de contorno se han masificado y ya no son exclusivamente PostScript, es sin embargo recomendable tenerlos presentes, especialmente en ciertos casos como es el de creación de archivos tipográficos.

Esta gráfica está basada en un tipo de curva matemática conocida como Curva de Bézier<sup>2</sup>. El gran mérito de este tipo de curvas reside en su simpleza, pues con un pequeño número de puntos de control se puede definir una curva. La matriz que designa la curva de Bézier es siempre un número menor que el número de puntos de control necesarios para definir una curva. De esta manera, las curvas usadas en PostScript son cúbicas puesto que son cuatro los puntos necesarios para controlar la curva. En cambio TrueType, por ejemplo, usa curvas cuadráticas, pues bastan tres puntos de con-

trol para definir la curva. Los beneficios y desventajas de cada sistema son hasta hoy materia de discusión.

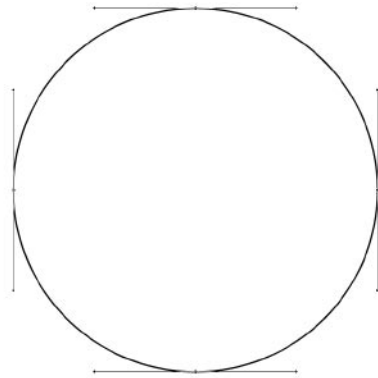
Los puntos de control son los puntos que definen la curva y se pueden dividir en dos tipos. Por un lado tenemos los puntos de control sobre la curva, también conocidos como puntos críticos. Estos puntos deben ir sobre la curva en sí y en cierta medida son los que anclan el vector a la figura. El otro tipo de punto son los llamados Puntos de Control de Bézier, o PCB. Estos son los puntos que determinan la forma de la curva.

El trabajo vectorial implica siempre un detenido análisis de las formas a dibujar. Se deben emplazar los puntos que controlan la curva de manera tal que se encuentren siempre en los extremos de la figura; o dicho de un modo más exacto, los puntos de control deben estar siempre en los valores máximos y mínimos de cada eje. Además, el trabajo tipográfico demanda la ortogonalidad de los PCB, para poder corregir las distorsiones ópticas en cada reducción o ampliación (acción llamada hinting).

No respetar esta regla incidirá en una fuente con problemas de visualización e impresión si es traspasada al formato PostScript.

---

<sup>2</sup> El origen de las curvas de Bézier data de 1912. El matemático ruso Sergei Bernstein demostró una familia de polinomios que podían ser usados en diversas actividades científicas, como la extrapolación de datos que quedaban fuera del muestreo original. En los años sesenta, un ingeniero francés que trabajaba para Renault, Pierre Bézier, descubrió que una clase de polinomios de Bernstein podían ser usados para describir curvas complejas en forme simple en las máquinas que cortaban material. Estos polinomios serían bautizados como Curvas de Bézier.



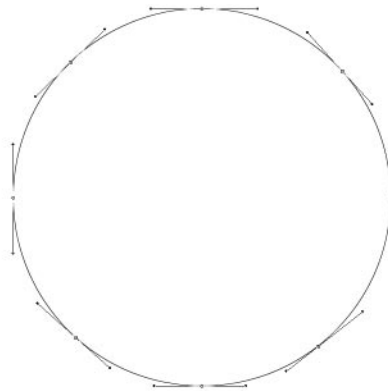
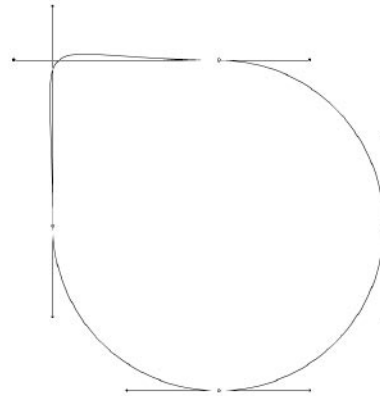
*Círculo*

Este círculo trazado vectorialmente describe a la perfección los principios básicos de esta técnica.

Nodos puestos en los extremos de la figura.

Los PCB van siempre en forma ortogonales y proporcionales a la curva. Esto facilita la lectura de PostScript

Abajo podemos observar un error muy grave, donde las manillas de los nodos se cruzan. Esto debe ser evitado. Además, de esto produce líneas ortogonales en la figura, donde debiesen ir puntos de control. En el círculo de abajo se muestra otro error muy común, la sobrea-bundancia de puntos. Como estos ejemplos muestran, el trabajo vectorial es una tarea de precisión y de análisis.





*Ejemplo de trabajo vectorial*

Mutabor, una oficina alemana de diseño, son un grupo de creación el cual basa fuertemente su estilo en el apego al oficio digital, la simpleza y la síntesis. Acá podemos ver algunos ejemplos de su trabajo.

0587-0600 →



0587

0588

0589



0591

0592

0593

0594



0596

0597

0598

0599



0941

0942

0943

0944



0946

0947

0948

0949



0951

0952

0953

0954



## La elección del formato.

En la actualidad el trabajo vectorial abunda en medios tan disímiles como la gráfica publicitaria, la ilustración editorial, páginas web y el desarrollo tipográfico, por lo que se vuelve necesario definir cual es el formato para publicar la galería.

Naturalmente es deseable que la galería sea vista por tanta gente como sea posible. Por lo tanto, los factores que se consideran en la elección son:

- Nivel de compatibilidad: Cuanta gente puede ver y usar la galería, sin experimentar inconvenientes técnicos.
- Nivel de difusión: el formato de la galería debe estar codificado de manera tal que pueda difundirse masivamente.
- Nivel de Conveniencia: ¿es cómodo para la persona ver y usar esta galería?. ¿Debe aprender algo, o se puede instalar y usar inmediatamente?

En estos tres puntos esenciales pueden reducirse las necesidades que la galería enfrenta y que el formato a escoger debe enfrentar.

Ante esto, el formato que mejor se presenta como solución es el dingbat. Usando el análisis realizado en el capítulo anterior, podemos considerar esto con más detenimiento. Con respecto a la compatibilidad, el formato dingbat ofrece todas las propiedades de una fuente digital tradicional. Esto significa compatibilidad completa en cualquier plataforma gráfica, tanto para Windows como para Mac, e incluso Linux. En el apartado de la difusión, considerando al dingbat como un formato cuyo medio por excelencia -y casi exclusivo- es Internet, podemos estimar una penetración base de 34 % -si seguimos los datos entregados en el segundo capítulo- entre los internautas nacionales. Por supuesto que esta cifra, que supera la penetración de medios como el libro, es tan solo una guía, pero da una buena idea del universo que puede alcanzar un producto que se difunda principalmente por Internet, especialmente si consideramos que la mayor parte del tiempo los usuarios navegan sin un destino fijo.

Otro aspecto relevante relacionado con su difusión, es el hecho de que considerando la naturaleza grupal y unitaria del dingbat, nos permite incluir un gran número de ilustraciones en un solo archivo, lo que nos asegura la integridad en todo momento de la galería; esto mismo no sería tan seguro de usarse un formato en el cual cada retrato fuese independiente. Finalmente, en el apartado de con





## Selección de personajes.

veniencia, el dingbat es liviano en peso - los archivos de fuentes fluctúan entre los 30 y los 150 kilobytes- lo que lo hace fácilmente transferible por vías digitales, no implica instalación, pues el archivo queda operativo una vez instalado en la carpeta de fuentes del sistema, y tras esto, el archivo permite un uso pleno, que implica manipular a gusto, de acuerdo a los conocimientos y herramientas que disponga el usuario.

Finalmente cabe especificar aún más nuestra elección. Como se ya se ha explicado, las fuentes digitales poseen distintos formatos. En la actualidad son *PostScript*, *TrueType* y *OpenType*. Este último es un nuevo formato que reúne lo mejor de los dos anteriores, pero se ha encontrado con dura resistencia dentro del ambiente profesional puesto que su introducción implica el cambio total de las librerías de Tipos. Omitiremos considerar el formato *OpenType* de momento, dada esta situación. Elegir entre *PostScript* y *TrueType* es lo más obvio. La opción de nuestro proyecto favorece el formato *TrueType*

Al momento de plantear una galería de personajes célebres la primera cuestión que debe solucionarse es quienes son incluidos en ella. Considerando en la galería que proponemos rescata los valores republicanos, podemos acotar nuestra búsqueda a esas coordenadas de la historia nacional. Sin embargo el espectro es aún amplísimo.

Naturalmente existen ciertas elecciones obvias. Personajes como O'Higgins, Portales o Carrera no son discutibles. Sin embargo, al revisar con un poco de detenimiento la lista de personajes históricos, podremos notar que no es tan sencillo distinguir una vez que nos hemos alejado de los principales protagonistas. ¿Por qué este sí y este no?, ¿equivale ser presidente a ser héroe de guerra?

Ante esta dificultad, se vuelve necesario establecer un instrumento que nos permite seleccionar a los personajes que serán incluidos en forma objetiva. A continuación exponemos la lista diseñada para estos efectos. Naturalmente que esta tabla puede ser modificada y algunos puntos podrían ser cambiados, pero sin embargo nos ofrece un acercamiento a la selección que se aleja del criterio personal del creador



## Presidentes de la República

En la lista se encuentran los personajes que se repiten en los principales libros de historia del país. De esta lista base, se determinaron los puntos que debían cumplirse en cada caso para entrar en la galería en cinco. Sin embargo se han hecho algunas excepciones, para poder mantener en la galería cierta uniformidad en los personajes exhibidos.

Filatelia  
 Numismática  
 Escultura o Monumento  
 Libro de Historia  
 Cargo Oficial Designado  
 Evento Oficial Electo  
 Heroe Histórico  
 Avenida Militar  
 Galería de Desmadryl

Bernardo O'Higgins	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Ramón Freire	*		*	*	*		*	*	*	*
Manuel Blanco Encalada	*	*	*	*	*	*	*		*	*
Francisco Antonio Pinto	*			*	*	*				*
José Tomás Ovalle	*				*	*				*
Jose Joaquín Prieto	*			*	*	*		*		*
Manuel Bulnes	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Manuel Montt	*	*	*	*	*	*			*	*
Jose Joaquín Perez	*			*	*	*				
Federico Errazuriz Zañartu	*			*	*	*			*	
Anibal Pinto	*	*		*	*	*	*			
Domingo Santa María	*			*	*	*			*	
Jose Manuel Balmaceda	*	*		*		*			*	
Jorge Montt	*			*		*				
Federico Errazuriz Echaurren	*			*	*	*				
Germán Riesco	*			*		*			*	
Pedro Montt Montt	*			*	*	*			*	
Ramón Barros Luco	*			*	*	*			*	
Jose Luis Sanfuentes	*			*	*	*			*	
Emiliano Figueroa	*			*	*	*				
Arturo Alessandri Palma	*	*	*	*		*	*			
Pedro Aguirre Cerda	*			*	*	*			*	
Juan Antonio Rios	*			*	*	*				
Gabriel Gonzalez Videla	*			*	*	*				
Carlos Ibañez del Campo	*			*	*	*				
Jorge Alessandri Rodriguez	*			*	*	*			*	
Eduardo Frei Montalva	*	*	*	*	*	*			*	
Salvador Allende	*	*	*	*	*	*			*	



Otras Personalidades

Filatelia  
 Numismática  
 Escultura o Monumento  
 Libro de Historia  
 Cargo Oficial Designado  
 Cargo Oficial Electo  
 Evento Histórico relevante  
 Heroe Militar  
 Avenida  
 Galería de Desmadryl

Jose Miguel Carrera	*	*		*	*		*	*	*	*
Manuel Rodriguez	*	*	*	*			*	*	*	*
Camilo Henriquez	*			*	*	*	*		*	*
Juan Mackenna	*				*		*		*	*
Agustín Eizaguirre					*			*	*	*
Juan Ignacio Zenteno	*			*	*			*	*	*
Lord Thomas Cochrane	*		*	*	*	*	*	*	*	*
Juan Martinez de Rosas	*		*	*	*	*			*	*
Jose de San Martín	*		*	*			*	*	*	*
Jose Miguel Infante	*		*	*	*	*		*	*	*
Joaquin Tocornal	*			*					*	*
Manuel Antonio Tocornal		*		*	*			*		*
Manuel de Salas	*			*	*	*			*	*
Mariano Egaña	*			*	*	*		*	*	*
Manuel Rengifo	*	*		*	*			*	*	*
Diego Portales	*	*	*	*	*	*		*	*	*
Antonio Varas	*		*	*	*			*		*
Valentín Letelier	*		*	*	*					*
Diego Barros Arana	*		*	*	*					*
Ignacio Domeyko	*				*				*	*
Andrés Bello	*	*	*	*					*	*
Adolfo Ibáñez					*					*
Benjamín Vicuña Mackenna	*		*	*	*	*			*	*
Arturo Prat	*	*	*	*	*			*	*	*
Manuel Baquedano	*		*	*				*	*	*
Ignacio Carrera Pinto	*	*						*	*	*
Eleuterio Ramirez	*			*				*	*	*
Emilio Recabarren	*		*		*	*				*
Pablo Neruda	*		*	*	*	*			*	*

## Búsqueda de Fuentes.

Uno de los aspectos más cuidados durante este proceso fue la investigación de las fuentes de las imágenes. Uno de los objetivos del proyecto no solo era realizar nuevos retratos sino que dejar claramente sentados en base a cual estaban basados, siendo esto parte indisoluble de la valoración del patrimonio gráfico nacional. Nos apropiamos de nuestra historia, pero siempre reconociéndola. Por supuesto que esto no es tarea fácil puesto que la información de las imágenes esta incluso más dispersas que estas. Un ejemplo claro de esto es e archivo fotográfico de la Universidad de Chile, que si bien cuenta con reproducciones de imágenes de gran valor iconográfico, carece de la más mínima información respecto a ellas.

Con todo, dentro de lo que el tiempo y las prioridades de la investigación permitieron, las fuentes de las imágenes han sido investigadas. Lamentablemente las imágenes usadas acá son en su mayoría reproducciones de baja calidad de los originales, puesto que el uso de originales tiene un costo prohibitivo para una investigación de estas características.

El criterio general usado para la selección de las imágenes ha sido usar las más dignas de crédito, estableciendo esto cronológicamente - usualmente la más antigua es la más cercana al sujeto retratado- y técnicamente - en el caso de personajes famosos por pinturas pero que poseen fotos, como Baquedano-. Finalmente, en algunos casos se han establecido excepciones que serán señaladas.

## Estilización.

En nuestro caso, la elección estilística de la galería está íntimamente ligada con las herramientas técnicas que la definen. De mediar otro formato, la galería hubiese tenido otra forma y otro estilo.

Las curvas de Bézier permiten la creación de figuras con suaves ondulaciones, rectas y curvas completas, que pueden construir cualquier figura compleja a partir de estos simples nodos. A partir de esta base, los gráficos vectoriales poseen ciertas características, como la limpieza de contornos (cada quiebre en el contorno implica un nodo, y cada nodo suma peso al archivo) y el uso de colores planos ( a pesar de la posibilidad del uso de gradientes y de Blends).

Siguiendo entonces la idea de un diseño vectorial económico, sintético y efectivo, lo que sumado a la idea de semejanza discutida en el capítulo 3, podremos entonces entender el diseño usado en la confección de los retratos. Los principios que rigen la galería son en resumen:

- Economía de "materiales". Aún en el espacio virtual la ecología tiene cabida. A pesar de los increíbles avances en tecnología de transmisión y almacenamiento de información, que hace prácticamente irrelevante ya el problema del peso del archivo, la capacidad del diseñador de decir lo que tiene que decir con los mínimos elementos necesarios siempre será una virtud.

- Uso de código cerrado. Uno de las características de una galería es indudablemente la unidad estilística de sus elementos. Si a esto le añadimos las consideraciones semiológicas tratadas en el tercer capítulo, podemos entender la necesidad absoluta de que el código sea coherente entre sí, especialmente en este caso donde se está uniendo gráficamente material de origen tan dispar.

## Proceso.

Decidido todo lo anterior el siguiente paso es el proceso de diseño. El programa escogido para trabajar es *Freehand* de *Macromedia*. La decisión, basada en la experiencia y conocimiento del software, es, en este punto de la producción de una relevancia menor. Tanto *Freehand* como *Illustrator* ofrecen al usuario un resultado parecido. Sin embargo cabe mencionar una gran diferencia existente entre estos programas que sin embargo suele pasar desapercibida. *Illustrator* trabaja con curvas cúbicas, al igual que *PostScript*, mientras que *Freehand* trabaja con curvas de matriz cuadrática, como las que usa *TrueType*. Esta diferencia técnica no presenta mayores complicaciones, aunque cabe señalar por último

que *Fontographer* emplea curvas cúbicas, al igual que *Illustrator*.

El trabajo en el programa vectorial se desarrolló en extenso, ultimándose la mayor cantidad posible de detalles, de manera tal que en *Fontographer* se pudiese desarrollar la menor cantidad posible de trabajo sobre los nodos. Los archivos deben ser traspasados desde *Freehand* hacia *Fontographer* en formato EPS. Una vez en *Fontographer*, se deben ordenar las imágenes en cada glifo, ajustar las distancias entre glifo y glifo, y corregir diversos errores que se producen en el traslado. Finalmente, se deben corregir las direcciones de los vectores. Los vectores poseen dirección, y las formas que se contienen deben ir siempre en direcciones opuestas de lo contrario no se verían los claros dentro de los oscuros.

Una vez que cada detalle está arreglado, revisado glifo por glifo, entonces recién se puede exportar para transformar el archivo en una fuente. *Fontographer* permite exportar para PC en formato *TrueType*, *Type 1* y *Type 3*. Y lo mismo para *Macintosh*, con la salvedad que trabajando desde Mac se puede exportar a los dos ambientes, mientras que desde PC se está limitado a Windows.



## Paso a paso.

A continuación ilustramos los pasos necesarios para la confección de los retratos mediante un caso específico. Usaremos a Bulnes como ejemplo.



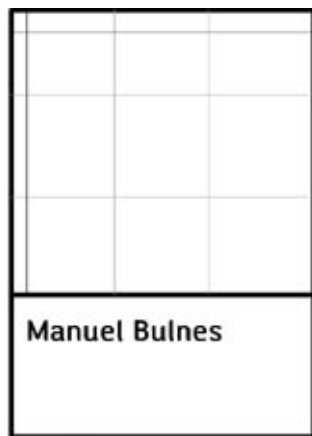
A



B

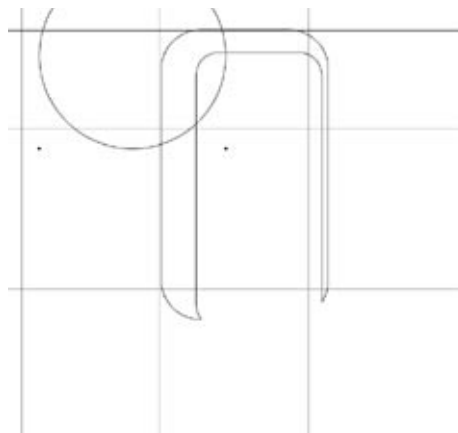
A  
Retrato original

B  
Boceto hecho a partir del original, con lapiz mina. Sirve de guía para el resto del proceso, especialmente con las proporciones.



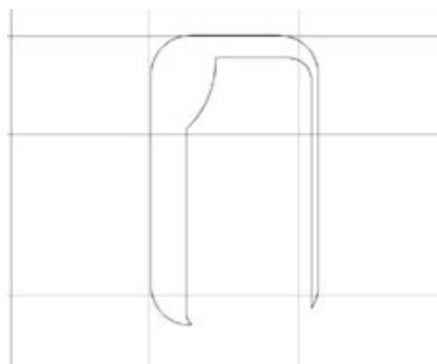
C

C  
Guías y marco del trabajo digital.



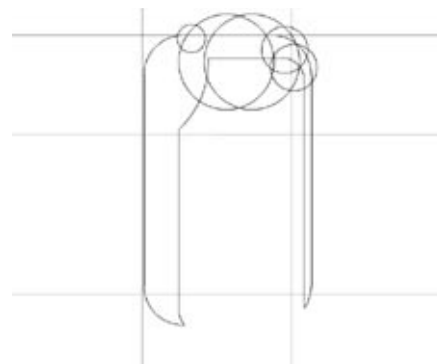
D

D  
Primeras formas. La composición se realiza a partir de formas simples, como círculos y rectángulos de puntas redondeadas.



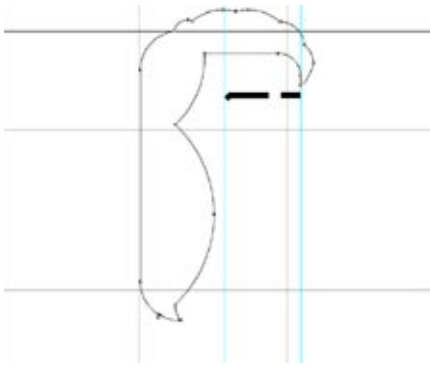
E

E  
Tras el establecimiento de las proporciones básicas, se comienza a construir la figura por medio de una serie de adiciones y sustracciones.



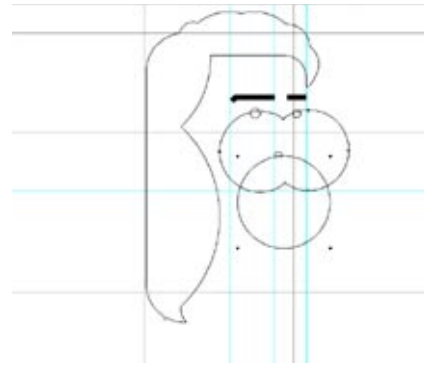
F

F  
Formas complejas requieren mayor número de formas simples



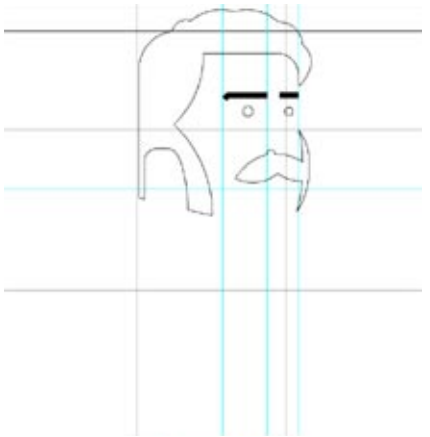
G

G  
Formas simples como las cejas también son hechas de esta forma



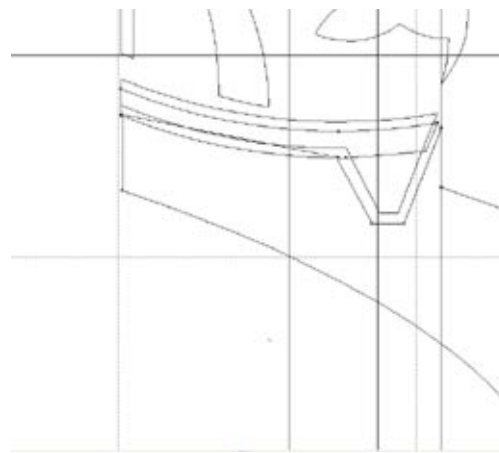
H

H  
Un aspecto de la construcción del bigote. Como se puede ver, este se forma a partir de la sustracción de tres círculos.



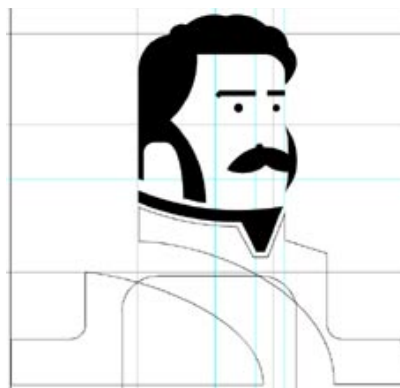
I

I  
La figura comienza a formarse.



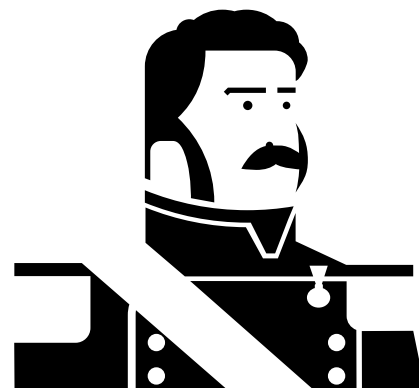
J

J  
Detalle de la construcción del cuello, una zona particularmente compleja.



K

K  
Al añadir color la figura ya casi hemos concluido. En este momento se empiezan a revisar los detalles



L

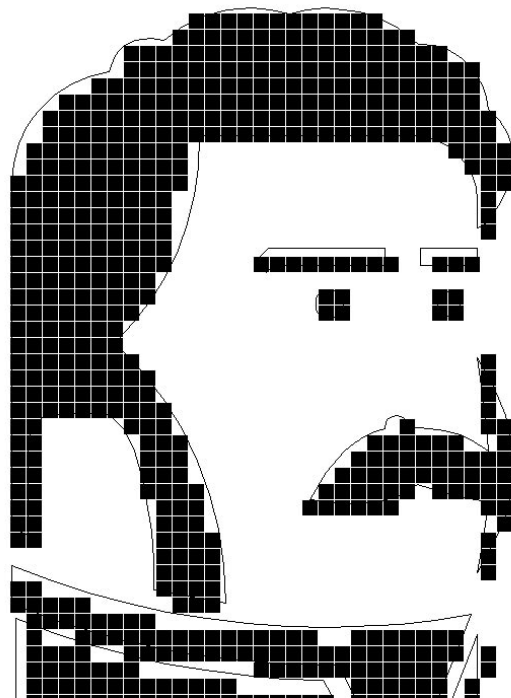
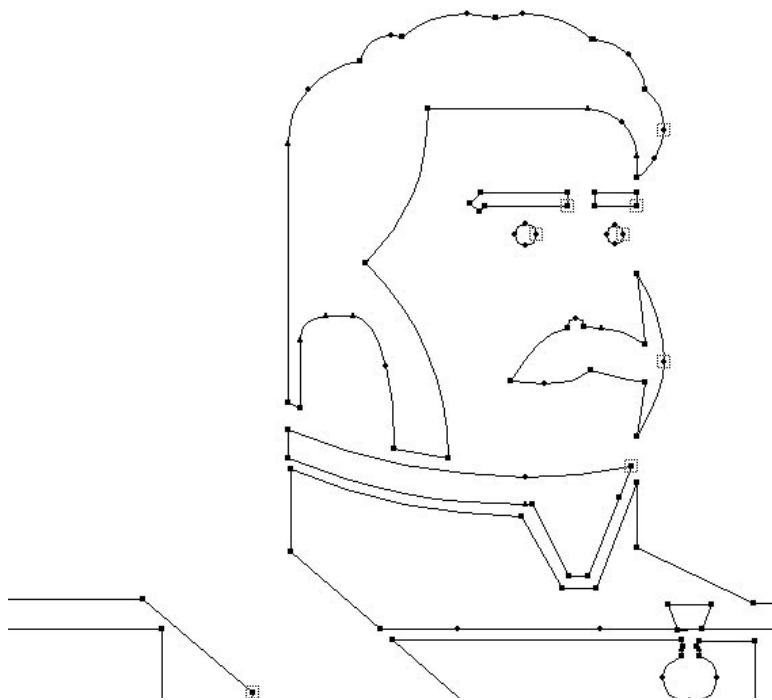
L  
Retoques finales antes de exportar a Fonotographer. Una vez concluido el diseño se corrige unificándolo con el resto (como el detalle de la banda) y corrigiendo tamaños y agregando detalles.



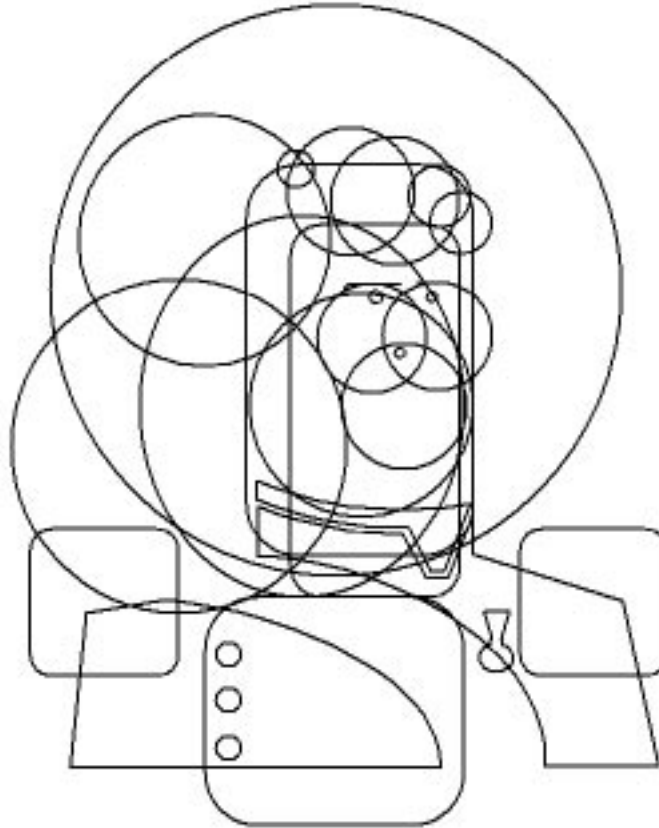
### *Dos Formas*

En estas imagenes vemos el archivo importado a Fontographer.

arriba visto como figura outline, es decir, vectorial, y abajo con la previsualización del archivo bitmap de 72 puntos, donde cada punto representa un píxel. Notese como el píxel trata de seguir el contorno. Las instrucciones automáticas de donde va cada píxel, al momento de imprimir y visualizar, es el hinting. Este archivo es usado por el formato Type 1.







*El ADN de la figura*  
En esta imagen vemos simultáneamente todas las formas que componen la figura. Todos los otros cambios experimentados han sido hecho directamente sobre los nodos y los BCP. En total son 31 figuras, de las cuales solo una, el tronco, es irregular.

El punto clave al momento de crear los íconos, es realizar un correcto análisis de la fuente original. Se debe analizar morfológicamente, marcando las proporciones más notables y traspasarlas a la figura que se construye.

No se debe confundir la síntesis realizada con una caricatura. Las proporciones son equivalentes y no existe intención de resaltar ningún aspecto fisonómico en particular.

Sin embargo hay que señalar que uno de los pasos cruciales al momento de realizar el primer boceto era encontrar los mínimos elementos de reconocimiento para que la figura creada pudiese ser asociada con el personaje histórico. En ese sentido, el diseño busca proponer activamente la noción de similitud expuesta en el tercer capítulo.

Se ha creado la galería con un código muy rígido precisamente para demostrar en la práctica la capacidad del dingbat de instaurarse como código por sí mismo. Las formas simples, lisas y sintéticas acentúan la idea de producto vectorial y por ende digital, al eliminar todo barroquismo innecesario pero nunca perdiendo la relación con el modelo.

Sin embargo, e insistiremos en esto, no negamos ni ignoramos las necesidad del hombre por adornar y sumar elementos visuales a su vida. Sin embargo, de acuerdo a la teoría desarrollada, en el trabajo digital, especialmente en uno pensado para el usuario, el creador debe tomar conciencia de su rol, como iniciador de un movimiento, más que como creador a la antigua usanza. Un ejemplo del uso, completamente barroco que se le puede dar al dingbat puede encontrarse en las páginas de ejemplo del catálogo

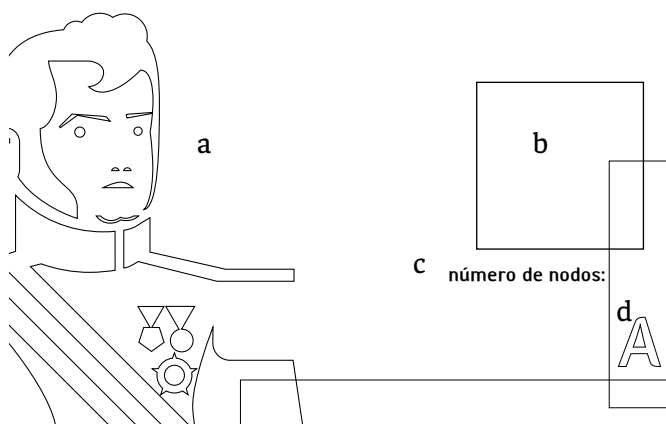
## Dingbat Republica.

Finalmente, detrás del proceso metodológico se encuentra el diseño en sí. El dingbat Republica es la forma sensible que toma esta investigación. Es el cuerpo sin materia que se constituye como fin del proceso. Esta nueva galería de grandes personajes de la república, llamada sintéticamente Republica, consta de tres sets, agrupados en un solo archivo.

El primer set está constituido por los principales presidentes y gobernantes de la república, desde Bernardo O'Higgins hasta Salvador Allende. Este grupo consta de 22 glifos, con cada uno representando un presidente. Ocupan las teclas mayúsculas desde la <A> hasta la <V>. Quedan cuatro espacios vacíos, los que deberán ser llenados cuando la perspectiva histórica lo permita.

El segundo set son todos los grandes personajes que no ostentaron la presidencia pero que por su labor, hechos o inspiración, se ganaron un sitio de honor dentro de la historia de nuestro país. Con 18 glifos/ personajes, este segmento representa figuras como José Miguel Carrera, Manuel Rodríguez y muchos otros. Para terminar, un extra con 8 elementos termina este segmento que usa las letras minúsculas del teclado, de la <a> a la <z>.

A continuación veremos cada glifo y la imagen a partir de la cual fue hecho.

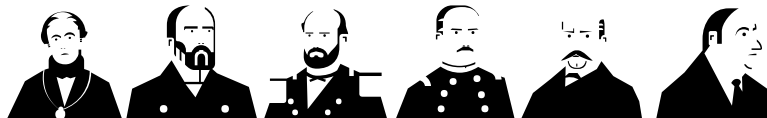
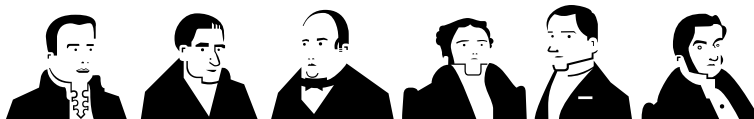
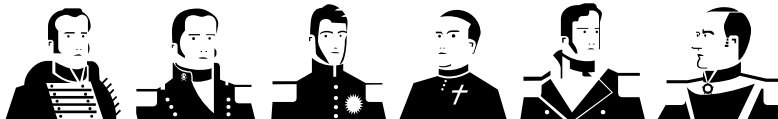
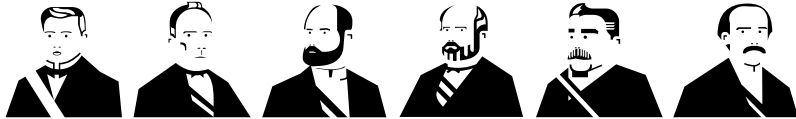


La ficha explicativa

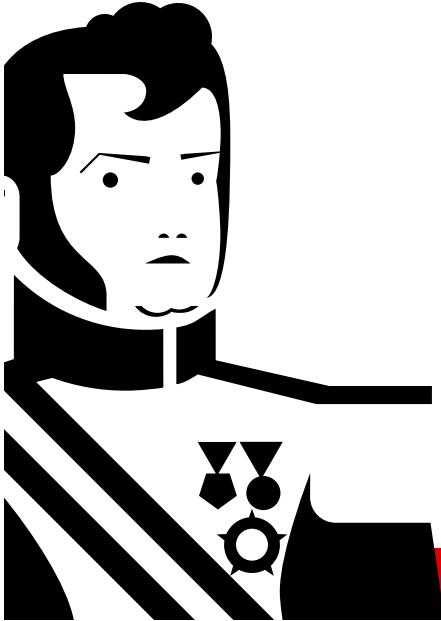
- a.- Glifo
- b.- Fuente
- c.- Esta cufra indica el número de nodos que el archivo original tenía. El omputo de TrueType siempre agrga algunos.
- d.- Tecla asociada



Dingbat Republica  
Todos los glifos



## Presidentes.

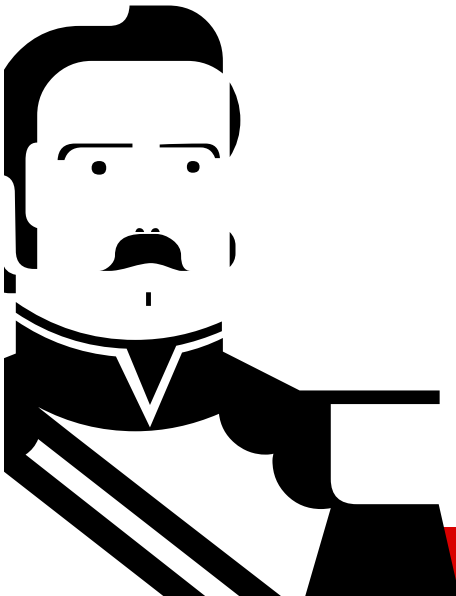


número de nodos: 166

A

*Bernardo O'Higgins*

Poseedor de la iconografía más numerosa y diversa de la colección, la elección en este caso es relativamente simple. De todos los retratos realizados por José Gil de Castro, siendo todos hechos con el modelo a la vista, es sin lugar a dudas el primero el que posee mayor relevancia histórica. No solo es el más reproducido en los distintos medios -es por ejemplo, el usado en el escudo de la Universidad Bernardo O'higgins- sino que también es el que sirve de base para el de Desmadryl. Eugenio Orrego Luco lo define en el libro "Iconografía de O'higgins" como la mejor opción para describir al prócer.

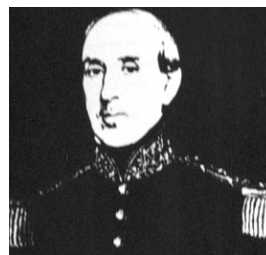
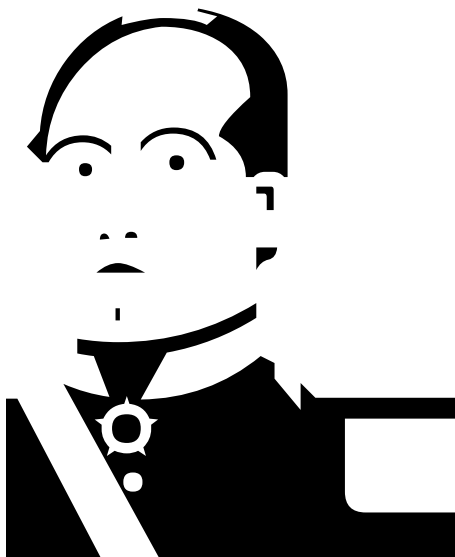


número de nodos: 146

B

*Ramón Freire*

A pesar de que el retrato más antiguo conocido de Ramón Freire pertenece a Gil de Castro, este es, lamentablemente, sumamente similar, por lo menos en apariencia, al retrato de O'Higgins, en definitiva no es lo suficientemente distintivo. Afortunadamente existen otros retratos que por las fechas podemos juzgar como fidedignos, aunque lamentablemente no contamos con los autores. En estos, posteriores al de Gil, Freire es retratado con un característico bigote y es esta imagen, y no la de Gil de Castro, la que posteriormente sería popularizada. En esta galería, por razones de comodidad, hemos usado la versión de Desmadryl.

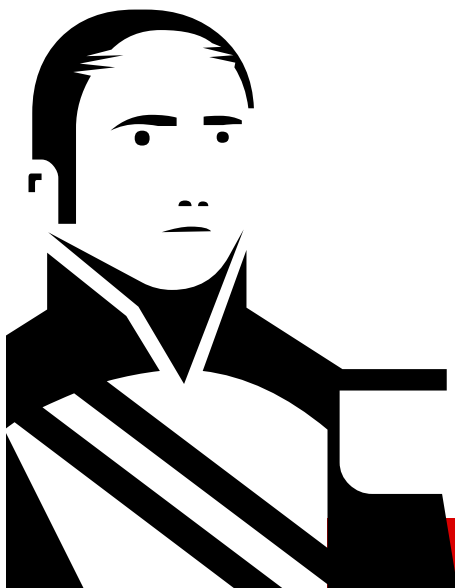


número de nodos: 129

C

*Manuel Blanco Encalada*

Basado en un óleo de pequeño tamaño de Albino Quevedo, cuadro que se encuentra en el Museo Histórico Nacional. También se le ha agregado la medalla en el pecho, detalle que no se encuentra en el óleo sino que en la versión de Desmadryl. Hacemos esto porque el retrato de Desmadryl es contemporáneo a Blanco Encalada, por lo que es poco probable que este sea un detalle errado y con seguridad se trata de una actualización del antiguo óleo..

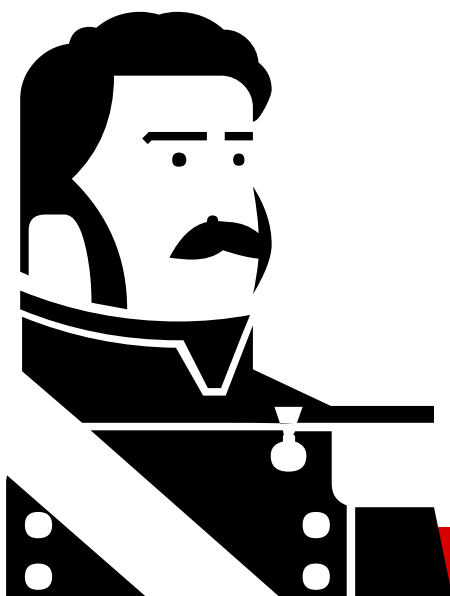


número de nodos: 111

D

*José Joaquín Prieto*

La fuente es un óleo anónimo de 1838. La obra de Desmadryl es mucho más popular en posteriores reproducciones, sin embargo hemos decidido mantener el óleo como base.

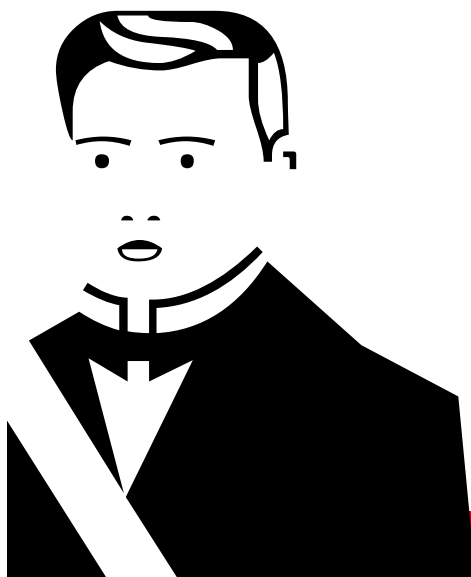


Basado en la conocida pintura realizada por Raymond Monvoisin en 1843.

número de nodos: 111

E

*Manuel Bulnes*

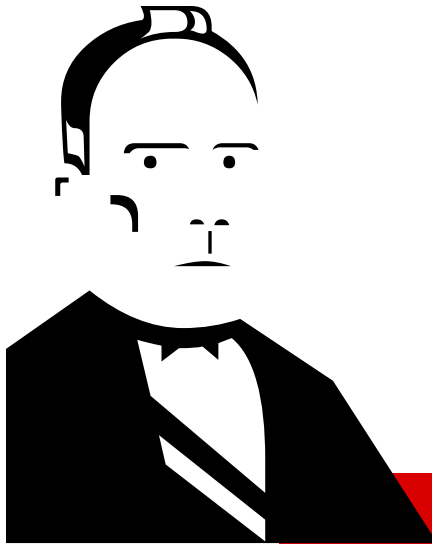


Basado en el retrato de Alessandri Calpatin de 1865.

número de nodos: 110

F

*Manuel Montt*

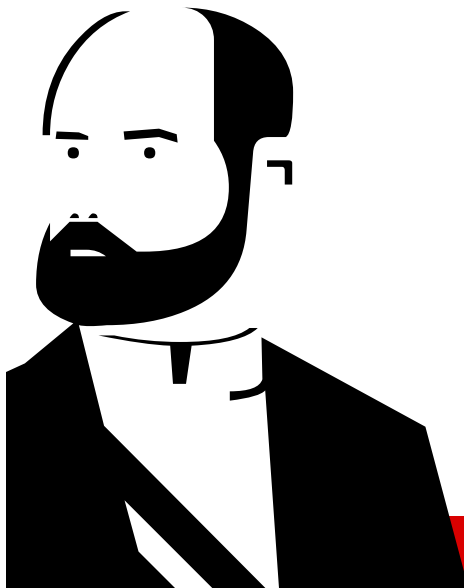


número de nodos: 111

G

*José Joaquín Pérez*

Basado en fotografía del estudio de Emilio Chaigneau, en Valparaíso.

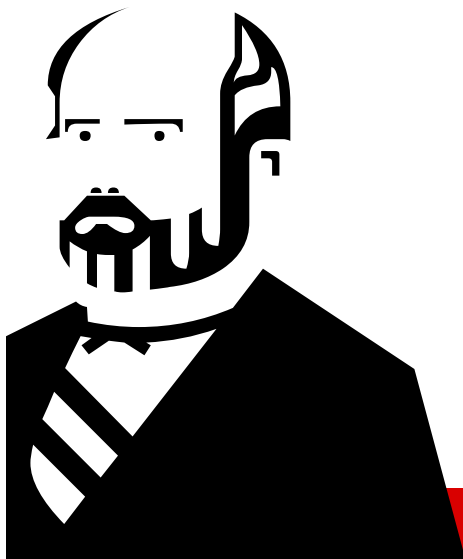


número de nodos: 91

H

*Federico Errázuriz Z.*

En el caso de Errázuriz se produce una triple división. Por un lado el retrato oficial es un óleo que lo capta de cuerpo entero con la banda presidencial, en la actualidad ubicada en La Moneda, pero el más popular, si consideramos las reproducciones en libros de historia, es una litografía que acompaña al libro Chile Ilustrado. Finalmente, de él se conservan fotografías, pero ninguna oficial, por lo que el retrato esta basado en una fotografía, mezclado con la pintura oficial.



número de nodos: 155

*Aníbal Pinto*

Basado en fotografía tomada en el estudio de Diaz y Spencer en Santiago. Esta fotografía es la usada en el retrato oficial que se conserva en el Museo Histórico Nacional, donde se le puso la banda presidencial. Nosotros hemos hecho lo mismo.



número de nodos: 143

*Domingo Santa María*

Basado en fotografía tomada en Heffer, Santiago. Cabe señalar también que esta no es la imagen más recurrentemente usada para representar al presidente Santa María, prefiriéndose fotos más casuales.



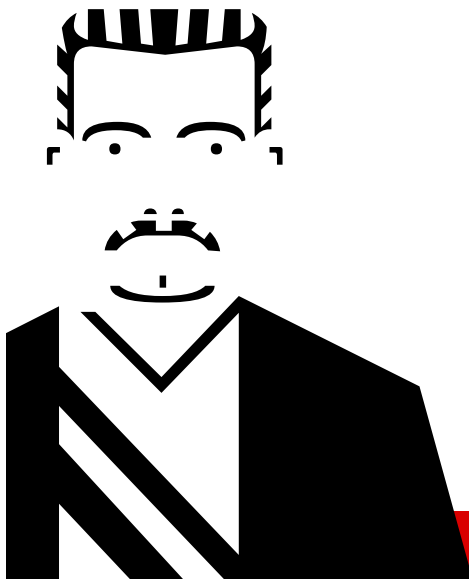


número de nodos: 143

K

*José Manuel Balmaceda*

La iconografía de Balmaceda es bastante amplia, contribuyendo en esto la labor de artistas como Luis Fernando Rojas. Una de sus imágenes más reconocidas es un retrato de perfil realizado por Spencer & Co. La imagen usada es una fotografía con la banda, autografiada para J. A. Vergara.

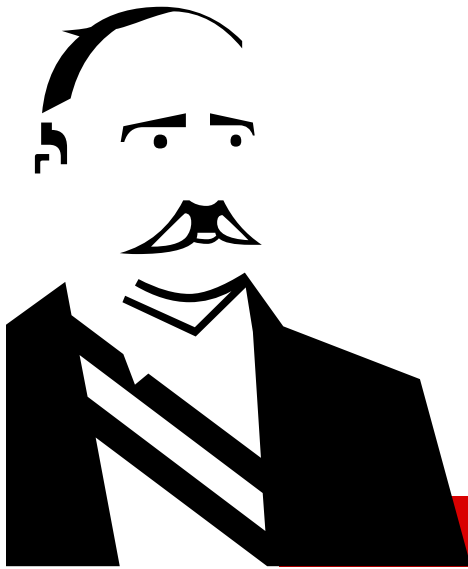


número de nodos: 148

L

*Pedro Montt Montt*

Tomada de una fotografía oficial. A partir de esta época aproximadamente es que las opciones para usar imágenes se multiplican.



Basado en fotografía oficial reproducida en revista Zigzag de 1911

número de nodos: 103

M

*Ramón Barros Luco*

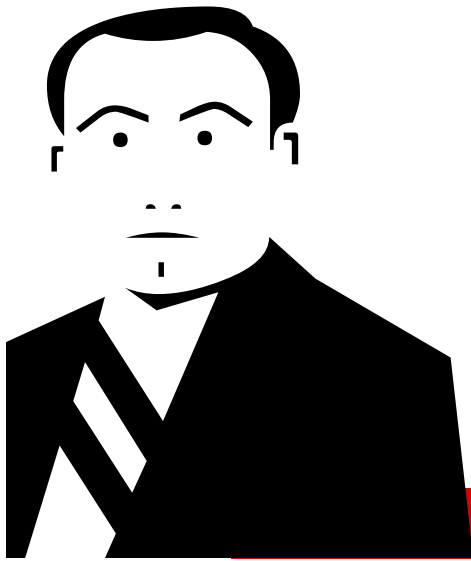


Fotografía oficial de entre 1915 y 1920

número de nodos: 98

N

*Juan Luis Sanfuentes*

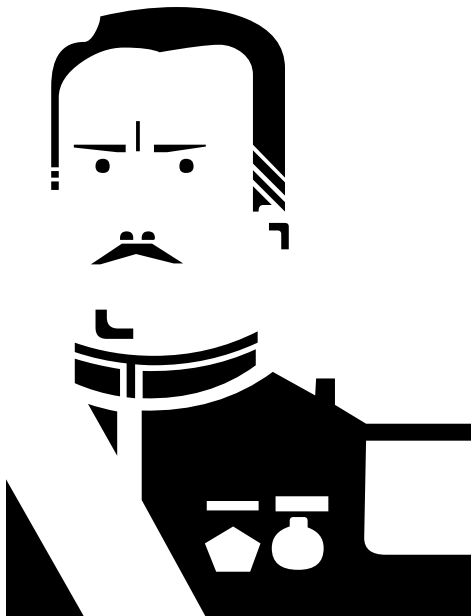


Fotografía oficial de su primer término presidencial, entre 1920 y 1925

número de nodos: 165

O

*Arturo Alessandri*

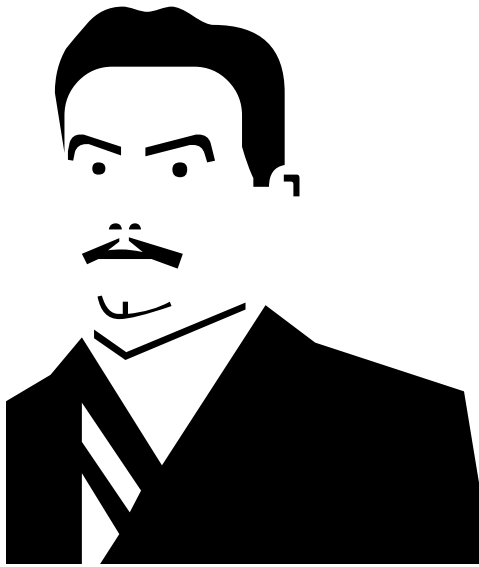


Fotografía oficial del primer periodo presidencial de Ibañez, con uniforme militar (a diferencia de su segundo término, hecho de civil). Tomada alrededor de 1927.

número de nodos: 165

P

*Carlos Ibañez del Campo*

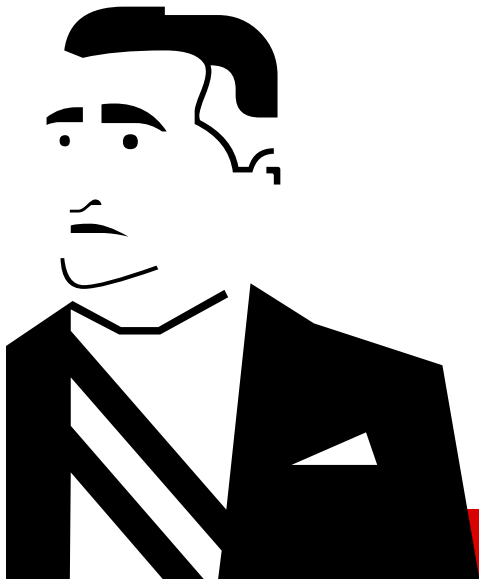


Fotografía oficial tomada entre 1938 y 1941 por Jorge Opazo

número de nodos: 113

Q

*Pedro Aguirre Cerda*

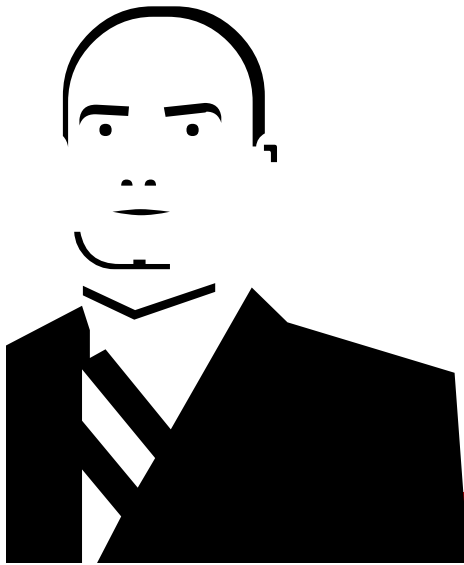


Fotografía oficial. Probablemente tomada por Jorge Opazo entre 1942 y 1946.

número de nodos: 105

R

*Juan Antonio Ríos*

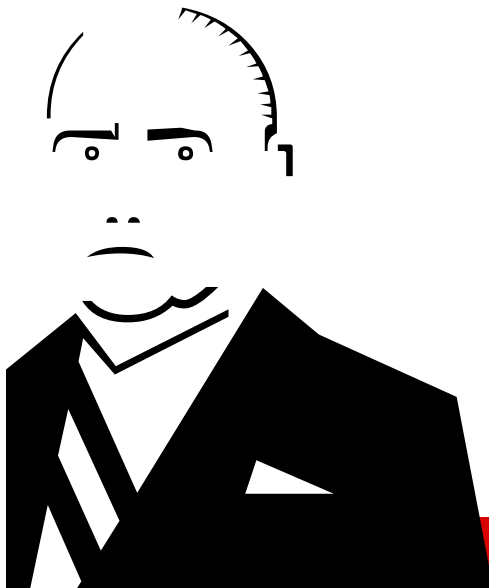


Fotografía oficial de Jorge Opazo. Entre 1946 y 1952.

número de nodos: 94

S

*Gabriel Gonzalez Videla*

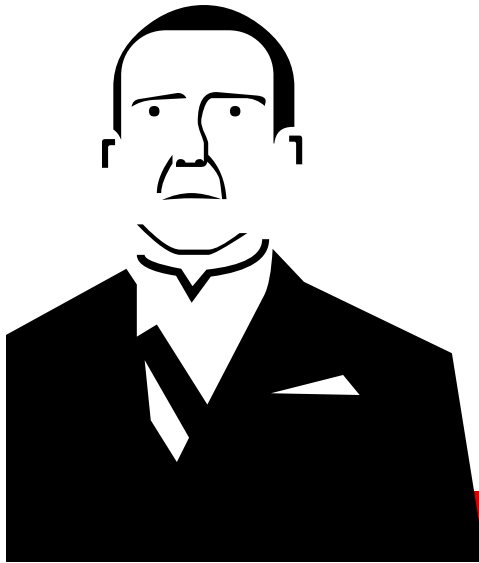


Oficial tomada por Jorge Opazo en 1958 y 1964

número de nodos: 139

T

*Jorge Alessandri*

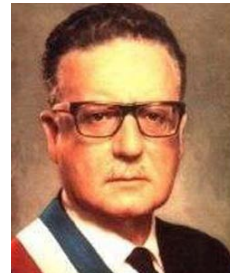


fotografía oficial. Autor desconocido

número de nodos: 119

U

*Eduardo Frei*



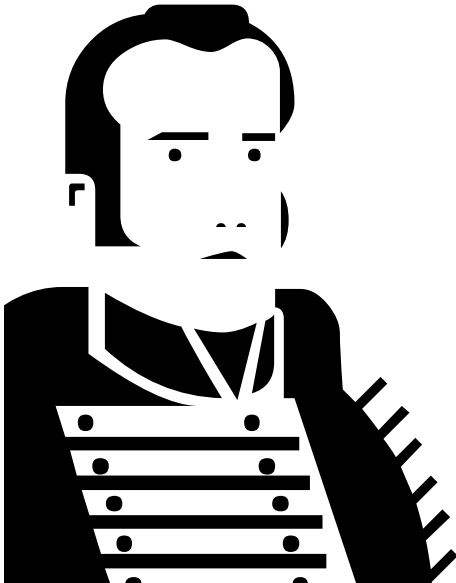
fotografía oficial, a color. Autor desconocido.

número de nodos: 130

V

*Salvador Allende*

## Otros Personajes.

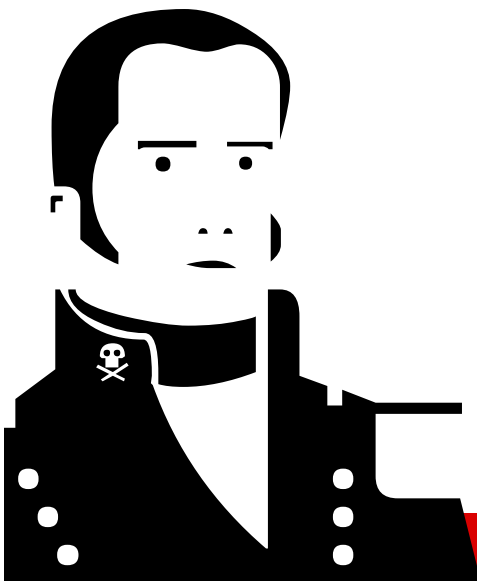


número de nodos: 174

a

*José Miguel Carrera*

hemos decidido basarnos en el retrato más antiguo que hemos hallado, un cuadro atribuido a Francisco Javier Mandiola de 1853, que precede la obra de Desmadryl en apenas 1 año. A pesar de tener razones para creer que existe un retrato más antiguo, no poseemos pruebas claras, solo conjeturas. Sin embargo, tanto el cuadro de Mandiola como el grabado de Desmadryl presentan suficientes semejanzas como para establecer similitudes y determinar que si el de Mandiola no es la fuente del de Desmadryl, por lo menos comparten una fuente en común. Hay que señalar la enorme diferencia entre estos retratos y los popularizados en el siglo XX.

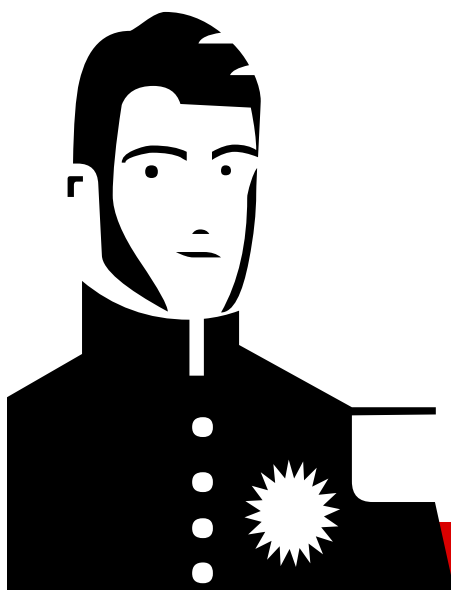


número de nodos: 166

b

*Manuel Rodríguez*

el retrato usado es el encontrado en Galería Nacional de Desmadryl. Sin embargo cabe señalar que a pesar de la búsqueda hecha, no solo no se ha encontrado ningún rastro de un retrato base para este, sino que no se ha encontrado ninguna referencia tampoco. Con todo, es bastante probable que el retrato Desmadryl sea inventado. Un indicio a este respecto es la presencia de charreteras en el uniforme, siendo que el uniforme de Húsar no las lleva. Sin embargo, esto es materia de especulación.

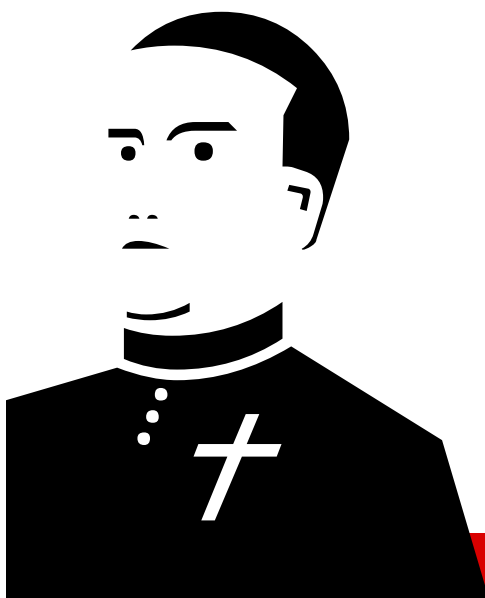


número de nodos: 146

**C**

*José de San Martín*

hemos usado como base el retrato realizado por Gil de Castro. Cabe mencionar que existe un daguerrotipo del libertador, tomado durante su exilio en París, que lo muestra de civil y anciano. Sin embargo, en esta ocasión hemos dado prioridad al orden cronológico.



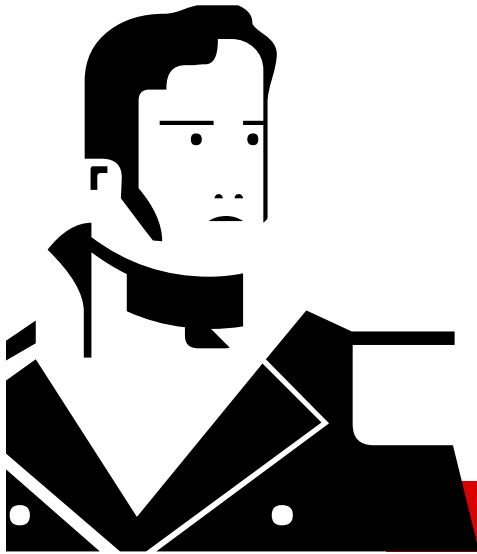
número de nodos: 100

**d**

*Camilo Hernández*

basado en un pequeño óleo sobre madera anónimo realizado en Buenos Aires, durante la estadía del sacerdote en esa ciudad. Aunque la imagen presentada acá pertenece a Desmadryl.



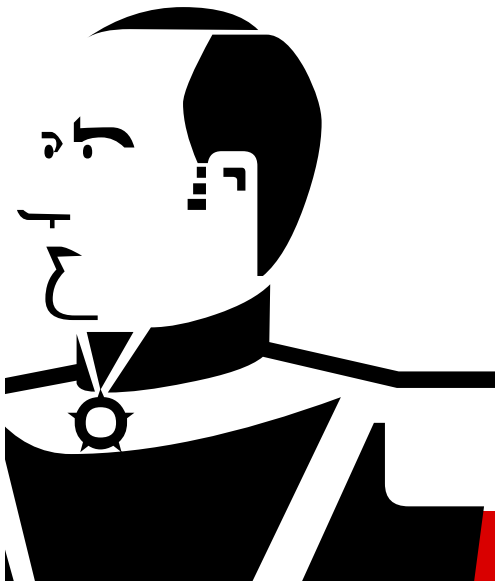


número de nodos: 122

e

*Lord Thomas Cochrane*

basado parcialmente en óleo de Cochrane de Albino Quevedo, de aproximadamente 1820. Obra usada como base para el retrato de Desmadryl.



número de nodos: 146

f

*José Ignacio Zenteno*

basado en el grabado de Desmadryl, el que a su vez está basado en una pintura anterior de la cual no se ha podido conseguir información.



basado en grabado de Desmadryl. Se desconoce fuente anterior

número de nodos: 168

g

*Juan Martínez de Rozas*

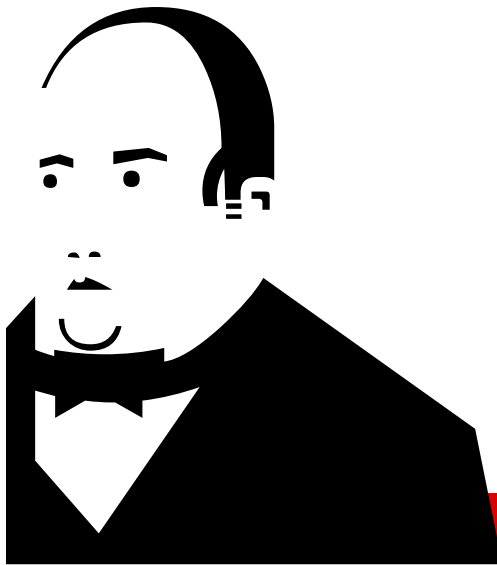


basado en óleo de cuerpo completo, donde Salas aparece sentado. Se desconoce su autor

número de nodos: 105

h

*Manuel de Salas*



basado en retrato realizado por Monvoisin por encargo del gobierno de Chile en 1844.

número de nodos: 97

i

*José Miguel Infante*

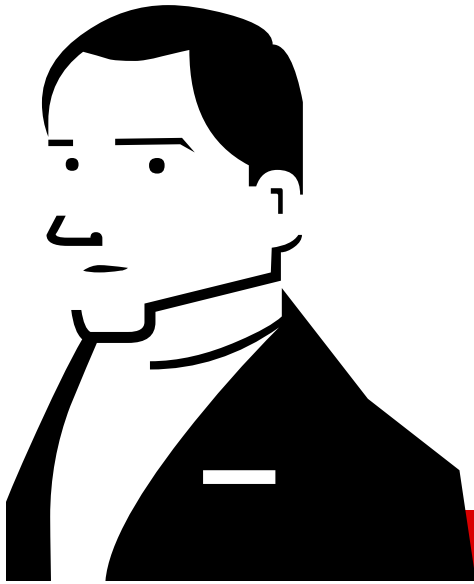


basado en óleo de Monvoisin realizado en París en 1827. En la actualidad se encuentra en el Banco Estado.

número de nodos: 109

j

*Mariano Egaña*

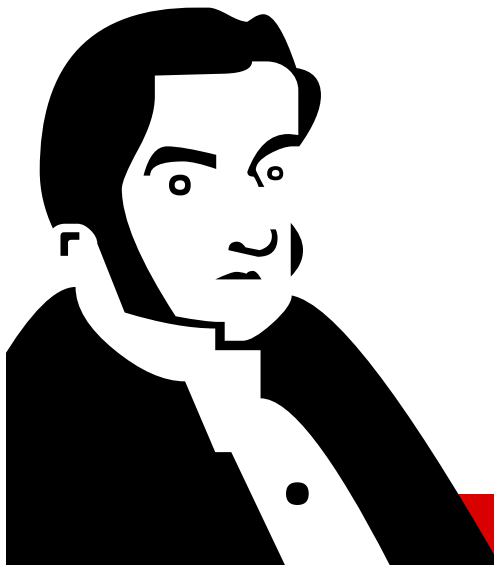


basado en óleo de Camilo Domeniconi de 1837. Se encuentra en La Moneda. Sin embargo la chaqueta pertenece a otro retrato de Domeniconi.

número de nodos: 97

k

*Diego Portales*

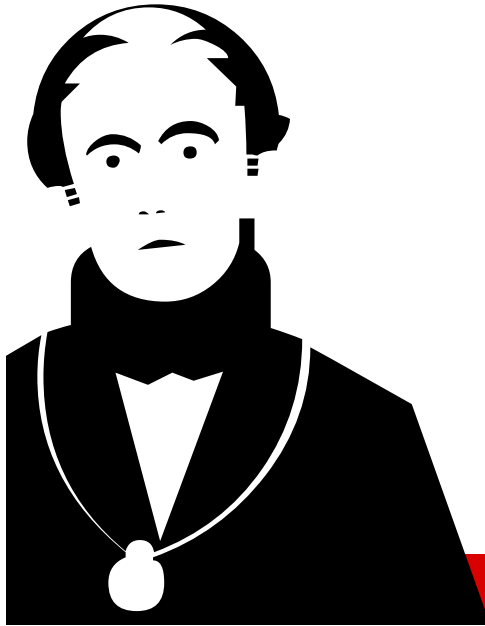


basado en retrato anónimo de la época.

número de nodos: 112

l

*Manuel Rengifo*

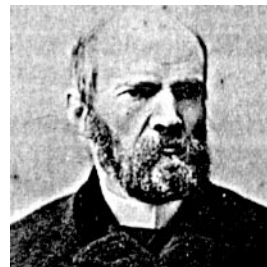
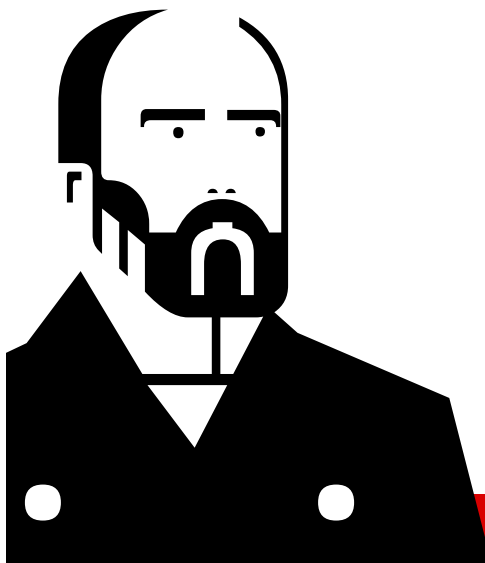


número de nodos: 122

m

*Andrés Bello*

basado en retrato de medio cuerpo realizado por Monvoisin. En la actualidad el original se encuentra en la oficina del rector de la Universidad de Chile. La imagen que aparece en el billete de veinte mil pesos es un óleo de la biblioteca Nacional de Caracas.

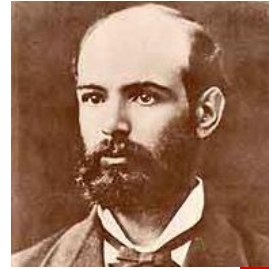
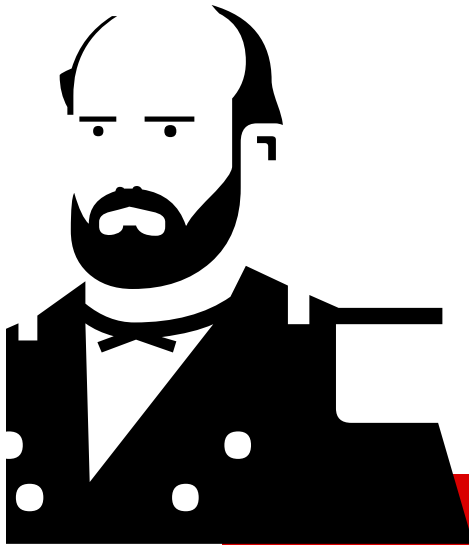


número de nodos: 111

n

*Diego Barros Arana*

basado en una fotografía de un joven Barros Arana, alrededor de 1897.

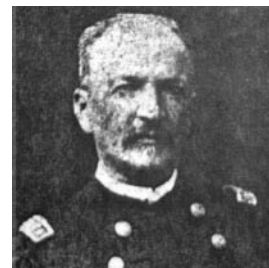
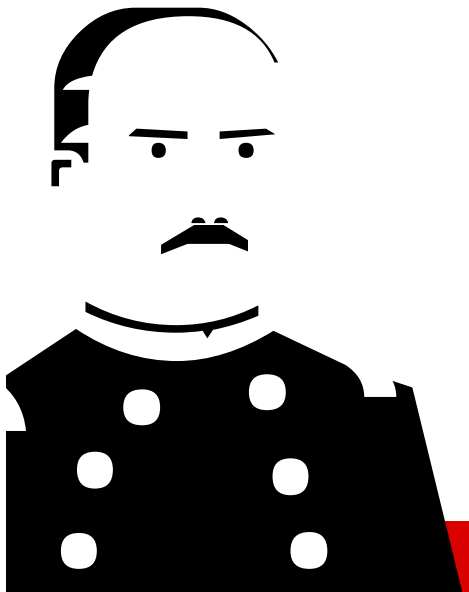


número de nodos: 125

O

*Arturo Prat*

basado en fotografía anónima. Se ha combinado con la pintura clásica, que lo representa uniformado.

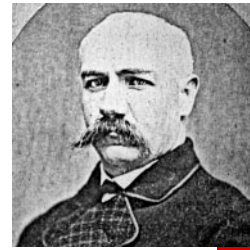
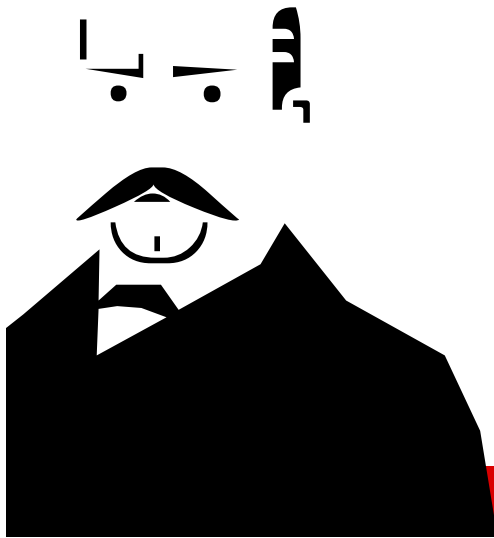


número de nodos: 106

p

*Manuel Baquedano*

existen numerosos retratos de Baquedano en diversas edades. Se ha seleccionado uno que lo representa aproximadamente en la época de la guerra del pacífico.

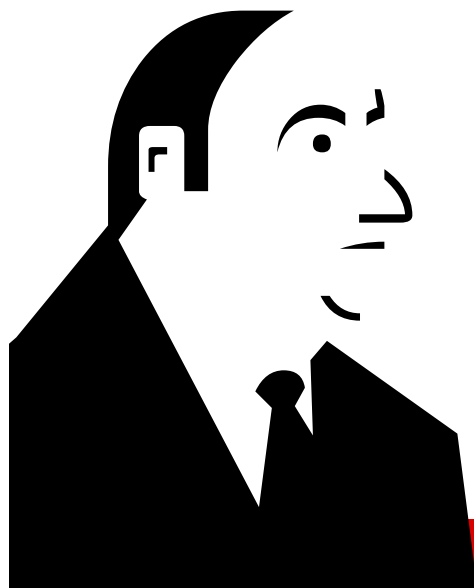


número de nodos: 90

q

*Benjamín Vicuña Mackenna*

basado en fotografía tomada en Lima en Courret Hermanos, en 1866. Se ha preferido por sobre el conocido retrato con chaqueta blanca y brazos cruzados.



número de nodos: 69

r

*Pablo Neruda*

basado en fotografía de autor desconocido.



*Simbolos.*

---



estrella 01



estrella 02



estrella 03



estrella 04



estrella 05



escudo 01




escudo 02



escudo  
galería  
nacional







## Aplicaciones.

---

Con el término aplicaciones denominamos los diseños secundarios al dingbat y para los cuales su propósito es la difusión de este.

Habiendo discutido el rol de internet en la sociedad chilena y en la difusión del dingbat como medio, la página web es naturalmente la principal opción de difusión para el proyecto. Y a pesar de ser un diseño secundario, su relevancia es enorme; sin una página desde donde difundir los dingbats estos estarían condenados a la inexistencia. Este proyecto es, ante todo, uno vivo. Para que el proyecto tenga sentido debe ser usado.

La página web nos permite poner el dingbat en circulación y de manera muy fácil y económicamente viable. Este proyecto puede (y de hecho así lo ha hecho) desarrollarse con un costo mínimo. El principal gasto es en concepto de tiempo. Este enfoque no mercantilista, donde uno dona algo de sí en pos de un objetivo, lo hemos considerado esencial, considerando la naturaleza republicana de nuestro proyecto.

La página web cumple entonces una función simple: poner en circulación los dingbats. Internet nos permite no solo llegar a un tercio de la población nacional (en ningún momento hemos considerado el resto del mundo, aunque también puede ser tomado como posible usuario) con bajo costo y de forma apropiada puesto que este es el medio natural del dingbat. Una vez arriba, permanecerá cuanto tiempo se juzgue necesario.

La otra herramienta de difusión que se implementará a futuro es la confección de un pequeño catálogo de 10 x 15 cm. La idea detrás de esta publicación es la masificación del dingbat en el medio gráfico, por lo que cada página se entregará a un diseñador distinto para que la diseñe libremente usando los dingbat Republica.

La edición está pensada en dos colores -negro y rojo-, con un tiraje de 1000 números y editado de forma que cada hoja sea una página independiente y vaya suelta dentro de la encuadernación, al modo de las antiguas ilustraciones.

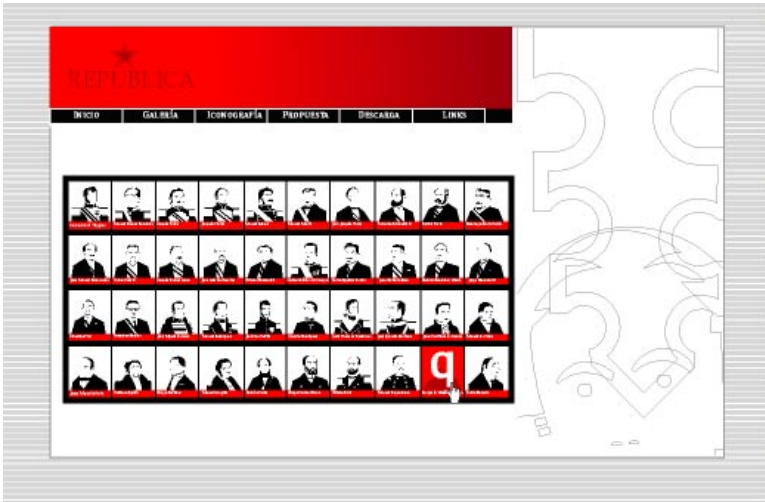
## Web.



Web Republica  
El sitio esta pensado para ser visto en 700 x 525 píxels. Está hecho en Flash y su gráfica es en general bastante simple.

La barra superior concentra la navegación, con los botones que llevan a las principales secciones del sitio. Un sistema de menus desplegables se abren al paso dle mouse. Los contenidos dl sitio son más bien reducidos y su función es poner en contexto el dingbat Republica.

Acá podemos ver dos ejemplos de páginas de contenidos. Las tipografías usadas son la Patua Versalita para títulos y Lucida Sans para texto.



**Galería**

Acá vemos más ejemplos del sitio. En este caso podemos ver las pantallas correspondientes a la exhibición de los dingbats.

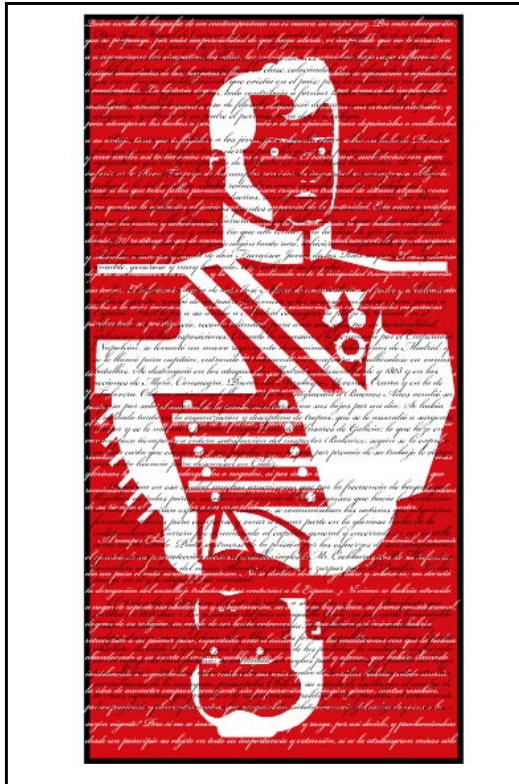
En la pantalla superior podemos ver un modo de acceso para ver cada glifo. Esta pantalla permite una visión panorámica de la galería, así como de las letras que se asocian con cada retrato.

Al hacer click sobre cualquier retrato un va la pantalla de visualización donde obtendrá una breve biografía de la persona, así como acceso a la imagen que sirvió de base para el retrato, imagen que aparecerá en un pop up aparte.

La barra de la derecha permite la rotación a través de la galería de una forma intuitiva y sencilla, llenando de glifo en glifo, subiendo y bajando por el alfabeto.



# Catálogo.



## Galería

Dos páginas de muestra del catálogo para promocionar el dingbat. Podemos ver la aplicación libre de distintas técnicas y la apropiación de las figuras por distintos diseñadores. La idea es mostrar las posibilidades del dingbat como elemento de diseño.

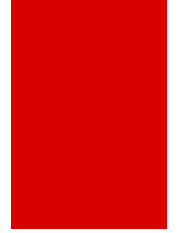
Arriba  
Pablo Rivas

Abajo  
Cristián Oyharcabal





*Conclusión*



# *Sección IV*

## Conclusión.

---


Este proyecto se enmarca, desde su concepción hace ya un año, dentro de la tradición del republicanismo. Esto significa en la práctica que los valores que ilustran esta obra se escapan de la mecánica de mercado que de tantas maneras se ha apropiado de nuestra profesión.

Estamos en un momento confuso dentro de nuestro desarrollo histórico como país. Fuerza que no alcanzamos a entender chocan generando nuevos ambientes para los cuales no estamos preparados. Globalización y nuevas tecnologías son ya una realidad. En medio del caos, el diseño gráfico ha sabido ser instrumental en el volcamiento hacia la visualidad de nuestra sociedad. En ese sentido, en Chile aún estamos en pañales, pero nos acercamos rápidamente a la hipertrofia visual, propia del primer mundo

El diseño por el diseño, etnocéntrico y egoísta, es la constante en la actualidad. Los estilos pasan a una velocidad tal, que ninguna persona que viva fuera del ambiente del diseño podría darse cuenta. Esto sucede cuando se pierden los objetivos, y ya no poseemos un ancla sobre la realidad.

Pero no todo es negativo. El diseñador chileno ha carecido históricamente de capacidad de propuesta - incluso en los activos años sesenta y setenta el diseño no fue más que una respuesta a la realidad nacional- pero este fenómeno ha empezado a cambiar.

Una nueva generación de diseñadores está empezando a imponer sus intereses y valores dentro de la agenda visual chilena. Gente como Tipografía.cl, por nombrar el caso más conocido, ha empezado a descubrir en el diseño la herramienta para mantener nuestra cultura viva, de las maneras más diversas.



Es desde ese punto de vista que los dingbats Republica funcionan. Son una propuesta -son voluntad- para un Chile distinto al que se perfila en la actualidad. Republica se trata de buscar en el pasado la razón de nuestra existencia, tal como es.

Pero Dingbat Republica es un diseño sin pretensiones. No creemos posible con un proyecto de esta envergadura se puedan realizar grandes cambios en la sociedad. Pero que no sea pretencioso no significa que carezca de intención. Su función es existir -meta que no puede ser menospreciada en la actualidad, donde todo, y eso incluye especialmente las obras digitales, va y viene- y mediante su existencia ejemplificar un diseño con raíces y futuro. En definitiva, hablamos de un diseño con sentido.

Quisiera finalizar haciendo hincapié en la naturaleza humanista de este proyecto.

Sabemos que existe una fuerte tendencia dentro del diseño tendiente a transformar la profesión en algo más “científico”. Tablas y programas de evaluación han sido diseñados gracias a esta idea. Para nosotros en cambio, cuando hablamos de diseño, hablamos de humanismo.

El humanismo clásico, el humanismo entendido -y citando a Panofsky- como: “la fe en la dignidad del hombre, a la vez en la reafirmación de los valores humanos (racionalidad y libertad) y en la aceptación de los límites del hombre ( falibilidad y fragilidad)”<sup>3</sup>.

Creemos en eso. El humanista considera los testimonios del pasado no solo como algo interesante, sino como algo fundamental, pues nunca dejan de ser actuales como testimonios de nuestra humanidad

En resumen, republicansimo, humanismo, libertad y virtud, son algunos de los conceptos que iluminan este diseño, que impulsaron su ejecución y que, esperamos, transmitan en alguna medida a las personas que lo usen, y no solamente, la inmaterialidad volátil de lo digital..

---

3 PANOFSKY, Erwin.  
El significado en las  
artes visuales. Madrid,  
Alianza Forma 1991



## Bibliografía.

---

### Bibliografía esencial

BIERUT M, HELFLAND J, HELLER S, POYNOR R, Editores Fundamentos del Diseño Gráfico. Ediciones Infinito, Buenos Aires, 2001

ECO, Umberto. Tratado de Semiótica General. Barcelona, Lumen, 2000.

FRUTIGER, Adrian. Signos, Símbolos Marcas y Señales. Mexico, GG, 1997

HARVERSON, Philippa. Signs and Signals. Harmondsworth, Penguin, 1972

NEGROPONTE, Nicholas. Ser Digital. Buenos Aires, Editorial Atlantida, 1995

MORRIS, Charles. Fundamentos de la Teoría de los Signos. Barcelona, Planeta-Agostini, 1994.

MÜLLER-BROCKMANN, Josef. Historia de la comunicación Visual. Barcelona, GG, 1998

MOYE, Stephen. Fontographer: Type by design. MIS Press 1995

MORRIS, Charles. Fundamentos de la Teoría de los Signos. Barcelona, Planeta-Agostini, 1994

SANTUÉ, Enric. El diseño Gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid, Alianza, 1994

ZUNZUNEGUI, Santos. Pensar la Imagen. Madrid, Catedra, 1985

### Revistas y Papers

Blank, Barcelona, (número 1) 2003.

Dot dot dot, La Haya, (Número 7), 2003.

GOGOY, S Y HERRERA, S. Internet usage in Chile and in the World: First results of the World Internet project-Chile. Cuadernos de la Información N° 16. Escuela de Comunicaciones PUC, 2004. Santiago

La Sílfide, Santiago, sin número, 1851.

### Libros Consultados

ÉMIGRE, Publicación Número 65. If We're Standing on the shoulders of giants, what are we reaching for? New York, Émigre y Princeton Architectural Press, 2003.

ENCINA, Francisco, CASTEDO, Leopoldo. Historia de Chile. Santiago de Chile, Zig-Zag, 1974 (1954)

GÁLVEZ, Francisco. Educación Tipográfica. Santiago de Chile, Universidad Diego Portales. Año 2004

KLEIN, Naomi. No Logo. Picador USA. New York, 2001

MUTABOR. Lingua Grafica. Berlín, Die Gestalten Verlag, 2001

ORREGO Vicuña, Eugenio. Iconografía de O'Higgins. Santiago, Universidad de Chile, 1937.

PANOFSKY, Erwin. El significado en las artes visuales. Madrid, Alianza Forma 1991

VÁZQUEZ Montalbán, Manuel. Historia y Comunicación Social. Barcelona. Mondadori, 1997.

VILLALOBOS, Sergio, et Alli. Historia de Chile. Santiago, Editorial Universitaria. 1994.

## Libros de Referencia

ALDERETE, Jorge. B Movie Dingbat. México DF, 2003

AMUNÁTEGUI Solar, Domingo. Galería Nacional, o Colección de biografías y retratos de hombres célebres de Chile. Santiago, 1898

AMADOR Fuenzalida, Enrique. Galería contemporánea de hombres notables de Chile. Valparaíso, 1901

DESMADRYL, Narciso. Galería Nacional, o Colección de biografías y retratos de hombres célebres de Chile. Santiago, 1854.

MITRE, Bartolomé, Ed. Galería de Celebridades Argentinas, Biografías de los personajes más notables del Río de la Plata Ledoux y Vignal Editores, Imprenta Americana. Buenos Aires 1857

VICUÑA Mackenna, Benjamín. Album de la Gloria de Chile. Santiago, 1883

MILLAR, Walterio. Historia de Chile. Santiago, Zig-Zag. 1991

## Recursos Digitales

Adobe  
<<http://www.adobe.com/>> [consulta: 1 de Diciembre 2004]

Diccionario Merriam-Webster on line  
<<http://merriamwebster.com/>> [consulta: 1 de Julio 2004]

Doors of Perception  
< <http://www.doorsofperception.com/>> [consulta: 1 de Diciembre 2004 ]

Émigre  
<<http://www.emigre.com/>> [consulta: 1 de Diciembre 2004]

Memoria Chilena  
<<http://www.memoriachilena.cl/>> [consulta: 1

de Diciembre 2004]

Nicholas Negroponte en el MIT  
< <http://web.media.mit.edu/%7enicholas/>> [consulta: 1 de Diciembre 2004]

Semiotics for Beginners. by Daniel Chandler, Universidad de Gales  
<[http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/the\\_book.html](http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/the_book.html)> [consulta: 28 Junio 2004]  
A philosophical tale about our time by Patricia de Martelaere  
<http://flow.doorsofperception.com/content/index.html> [consulta: 1 de julio 2004]

Sudtipos  
<[www.sudtipos.com.ar](http://www.sudtipos.com.ar) > [consulta: 1 de Diciembre 2004]

Timeline of Art History  
<http://www.metmuseum.org/toah/splash.htm>  
[consulta: 1 de Julio 2004 ]

Tipografía.cl  
<<http://www.tipografia.cl/>> [consulta: 1 de Diciembre 2004]

Unos Tipos Duros  
< <http://www.unostiposduros.com/>> [consulta: 1 de Diciembre 2004 ]

Wikipedia, la enciclopedia libre  
< <http://es.wikipedia.org/wiki/Portada>> [consulta: 1 de julio]

World Internet Project  
< <http://www.wipchile.cl/>> [consulta: 1 de Julio 2004]