

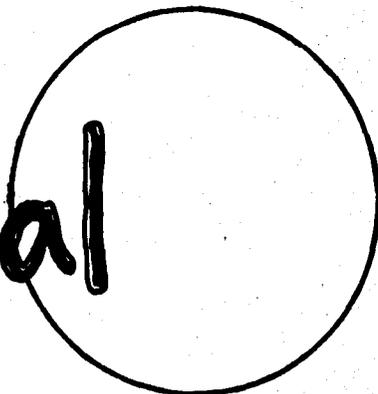
17
2 ED.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

Escuela Nacional de
Artes Plásticas

El Montaje Perceptual Creativo



TESIS

que para obtener el título de
Licenciado en Comunicación Gráfica
presenta

· ALEJANDRO ALFONSO MÁRQUEZ LAGO ·

México D.F. —————→ 1995

FALLA DE ORIGEN



SECRETARIA GENERAL
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO, A. G.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

índice

Introducción. → 4

PRIMERA PARTE: PARTE DOCUMENTAL

1. ¿Qué con la percepción?

- 1.1. La percepción es algo fundamentalmente básico → 9
- 1.2. ¿De dónde surge la percepción? → 11
- 1.3. El procedimiento perceptual. → 15
- 1.4. La percepción no está dada de una vez para siempre → 20

2. Hipótesis anteriores sobre la percepción

- 2.1. Tendencias generales → 22
- 2.2. Interpretaciones filosóficas → 23

3. Nociones sobre fisiología de la percepción

- 3.1. Conceptos fisiopsicológicos → 36
- 3.2. ¿Es tan "fisiológica" la percepción? → 51

4. Percepción y creación

- 4.1. La percepción creadora → 54
- 4.2. La creatividad → 57
- 4.3. El artista plástico → 61
- 4.4. El escritor → 64
- 4.5. El actor → 65
- 4.6. El músico → 66
- 4.7. El místico → 67
- 4.8. El científico → 68
- 4.9. El cineasta → 69

SEGUNDA PARTE: PARTE TEORICA

5. Hacia el Montaje Perceptual (preliminares)

- 5.1. ¿Quién es el centro del universo? → 74
- 5.2. ¿Qué pretende uno? → 75
- 5.3. ¿Qué percibimos, y en qué orden? → 76
- 5.4. Condicionamientos → 81

- 5.5. ¿Existen los errores fortuitos? → 82
- 5.6. El pensamiento lógico es simbólico → 84
- 5.7. Perceptos: los conceptos endoceptuales → 86
- 5.8. Representación, exteriorización → 87

6. El Montaje Perceptual → 96

TERCERA PARTE: PARTE PRACTICA

7. Guión hipotético para presentar alguna tesis en un examen profesional → 140

8. Planteamientos ulteriores

- 8.1. Replanteamiento del "problema" ontológico → 167
- 8.2. Aportes a la pedagogía → 168
- 8.3. La realidad virtual y la inteligencia artificial → 172
- 8.4. Interpretación de algunas disciplinas → 175
- 8.5. Comentario sobre la percepción extrasensorial → 176
- 8.6. Espacio, tiempo y devenir → 177
- 8.7. Sobre la enfermedad mental → 178

Conclusiones → 179

Bibliografía → 182

■ ■ ■ introducción ■ ■ ■

Esta tesis plantea:

a) que la creatividad radica en el mismísimo proceso perceptual. La percepción, de alguna manera, diseña a la realidad y se diseña a sí misma.

b) que el proceso perceptual elabora una especie de montaje con los elementos de la realidad, para así estructurar un "discurso": el de la realidad representada en el campo perceptual.

c) que la creatividad es una función inherente a todo ser humano, y no sólo exclusiva de unos cuantos. En el momento en que alguien percibe, se encuentra propiamente elaborando un acto creativo, sea o no consciente de su carácter creador.

d) la propuesta de un análisis estructural que pueda fundamentar un "método" de desarrollo creativo consciente, basado precisamente en el carácter creativo del procedimiento perceptual mismo.

El tema de esta tesis fue escogido por el autor debido a que:

a) hay muchos estudios que versan sobre la utilización de recursos técnicos y materiales en el desarrollo de un proceso creativo, pero pocos son los que se interesan por el elemento primigenio de la creación, el que se desarrolla en el individuo mismo y que es lo que tienen en común todas las formas expresivas y de comunicación: el proceso perceptual.

b) hace más falta una reflexión sobre la creatividad que un manual de técnicas o de materiales, sobretodo cuando las computadoras están facilitando todo lo que se refiere a esto último.

c) resume alternativas que pueden ayudar a despejar algunas de las problemáticas que han surgido en los últimos tiempos, tales como:

-la necesidad de impulsar la creatividad en cualquier área del desarrollo humano.

-la necesidad de replantear la educación.

-la crisis del racionalismo.

-la necesidad de humanizar los procesos tecnológicos, de centrar el potencial humano en el mismo ser humano y no en máquinas, objetos o fetiches.

-la necesidad de que cada individuo se encuentre preparado para enfrentar creativamente una época de cismas, de replanteamientos, de derrumbe de ideologías, de "renovarse o morir".

-preparar el advenimiento de una nueva forma de concebir a la realidad y al devenir humano.

Esta tesis es algo extensa, y se divide en tres partes: una documental, una teórica y una práctica.

La primera parte, la documental, fue a su vez dividida en cuatro capítulos. El primero de ellos trata sobre la percepción: su definición y sus implicaciones creativas, a modo de bosquejo de lo que versa la tesis. El segundo capítulo es un marco filosófico- y de alguna manera, histórico- del trabajo: describe las hipótesis anteriores que han tratado de explicar la percepción y definir sus características ontológicas y epistemológicas. El tercer capítulo es, podríamos decir, técnico o científico: una especie de glosario de términos (conceptos) usados por los estudiosos de la psicofisiología de la percepción, en el que se describe, por supuesto, la relación de sus investigaciones o criterios con cuestiones de diseño y de comunicación en general. El cuarto y último capítulo de esta parte documental habla de la creatividad: qué es, cómo puede surgir, cómo la han tratado de encasillar, qué formas puede abaracar y cuál es su relación básica con nuestra percepción.

En la segunda parte de esta tesis, la parte teórica, se desarrolló el "método" del *montaje perceptual creativo*. Se dividió en dos capítulos: uno de preliminares y consideraciones teóricas- que conducirán a la estructuración del "método"- y otro donde se entra de lleno a la explicación y ejemplificación de éste. También se habla, claro, del montaje cinematográfico y de por qué su método discursivo fue usado como metáfora para describir el proceso creativo de la percepción.

La tercera parte, la práctica, se dividió en dos capítulos. En el primero, se ejemplificó la aplicación del "método" en diversas disciplinas y medios. Se elaboró un "guión" que va montando, en diferentes niveles, los elementos que conforman un evento discursivo. En el segundo, se describen algunas de las posibles aplicaciones de este trabajo- tanto teórica como prácticamente- en disciplinas distintas a las de su área inicial, como auxiliar en problemáticas o terrenos aparentemente distantes. Se dispuso a manera de apéndice para finalizar el trabajo.

Espero que esta tesis sirva de algo al lector. De no ser el caso, puede éste consultar el final de la misma, donde se enlista una bibliografía relacionada con el tema de su posible interés.

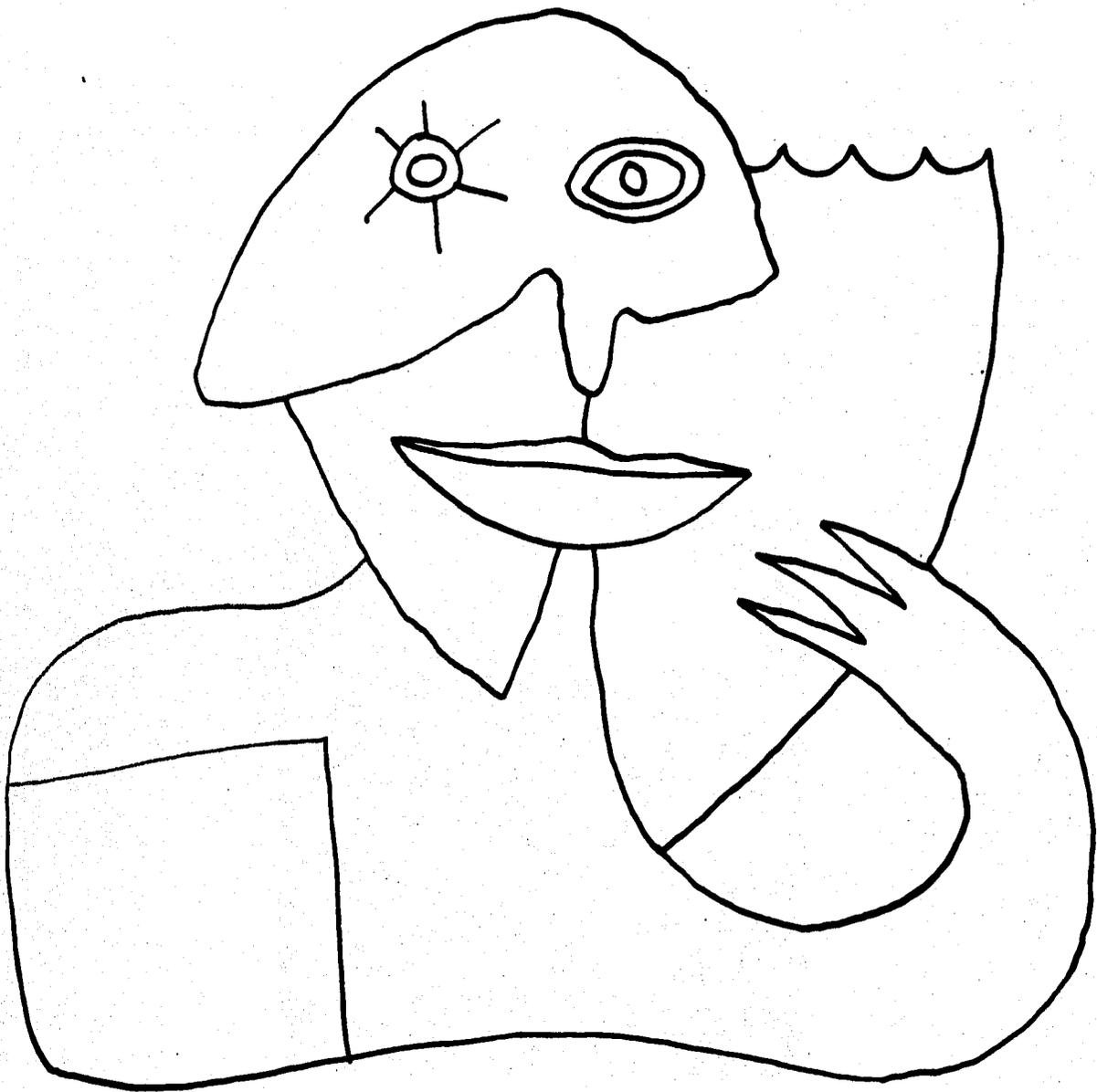
Aquí termina pues la introducción.

1 parte docu mental

1

¿Qué

con la
percepción?



percepción. (Del lat. *perceptio*, -*offis*; de *percipere*, -*cepi*, -*ceptum*, percibir) f. Acción y efecto de percibir. // Sensación interior que resulta de una impresión material hecha en nuestros sentidos. // Conocimiento, idea. // Filos. Aprehensión de la realidad por un sujeto psíquico.

/Dicc. Enciclopédico Espasa, Tomo 9, p. 876/

percepción. En psicología, se denomina percepción al proceso por el que la conciencia integra las impresiones sensoriales sobre objetos, acontecimientos o situaciones. Se distingue de la sensación por su carácter activo, ya que la acción perceptiva incluye una elaboración de los datos sensoriales por parte del sujeto. La percepción se relaciona con los objetos externos y se efectúa en el nivel mental, mientras que la sensación es una experiencia subjetiva derivada directamente de los órganos sensoriales. /Enciclopedia Hispánica, Vol. 11, p. 288/

percepción. n.f. (lat. *perceptionem*). Acción de percibir. // Recepción y elaboración, en los centros nerviosos superiores, de los datos proporcionados por los órganos de los sentidos. // En general, todo conocimiento a la vez acto y resultado de las facultades de conocer que se asimilan el objeto y se dan cuenta de él. // Idea.

percibir. v. tr. (lat. *percipere*). Cobrar, recibir una cantidad a la que uno tiene derecho: Por sólo el bordado de aquellos sacros paños, hubiesen percibido doscientos mil reales (Valle-Inclán). // Recibir impresiones, apreciar algo por medio de los sentidos: Todo está en orden. En la oscuridad que avanza se percibe la mancha blanca del plato (Azorín). // Comprender o conocer una cosa: Se comprende, sin embargo, que no todo el mundo perciba con evidencia la realidad de Europa (Ortega y Gasset).

/Nueva Enciclopedia Larousse, Vol. 8, p. 7647/



1.1. La percepción

es algo

Fundamentalmente

básico

¿Puede uno conocer el mundo fuera de un campo perceptivo?

NO.

La percepción es nuestro proceso íntimo de contacto con el mundo. Desde siempre nos hemos encontrado realizando percepciones. No podemos dejar de hacerlo; ni siquiera durante el sueño o en medio de la inconsciencia.



La impresión de la permanente identidad de los objetos y de la inmutabilidad de su aspecto es algo que surge dentro del mismo cerebro.

"El hombre vive no en un mundo de manchas luminosas aisladas, de sonidos o contactos independientes; vive en un mundo de cosas, objetos y formas, en un mundo de situaciones complejas (...) imágenes íntegras (...) síntesis de sensaciones sueltas en complejos sistemas de conjunto". /LURIA, S.P., 58/

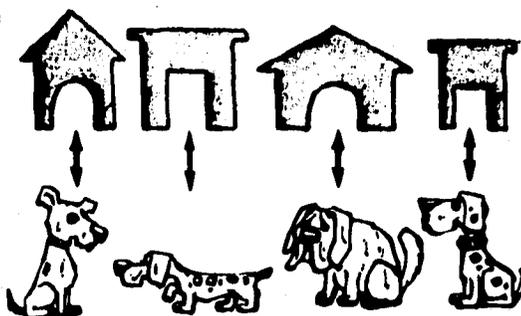
"La percepción íntegra del objeto surge como resultado de una compleja labor analítico-sintética, que destaca unos rasgos esenciales y mantiene inhibidos otros que no lo son, y combina los detalles percibidos en un todo concienciado". /LURIA, S.P., 60/

Toda conducta adaptativa tiene su origen en procesos perceptivos. Aunque a medida que ascendemos en la escala filogenética (desarrollo evolutivo de la especie) advertimos cómo el aprendizaje influye cada vez más en el proceso perceptivo, de todas maneras éste resulta por excelencia "el dispositivo de entrada" de todo conocimiento.

"Un estudio cuidadoso de la evolución de los órganos de los sentidos muestra convincentemente cómo en el proceso de un largo desarrollo histórico fueron constituyéndose órganos receptivos especiales (los órganos de los sentidos o receptores) que iban especializándose en el reflejo de ciertos tipos y formas de movimiento de la materia (o energía), objetivamente existentes". /LURIA, S.P., 12/

Los animales, obviamente, también perciben.

"Al analizar las sensaciones de los animales hemos hecho constar ya el hecho de que entrañan no un carácter indiferente y pasivo, y que de los influjos del mundo exterior los animales destacan activamente sólo aquellos que tienen marcada importancia biológica para su existencia" /LURIA, S.P., 15/



Decimos que percibimos algo cuando ese algo *aparece* en nuestro campo perceptual. Ahora bien, creemos que aquel campo perceptual es el mundo exterior. Pero no es así.

Percepción **NO ES:**

- abrir los ojos, oídos, etc.
- abrir los ojos y recibir un bombardeo de estímulos
- sentir el mundo que nos rodea
- saber que hay distintos colores, sonidos, aromas, formas...

(todo lo anterior se acerca más a lo que se llama "sensación" y a las características del estímulo. Erróneamente se piensa en esto como percepción)

Percepción, al menos para materia del presente estudio, es:



→ **una reCreación del universo.**

En efecto, podemos imaginar que nos estamos desarrollando en un espacio y en un tiempo parcialmente creados por nosotros mismos. La realidad y sus "cosas" son infinitas por sí mismas. Nosotros, al percibir, proyectamos una actitud, un punto de vista, y en base a éste seleccionamos al universo para construir nuestra realidad.

Porque nadie percibe lo mismo. El llamado mundo objetivo es una especie de convención que nos sirve para comunicarla; pero no es lo verdadero e incuestionable. Cada uno va a crear su desenvolvimiento en el mundo. O sea, su mundo, a fin de cuentas.



Nadie nos puede dar una receta de lo real. Cada quien se encuentra construyendo su realidad (y para sí mismo, LA realidad). No resulta tan desatinado decir que cada uno de nosotros ha (re)creado el universo hasta donde lo conoce. El conocimiento se vive, se percibe; de otra forma no puede haber tal. Todo lo que conocemos lo hemos percibido, de una forma u otra.

¿Puede uno conocer el mundo fuera de un campo perceptivo?

CLARO QUE NO.

Percepción, significación y creación van unidas de la mano, como veremos a lo largo de todo este trabajo. Y todas nos son fundamentalmente básicas.

1.2. ¿DÓNDE SURGE la percepción?

La percepción, ¿es anterior al pensamiento o es éste quien la define?

Esta es una cuestión de orden filosófico y psicológico que ha suscitado opiniones diversas y teorías muchas veces contradictorias. En este estudio se va a definir que, básicamente, la percepción y el pensamiento no son entidades separadas, sino partes integrales de un mismo proceso, de una actividad dinámica.

"La percepción no puede ser entendida sino en una relación primaria y constituyente de toda experiencia que abraza a la persona y al mundo; (...) Toda consideración de los procesos parciales, como una Gestalt, o una sensación difusa y envolvente (ungstalt), deben ser comprendidos en términos de una dimensión dinámica de la persona sujeta a tensión y escisión". /OÑATIVIA, P.C., 23/



Definamos dos términos de la cita anterior que van a ser de importancia en el presente estudio:

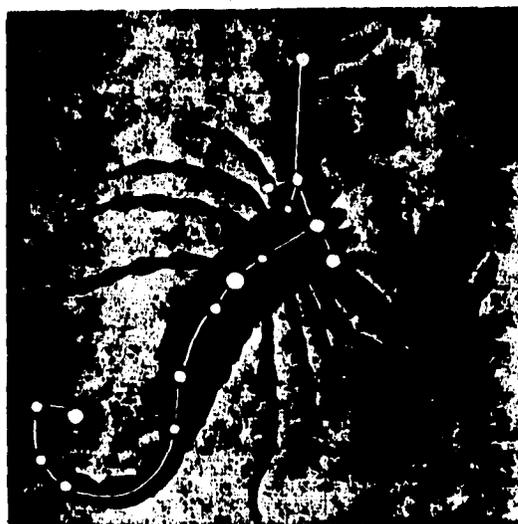
GESTALT: o forma; se refiere a lo que, en un conjunto de datos perceptuales, se destaca sobre los demás por su simplicidad, su regularidad, su simetría y, que por lo mismo, tiende a imponerse al percipiente en lo que podríamos llamar "figura".

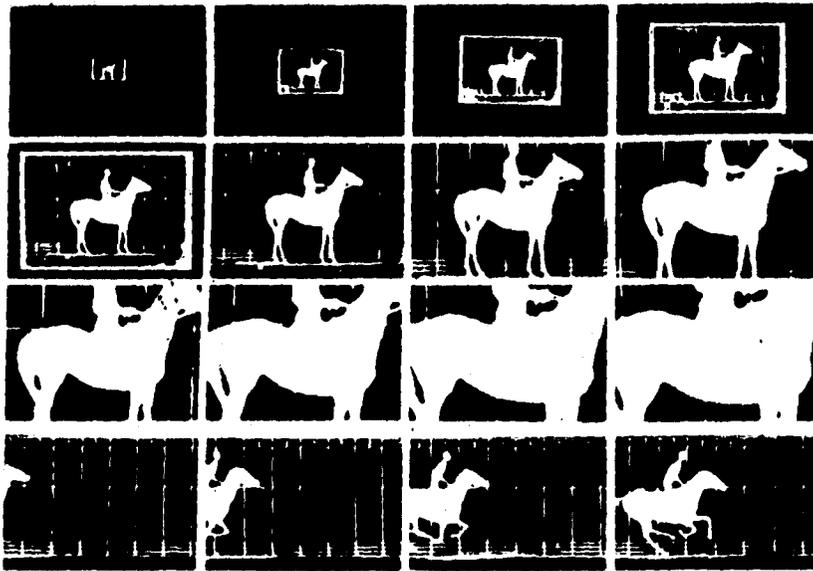
UNGESTALT: equivale a "fondo". Como dice Oñativia, es la sensación difusa y envolvente.



(En esta foto, por ejemplo, la figura es el señor, pues cumple para nosotros la situación de gestalt, de "buena o conocida forma"; lo demás, lo borroso, lo no definible, constituye el fondo o ungestalt. Debe recordarse que la realidad- con más dimensiones perceptuales que una foto- tiene más riqueza ungestáltica. Por otro lado, la figura depende de la dimensión que se perciba y de la voluntad de lo que se quiera percibir. De esta manera, el número de la playera del señor puede ser también una figura, y el resto de él pasa a segundo plano. La realidad es infinita en cuanto a planos, dimensiones, posibilidades y perspectivas)

Oscar Oñativia, filósofo y psicólogo argentino, quien retoma argumentos de William Stern, Henry Bergson y Merleau-Ponty, por ejemplo, establece que existe una relación estructural de la percepción con la cosa percibida, dentro del marco de un mundo que la subtiende con sus horizontes posibles (hechos posibles por la percepción); la experiencia perceptiva tiene como "base de operaciones" al propio cuerpo, inserto en una situación concreta con sus inherentes parámetros espaciotemporales. El acto perceptivo está implicado en una perspectiva de direcciones, distancias, tensiones y proyecciones que configuran la concreta- y de no haber percepción, infinita- singularidad e historicidad del proceso.





Las apariencias de las cosas, los modos como éstas nos impresionan, están siempre referidas y encarnadas en una determinada actitud corporal, en una intencionalidad gesticular abierta al espectáculo del entorno en el transcurso del acto concreto de la percepción.

Sin este "montaje" en relación con el mundo, desde y a partir de una intencionalidad del cuerpo comprometido en una situación dada, no podríamos "habitar" el mundo ni descubrirlo, significarlo, resignificarlo, sensibilizarlo o comprenderlo. Todo ámbito antropológico remite siempre al contexto básico, originario de una situación perceptual existencial, tan natural y primordial como para constituir el cimiento de cualquier experiencia humana.

El cuerpo, la voluntad del cuerpo, es la base desde donde es realizado este *montaje perceptual* que le otorga sentido y expresión al mundo, y los objetos adquieren una unidad vivencial en virtud de éste, así como el mismo cuerpo en relación a la percepción que tiene de ellos.



¿Y cómo surge este proceso?

El niño recién nacido comienza a organizar, muchas veces espontáneamente, la serie de estímulos entremezclados y confusos que llegan a él a través de sus órganos sensoriales. Pero no puede definirse una relación causal entre lo que siente y lo que organiza.



¿Cómo es que empieza a organizar su percepción?

Tal vez aquí la herencia marque las primeras pautas de reconocimiento. Pero, por lo demás, la sensación y la capacidad de organización de ésta es lo que concomitantemente van conformando perceptos (conjunto de sensaciones de alguna manera significadas); y después, también casi simultáneamente, estos perceptos se van constituyendo como referentes estructurales de la inteligencia, quien a su vez continúa organizando, asimilando y conceptualizando nuevos perceptos.



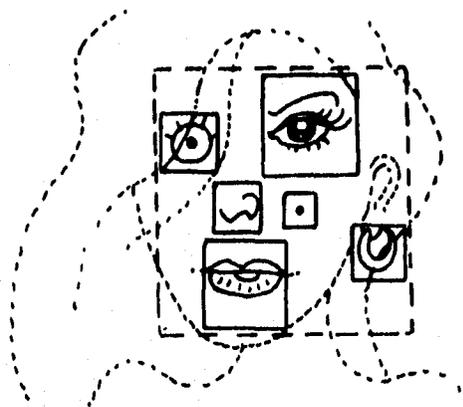
"El niño recién nacido no experimenta nada más que sensaciones. El mundo que lo rodea no es más que una conciencia confusa y floreciente de estímulos no organizados. Por ello no podemos recordar nuestras primeras experiencias infantiles. Como lo ha descrito Schachtel, el niño aprende gradualmente a seleccionar, a organizar, a formar pautas de experiencias, a reconocerlas, y a tomar categorías de otras personas". /ARIETI, C., 43/

"Una de las luchas más arduas de la evolución animal consiste en determinar lo que pertenece a una unidad dada y debe ser diferenciado de un transfondo más o menos indefinido. De hecho, muchas especies animales responden a lo que a nosotros nos parecen partes y no unidades o conjuntos". /ARIETI, C., 44/



"Diríase que muy al principio de la escala evolutiva, el organismo animal reacciona predominantemente a un elemento liberador que le parece un todo; reacciona en forma muy débil al resto, que experimenta como indiferenciado. (...) Algo similar puede ocurrir en la infancia del hombre: el transiéndolo perceptual puede consistir no sólo en partes indiferenciadas sino también en partes que no han sido organizadas para formar conjuntos. Estas partes pueden parecer fragmentos a los adultos. (...) De este modo, objetos que nos parecen unidades, o conjuntos, no siempre fueron experimentados como tales, fuese en la evolución del reino animal o en el desarrollo del individuo", expresa Arieti

Así vemos cómo el niño de tres meses no percibe todo el rostro de su madre, sino sólo la frente, los ojos y la nariz; éstos forman un signo, un preobjeto de la madre, y con el tiempo se van integrando en una unidad significativa superior. Lo mismo pasa con ciegos de nacimiento quienes fueran operados en edad adulta; al principio no reconocen objetos enteros sino después de examinar y familiarizarse con sus elementos constitutivos.



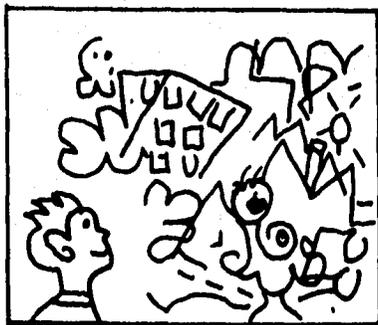
Muchos científicos han demostrado que la percepción consiste, al principio, en una percepción de partes, que se vuelve percepción "total" después de todo un proceso, al final consciente, que intenta otorgarnos un cuadro sencillo y estable de una realidad muy compleja. De hecho, como dice Arieti, cada forma de percepción es como una ventanita abierta a un universo de estímulos potencialmente infinitos.

1.3. El procedimiento perceptual

La "simplicidad" e inmediatez de la percepción, como hemos visto, y el hecho de que estemos tan acostumbrados a ella que la mayor parte del tiempo (y de la vida, y de la ideología) la tengamos por algo "lógico", no significa que ésta constituya un proceso sencillo de estímulo y respuesta.

La percepción incluye un complejo conjunto de fenómenos que intervienen entre la estimulación sensorial y la "conciencia despierta". Tenemos conciencia común de los últimos pasos de este conjunto, pero todos los pasos que precedieron a esta conciencia quedan desconocidos para la mayoría de las personas. Arieti habla de un proceso perceptual de filtración, que, entre otros "pasos", nos permite:

a.



Registrar algunos estímulos, infinitamente multiobservables, pero que se adecuarán al carácter del ente que los registra.

b.



Excluir muchos otros estímulos, los cuales no son de importancia supervivencial o cultural para el ente que los ignora. Aquí se ejemplifica con una venda en los ojos, pero atañe a todos los sentidos.

c.



Organizar los hechos sensoriales periféricos que son registrados. Establecer una jerarquía de niveles y de figuras y fondos, para

d.



llegar a una experiencia gestáltica o total, donde las imágenes son equivalentes a conceptos. De este modo,

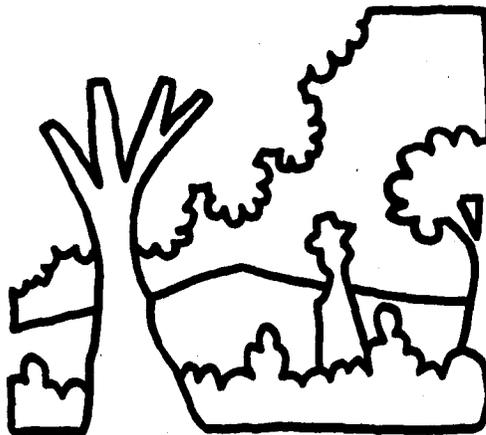
e.



el objeto percibido mantiene constancia, es decir, parece ser el mismo aun cuando se perciba de lejos, de cerca, en penumbra, semioculto, al revés, mezclado, en otro plano, etc. Todo cambia, pero la percepción elabora constantes.

En efecto, tendemos a percibir lo que después podemos comprender o colocar en alguna categoría, y solemos pasar por alto todo lo demás, discriminándolo. Si no lo hiciéramos así, seríamos abrumados por una corriente de estímulos sinsentido, ya que nuestra mente culturalizada no se encuentra preparada para ello.

"La percepción contiene el flujo del mundo, nos da una imagen estática de lo que puede hallarse en un estado de movimiento continuo, tal vez infinito. (...) Cuando miramos a nuestro alrededor, vemos unidades o conjuntos. Un árbol es una unidad, aunque pueda contener muchas ramas y hojas (...) Una percepción de unidad ocurre, ante todo, cuando discriminamos una figura determinada contra el trasfondo (...) La figura, en contraste con el trasfondo, parece tener una cualidad compenete o desencadenadora, en la medida en que provoca la respuesta más poderosa de parte del observador".
/ARIETI, C., 44/



Aunque las percepciones del individuo sean en general rápidas y superficiales, éste puede aprender a proceder con un examen cuidadoso en ciertas situaciones, y a seleccionar para su estudio determinados detalles, prescindiendo del campo perceptual del que forman parte, configurando así la figura y el fondo pertinentes al caso.



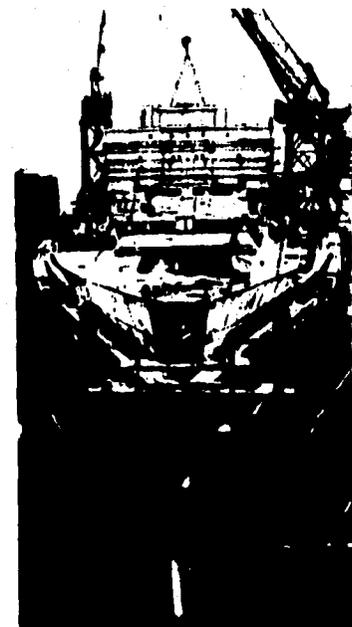
Una de las funciones de la educación es enseñar tal cosa para determinadas situaciones sociales. Somos capaces de percibir el contorno (figura-fondo) con diferentes grados de exactitud y claridad, y en diferentes niveles de conciencia. Todas nuestras percepciones se caracterizan por un esfuerzo de hallar sentido, crear sentido, por la búsqueda de alguna significación o pertinencia para nuestra situación.

PORQUE LA PERCEPCIÓN PUEDE SER MATERIA DE APRENDIZAJE



La fotografía de arriba es de una ciudad. Las dos de su derecha son de la construcción de un barco. La de abajo es también de la construcción del barco, sólo que más lejos y desde otro ángulo. Una vez vista la primera fotografía, las dos de su derecha pueden ser interpretadas como de partes de la ciudad, aunque en realidad no lo sean.

(Para habitantes de ciudades, familiarizados con el paisaje urbano y no con barcos en construcción, quizás no es necesario presentar la primera foto para confundir las dos de su derecha con segmentos de ciudad)



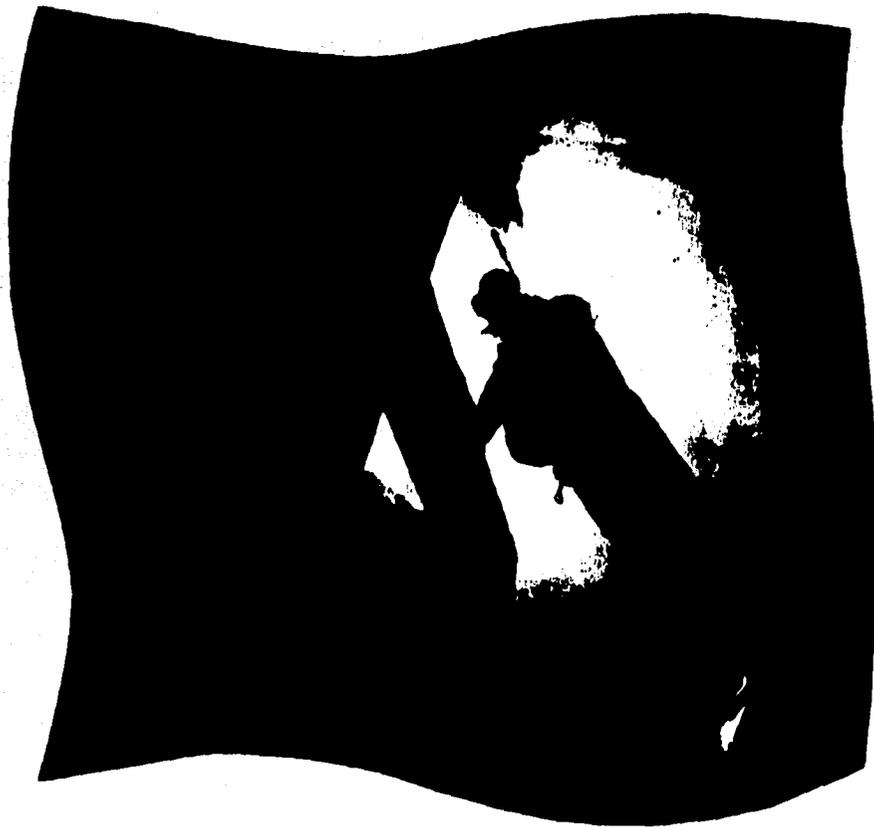
"El proceso perceptivo se halla estrechamente relacionado con la activación de las pautas de la experiencia anterior, con el cotejo de la información que llega al sujeto y las representaciones anteriormente formadas, la comparación de los influjos actuales con las ideas antaño cristalizadas y el desglose de los indicios sustanciales, con la creación de hipótesis sobre el alcance supuesto de las informaciones recibidas, la síntesis de los rasgos perceptibles en conjuntos plenos y la "toma de decisión" sobre la categoría a que se refiere el objeto percibido". /LURIA, S.P., 61/

Así como vimos en 1.2., la actividad perceptora del sujeto es influenciada por el pensamiento ya que forman parte del mismo proceso.



El valor determinante de la percepción que entrafia la tarea con la que el hombre se enfrenta- la orientación de éste- hace de la percepción humana un fenómeno móvil y dirigido, y las singularidades del hecho perceptivo dependen en alto grado del papel que en la actividad perceptora desempeñan la experiencia práctica del sujeto y su lenguaje intrínseco, que permite formular las tareas y cambiarlas. La percepción resulta de una entidad volitiva (de la voluntad) que caracteriza a su vez a la actividad consciente del hombre.

Queda decir, por último, que a pesar de todo este carácter "racional" de la percepción humana, no podemos negar aquellos niveles prelógicos que yacen en nuestro sistema límbico y que son determinantes de situaciones perceptuales "primitivas", "reptilesas", de carácter supervivencial y sin indicio alguno de pautas culturales.



Cuando se hable del "proceso primario" en materia de creatividad, más adelante (capítulo cuatro), se podrá constatar cómo los niveles primitivamente volitivos son parte fundamental de la percepción (y concepción) de ese mundo natural y pintoresco en que oscuramente germina la semilla del proceso creativo.

1.4. La percepción Noest´adad e unavez pa rasi emp re

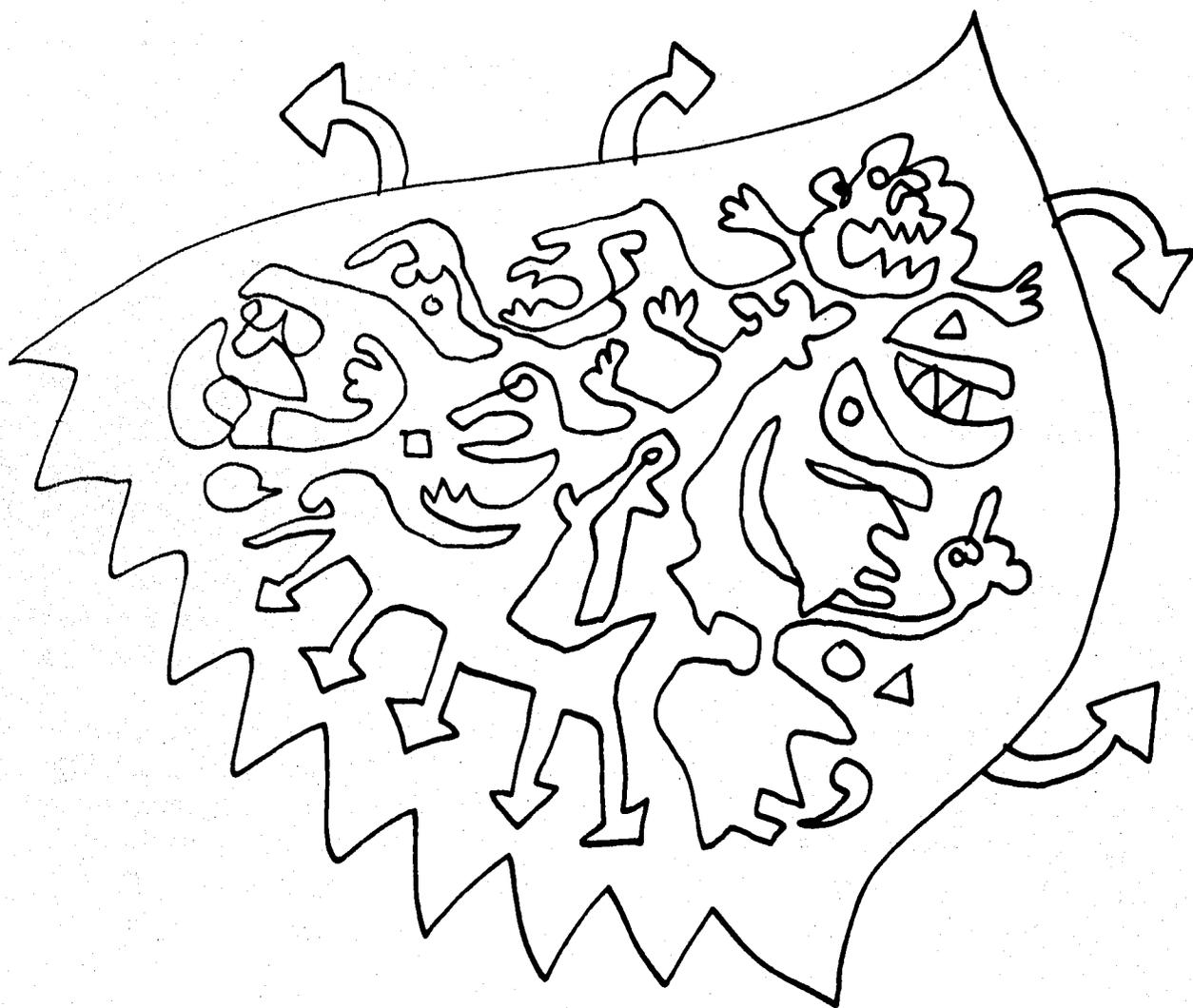
La percepción, como se ha visto, es un proceso dinámico; de interacción, de constante reacomodación con el universo y, según el concepto de percepción del presente trabajo, de permanente re-creación de éste. Ninguna realidad va a estar dada definitivamente, ni en verdad podemos asumirla de tal manera, por mucho que nuestro mecanismo perceptual culturalizado y de adaptación funcional pugne por encontrar una continuidad en las interpretaciones que elaboramos respecto del mundo.



La percepción guarda dentro de sí el germen indestructible de la creatividad. La misma cualidad de adaptación al medio, que todo organismo vivo lleva por definición, hace necesaria la existencia de esta función. La cultura y sus requerimientos estandarizantes han mellado este proceso de visualización original que conlleva nuestro aparato perceptual, y tal proceso ha sido en su mayor parte relegado a lo que el psicoanálisis llama los reinos del inconsciente, donde se mantiene en estado latente hasta que decidamos hacer emerger algo que siempre ha estado con nosotros: la visualización, la perceptualización creativa.

2.

Hipótesis anteriores sobre la percepción



2 Hipótesis anteriores sobre la percepción

2.1. *Tendencias generales*

Los enfoques con que se trata de interpretar al proceso de la percepción pueden ser polarizados en dos grandes tendencias:

1. La que lo explica como un fenómeno objetivo, en el sentido de que posee una base biológica conductista. Las percepciones se explican como una organización de sensaciones de forma tal que guardan un correlato básico y dependiente de los movimientos de la materia.

2. La que lo plantea como un proceso subjetivo, que es estructurado dentro de la psique de un ser- ya sea consciente o inconscientemente- y que le permite desarrollar una versión particular de la *realidad*, tan válida como cualquier otra.

Hay enfoques mixtos, que buscan armonizar ambas tendencias para dar una versión íntegra y no conflictiva de un proceso que, en verdad, no puede ser definido o explicado bajo tales perspectivas.

Este trabajo, aunque se incline más por la versión "subjetiva" de la realidad y de la percepción, no defiende un solipsismo (forma de idealismo que sostiene que el yo individual es la totalidad de la realidad y que el mundo externo y las demás personas son meras representaciones de este yo, y no tienen existencia independiente). Desde el inicio, el "problema" de la percepción se encuentra mal planteado al pretender polarizarse en dos tendencias que en verdad no existen como tales. Ni todo proviene del "mundo exterior",

ni todo emerge del "interior". No hay tal división. Por lo mismo, no hay solipsismo ni conductismo puros.

En este mismo planteamiento debe afianzarse la creatividad, y lo iremos ejemplificando así a lo largo del presente trabajo. Por lo pronto, se hará un resumen del pensamiento de algunos filósofos en lo que respecta al tópico de la percepción, cada uno con su peculiar tendencia y visión de la realidad.

2.2. *Interpretaciones* *filosóficas*

Todo sistema filosófico o tendencia de pensamiento puede ser interpretado desde el enfoque que atañe a este trabajo. El "problema" de la percepción figura como uno de los cuestionamientos básicos del pensamiento de todas las épocas. De hecho, hasta podría decirse que es allí a donde apuntan todas las cuestiones filosóficas; es allí donde se conjuga lo interior, lo exterior, la voluntad, la libertad y, finalmente, la anhelada verdad.



LA ESCUELA MILESA DE FILOSOFIA

GRIEGA: con sus representantes: Tales, Anaxímenes y Anaximandro, buscaron un primer principio que explicara los múltiples procesos de la naturaleza.

Tales (De Mileto) lo explicó con el agua. Anaxímenes lo explicó con el aire (algo más intangible que el agua); y Anaximandro identificó esa clase de elemento cósmico con "el infinito". Establece, pues, que de ese infinito *derivan los aspectos o facetas de la realidad*. O sea, que la realidad es en sí infinita pero requiere diversificarse en puntos de vista, aspectos, maneras de aparecer. Esto guarda una estrecha relación con los argumentos de este trabajo, sobretodo con el concepto de "montaje", como veremos más adelante.

SOCRATES: con su ironía del "yo sólo sé que no sé nada" pretendía no aportar nuevas informaciones, sino provocar respuestas cada vez más "precisas" en los interlocutores, *mediante una serie de preguntas hábilmente elegidas*. La mayéutica es el arte de hacer que el interlocutor descubra verdades que lleva en sí mismo. La teoría de la anamnesis, también de factura socrática, supone que los niños nacen con el conocimiento en sus almas, pero que necesitan ser ayudados para que lo recuerden.



Esto se acomoda muy bien en lo que respecta a la percepción, pues ésta también provoca respuestas de diversa índole mediante una serie de estímulos hábilmente elegidos. El montaje que desarrolla nuestro aparato perceptual es de índole mayéutica, pues nos hace percibir lo que llevamos en nosotros mismos, lo que nos encontramos creando en el acto.



PLATON: establece que es a través de la percepción sensorial como el hombre llega a conocer el mundo *cambiante* de los cuerpos. Hay otro mundo, el de las Ideas Inteligibles, donde se hallan las realidades últimas, de las que se han copiado las cosas sensibles. Existe una forma ideal de humano, de perro, de nopal, de silla, etc.

Los múltiples objetos participan imperfectamente de la naturaleza perfecta de su Idea. Están formados por una mezcla de lo limitado (Idea) con lo ilimitado (materia).

En lo que respecta a la percepción, podemos interpretar que lleva el filtro de las Ideas Inteligibles, en virtud del cual puede ir organizando y conceptualizando el bombardeo infinito de los estímulos "imperfectos" de la materia. Claro que, en lo que atañe a este trabajo, no hay nivel alguno de "imperfectibilidad" o de "perfectibilidad", ni existe un mundo independiente donde elitistamente reposan las Ideas Inteligibles.

En el acto perceptual participa todo lo que somos y, por tanto, todo lo que para nosotros es.

SAN AGUSTIN: considerado como el fundador de la filosofía de la religión, propone un empirismo introspectivo que se aparte de las cosas exteriores, se dirija al yo y se eleve de éste a Dios.

La sensación es necesaria para conocer sustancias materiales. Hay, ciertamente, una acción del objeto externo sobre el cuerpo, y una pasión correspondiente a éste, pero, como el alma es superior al cuerpo y no puede sufrir efecto alguno por obra del mismo, *la sensación debe de ser una acción, no una pasión del alma. La sensación sólo tiene lugar cuando el alma observa dinámicamente en guardia a través del cuerpo* y atiende a los cambios experimentados por éste. Sin embargo- dice Agustín-, en la sensación sola no se encuentra una base adecuada para el conocimiento de la verdad inteligible.

Para saber, por ejemplo, que un cuerpo es múltiple, *la idea de la unidad debe de estar ya presente*; de otro modo, su multiplicidad no sería reconocida. *Las cosas tienen forma porque tienen número y tienen ser en la medida en que poseen forma* (la explicación suficiente de todas las cosas informables, y por tanto mutables, es una "forma" inmutable y eterna, no limitada por el espacio ni el tiempo).



Las formas o ideas de todas las cosas que realmente existen en el mundo, entonces, se encuentran en las cosas mismas (como *rationes seminales*) y en la mente divina (como *rationes aeternae*). Y nada podría existir sin unidad, pues no es otra cosa que ser *uno*.

Aunque San Agustín tenía como premisa todo el sistema religioso que lo mantenía, muchas de sus ideas poseen un punto de contacto con lo que trataremos en el presente trabajo. Por ejemplo, establece que el *alma* debe dirigir las sensaciones dinámicamente; nosotros diremos que la *percepción* estructura el mundo y las sensaciones de la misma manera. Luego dice que, para reconocer la multiplicidad de un cuerpo (todas sus facetas o partes), la idea de la unidad debe de estar ya presente (por la gracia de Dios, para él, o más tarde como a priori, para Kant); nosotros, en lo que respecta a esta tesis, diremos que la percepción monta la escena de lo que desea observar, de manera que estructura en un primer plano- como figura- lo que para el caso percibirá como unidad, aunque lo haga por funcionalidad y por requerimientos racionales más que porque en realidad así sea.



DESCARTES: nos informa que la primera realidad descubierta mediante su método es la del *yo pensante*. Aunque podí dudar de todo lo demás, no podía *razonablemente* dudar de que él, el que pensaba, existía como una sustancia pensante. Esa es la intuición afirmada en el famoso aforismo "pienso, por tanto existo" (*cogito ergo sum*). Descartes no ofrece tal pensamiento como un entinema (silogismo retórico, engañoso e improbable), sino como una intuición inmediata de su propia mente pensante (en todo su derecho).

Como vimos en 1.2., la percepción y el pensamiento son partes de una misma intencionalidad, por lo que podemos modificar el aforismo y decir: "percibo, por tanto existo".

LOCKE: negó la existencia de ideas, categorías o principios morales innatos. Dice que la mente al nacer es una tábula rasa. Todo su contenido deriva de la experiencia sensible y *se construye por reflexión sobre los datos sensibles*. La reflexión se efectúa por medio de la memoria y las actividades de contemplación, distinción, comparación en materia de semejanza y diferencia y *recomposición imaginativa*. Incluso las más abstractas nociones e ideas como las de infinitud, causa, efecto, sustancia e identidad, que aparentemente no son dadas por la experiencia, se ajustan también a la regla. Así, por ejemplo, "infinitud" corresponde a nuestro *reconocimiento* de la imposibilidad de limitar la extensión espacial y temporal de la experiencia sensible.



Y en efecto, como dice Locke, hasta el más abstracto de los pensamientos presenta imágenes concretas, sensoriales, perceptuales. Nuestra misma mente es definida a través del procedimiento perceptual.



BERKELEY: por su parte, negó la existencia de un mundo exterior independiente, suponiendo que los cuerpos existen por su capacidad de ser percibidos. La causa de que tengamos ideas en nuestra mente no está en una sustancia material, sino en un ser espiritual, Dios, quien nos lo comunica *en un cierto orden* que llamamos leyes de la naturaleza. Las cosas no pueden existir a menos que sean percibidas por alguna mente. *El término "existencia" no tiene otro significado que el de presencia en la conciencia*, y por ello no puede decirse que algo exista, excepto las mentes (espíritus) y el contenido mental (ideas).

Al mismo tiempo, Berkeley, basándose en la referencia externa de la experiencia individual, dedujo de ella la existencia de una mente universal (Dios), cuyo contenido es el llamado mundo objetivo. *Las ideas son objetos sensibles o percepciones*, considerados o bien como facetas del alma o como un tipo de ser en dependencia de la mente. Los conceptos derivados de los objetos de la introspección intuitiva, tales como actividad, pasividad, alma, etc., vienen siendo "nociones". El idealismo subjetivo de Berkeley, que reduce toda la realidad del mundo a los aspectos que captamos, se resume en la célebre frase: *esse est percipi* ("ser es ser percibido") y, fuera del peligro de caer en un solipsismo místico, evidencia la relación con la materia de estudio del presente trabajo.

HUME: encuentra la fuente del conocimiento en las impresiones de sensación y reflexión. Todas las ideas simples derivan así de impresiones simples, y son copias de éstas. Las ideas complejas serían a su vez copias de impresiones complejas o resultar de *la combinación imaginativa de ideas simples*. El conocimiento resulta, según Hume, de la comparación de ideas, y consiste exclusivamente en la *semejanza intrínseca* entre ideas. La inferencia causal no es en ningún caso verificable ni experimental ni formalmente. *La necesidad de la conexión causal debe ser explicada psicológicamente*.



Hume explicó la creencia en la existencia externa (cuerpos) en términos de la propensión a imaginarse la existencia continuada e independiente de *los complejos perceptivos* durante las "interrupciones" de la percepción. Esa propensión está determinada por la constancia y coherencia que exhiben algunos complejos perceptivos y por el poder transitivo de la imaginación para ir más allá de los límites del conocimiento.

Una idea, para Hume, es una "imagen apagada" o una copia de las impresiones sensibles realizadas por la memoria.

Hume habla mucho de la combinación imaginativa de ideas, de imágenes, de complejos perceptivos. Quizás, lo más seguro, es que se refiera a lo que nosotros establecemos como "montaje perceptual" en este trabajo.

KANT: establece que el conocimiento de la naturaleza, por muy variado que sea su contenido sensible, es siempre necesariamente conocimiento de algo que ocurre en el espacio y en el tiempo; y, precisamente por ser condiciones necesarias de toda experiencia en la naturaleza, el espacio y el tiempo no pueden ser propiedades objetivas de cosas-en-sí, sino exigencias formales de la razón (coordinadas para un campo perceptual). El espacio y el tiempo son "empíricamente reales" porque están presentes en la experiencia actual, pero son "trascendentalmente ideales" ya que *son formas que la mente "impone" a los datos sensibles*. El conocimiento teórico ha de limitarse al reino de la experiencia, y, dentro de este reino, no podemos conocer "cosas-en-sí", sino sólo *el modo en que las cosas aparecen bajo formas a priori de la razón; en otras palabras, conocemos las cosas como "fenómenos"*.



Dice Kant que el mundo de la realidad es un análogo de otra cosa: de una especie de "sistema de conceptos" que el espíritu ha formulado (como las "Ideas" de Platón). En la filosofía kantiana, el espíritu no refleja al mundo, sino que *el mundo es organizado o creado por el espíritu*; o, según otras interpretaciones de Kant, por el sistema de categorías abstractas. Plantea una similitud entre los objetos tal y como nos aparecen a nosotros y las trascendentes condiciones o categorías a priori (de validez universal, independiente a toda impresión sensorial) que nos hacen ver los *objetos en cierto modo*.

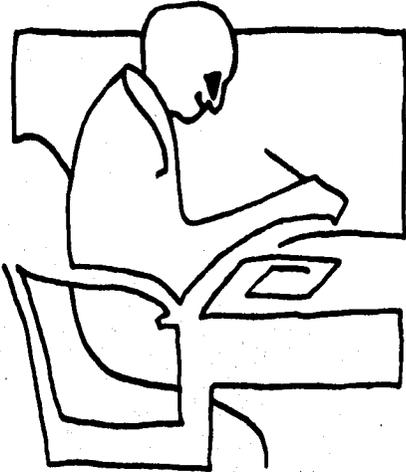
Kant parece afirmar que existen constantes universales, independientes a toda experiencia, que a su vez van a determinar toda experiencia. No hay espacio ni tiempo para discutir aquí toda la profundidad de su obra; tan sólo diremos que, en lo que se refiere al acto perceptual, lo a priori y lo a posteriori vienen siendo simultáneos, al igual que las nociones del espacio y del tiempo. Por otro lado, no existe un mundo de categorías abstractas que no pase por la percepción.

SCHOPENHAUER: establece que el mundo *es la representación que uno hace de él*; un acto primario de conciencia que implica la inseparabilidad de sujeto y objeto. El mundo es una obstinada, ciega, impetuosa voluntad que se objetiva a sí misma en progresivos estadios en el mundo de la representación, primero en las fuerzas de la naturaleza y finalmente en la voluntad de vivir y sus productos. Como cosa-en-sí, la voluntad es una, aunque múltiple en sus formas fenoménicas, a las que el espacio y el tiempo sirven de "principio de individuación".



Nuestro cuerpo es la *autorrepresentación* y objetivación de la voluntad. A partir de aquí, es decir, de nuestro sujeto, hay que aprehender la realidad.

Bueno, sobra decir que los pensamientos de este filósofo alemán coinciden maravillosamente con las ideas que sostiene el presente trabajo. La percepción es precisamente el modo como nuestra voluntad se representa a sí misma y a lo que la rodea, en un campo creado por ella misma y para desenvolverse ella misma. Schopenhauer se identifica mucho con la línea de pensamiento oriental, el que describiremos más adelante.



BERGSON: situó el fundamento de toda su filosofía en el plano de la conciencia no intelectual sino intuitiva. Sólo el "yo profundo" puede comprender por medio de una especie de intuición metafísica el movimiento real, la verdadera evolución del ser y de la historia. La realidad se mueve por un impulso vital (*élan vital*) espontáneo, que libremente se concreta en formas y especies. Este ímpetu vital no se dirige a ningún fin preconcebido (a saber); por ello, se encuentra una teleología immanente en la misma fuerza de la vida (que por lo mismo debe a su vez dejar de parecer absurda).

La concepción de Bergson sobre el tiempo no es como sucesión homogénea y lineal (concepción cientifista) sino como duración, progreso irreversible de estados de conciencia. El pensamiento vitalista de Bergson constituye una de las fuentes del existencialismo, sobre todo en el aspecto argumental de que la existencia es libre es capaz de crear su propio futuro. La filosofía, así, es una intuición que pretende captar lo real en su originaria profundidad (el yo profundo y "primigenio") y expresarlo mediante *imágenes*. Todas las cosas: la conciencia, la materia, el tiempo, la evolución y el absoluto, son formas de la duración de una tensión especializada.

Las tesis de Bergson resultan afines en cierto modo con las ideas del presente trabajo. El impulso vital y la percepción (forma como se desenvuelve a sí mismo y al mundo) crean y recrean constantemente a la realidad. La duración del universo, así, no tiene sino que fundirse en uno con la libertad de creación que en él puede hallar lugar. Allí donde algo vive hay, abierto en alguna parte, un registro en el que el tiempo y el espacio se inscriben, haciendo por ello que la realidad exista (magníficamente) y permanezca en su devenir.

WITTGENSTEIN: establece que el mundo es la totalidad de los hechos atómicos, formados por cosas o entidades. Las proposiciones son *representaciones o figuras* de los hechos atómicos; llama "funciones atómicas" a las combinaciones de proposiciones atómicas. Habla también del "esqueleto lógico" como un lenguaje "ideal" que sirve para la descripción acertada de los hechos atómicos.



Wittgenstein demuestra la importancia del estudio del lenguaje. Dice que un lenguaje tiene que constar de elementos combinados de tal modo que reflejen en correspondencia biunívoca los elementos y la estructura del mundo. Un enunciado es adecuado para formular una determinada situación si tiene la misma estructura de lo que representa. La estructura común, empero, no puede ser formulada ella misma, sino sólo *mostrada en los símbolos*. Wittgenstein crea algunos conceptos importantes, como el de "juego de lenguaje" y el de "gramática". En general, considera que la mayor parte de la filosofía ha consistido en intentar decir lo que *sólo puede mostrarse*, erróneo procedimiento provocado por la falta de comprensión de "la lógica de nuestro lenguaje".

Con Wittgenstein tenemos un pensamiento de interés por su carácter semiótico, estructuralista y perceptual, que puede resumirse en su frase: "la figura tiene en común con lo figurado la forma lógica de figuración". Se aplica muy bien a lo esta tesis propone como montaje perceptual, que funciona como estructura común y que no puede ser formulado sino en los símbolos (perceptos).



SARTRE: desarrolla un análisis ontológico-fenomenológico en cuya base se halla la afirmación de que la existencia precede a la esencia. Pretende, además, superar toda la serie de dualismos de la ontología tradicional (potencia y acto, esencia y apariencia, etc.) mediante la relación fenoménica entre el ser *en-sí* y el *para-sí*; el *en-sí* es una masa compacta e indiferenciada (las cosas) y el *para-sí* (la conciencia) es lo que no es: la nada. El *para-sí* es pura libertad e intencionalidad y se autoconstituye en su relación dialéctica con el *en-sí*.

El existencialismo afirma, en efecto, el predominio de la existencia sobre la esencia. En vez de reflexionar sobre la existencia, debe pensarse *desde ella*, existirla conscientemente. Las propias cuestiones planteadas son manifestaciones de este acto de existir. Describir *la propia existencia interrogante* es el objeto de la filosofía existencial.

Para el existencialismo, la fuente y los elementos del conocimiento son las sensaciones tal como *existen en nuestra conciencia*. No hay diferencia entre el mundo externo y el interno, porque, como se manifiesta también en el presente trabajo, no hay fenómeno natural que no tenga su existencia en algún estado del espíritu.

MERLEAU-PONTY: uno de los representantes también, como Sartre, del existencialismo francés, aplicó la teoría de la forma (de la Gestalt, que veremos más adelante) al estudio del comportamiento, al mostrar la compenetración de lo psíquico con lo fisiológico. Más tarde, aplicó dicha teoría al estudio de la percepción y fundamentó su fenomenología de la percepción.

Merleau-Ponty analiza la conducta humana en contraposición con las corrientes behavioristas anglosajonas, y acentúa el papel de la percepción al dilucidar el sentido de las actividades de los hombres. Su *Phénoménologie de la Perception* intenta una teoría global del conocimiento que supere la tesis de la psicología de la gestalt, recogiendo,

claro, lo esencial de la misma. Concluyó en la elaboración de una ontología existencial, positiva y crítica, fundada en la interrelación entre la conciencia y el mundo natural y socio-histórico.

Merleau-Ponty se opone a toda concepción de la conciencia como interioridad, lo mismo que a la concepción del cuerpo como una cosa, cualesquiera que sean los matices de su "cosidad". La conciencia está verdadera y efectivamente comprometida en el mundo.

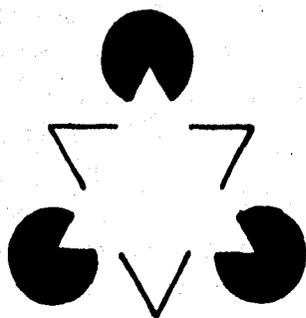
Para Merleau-Ponty no existe el hombre interior. Hay un hombre efectivo, real, concreto, que no se limita a poseer conciencia o cuerpo o a enfrentarse con la realidad externa, sino que es conciencia y cuerpo (o conciencia-cuerpo).

La percepción, así, no es ni una sensación considerada como enteramente individual-subjetiva, ni un acto de la inteligencia exclusivamente: es lo que unifica a una y a otra en *la unidad de la situación*. Ello explica-dicho sea de paso- que la verdad (incluyendo la "verdad" lógica o matemática) no sea intemporal, sino algo *reconocible por todo el que participa de una situación dada*. Reducir la conciencia a la cosa o la cosa a la conciencia es negar la realidad concreta; equivale a una ruptura artificial del ser unitario del hombre.



La intención filosófica de Merleau-Ponty busca, pues, desenmascarar las realidades concretas ocultas por teorías que mantienen un dualismo inadmisibles y que en otros casos intentan solucionar tal dualismo reduciendo un tipo de realidad (o de pensamiento, pues) a otro. Merleau-Ponty advierte, por ejemplo, que hasta Sartre, quien ha influido también sobre sus ideas, ha caído en un nuevo dualismo: el de lo *en-sí* y el *para-sí*.

Los argumentos de la filosofía de Merleau-Ponty resultan significativos para la base ideológica de este trabajo. El montaje es un proceso que dice y muestra al mismo tiempo, y es equiparable a lo que este filósofo expresa como *unidad de la situación*. En la percepción, efectivamente, es donde lo "subjetivo" y lo "objetivo" funden su barrera para devenir en la unidad de la situación.



ESCUELA DE LA GESTALT: La teoría de la forma (Gestalttheorie) expresa que la forma no consiste en el aspecto exterior, sino en la estructura y dependencia de las partes. Las partes no son anteriores al todo, sino que derivan su carácter de la estructura del todo. La psicología de la Gestalt fue una reacción contra los elementos psíquicos de la psicología analítica o asociacionista. Gestalt significa algo así como "todo organizado", estructura, patrón, figura, forma. Se definió en 1.2. El concepto de Gestalt

se aplica tanto a lo físico como a lo fisiológico, a los niveles psicológicos y, en psicología, tanto para la organización sensible originaria como para los procesos superiores, intelectuales y asociativos de la mente.

A los estudiosos de la Gestalt (escuela de psicología alemana fundada hacia 1912 por Wertheimer, Koffka y Köhler) debemos varios términos y ejemplos de interés para el presente trabajo. También introducen en la psicología de la percepción el concepto de isomorfismo (semejanza estructural entre campos del cerebro y contenidos de conciencia) y establecen una jerarquía de niveles de organización y de configuración del campo perceptual. A su vez, formulan leyes de la visión (y de la percepción en general): las leyes de la segregación de unidades diferenciadas, las leyes de las relaciones entre figura y fondo, las leyes de las constancias perceptuales y las leyes del espacio tridimensional y del movimiento, entre otras (conceptos que se profundizarán en el capítulo tres).

Con esta teoría de la forma, el estudio de la percepción adoptó así la forma (valga el término "forma") de un sistema de leyes de fuerza del campo perceptual, de carácter científico y experimental. En lo que a este trabajo respecta, se dirá que el sujeto, al ser consciente de que forma parte (parte que determina al todo, como explica la Gestalt) del campo, de que adopta un punto de vista, debe asumir entonces que lleva en su propia percepción la condición necesaria para la creatividad, para la organización de la FORMA creativa.

VISION ORIENTAL: No es un sistema filosófico, no a la manera de occidente, pero resulta de gran interés, al menos en lo que respecta a las ideas que sostiene el presente trabajo. En oriente, la filosofía, la ética, la metafísica, la especulación pura, la fenomenología, la ontología, la estética, la epistemología, la motivación religiosa y hasta el folklore, la etimología popular, la sabiduría práctica, la especulación precientífica y la magia carecen todas ellas de una distinción neta. En oriente, la filosofía (englobando todos los aspectos ennumerados anteriormente) equivale a una *actitud* ante la vida.



Tal vez todo lo que a continuación se describa parecerá de carácter metafísico o esotérico, por el desconocimiento general que se guarda respecto de toda esa parte del mundo que constituye el oriente. No obstante, se tratará de enunciarlo lo más "occidentalmente" posible.

En principio, todos somos *Budas* (seres en toda la extensión de la palabra y trascendiendo a la misma); no vamos a llegar a serlo por vez primera. Todo existe *aquí* y *ahora*, lo único que se requiere es *verlo*, tener sinceridad y libertad para poder *abrirse*, no estar atado a ninguna idea o concepto. Sólo cuando dejemos de distraernos pensando y relajemos así la tensión que ello conlleva, podremos comenzar a ver y a descubrir, descubrir que uno ha estado persiguiendo su propia sombra y que desde el principio no había nada que nos restringiese, que los laberintos del pensamiento y la idea de una entidad separada es lo que nos ha evitado ver que todo ello es tan sólo una mera ilusión.

Hemos creado artificialmente una entidad que "debe ser mejorada": el ego. Este ego representa una imagen, una idea que se tiene de uno mismo, una abstracción de lo que "hemos sido", que está representada por ciertos rasgos seleccionados de nuestras vidas hasta este instante, pero no de lo que realmente *somos ahora mismo* (que es la única manera de ser). El intento de "mejorarse" crea una base ficticia y manipulable fácilmente, que nos ata al pasado, al tiempo, y refuerza la idea de la separación entre el pensador y el pensamiento- dualidad errónea como toda dualidad-, ahondando la sensación de estar restringido.

El pensamiento- que es la respuesta a otra instancia artificial: la memoria- se suscita tan sólo cuando una experiencia no ha sido del todo comprendida, y, por lo tanto, ha dejado un residuo.

"Se deben aligerar los intestinos y la vejiga". Vivir sin ideas significa vivir sin residuos del pasado, significa experimentar y morir continuamente a toda experiencia. No significa dejar de pensar y echarnos a dormir o a fumar opio, sino dejar de pensar cuando ello sólo se encuentre entorpeciendo alguna acción que debe fluir naturalmente.

Lo "desconocido" se rebaja constantemente al querer ajustarlo a lo "conocido". La experiencia viva del ahora es fresca y siempre diferente de todas las anteriores. Mientras el ego se afiance a cualquier idea o estereotipo con el fin de acercarse a la "iluminación" (conocimiento esclarecedor), estará perdiendo terreno. Estamos pensando y tramando algo a toda hora; debido a este continuo hacer mental es por lo que nunca comprendemos nada a fondo (tan sólo "pensamientos"). Debido al interminable parloteo de la mente, nos es imposible percibir con espontaneidad natural y captar alguna experiencia que está de continuo apareciendo y creándose sobre la mente, queriendo producir un cambio. Nos encontramos "seguros" con nuestro ego, quien no debe perder la constancia ni la compostura, pero éste nos cosifica el mundo y limita la creatividad.

La acción pura sólo puede existir cuando el ego (fuente de toda dualidad) ha sido disuelto, cuando la acción deja de ser el resultado de una idea. Tan sólo entonces se romperá la cadena de causas y efectos (otra dualidad) y el determinismo llegará a liberarse de sus propias limitaciones (es cuando se dice que "se trasciende el ciclo de las reencarnaciones"), a las que está atado. En estas condiciones, cuando existe la acción sin el actor, la acción estará fuera de muchas limitaciones, entre ellas la del tiempo.

Hay que estar consciente (sin sentirse, creerse y vanagloriarse de "ser consciente") de la inutilidad de dejarse enredar por palabras, términos, conceptos, ideas, idiosincrasias, ideologías e instituciones, que manipulan signos membretados que dificultan penetrar más allá del nivel verbal y "burocrático".

El concepto teológico, como una idea, ideología o institución más, es ponzoñoso por sus propósitos que presuponen que hay algo más allá de esta vida- como si ella careciera de suficiente interés. Es insidioso porque ata a los conceptos de pasado y futuro y ciega al presente, que es la única realidad. Nada, pues, es sagrado. Nadie es alguien. En el vacío está todo. No debe confundirse con el "ninguneo" ni con la autoinmolación, pues éstas son también formas defensivas de una idea de ego. Debe trascenderse todo éso.

Llamamos "materia" a una cualidad de la realidad de la que el hombre es consciente por medio de sus sentidos. La materia, en el sentido tradicional de la palabra, la materia per se, no existe, como tampoco existe lo que se denomina "la cosa en sí", ese fantasma de la filosofía occidental. La división del mundo en entidades materiales e

inmateriales no tiene sentido alguno. Esta división falaz es el resultado directo de nuestra perspectiva dual acerca del mundo, que con tanta frecuencia prevalece en nuestros conceptos (por suerte la percepción no puede ser engañada del todo).

El pensamiento, por su naturaleza intrínseca, siempre es irreal puesto que tan sólo divide, desmenuza y separa aquello que *no es divisible ni indivisible, que no es ni uno ni muchos*, ni puede ser reducido a conceptos ("el Tao no es comunicable ni tiene definición"). Por su carácter vacuo, sólo podemos "describir" la realidad en términos negativos: "Neti-Neti" (*no es esto ni aquéllo*). La plenitud de las cosas sólo está en el vacío (aunque suene absurdo con palabras), pues todas las cosas que tienen su existencia en el mundo de los fenómenos tienen su raíz en el vacío, y en nada más.

En todo lo que hacemos y creemos, colocamos al "yo" en un punto fijo inexistente y, por lo tanto, todo lo percibimos equivocadamente. Se debe olvidar todo prejuicio o idea preconcebida en el momento (siempre es el momento) de entregarse al devenir creativo de la percepción. Si la mente está vacía, siempre está lista para cualquier cosa. El significado del grito oriental "¡Mu!" no importa. Es simplemente ¡Mu!. ¡Mu!

Y no hay nada de malo en ello.

En lo que respecta a la percepción:

No hay diferencia entre el que percibe (o "su mente") y lo percibido. El pensamiento no es algo separado de la percepción, ni éstos de la voluntad que percibe. El mundo es eternamente creado, pues es vacío. No hay algo que esté dado de una vez para siempre. La realidad es una construcción interna y existe únicamente en el momento en que ocurre. Para entender algo, primero es necesario dejar que nazca y *se muestre*. La flor es para mí en tanto yo la perciba (no tengo que arrancarla, desmenuzarla analíticamente y observar sus partes al microscopio para entender que es-era- algo hermoso con vida). Cuando empezamos a advertir que en nosotros se crea y se destruye todo, somos entonces capaces de modificar y de crear.

El universo es un lienzo y nosotros somos nuestra percepción. Un aforismo oriental dice: "El frío y el tiritar son un mismo proceso".



COSMOGONIA

CHAMANICA

MEXICANA: Todo lo que hay en realidad es lo que *uno siente*. Un brujo hábil puede producir en su aprendiz la más especializada gama de *percepción no ordinaria* simplemente *manipulando ciertos elementos e indicaciones*. Las cosas no cambian (pues ni existen como cosas); uno cambia la forma de verlas, eso es todo. Nuestra percepción, este nuestro viaje, es todo lo que tenemos. Pero nada importa: percibir no es cosa de hablar. El mundo no es como ahora pensamos que es. Es un mundo fugaz que se mueve y cambia porque nosotros nos movemos. La percepción, la voluntad, es mañosa. Cuando miramos el mundo o cuando lo

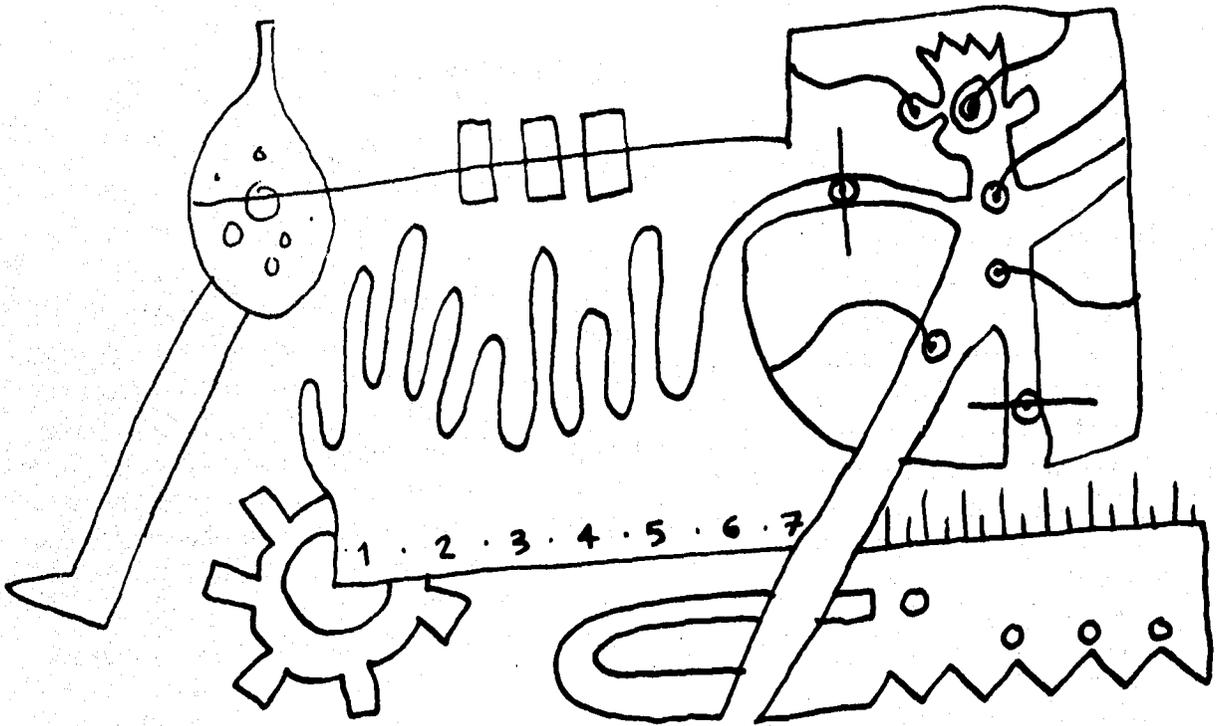
oímos, tenemos la impresión de que está allí y de que es real. Cuando percibimos el mundo con la voluntad, sabemos que no está tan allí ni es tan real como pensamos. La voluntad no es una idea. Somos hombres y nuestra suerte es aprender y ser arrojados a mundos nuevos, inconcebibles. La realidad tiene muchos niveles, tantos como los queramos percibir. ¿Y cómo saber qué estamos percibiendo? Lo sabemos, invariablemente. Nos confundimos sólo cuando hablamos.

La brujería es un esfuerzo pragmático por medio del cual el practicante es capaz de percibir energía de manera directa. A fin de percibirla de tal manera, debe liberarse de la forma normal de percibir. Los parámetros de nuestra percepción normal nos han sido impuestos como parte del proceso de adaptación social, no en forma del todo arbitraria pero sí prescritos de manera forzosa. Para los brujos, romper con dichas disposiciones perceptivas significa atravesar una barrera y saltar hacia lo inimaginable. Llaman a este salto "donde cruzan los brujos".

Por ahora dejamos aquí el asunto.

3

Nociones
sobre
fisiología
de la
Percepción



3 **Nociones sobre** *fisiología de la* **percepción**

3.1. Conceptos ***fisiopsicológicos***

La temática de este tercer capítulo podría ser sumamente extensa, ya que muchos de los conceptos de que trata resultan importantes en cuestiones de comunicación visual. Sin embargo, no concierne a este trabajo profundizar en tales tópicos. Por tanto, para no detenerse mucho en asuntos que rebasen los límites de la presente tesis, pero al mismo tiempo para otorgar un panorama general de los aportes significativos que han surgido del área fisiopsicológica, el contenido de este capítulo consistirá básicamente en una especie de glosario de conceptos clave utilizados en estudios de dicha índole, explicado cada uno lo más resumidamente posible y, claro, señalándose los casos en que brindan alguna aportación evidente al campo de la comunicación visual.

Este "glosario" no se ha dispuesto en orden alfabético, sino práctico. Así, por ejemplo, la percepción aparece hasta el apartado noveno ya que, antes de ésta- según los científicos de la fisiopsicología- deben explicarse otros fenómenos, aunque después sean englobados por ella.

1. SENSACION

Fenómeno psicofisiológico provocado por la excitación de un órgano sensorial. Las sensaciones son los índices básicos por los que la información (antes potencial) sobre los fenómenos del mundo llega al individuo. La sensación NO es un proceso pasivo, sino que siempre incluye en su estructura componentes motrices. Los órganos de los sentidos "palpan" el mundo; la sensación es la materia prima de la percepción, proceso fundamentalmente activo.

2. DIVISION DE LOS FENOMENOS SENSORIALES

A) *Sensaciones interoceptivas*: nos informan sobre el estado de los procesos internos del organismo, hacen llegar al cerebro los estímulos procedentes de las paredes del estómago y el intestino, del corazón, del sistema sanguíneo, así como de otros órganos viscerales. Constituye el grupo más antiguo y elemental de sensaciones, con formas más difusas y menos comunicables, en afinidad con los estados emocionales. Es representativo de la regulación y balance de los procesos metabólicos, o de lo que llaman *homeóstasis* (búsqueda del equilibrio en un sistema) de los procesos de intercambio de el organismo. Las sensaciones interoceptivas expresan o sugieren hambre, malestar, tensión, quietud (índices relacionados con la satisfacción o insatisfacción del hambre, sed, frío, sexo, enfermedad, etc.) Pueden adoptar formas peculiares, aparecer como "presentimientos" que el humano no consigue formular del todo (al menos en palabras), o bien revelarse en los sueños o en los procesos simbólicos. Este tipo de sensaciones las podemos relacionar con el nivel connotativo del significado, como lo veremos más adelante. Poseen un carácter "primitivo", "reptilesco" (de la corteza cerebral límbica), y son indispensables en cualquier proceso creativo, pues son las sensaciones menos culturalizadas. De ellas surgen las formas primigenias y los significados de los símbolos universales y arquetípicos.

B) *Sensaciones propioceptivas*: suministran la información necesaria sobre la situación del cuerpo en el espacio y la postura del aparato motriz-sustentador, asegurando la regulación de nuestros movimientos. Están relacionadas con otros tipos de sensación para determinar índices de orientación en el espacio así como de equilibrio. De esta forma, por ejemplo, el frecuente centelleo de las excitaciones visuales puede suscitar la sensación de trastorno del equilibrio y provocar náuseas. Toda la información que llega a nosotros por nuestros sentidos se encuentra entremezclada inherentemente con nuestra posición en el espacio. Este tipo de sensaciones también va a determinar un nivel connotativo del significado de lo percibido.

C) *Sensaciones exteroceptivas*: hacen llegar al humano la información procedente del "mundo exterior". Suelen a su vez dividirse en dos grupos: uno de sensaciones por contacto (el gusto y el tacto; requieren la aplicación directa del correspondiente órgano sensorial a la superficie del cuerpo que engendra el estímulo) y otro de sensaciones a distancia (la vista, el oído y el olfato; motivadas por estímulos que actúan sobre los órganos de los sentidos a través de un cierto intervalo de espacio).

Todas estas sensaciones conllevan también categorías que las trascienden en su individualidad (porque en realidad no la tienen), como aquéllas que suponen sensaciones intermodales (o sea, que estimulan órganos diversos, ocasionando sensaciones "mixtas", como veremos en el siguiente apartado) o bien tipos inespecíficos de sensaciones (de naturaleza confusa, incluso de posible interpretación "extrasensorial", y a su vez intermodales, como los "sentidos" desarrollados en invidentes, la fotosensibilidad de la piel, los "sextos sentidos", etc.)

La Madre:

exteroceptivamente, ve pálido a su hijo; le escucha decir lo que siente, en voz débil; lo toca y determina que su temperatura es alta; huele a "enfermo", etc.

(decorado del cuarto)



El muchacho:

- interoceptivamente, siente un malestar general, "profundo", acompañado de escalofríos, pero bueno, no sabe ni como explicarlo...
- propioceptivamente, está recostado pues en tal postura se siente un poco mejor. Si se levanta, pierde el equilibrio y experimenta náuseas...
- exteroceptivamente, ve de manera "oscura" y con tonos rojizos; le molesta el sonido muy alto; siente adormecido el tacto, siente la piel "de gallina"; su boca le sabe amarga; si huele el chorizo con queso siente ganas de volver del estómago...

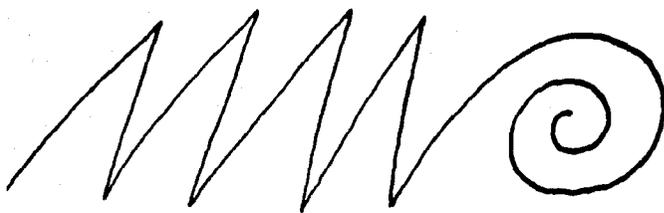
3. SINESTESIA

Los distintos órganos de los sentidos no funcionan aisladamente, sino que "cooperan entre sí". Esta interacción puede adoptar dos formas. Por una parte, ciertas sensaciones pueden influirse recíprocamente, y el funcionamiento de un órgano sensorial estimula o deprime el trabajo de otro: por ejemplo, un silbido puede agudizar el funcionamiento de la sensación visual, o ciertos olores pueden llegar a aumentar o a disminuir la sensibilidad luminosa y acústica. Los fenómenos de estimulación recíproca y de inhibición mutua son de interés práctico, pues hay situaciones que engendran la necesidad de estimular o de reprimir

"artificialmente" la sensibilidad de los órganos sensoriales (lo vemos cuando en una película se acompaña una escena violenta con sonidos chillantes, por ejemplo).

Por otra parte, existen también formas más hondas de interacción (que en realidad son partes del mismo fenómeno, al consistir la percepción de las sensaciones en una misma actitud corporal ante la infinidad de fuentes de energía), en las cuales los órganos de los sentidos funcionan juntos (responden al mismo estímulo, aunque éste "vaya dirigido" a uno sólo de ellos), creando así un nuevo aspecto madre de la sensibilidad, que en psicología se ha llamado *sinestesia*. De esta forma, se oye hablar, por ejemplo, de casos de "oído cromático" (nosotros mismos, ¿por qué valoramos los sonidos agudos como "claros" y los graves como "oscuros"?). Lo mismo puede suceder con los olores (lo "acidito" es "brillante", etc.). Muchos ejemplos de estas relaciones intersensoriales se plasman en las respuestas a un cuestionario que se aplicó a varias personas, y que aparece más adelante, en el capítulo sexto.

La sinestesia, en el fondo, tiene como base propiedades "objetivas"- aún no estudiadas suficientemente- de agentes que influyen en el ser humano. Nunca, pues, percibimos excitaciones aisladamente (para un sólo órgano); de igual forma, nunca vamos a imaginar o a crear imágenes de sensaciones aisladas. Esto lo apreciamos en cualquier mensaje u obra que se encuentre ante nosotros: "tiene" textura, color, forma, sonido, sabor, olor, temperatura, ..., aunque aparentemente afecte en forma física tan sólo a uno de nuestros sentidos.



Así, la línea quebrada nos "pica", nos provoca cierta "tensión", mientras que la curva "suaviza" el recorrido de la visión, además de que la espiral connota "recogimiento".

4. NIVELES DE SENSACIONES

Aparte de la clasificación sistemática (del apartado segundo), existe también en la cosmogonía científica una clasificación genéticoestructural de las sensaciones, que señala el nexo que tienen éstas con los distintos niveles de organización cerebral. Los investigadores destacan así dos niveles de sensaciones, según esta perspectiva:

A) *Sensaciones protopáticas*: son las más pristinas formas de sensación, que aún no entrañan un "carácter objetivo" diferenciado. Son inseparables de los estados emocionales y no reflejan con nitidez los objetos del mundo; son de naturaleza "espontánea", alejadas del pensamiento discursivo, y no se les puede dividir en categorías precisas. Las sensaciones interoceptivas constituyen el ejemplo más claro de este nivel protopático de sensibilidad.

B) *Sensaciones epicríticas*: son más "objetivas", más independientes de los estados emocionales (denotativas), más culturalizadas en su evolución. Tienen una estructura diferenciada, se hallan más cerca de los procesos intelectuales complejos. Aparecieron en etapas más tardías del desarrollo filogenético. Un ejemplo claro de esta categoría lo

constituyen las sensaciones visuales, las que en algunos casos hasta pueden codificarse (¿cómo reconocemos una letra "A" aunque se encuentre en distintas formas?)



A) Representación
protopática
de "lío"



B) Representación
epicrítica
de "lío"

En el funcionamiento de todos los órganos de los sentidos hay elementos tanto de sensibilidad protopática como de epicrítica, si bien en proporciones desiguales. Así, por ejemplo, los componentes protopáticos de una percepción visual constituyen las tensiones de las formas, el tono emocional que entrañan los colores, la magnitud y calidad del movimiento

de la retina, etc., mientras que los componentes epicríticos provienen de la percepción de motivos o agrupaciones (incluso de colores) que pueden designarse bajo conceptos generalizadores y estandarizantes.

Esta división de niveles de las sensaciones podría ser relacionada con los niveles de significación de un mensaje: lo protopático con lo connotativo, y lo epicrítico con lo denotativo. Por otro lado, se podría decir, por ejemplo, que lo que hace cualquier forma de arte es tratar de representar sensaciones protopáticas por medio de elementos que pueden ser interpretados tanto protopática como epicriticamente, siendo la primera la manera pertinente de hacerlo, dejando la "codificación" y "decodificación" epicríticas para cuestiones relacionadas con el diseño. El arte hace presente lo indefinible; el diseño, definible lo presente.

5. UMBRALES

La sensación siempre va a manifestarse en un sujeto. Este va a sentirla y a recrearla conscientemente en un momento determinado. En los experimentos para la medición de las sensaciones (que se tratarán en el siguiente apartado), el sujeto a prueba ha de señalar el instante en que por primera vez comienza a percibir el estímulo. Pues bien, al valor mínimo de ese estímulo capaz de motivar la sensación que el examinando expresa se le llama *umbral inferior de la sensación*. Se expresa en las unidades correspondientes a la dimensión física del estímulo (luxes para iluminación, decibelios para sonidos, barios para presión, etc.) Para el ser humano promedio, los umbrales inferiores son, en equivalencias más "perceptuales" (extraídas del video *Sensation and Perception* de la American Psychological Association):

- la llama de una vela vista a 55 kilómetros en una noche despejada y oscura
- el tic tac de un reloj de mano a 6 metros en un ambiente sin otros ruidos
- una cucharada de azúcar disuelta en 7 litros de agua
- una gota de perfume esparcida en el espacio de un apartamento de tres habitaciones
- el ala de una abeja que cae sobre la mejilla desde una distancia de un centímetro

Cuanto mayor es la agudeza de un individuo con respecto a la sensación de cierto estímulo, menor es el umbral de su sensibilidad para éste (requiere menos fuerza el estímulo para que el individuo lo sienta).

También se habla, por otro lado, de umbrales superiores de sensación. Por *umbral superior* se entiende la máxima magnitud del estímulo más allá de la cual, o bien éste no se percibe o adquiere de inicio un nuevo tono: el reemplazo de hecho por una sensación dolorosa.

Se le llama *umbral absoluto* al informe del sujeto sobre la aparición o desaparición de una sensación, y *umbral relativo* al informe sobre el incremento mínimo requerido, desde un nivel de energía- y de sensación- ya percibido (ver el apartado séptimo más adelante), para que el sujeto apenas pueda expresarlo como diferente (más intenso o menos intenso).

En todo esto, el criterio de confiabilidad para el informe del sujeto a prueba se basa en que éste afirme al estímulo (en la aparición de su sensación, la desaparición o bien la modificación en intensidad) durante poco más del 50 por ciento del tiempo en que se someta a la estimulación (que afirme lo mismo en más del 50% de sus juicios).

6. MEDICION DE SENSACIONES

Un método consiste en pedir el informe de un sujeto- al que se le somete a un estímulo- y con ello determinar sus umbrales de sensación, tanto absolutos como relativos. A éste se le llama método de *valoración subjetiva* de las sensaciones.

Hay otros métodos, indirectos y más "objetivos", con los que se pueden medir las sensaciones. Estos no se basan en una apreciación, en un juicio por parte del sujeto, sino en algún indicio más contundente. Aprovechan, por ejemplo, las modificaciones reflectoras que acompañan a las sensaciones como indicador objetivo de la aparición de las mismas, ya que las sensaciones no entrañan un proceso pasivo, sino que invariablemente van acompañadas de cambios diversos en los procesos vegetativos, electrofisiológicos y respiratorios, y son reflectoras por naturaleza. Ejemplos de los índices que sirven como indicadores del brote de las sensaciones lo son: el estrechamiento de los vasos, la aparición del reflejo cutáneo-galvánico, el cambio de las frecuencias de la actividad eléctrica del cerebro (ritmo alfa, etc.), la vuelta de los ojos al lado del excitante, la tensión de los músculos cervicales, etcétera. Claro que, para medir situaciones como las anteriores, hay que tener mucho cuidado. No siempre pueden deberse a las mismas causas. Incluso pueden presentarse durante el sueño- que supuestamente no existe físicamente-.

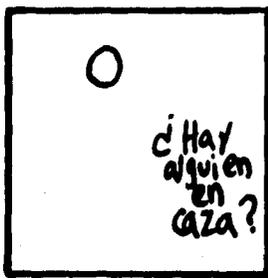
Además, siempre estará al final un juicio inconmesurable y propio del sujeto de la percepción.

7. SENSIBILIDAD RELATIVA

Si nos encontramos en una habitación oscura, alumbrada tan sólo por una vela encendida, y añadimos otra igual, lo notaremos en seguida; en cambio, por otro lado, si nos hallamos en una sala muy iluminada, con gran número de lámparas encendidas, pasaría desapercibida la adición de un foco.

La sensibilidad- y su umbral diferencial, relativo- va a depender también, como podemos ver, de las características del fondo que acompañe al estímulo.

Había una vez tres cerditos que vivían con su abuelita. Cierta día, el Lobo feo fue de visita y entonces la caza que dio bien marranza.



Vemos aquí cuatro espacios con diferentes elementos, algunos de los cuales se repiten en más de un espacio. Se puede así advertir cómo, dependiendo del fondo que tenga el elemento, el estímulo en cuestión, puede ser a veces muy visible y a veces no. Son relaciones de figura y de fondo. En comunicación, a este fenómeno se le asocia con el "ruido", o sea, aquello que de alguna manera perturba a un proceso de comunicación (para que un código sea funcional, debe de guardar relaciones contrastantes entre sus elementos. El fondo debe de permitir un reconocimiento de la figura).

Por ser este un medio impreso, no se puede ejemplificar con otras vías sensoriales; pero relataremos con palabras algunos casos:

-Decir una grosería en la casa de bolsa, a la hora de mayor agitación; decirla en una iglesia vacía.

-Rozar el cuerpo de una mujer en un camión atascado de personas; rozarlo en un cubículo privado.

-Enchilarse con un picante; probar el mismo con crema encima.

-Oler a pescado en un mercado de mariscos; oler a pescado en una sala.

-No acordarse de un número telefónico; no acordarse del año en curso.

-Sopesar la inteligencia de alguien cuando está rodeado de personas estúpidas; sopesarla junto a grandes genios.

-Escuchar una nota mal tocada en un concierto de música de cámara; escucharla en una discoteca.

-Enterarse de una muerte; enterarse de una muerte durante la guerra.

-Tener un presentimiento sobre lo que se ha estado pensando todo el día; tener un presentimiento repentino.

8. VARIACIONES DE LA SENSIBILIDAD

La adaptación es uno de los tipos esenciales de cambio de la sensibilidad, que comprueba la gran plasticidad del organismo en su acomodamiento a las condiciones ambientales. Por ejemplo, un ciego va a desarrollar más la sensibilidad del tacto que un individuo que puede ver.

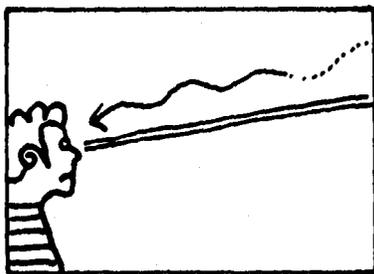
Otros factores que modifican la sensibilidad, aunque sea por un tiempo, pueden ser: la edad del sujeto, su balance endócrino, los estados de fatiga y embotamiento, la acción farmacológica, la acción de otro estímulo (se vio en el apartado tercero) o bien el

condicionamiento en función de otro estímulo. Entre estos últimos, es sabido- y resulta de interés para el presente trabajo- que la atribución de *significado* a un cierto estímulo eleva la agudeza de su percepción (como veremos más profundamente en el apartado número trece).

9. PERCEPCION

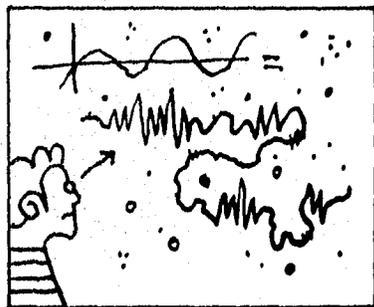
Es el proceso de extracción de información, de elaboración de sentido, con que el ser enfrenta al vasto conjunto de energías físicas que estimulan los sentidos del organismo. Las sensaciones son organizadas, estructuradas, dotadas de significación, dentro de este proceso.

La secuencia de la percepción, según la perspectiva psicofísica, puede dividirse en cuatro etapas:

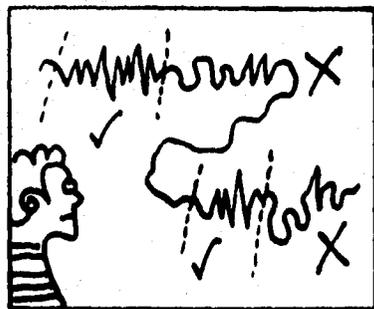


A. Entrada de energía física: las fuentes de energía y los intervalos de éstas que pueden ser captados por los órganos sensoriales van a constituir estímulos que dichos sentidos van a decodificar. Por ejemplo, el espectro electromagnético visible para el ser humano se extiende aproximadamente de los 390 a

los 700 milimicrones (un milimicrón es la millonésima parte de un milímetro) de longitud de onda, que representa 1/70 del espectro total. Fuera de estos límites, no hay mensajes informativos para el ojo humano- a menos, claro, que se interpreten con otro sentido o con algún instrumento artificial, ambas opciones que de todas maneras no modifican ningún intervalo y que, de no estar disponibles, dejarían en potencia toda aquella "información" que rebasa las posibilidades naturales humanas.



B. Traducción sensorial: es la interpretación de la energía física en "mensajes" (pulsiones) que el sistema nervioso pueda utilizar. Una vez que la información del estímulo ha sido traducida o transformada en impulsos eléctricos, se da por comenzado el proceso de la percepción, aunque lo anterior (la sensación) también resulte determinante.



C. Actividad intercurrente del cerebro: cuando los impulsos nerviosos o patrones de impulsos nerviosos llegan al cerebro, puede ocurrir una de dos cosas: el cerebro puede simplemente actuar como una estación de relevo y transmitir la información al sistema de respuesta (acto reflejo), o puede, además, seleccionar, reorganizar y modificar la información antes de

transmitirla al sistema de respuesta. Es en esto segundo donde radica el montaje creativo, y que todos hacemos, de una manera u otra. Las áreas de asociación de la corteza se modifican a través del aprendizaje y de la experiencia. Vamos estructurando nuestro pensamiento y nuestro mismo proceso de aprendizaje en base a la dinámica de la percepción. Esta se diseña a sí misma y a sus mecanismos de relación. El contenido de la percepción produce el contexto para el pensamiento y para la conducta adaptativa.



D. Salida de la experiencia perceptual, o respuesta: es la natural prolongación de la etapa anterior. Es la forma como la voluntad continúa su interacción con el medio, a partir de lo que ha percibido, del campo perceptual que ha estructurado y en el cual se desenvuelve.

10. CONSTANCIAS PERCEPTUALES

Los fenómenos perceptuales de constancia consisten en la situación en la que la dimensión percibida no acompaña al cambio de la dimensión física. Se habla principalmente de tres tipos de constancias: constancia de la brillantez, constancia de la forma y constancia del tamaño. Se refieren cada una al hecho de que la dimensión percibida correspondiente (color:brillantez y matiz; forma; tamaño objetivamente medido) se mantiene relativamente invariable en el objeto con respecto a los cambios de la imagen de la retina. El arte pictórico ha manifestado este asunto desde siempre.



Aunque cambien las condiciones espaciales y el flujo de energía en torno a un objeto, nuestra percepción le otorga un carácter constante (un grado de iconicidad del objeto respecto a sí mismo) a las cualidades percibidas en él. Así, un coche rojo que se aleja seguirá siendo observado como rojo (aunque pase por un lugar sombreado), con forma de coche (aunque gire o se oculte parcialmente) y con el mismo tamaño que se le conoce (aunque se vea pequeño en lontananza y se le pueda "tapar con un dedo").

Existen otras constancias. Por ejemplo, la idea del tiempo (que suele pensarse que existe por sí mismo, aunque de hecho lo haga en función del espacio y del movimiento en

éste), o la de la personalidad y el carácter, que suelen ser consideradas como unidades en sí mismas y no como lo que "son": fenómenos múltiples, polifacéticos, divergentes e infinitos.

En general, la mente humana, como señaló la psicología de la gestalt, tiende a crear cosas y situaciones "cerradas y coherentes", aunque disten de serlo así. La historia, la cultura y tantas otras instancias pueden así mismo objeto de esta interpretación estructurante.

11. FORMAS DE PERCEPCION

(la percepción visual, por ser la más estudiada y por motivos relacionados a la comunicación gráfica, se tratará en un apartado independiente, posterior a éste)

A) *Percepción táctil*: encierra componentes protopáticos (sensaciones de temperatura, de presión, de postura, de dolor) y epicríticos (de contacto, de palpación, de exploración, de tamaño y distancia, etc.) El tacto implica un orden circunstanciado, tiene lugar mediante una cadena consecutiva de pruebas, en las que se destacan indicios sueltos; surgen y se constituyen diversas alternativas y acaba estructurándose una hipótesis definitiva. La percepción táctil, en el transcurso de la palpadura, es como un modelo de cualquier percepción, pues sus eslabones concretos aparecen circunstanciados y asequibles al análisis. La mano del examinando ha de palpar activamente al objeto, tratando de destacar sus puntos más informativos y asociarlos *en una misma imagen*. El tacto tiene índices propioceptivos pues con él literalmente tocamos la realidad. Por él sabemos hasta dónde nos extendemos, y se llega a un "acuerdo interpretativo" con los demás sentidos, sobretudo con el de la vista (distancias, texturas, tamaños, formas, etc.)

B) *Percepción auditiva*: está relacionada con la secuencia de las excitaciones que transcurren en el espacio y que ayudan a determinar el tiempo (la idea de éste). Percibimos tonos y ruidos, según distingamos el carácter de las vibraciones del aire. Los tonos son vibraciones rítmicas y regulares, cuya frecuencia determina la altura del sonido (cuanto mayor es la frecuencia- se mide en hertzios-, más alto es el sonido) y cuya amplitud señala la intensidad del mismo (o potencia subjetiva del sonido, que se mide en decibelios). Los ruidos, por su parte, son conjuntos de vibraciones superpuestas e irregulares, con frecuencias arbitrarias. El sonido en general consta de un tono fundamental y de armónicos (múltiplos enteros de la frecuencia fundamental); el número e intensidad de los armónicos determina el timbre. Nosotros estructuramos sistemas a partir del sonido: uno rítmico-melódico (o musical) y uno fonético (lenguaje). Además, interpretamos los intervalos de vibraciones e inferimos el tiempo y toda la dimensión que lleva consigo.

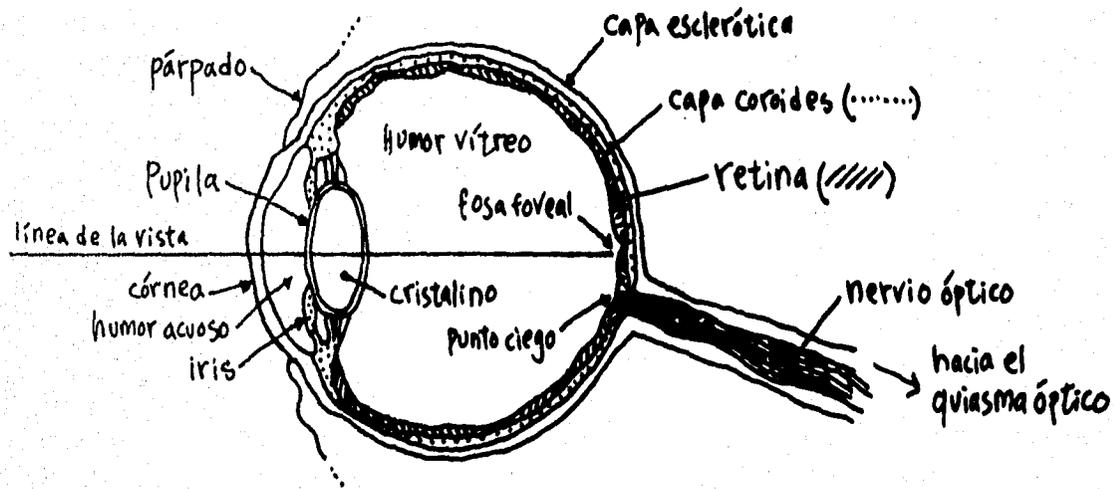
C) *Percepción olfativa*: con ella apreciamos la composición química de las sustancias, así como la forma de sus moléculas. Se dice que hay siete sitios receptores diferentes en las porciones sensitivas de las células olfativas (uno para cada "olor primario": canforáceo, almizcle, floral, mentoso, etéreo, picante, pútrido), que tienen formas a las que se ajustan las moléculas de las sustancias "olorosas". Cuando uno de estos sitios es ocupado por una molécula, puede desencadenarse la excitación de la célula olfativa. De esta manera, ciertas sustancias que se encuentran cercanas son interpretadas químicamente- y luego

afectivamente- por nosotros. Olemos y valoramos ambientes, índices de existencia, situaciones, etc.

D) **Percepción gustativa:** otorga sentido de manera química, como el olfato, pero aquí la sustancia es probada, es incorporada al organismo sensible. Se determinan valores nutritivos y bioquímicos de esta manera. La sensibilidad hacia las calidades gustativas (dulce, agrio, amargo, salado, corrosivo) está distribuida en la superficie de la lengua de acuerdo con cierta pauta. Hay receptores para cada calidad, en áreas de sensibilidad específica. Por otro lado, las sensaciones de lo blando, lo suave, lo áspero, lo frío, lo caliente, etc., responden a otro tipo de percepción: estimulan a los mecanorreceptores del sentido del tacto. En lo que respecta al gusto, las diferentes especies tienen preferencias de sabores muy distintas, que probablemente están adaptadas a las necesidades metabólicas y nutritivas de la especie. En el caso del hombre también se debe a la educación y a la costumbre.

E) **Otras formas de percepción:** ya están englobadas en el desarrollo protopático de las anteriores, más siempre pueden darse fenómenos independientes a cualquier sentido individual y que resulten extraños a la interpretación común de los órganos sensoriales. Estos fenómenos pueden ser descritos muchas veces como casos de la llamada percepción extrasensorial. Las sensaciones interoceptivas, las que dictan el estado emotivo, primitivo e indefinible, las que encierran ciertos presentimientos y conductas a la vista irracionales, están repartidas en todas las formas de percepción, y vienen representadas por los niveles protopáticos de sensación (ver el apartado cuarto).

12. LA PERCEPCION VISUAL



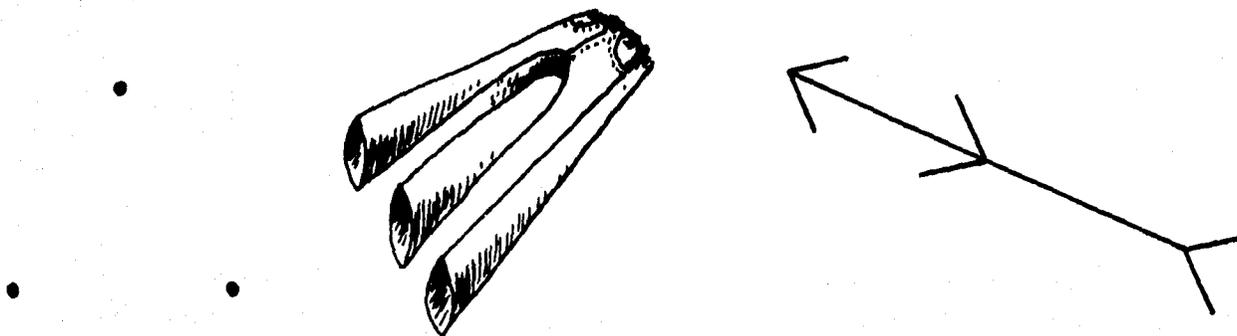
El ojo de los vertebrados está construido sobre un plano básico único: los ojos de todos los vertebrados, desde los peces hasta los mamíferos, poseen un estrato fotosensible llamado *retina*, además de un cristalino cuyas propiedades ópticas son tales que enfocan la imagen sobre la retina. La cobertura externa del globo ocular es una capa blanca opaca llamada *esclerótica* (que es "lo blanco" del ojo). La esclerótica se prolonga en una membrana traslúcida llamada *córnea*. Los rayos de luz que penetran a través de la córnea

son refractados o desviados por su superficie. Un segundo estrato del globo ocular, conocido como *coroides*, está sujeto a la esclerótica. Está fuertemente pigmentado, lo que hace posible que se absorba la mayor parte de la luz que penetra en el ojo, educiendo así las reflexiones que pudieran hacer borrosa la imagen. Enfrente del ojo, la coroides se modifica para formar el *iris*. Detrás de la córnea, el iris, en forma de disco pigmentado, controla la cantidad de luz que penetra en el ojo (como el diafragma de una cámara). Cuando las condiciones de iluminación son malas, el iris se abre para aumentar el tamaño de la *pupila* (que es el orificio redondo y negro que rodea al iris). El cristalino divide el ojo en dos cámaras desiguales: una con el *humor acuoso* y otra con el *humor vítreo*; estos fluidos, transparentes, mantienen al *cristalino* en su lugar y a la vez hacen flexible su alojamiento. La retina, que abarca aproximadamente 200° de la parte interna del globo ocular, consta de una capa de células nerviosas interconectadas y de fotorreceptores que son sensibles a la energía luminosa. se han identificado dos tipos morfológicos de fotorreceptores: los *bastones* y los *conos*, así llamados por sus formas cilíndricas y cónicas, respectivamente. La retina humana tiene aproximadamente 7 millones de conos y 130 millones de bastones, distribuidos desigualmente. Una pequeña zona central, que incluye a la *fóvea*, contiene cerca de 50 mil conos y ningún bastón. Las zonas alejadas de la fóvea tienen cada vez menos conos y más bastones. La retina periférica contiene casi exclusivamente bastones; el punto ciego no contiene ni conos ni bastones. Los conos presentan gran agudeza, forman un mosaico retiniano fino y resuelven el detalle fino de la imagen. Los bastones tienen baja agudeza y resuelven sólo el detalle grueso de la imagen. Los conos ocasionan sensaciones cromáticas (con matiz) y sensaciones acromáticas (blanco, negro, gris); los bastones, solamente sensaciones acromáticas. Los conos y los bastones están en contacto con la coroides negra por medio de sus conexiones nerviosas y de los suministros de sangre que pasan hacia la lente. Por tanto, la luz excita las células después de haber atravesado una jungla orgánica; sin embargo, las células sensitivas compensan esta interferencia y la detección de la imagen no parece degradarse. Al ser estimulado por la luz, un bastón o un cono excitado envía impulsos al cerebro por medio de de las neuronas que pasan al *nervio óptico*. Cada uno tiene su propia conexión individual con el nervio; los bastones, en cambio, tienen una sola conexión común para un grupo de ellos. Además, numerosas neuronas laterales conectan entre sí a las células fotosensitivas. La transmisión más directa entre la retina y el cerebro es con los conos de la fóvea. Los axones de los conos y de los bastones se conectan en la superficie retiniana (*hacia la luz entrante*), pasan a través del punto ciego y forman el nervio óptico, que abandona la órbita ocular y penetra al cerebro para reunirse con el otro nervio óptico en el *quiasma óptico*. La retina del ojo, pues, viene a ser una parte especializada de la corteza cerebral, "sacada al exterior".

Por otra parte, también las neuronas que integran las áreas de proyección de la corteza óptica se distinguen por su elevadísima especialización. De ellas, unas reaccionan sólo a las líneas suaves; otras lo hacen sólo a las agudas; unas terceras, sólo a los movimientos del objeto desde el centro a la periferia, mientras que otras únicamente los de la periferia al centro; y así sucesivamente. Este carácter de las neuronas de la corteza óptica permite fraccionar la percepción visual en rasgos ínfimos, que en las sucesivas etapas del sistema visual pueden unirse en cualesquiera estructuras móviles. El proceso de percepción visual no termina con la entrada de las señales correspondientes en el campo visual de proyección. Desde allí las excitaciones se transmiten a los campos ópticos secundarios,

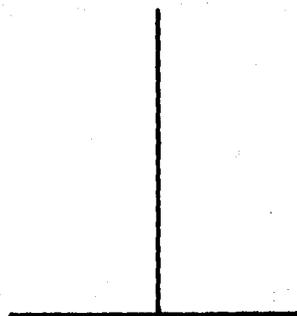
donde predominan las neuronas asociativas complejas de las capas segunda y tercera, y así los impulsos fraccionarios recibidos pueden unificarse y codificarse en armonía con las tareas que el sujeto tiene planteadas.

Las sensaciones visuales son estructuradas con once atributos: brillantez, matiz, intensidad o saturación de color, tamaño, forma, ubicación, flameo vacilante, centelleo, transparencia, pulimento y lustre (/COHEN, S.P.V., 62/). La visión nos informa, pues, al interpretar con una especie de palpamiento a distancia, sobre los recorridos de la luz sobre las cosas. Según la Escuela Gestalt de psicología, la percepción visual no es un proceso de asociación de elementos sueltos, sino un proceso integral estructuralmente organizado. Nuestra percepción destaca las estructuras más nítidas por sus propiedades geométricas; las estructuras nítidas pero inacabadas se completan siempre hasta el todo geométrico neto, con base en patrones de respuesta condicionados desde el sistema visual. Estas "leyes" de la percepción estructural íntegra ("buena" forma, figura-fondo, organización en grupos, semejanza, etc.) pueden explicar, por ejemplo, lo que ocurre cuando observamos algunas de las llamadas ilusiones óptico-geométricas.

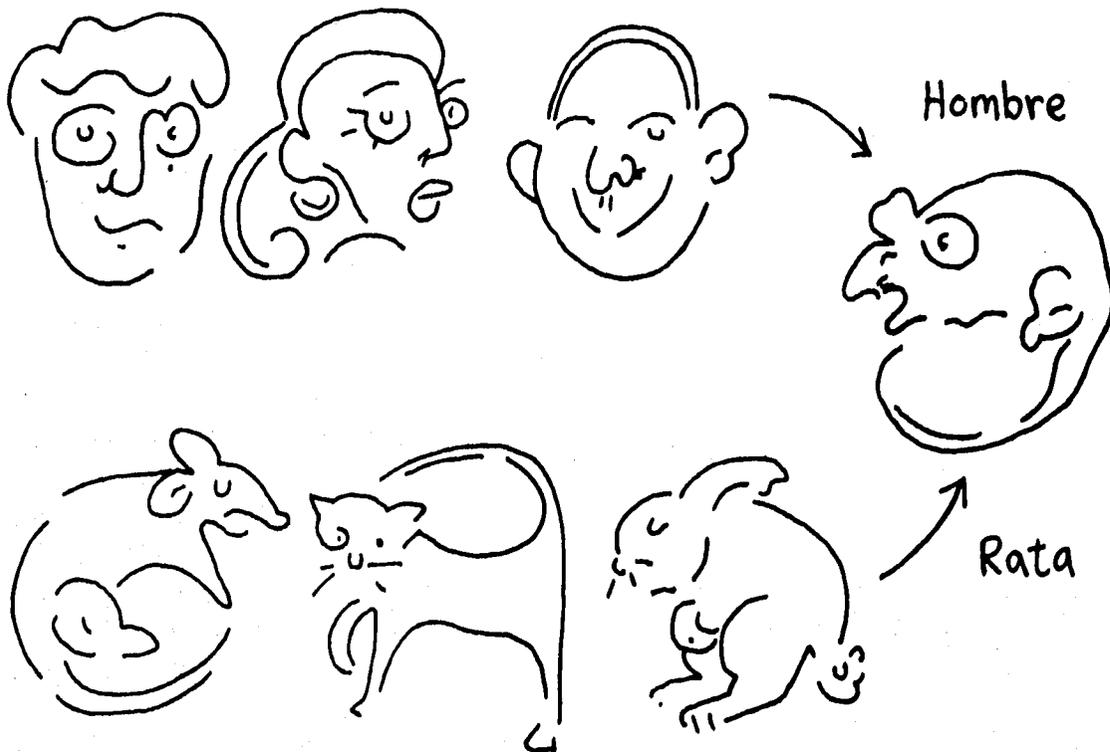


Todas las peculiaridades de estas ilusiones se deben a que nuestra percepción geometrizable (quizás sólo la de la cultura occidental euclidiana) no observa elementos aislados, sino que integra todos los rasgos en una figura considerada. Por eso "cae" en la ilusión.

Estas "leyes" no pueden asumirse como naturales, sino sólo de carácter cultural y determinado. Por ejemplo, la ilusión según la cuál, de dos líneas perpendiculares iguales en dimensión, siempre parece más larga la vertical, tiene lugar sólo entre personas que viven en un ambiente de edificios. Igualmente, en las distintas etapas de la historia y de la praxis social, las tendencias de percepción pueden subordinarse a leyes diferentes.



La percepción visual puede variar según la interpretación temática de la situación a la que pertenece, o bien en función de la experiencia inmediata anterior. Por ejemplo, si presentamos al examinando un dibujo que admita doble interpretación, la percepción del mismo dependerá del ambiente creado por el experimento o experiencia anterior.



En casos de entrenamientos para ver algo, el significado atribuido al objeto que se pretende localizar va a modificar la exactitud con que se perciba (incluso puede modificarse el umbral, o cualquier otro límite de su sensibilidad). Por ejemplo, un buscador de pepitas de oro va a ser muy sensible en lo que se refiere a percibir objetos que brillen.

El estudio de los mecanismos con que percibimos estímulos visuales es vasto y complejo, imposible siquiera de resumir en este apartado. Varios conceptos que se relacionan con ello irán apareciendo después, conforme se requieran en el desarrollo de este trabajo. (Al final se incluye una bibliografía que puede consultar el interesado en profundizar sobre fisiopsicología de la visión).

13. RELACION DE LA MOTIVACION Y DE LA EMOCION CON LA PERCEPCION

Se ha observado que los objetos percibidos en un campo complejo, y la claridad y precisión con que se les percibe, parecen tener relación con el interés de los sujetos en percibirlos. Es más probable que el individuo con cierta necesidad perciba antes el objeto que la satisfecería, sobretudo si considera probable su aparición. Los observadores perciben más fácilmente un contenido perceptivo anteriormente asociado con una recompensa que otro previamente asociado con un castigo. El interés mismo puede hacer variar el juicio perceptivo (por ejemplo, niños que perciban-o dibujen- imágenes de alimentos que les gustan como más grandes o más brillantes que las de alimentos desagradables).

De igual manera, el material perceptivo vinculado con algún motivo inherente a la personalidad será percibido más fácilmente. Los sujetos van formándose de un "vocabulario" (en todos los sentidos, no exclusivamente lingüístico) especial relacionado con los temas que les interesan, y perciben más fácilmente los referentes de las palabras en cuestión. Por otro lado, los sujetos modifican sus juicios respecto de los objetos percibidos para así concordar con el juicio del propio grupo social. Esto hace práctica la situación, pero le resta creatividad. Se le llama *percepción estereotipada*.

El dolor es otro factor que modifica la percepción. Una experiencia, un contenido perceptivo asociados con un dolor son más lentamente estructurados, o bien de plano negados (lo mismo pasa con los recuerdos o las palabras en el pensamiento). En los experimentos sobre *defensa perceptiva* se manifiesta un cierto grado de conciencia del objeto o de la palabra, que tiene como efecto un retardo o una aceleración de la percepción clara, dependiendo del caso. Esto se relaciona con los mecanismos que en psicología llaman represión, negación, etc.

Para el presente trabajo resulta de importancia observar cómo la percepción se puede alterar con ciertos estados base de la voluntad. Esto se explica porque es ésta, la voluntad, la que finalmente estructura una realidad significativa, la que invariablemente crea al mundo en función de sus motivaciones. Es la voluntad y su mecanismo creador, la percepción, las que van a desarrollar el significado de la realidad.

14. PERCEPCION Y PENSAMIENTO

Como vimos en el subcapítulo 1.2., la percepción, aprendizaje y pensamiento son sólo partes de un mismo proceso con el que el ser aprehende el mundo.

Al principio del proceso cognoscitivo, el aprendizaje y el pensamiento son inexistentes u operan a un bajo nivel de control (casi de reflejo heredado). Más adelante, cuando la extracción de información requiere de un esfuerzo más activo por parte del organismo, el aprendizaje y el pensamiento representan un papel cada vez más importante, al grado de llegar a considerarse como entidades separadas a la percepción.

Los estímulos que llevan información potencial son percibidos por el organismo- al principio en un nivel básico, estructurando progresivamente las sensaciones "disparas" para elaborar perceptos. Este aprendizaje modifica al organismo, de forma que la manera de percibir es a su vez modificada. El proceso del pensamiento (resultante homólogo del aprendizaje perceptual, sólo que con carácter operacional) va a modificar también a todo el "espectro", porque ocurre un nuevo aprendizaje (el ajuste, la acomodación de la asimilación) y así en cadena multivalente. Esto puede observarse, por ejemplo, con el cambio que ocurre en la percepción de un problema- y de problemas afines- a medida que vamos comprendiendo su solución. Tenemos toda la gama de acercamientos posibles, y cuando hallamos la solución (y la que favorezca al caso, si es que existen muchas), el problema ya no es considerado- percibido- como tal, y entonces todos sus aspectos son situados en la perspectiva conveniente, aunque de hecho el objeto "no haya cambiado".

3.2. ¿Es tA^2n = "fisiológica" la $prcpc 'n$?

Los estudios sobre fisiopsicología de la percepción, como hemos visto, han establecido criterios correlativos que explican a los fenómenos perceptuales en su carácter físico y biológico. Todos esos criterios nos muestran un planteamiento que busca de algún modo *digitalizar* lo percibido. Mas los perceptos y sus formas de expresión no pueden ser codificados digitalmente, pues funcionan más bien analógicamente (o sea, en una gama de niveles). Lo que pretende el método científico, en este caso y podría decirse que en todos los casos en donde opera, es acercar a lo digital lo que no puede serlo- o bien volverlo siquiera digitalizable.

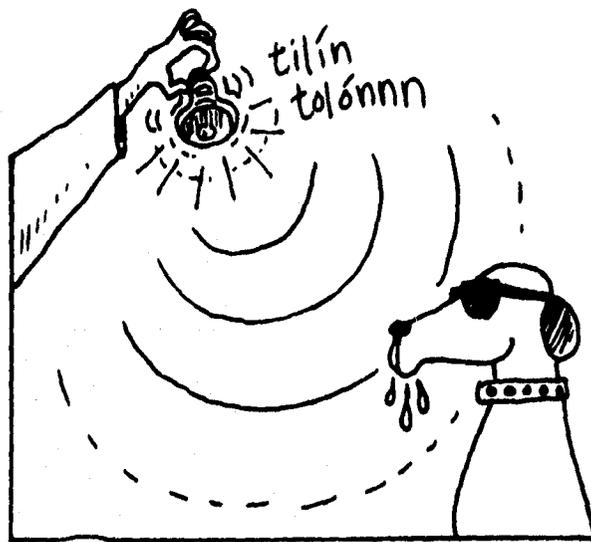
El comunicador- y dentro de esta categoría, el comunicador visual- tiende a desarrollar, mezcla de técnica y de intuición, un "programa mental" que lo vuelve apto para desarrollar dicha labor, la de manipular casi "digitalmente" las situaciones de matiz analógico. El comunicador visual posee la habilidad para realizar equivalentes icónicos de segmentos de realidad, con los que estructura mensajes o expresiones significativas a base de seleccionar rasgos pertinentes de un infinito de posibilidades. El sería la persona indicada para instaurar una "codificación icónica" en un momento dado. Por ello es pertinente conocer los conceptos que han surgido de la fisiopsicología de la percepción, en los cuales se podría cimentar una metodología de la digitalización- y con ello, la codificación- de la imagen.

Claro que, hay que advertir: todo lo anterior sería artificial, como cualquier codificación, pues el proceso perceptual no es algo que pueda ser medido, definido y determinado (así como no podría ser manipulado en su totalidad por terceros) tan "matemáticamente" como lo pudiera hacer parecer todo el subcapítulo anterior.

La percepción, en efecto, tiene índices que pueden llegar a ser objeto de medida, como hemos visto (umbrales, intensidad de estímulos, etc.), mas no hay que pensar que estos índices constituyen el mismísimo proceso perceptual. No podemos afirmar tal cosa en algo que en su misma naturaleza no puede ser "objetivo". Tal vez pueda hacerse sonar una campana y conseguir que un perro salive sin mostrarle alimento alguno, tal vez pueda medirse cuánta saliva segrega en cada campanada; lo que no podrá lograrse es controlar la manera como el perro disfruta de su comida, o la manera como "sueña en ella".

La percepción, pues, siempre va a albergar un "misterioso" componente subjetivo, insondeable e inconmensurable, que puede a lo mucho darnos fe de su existencia "objetiva" por medio de índices dimensionales, pero que, en el fondo, no puede ser motivo de comprensión científica en tanto no se acepte como parte de otra forma de asumir la realidad. Una forma que es intuitiva, irracional, precultural, primigenia...y poderosamente creativa.

Es necesario, después de tantas décadas de datos y de índices matemáticos para asuntos de esta índole, que los estudiosos de la percepción retomen un trasfondo filosófico que los acerque más a una formulación existencial de ésta, para que de tal manera el concepto de proceso perceptual no se pierda- como tantos otros conceptos de diversas disciplinas humanas- en las frías redes del sueño positivista y conductista.



$A=B=C=X=Z=K\dots$

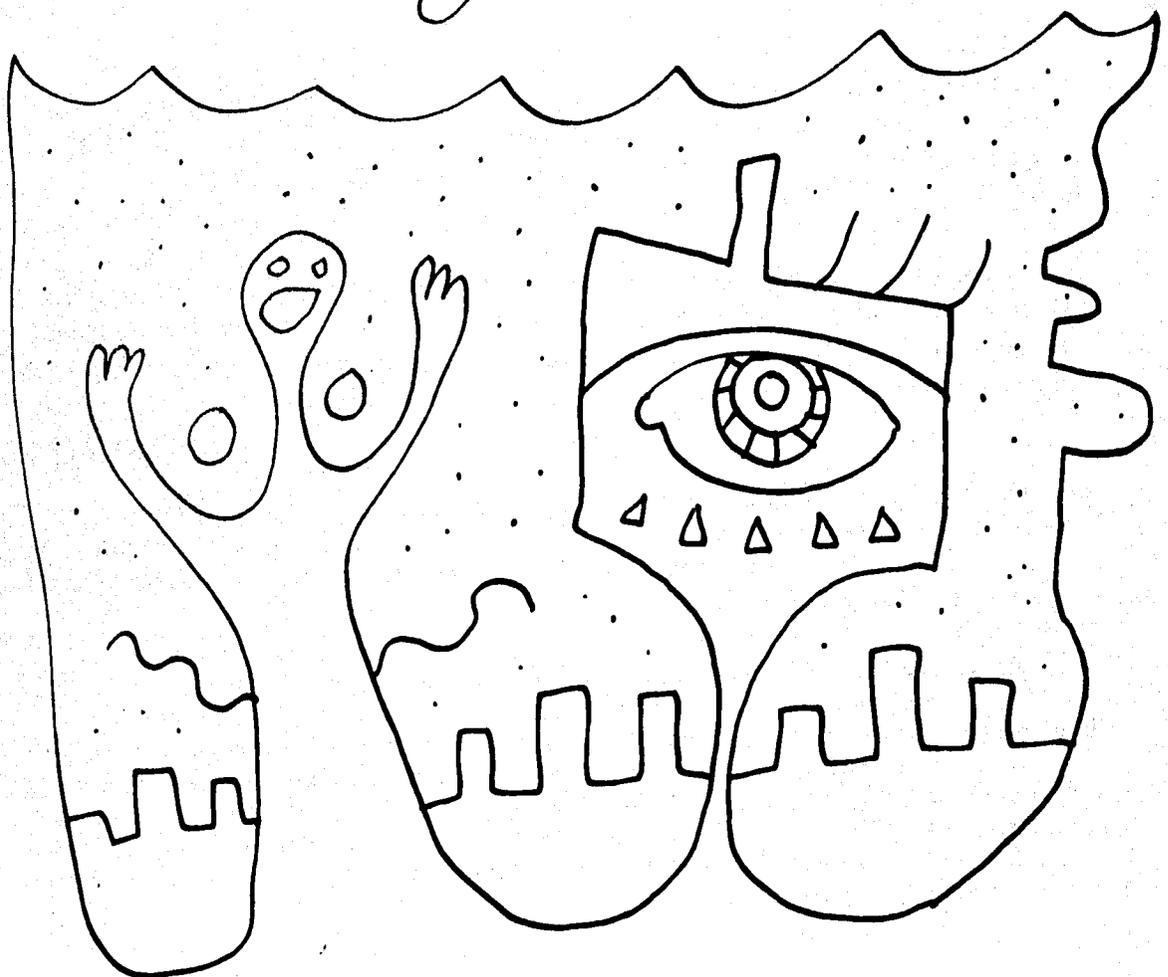
El hecho de que un perro salive cuando tan sólo se toque una campana- con el previo entrenamiento para ello- quizás no signifique que su percepción sea tan manipulable que permita tal cosa. Quizás lo que demuestra, por el contrario, es que sus relaciones perceptuales- bases de su aprendizaje- pueden ser muy creativas, al grado de que conciben la existencia de una relación entre una campanada y un pedazo de carne.

Los estudios experimentales en materia de percepción, no obstante, han ayudado a plantear ciertos panoramas biológico-evolutivos, incluso psicológicos, de los cuales podemos aprovechar cierto tipo de información. Aunque su línea de estudio sea de abajo hacia arriba (o sea, de lo biológico o químico a lo psíquico), diferente a la del presente trabajo y a la muchos otros, debemos de conocer su terminología para cuando llegue el momento de confrontar resultados.

4

P

Percepción
y
reacción



4 Percepción y creación

4.1. *La percepción creadora*

La vida social afecta el modo en como se percibe la realidad. La sociedad y la cultura condicionan significados para los seres, objetos y situaciones que acontecen dentro de sus dominios. La percepción, proceso que es originalmente creativo, tiene entonces a mantenerse dentro de ciertos límites para cubrir cabalmente el nivel de adaptación que el individuo requiere.

La perspectiva corriente de nuestra percepción supone un carácter sociocéntrico, una centración del sentido en fines, referencias y valores compartidos por la mayoría de los individuos que integran una sociedad. Se crea entonces un marco de aprobación compartido, que sustenta un sistema de uniformidad, ahorro y economía de la percepción y de las elecciones personales.

"Esta tendencia a cosificar la percepción en función de valores de uso, y a masificarla para responder a patrones estereotipados y de fácil reacción, tiene su corolario en la necesidad de etiquetar, rubricar y clasificar las experiencias más frecuentes con las cosas y las personas".

/OÑATIVIA, P.C., 33/

"Esa superestructura creada para satisfacer sus exigencias más inmediatas se ha convertido en el mismo enemigo del hombre, al encadenarlo en la rigidez, automatización y masificación de su trama, convirtiéndolo en un ser pasivo, receptivo, sin iniciativa, sin esfuerzo, incapaz de construir y remodelar él mismo sus propios patrones de experiencias. La facilidad, la comodidad y la uniformidad han atrofiado sus órganos de los sentidos, lo han privado de sus propias búsquedas y hallazgos, lo han obligado a ser un mero reflejo de un sentido limitado de la existencia y el correlato de un mundo que se le entrega ya hecho, simplemente para que lo use y se adapte a las exigencias de esos mismos valores de uso".

/OÑATIVIA, P.C., 38/

Por ejemplo, para fines prácticos:



esta mujer tiene
estilo y caché

esta mujer es
poderosa y
moderna



éste es un
simple y
vulgar
perro

(Si fuera un
tlawache dócil
también po-
dría ser un
perro)



Estas revistas
nos permiten
candor (¿no
es maravilloso?)
a las 50 personas
más bellas del
mundo

y a las mejo-
res y peores
vestidas de 1990



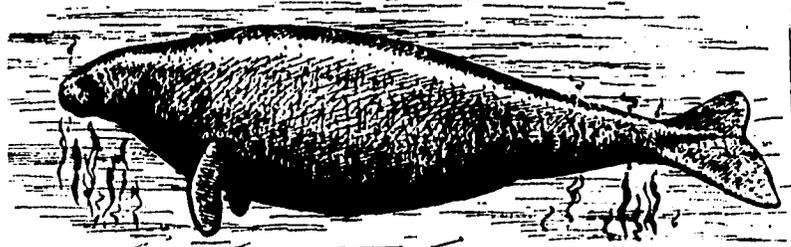


éste es un guerrero intergaláctico



estos individuos están vacacionando

ésta es una ballena, o sea, un pez



en este lugar no hay nada (¡a vámonos)

esta fruta no existe



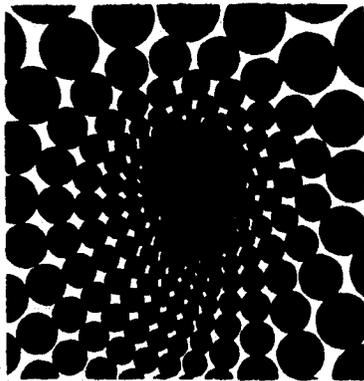
todas estas son conchitas de mar; algunas son bonitas y otras son feas

A toda esta visión apocalíptica del aniquilamiento de la sensibilidad por el desarrollo de un patrón social de percepción estereotipada, Oñativia contraponen la figura liberadora y humanizante de la percepción creadora, fuente de experiencias auténticas y originales. De hecho, es éste el carácter verdadero de la percepción.

"Toda experiencia auténtica es nueva por sí, individual, única en la medida que aprovecha los cambios de su desenvolvimiento y aprende así a descubrir cada vez una nueva manera de ver y a penetrar en nuevas capas y movimientos del mundo, siempre potencialmente abierto a otras experiencias. Estas experiencias creadoras no pueden caber en patrones perceptivos estereotipados ni en las etiquetas cílsé de las palabras de uso corriente. (...) El verdadero secreto de la percepción creadora está no tanto en lo que aprehende o descubre, sino en cuanto crea la posibilidad y los hábitos de abrir nuevas puertas al encuentro con el mundo y mostrar de éste un hecho singular, concreto pero diferentemente iluminado a través del sentido de la existencia originaria, de aqué que vuelve a crear al mundo como la primera vez y es capaz de recrear la experiencia penetrando en las entrañas de la naturaleza que al decir de Cézanne, 'está allá afuera y aquí dentro'".

/OÑATIVIA, P.C., 35/

Toda percepción es una creación: es un clima, un estilo, un ritmo que denuncia el cuerpo al penetrar en el objeto, modulando a la vez el espacio y el tiempo que se despliegan en la misma unidad de significación singular que caracteriza este acto existencial.



La creatividad radica precisamente en este aspecto de la percepción que, por ser original e inherente a todo ser humano, se encuentra en la totalidad del proceso perceptual mismo. De hecho, la creatividad ya se encuentra en nosotros, en estos momentos. Tan sólo hay que descubrirla, quitarle todas esas capas y tamices de estereotipos y encadenamientos de prejuicios, mismos que en otra parte del proceso afectan al pensamiento y a toda disposición ante la realidad.

4.2. *La creati vida d*

La palabra "creatividad" tiene su origen en la voz latina *creare*, que significa: engendrar, dar a luz, producir, crear. Presupone un proceso dinámico que lleva en sí su origen y su meta. Algo que se aplica precisamente al proceso perceptual, ya que gracias a éste "damos a luz" a la realidad, siendo ello su origen y meta.

La creatividad es algo más que un campo de la actividad humana. Constituye una actitud en sí misma. Es polifacética y muy difícil de caracterizar y analizar. Las variables que la integran resultan tan numerosas y complejas que hasta la fecha no existe un parámetro que defina, que mida o que establezca grados o criterios para la creatividad. Lo mismo ocurre con los estudios sobre su origen y desarrollo: son parciales- pues no puede haber una hipótesis limitada de inicio- y comprenden una pluralidad de enfoques.

Sin embargo, algo yace en el fondo de toda definición que se haya dado respecto de la creatividad:

LA CAPACIDAD PARA ENCONTRAR NUEVAS RELACIONES

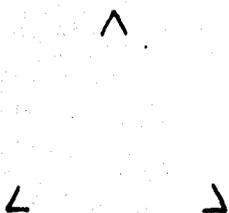
Para Guilford y otros teóricos del aprendizaje, aprender no es almacenar informaciones, sino que el aprendiz tiene la capacidad de buscar y descubrir la información. Información es todo aquello que el organismo, consciente o inconscientemente, percibe y diferencia, tanto acerca de los procesos internos como de lo que se refiere al entorno. Según el modelo de Guilford, por ejemplo, nosotros aprendemos por cuanto que formamos unidades o clases, tomamos conciencia de los sistemas mediante el establecimiento de relaciones, y con ello transformamos lo experimentado. El pensamiento creativo es, pues, un manejo de las relaciones que median entre una información y otra, que es precisamente lo que realiza la percepción.



La *intuición*, por otro lado: ¿qué es la intuición?

A veces no se percibe una relación en el "mundo físico" y el pensamiento es el que finalmente la intuye. ¿En qué difiere la intuición de la percepción?

La intuición puede ser considerada como parte de la actitud de la percepción. Es parte de su carácter. Por ejemplo:



Aquí no hay un triángulo, ¿o sí?

La percepción, sin embargo, intuye que estos tres rasgos aislados lo que buscan significar es a un triángulo. Completa *una* de sus relaciones posibles (si el resultado es funcional, se dirá que fue una buena intuición).

Tal vez la intuición es una facultad plástica de la actitud perceptiva, gracias a la cuál se determina lo que puede ser la figura y el fondo desde cierta perspectiva y en un momento dado.

Por ejemplo: dejo un kilo de tortillas olvidado en un rincón y en algunos días observo que las tortillas presentan una capa verdosa. ¿Qué me dice la percepción?

Tal vez que hay una relación entre la tortilla y lo verdoso, pues en el piso o en los muebles (el fondo) no aparece dicha coloración. La percepción observa el cambio de color y de textura en la tortilla, por lo que determina que algo ocurrió. Tal vez lo verde sea una faceta de la tortilla. ¿Es un "adjetivo" de la tortilla o esa masa verdosa es algo independiente?

Si el pensamiento percibe la relación desde otra perspectiva (otra figura, otro fondo), quizás se llegue a una intuición conveniente. Alguien entonces, por ejemplo, puede percibir lo verde como resultado de otra entidad, que se ha perdido en el fondo. El pensamiento busca conexiones de figuras y de fondos, e *intuye* que el agente de lo verdoso seguramente se difumina en el fondo visual, ya que no es visible.

Tal vez entonces se perciba por otros sentidos. Hay calor, humedad, aire, sonidos, olores, vibraciones, etc. Quizás alguno o algunos de ellos sean responsables del cambio de coloración y de textura (y de olor, y tal vez de "sonido") de las tortillas.

La percepción, pues, al ser creativa, necesariamente es intuitiva. Intuición y percepción no son entidades separadas. La intuición es la actitud que permite plantear hipótesis y reordenar el mundo en función de éstas.

Intuimos que percibimos pues la constante creación de la realidad nos hace experimentarlo así.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed euismod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamcorper ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute m vel eum in in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu At vero eos et accusam et justo odio dignissim qui blandit pr delenit aigue duos dolore et molestias exceptur sint occaeci provident tempor sunt in culpa qui officia deserunt mollit an dolor fuga. Et harum derend facilis est er expedit distinct. N soluta nobis eligend optio congue nihil impedit

Guilford cree que no es determinante el campo en el que se desarrolla la creatividad. Esta es un elemento del aprendizaje, y aprender es *captar nuevas informaciones*, establecer nuevas relaciones con las informaciones. La creatividad pertenece al aspecto general del aprendizaje (que, como se ha visto, radica en la estructuración perceptual concomitante), y por ello puede ser transferible a cualquier campo o cometido.

Otro tanto afirma Piaget en su modelo. Erika Landau, estudiosa de la creatividad, observa que "La conclusión final que se sigue de los trabajos de Piaget es ésta: lo que nosotros llamamos 'pensar', por ejemplo, la capacidad de resolver problemas, la facultad de emitir juicios racionales, el conocer conexiones, la asociación de ideas, etc.- conceptos todos ellos muy frecuentes en la investigación de la creatividad- en realidad no es sino el resultado de un sistema mental que se va elevando poco a poco en el cerebro o, lo que es lo mismo, que se va creando. Nuestras representaciones de número, espacio, tiempo, peso, medida, etc. no son innatas sino que se van construyendo". /LANDAU, V.C., 24/ Y ya hemos visto la relación del pensamiento con el proceso perceptual como partes de un continuo (en 1.2. y en el apartado 14 de 3.1.)

Wertheimer, por su parte, quien interpretó el "pensamiento productivo" según el enfoque de la escuela de la gestalt, establece que el proceso creador pasa de una situación estructuralmente inestable o insatisfactoria a una situación completa, que ofrece una

solución. En el paso de una situación a otra se llena una laguna, se forma una "mejor gestalt". El proceso comienza como una búsqueda de cualquier relación que conecte los elementos dispersos de la situación desestructurada, que establezca la naturaleza de su interdependencia intrínseca.

Muchos investigadores han tratado de definir diferentes fases por las que puede pasar el proceso creador. Es famosa la propuesta de Joseph Wallas, que consta de cuatro etapas: la de preparación, la de incubación, la de iluminación y la de verificación. En la primera fase el individuo creativo reúne de modo abierto y sin prejuicios las informaciones sobre el problema afrontado o sobre el objetivo que persigue, sin englobarlas todavía en categorías. En la segunda fase consigue oponer la suficiente tolerancia a la frustración y ambigüedad del estado tenso que conllevan los preliminares del inconsciente. Es difícil precisar cuándo la fase primera entra en la segunda (según los usuarios de "fases", pues en realidad es un continuo). La tercera fase, que es la de la visión, requiere del individuo la estabilidad para soportar los fuertes sentimientos que acompañan a la vivencia del "¡Ajá!". Simultáneamente exige también el distanciamiento de esa visión a fin de poder formularla y comunicarla de un modo claro. En la cuarta fase, el individuo debe aportar una capacidad de aguante y una facultad de diferenciación para examinar si la visión de la fase anterior es realmente pertinente, relevante al problema, y amplía el mundo experimental del individuo y de la cultura.

Como se puede apreciar, la creatividad transcurre a ratos en el inconsciente y a ratos a plena conciencia. La interpretación psicoanalítica explica que el origen de la creatividad se da bajo una regresión del yo a niveles inconscientes, en donde se desarrolla el proceso primario, y que después el masacote burdo de imágenes primitivas se filtra por el proceso secundario, donde se racionaliza, se vuelve concepto, se hace comunicable y codificable, apto para pasar a formar parte de una cultura. La creatividad constituye así un producto innovador basado en la síntesis favorable de procesos inconscientes con desarrollos conscientes. Todo ello, según el psicoanálisis, por medio de una sublimación de los instintos (sexuales, destructores, etc.), que son desviados de sus objetivos originales y canalizados en metas diferentes. También se dice que se desarrolla la creatividad con el propósito de corregir una realidad insatisfactoria. Esto se relaciona con la homeóstasis del individuo: requiere de estar en un medio que lo favorezca. El organismo se apoya en su percepción para buscar o para crear situaciones que lo mantengan vivo tanto física como psicológicamente (que viene siendo lo mismo).

El valor creativo de un producto radica en el grado de reestructuración del mundo que consigue plasmarse en él. Jung, por ejemplo, ve en la obra de arte un "ser" que necesita al creador como medio cultural para su realización. Y lo que se requiere, tanto para la reestructuración de la realidad como para la concretización de una obra, es la presencia de una actitud creativa.

Mucho se ha escrito sobre las características que debe poseer una persona creativa. A continuación se mencionan algunas de las que han citado diversos autores:

- Desarrollar un pensamiento anticonvencional
- Presentar receptividad, y que las ideas sean activamente recibidas
- Capacidad de evaluación
- Fluidez ideacional, relacional

- Curiosidad, asombro
- Independencia
- Tolerancia a la ambigüedad
- Deseo de crear un orden a partir del desorden
- Autocrítica (no neurótica)
- Entrega, dedicación, concentración
- Temeridad

Como se ve, donde la creatividad se va a definir es en la disposición, en la actitud personal. Es cierto que algunos factores culturales la influyen en cierto modo, pero se hace evidente que la creatividad es un punto de vista, una actitud.

La percepción es la encargada de tornar creativa cualquier manifestación de la voluntad inteligente. De la percepción nace la estructura con que cada uno de nosotros asume a la realidad, ya que es el proceso donde:

- Se va a recibir activamente las sensaciones para significarlas de diferentes formas: como sucesos, como ideas, como problemas, etc.
- Se evalúan los seres, objetos y situaciones.
- Se forman los perceptos, las imágenes que va a manejar el pensamiento.
- Se relacionan, se montan significativamente los datos de la realidad.
- Se reorganiza lo que "sabemos".
- Se ordena el desorden, el infinito sensorial. Se hace convergente lo divergente.
- Se crea la realidad en todo momento.

Todo aquello que trata de explicar a la creatividad puede ser definido en términos del proceso perceptual. En lo que resta de este capítulo se presentarán acercamientos a los actos creativos de distintas disciplinas, los cuales serán interpretados desde la perspectiva que motiva el presente trabajo.

4.3. *El artista plástico*

El artista plástico crea una imagen al haber visualizado una experiencia interna (o como se la quiera llamar). Construye una representación física para una realidad interior, y entonces la comparte, la realiza, la hace partícipe de una realidad "exterior" a él. El artista estructura su obra de manera que pueda ser interpretada (percibida) por otro ser, en un proceso en que este último- el espectador- se encuentra a su vez estructurándola por medio de su percepción, siendo así partícipe (y creador también) del significado (o intención significante) de la obra (o del obrar) del artista.

En el inicio de todo tipo de pensamiento se encuentra una imagen (no exclusivamente visual) o serie de imágenes. Antes que otra cosa, visualizamos, perceptualizamos. El ícono precede a la idea; el percepto precede al concepto. La imagen es una función del sistema nervioso que surge antes de la estructuración del lenguaje. Lo que a nosotros nos parecen rayones en los dibujos del niño, por ejemplo, éste los llama "mamita", "señor", "sol", "papá agro", etc., tratando de identificar sus garabatos con imágenes mentales. La estilización (en

el arte, en un tipo de expresión, en una actitud, etc.), pues, es un proceso mental que modifica la apariencia de los objetos del mundo exterior de acuerdo con ciertas tendencias o facultades de la mente. Se hace patente ese fundamental mecanismo de la cognición del proceso primario: la perceptualización del concepto.

"Ante todo, el artista que depende de su imaginaria tiene que percibir el objeto antes de poder evocarlo por medio de aquélla. En segundo lugar, siempre podrá comprobar lo que está haciendo por medio de imaginaria acudiendo a ver el objeto en la realidad, y reexperimentando la percepción original. Así, los cavernícolas, en el curso de su pintura, pudieron salir de su caverna y reobservar los animales que estaban en proceso de representar gráficamente. Pero también el pintor que depende de la percepción directa pasa por procesos complicados. En primer lugar, los pensamientos y sentimientos anteriores que tuviese acerca de un objeto afectan la forma en que lo percibe directamente(...) Y, aún de mayor importancia, la percepción en sí misma no es un simple proceso neurofisiológico ni psicológico, como podría parecer. Rudolf Arnheim (*El Pensamiento Visual*) se ha tomado grandes trabajos para mostrar que la percepción no es una impresión pasiva, sino que selecciona los blancos de visión con movimientos del ojo y luego los organiza". /ARIETI, C., 171/

Dice el artista Alexander Calder: "Yo hago lo que veo. El problema radica solamente en verlo".

Edward Hall, en "La Dimensión Oculta", establece que las personas criadas en diferentes culturas viven en mundos perceptuales diferentes. Pone el ejemplo de los aivilik (esquimales), que tienen por lo menos doce términos para denominar los distintos vientos. Integran tiempo y espacio en una misma cosa y viven en un espacio acústico-olfativo y no predominantemente visual. Las representaciones de su mundo deben ser como radiografías: sus artistas ponen en ellas todo cuanto saben que hay, sea visible o no.

Así sucede con toda obra plástica (o de cualquier tipo). El artista sabe que lo esencial de su oficio es proveer al contemplador, al lector o al oyente, de indicios debidamente seleccionados. El artista remueve los obstáculos que se interponen entre su auditorio y los acontecimientos que él describe. Al hacerlo así, abstrae de la naturaleza aquellas partes que, si se organizan con propiedad, pueden representar cumplidamente el todo. Una de las principales tareas del artista es ayudar al "no artista" a ordenar de cierto modo, a ampliar, su universo cultural (su percepción de este universo).

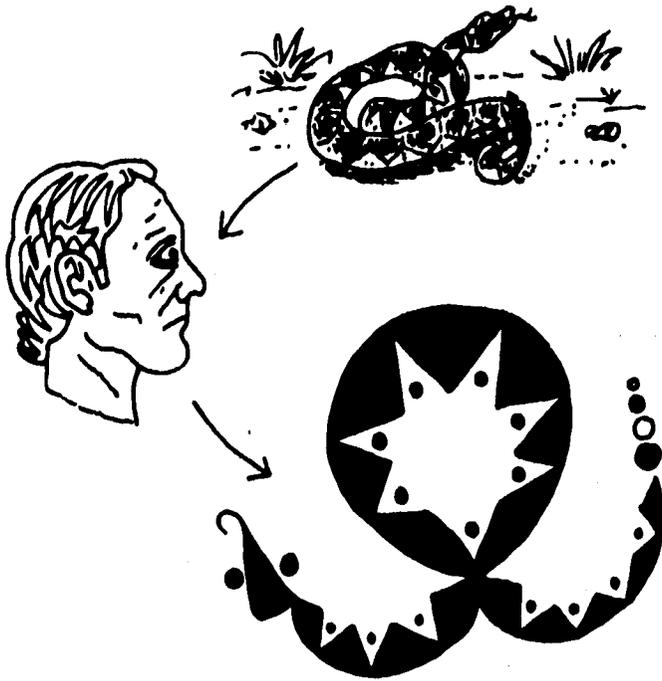
La pintura nunca podrá reproducir directamente el sabor o el olor de una fruta, el tacto y la textura de la carne dócil o la nota de la voz del niño que hace que la leche comience a fluir del pecho de la madre. Sin embargo, tanto la pintura como otras formas expresivas pueden simbolizar tales situaciones. Si el artista es hábil y el observador de su obra participa de su misma cultura, éste podrá complementar el cuadro gracias al montaje que de los elementos de éste elabora su percepción.

J.L. Austin habla de la relación fundamental que existe entre arte y percepción. En su libro "Sentido y Percepción" establece que "mediante el estudio del arte del pasado se pueden aprender dos cosas: a) algo de nuestras propias respuestas sobre la naturaleza y organización de nuestros sistemas y expectativas visuales; b) alguna noción de lo que puede que haya sido el mundo perceptual del hombre que nos ha precedido en el tiempo".

Toda forma de arte puede ser interpretada como *documento perceptual*, en efecto. Dice Austin: "El hombre ha habitado en diversos mundos perceptuales, y el arte constituye un registro de datos relativos a la percepción humana (...) respecto de su medio ambiente (...) respecto de sí a la escala de

su medio (...) y finalmente, respecto de la transacción que se produce entre él y su medio. El arte nos llega a plasmar la historia de estas percepciones".

Así pues, el creador plástico pareciera que percibe primero "de afuera hacia adentro", para incorporar perceptos del mundo y cultura circundantes, y después "de adentro hacia afuera", a la hora de organizar de forma inédita tales perceptos, adjudicarles un vehículo significativo y volverlos reales en el momento en que emergen en una obra. Estas dos "direcciones perceptuales" pueden llegar a sucederse tan rápidamente que el proceso se fusione y los perceptos sean inmediatamente reorganizados creativamente apenas iniciado el fenómeno perceptual. El artista muchas veces puede así dar la impresión de que "vive en otro mundo", pues instantáneamente organiza los elementos de la realidad dentro de su percepción plástica.



Por su parte, el contemplador de arte también crea. Re-crea (crea para sí) activamente e inserto en una actitud, disposición y aproximación creativas.

"Los artistas contemplan el paisaje o los objetos, los asimilan e incorporan a su mundo experimental y después expresan lo que vieron a través de un médium. Los artistas se diferencian de los contempladores de arte en que expresan sus vivencias artísticas en forma concreta, mientras que el proceso del contemplador continúa siendo una vivencia subjetivo-artística. Por ello al proceso de producción de objetos artísticos lo llamo *creatividad objetiva*, y al proceso de contemplación de objetos artísticos *creatividad subjetiva*".

/LANDAU, V.C., 128/

Estos términos, *creatividad objetiva* y *creatividad subjetiva*, resultan de interés, porque implican que el contemplador, por el sólo hecho de percibir, ya se encuentra participando en una creación, aunque no llegue como el artista a concretizar su visión.

"La percepción de un objeto artístico es un proceso en el que se advierten tanto las semejanzas como las diferencias entre las impresiones de ese objeto y de la experiencia ya existente. Primero se conoce lo desconocido (la obra artística considerada) mediante unas asociaciones de semejanza. Después, lo que sólo es conocido en parte vuelve a hacerse desconocido, por cuanto que se ve en las diferencias, lo singular. Ese proceso conduce a una reordenación de lo vivenciado. La vivencia artística *creada* se experimenta como algo hermoso porque es un *producto propio*". /LANDAU, V.C., 130/

En la vivencia artística, como en cualquier proceso creativo, se llega a la apertura frente a la experiencia, a la buena disposición para permitir que los estímulos de la obra artística (o de la realidad percibida en función de tal) se dejen sentir originalmente; se

ejercitan la libertad y seguridad interiores para permitir que afloren asociaciones y símbolos del propio mundo experimental, y que éstos se relacionen entre sí y con ello produzcan nuevos símbolos, experiencias nuevas.

Y todo a partir de una percepción creativa.

4.4. El escritor

El escritor también perceptualiza. Lo que él hace al escribir es seleccionar, de toda una realidad, sólo aquellas partes que la van a significar vectorialmente en cierto sentido (el de la obra) y que van a ser enlazadas y organizadas coherentemente para comunicar aquella trama previamente perceptualizada. El escritor concibe y busca transmitir imágenes, perceptos, aunque lo que utilice sean palabras, conceptos, frases.

Una palabra encierra un concepto. Un concepto comprende la operación de generalización de una propiedad o propiedades similares a las dimensiones del estímulo, así como la abstracción de tales propiedades para formar una clase o categoría. Esa conceptualización sirve para reducir el número de respuestas alternativas que podemos otorgar a la información recibida. A pesar de que dicha reducción atenta contra la divergencia creativa, facilita la manipulación de conceptos propia del pensamiento, la comunicación y la solución de problemas.

Los llamados artífices del lenguaje, el escritor(narrador) y el poeta, requieren expresar ricas y complejas realidades haciendo uso de las raquílicas pero funcionales palabras. Lo que hacen para tratar de hacer más rica su descripción es estructurar metáforas. La metáfora funda una relación de semejanza entre los *perceptos* de las palabras que en ella participan, a pesar de que asocia términos que se refieren a aspectos de la realidad que habitualmente no se vinculan. La metáfora de alguna manera busca trascender el encasillamiento del lenguaje. Ejemplos:

- "El amor es un perro infernal" / Bukowski**
- "Como el sol, ustedes también crecen, pastos inútiles" / Issa**
- "Olía a sombra recalentada por el sol" / Rulfo**
- La percepción elabora un montaje de la realidad**

"La metáfora bien lograda, aun cuando parezca sustraer algo de la realidad, viene a aumentar nuestro entendimiento y confiere un valor estético. Cuando el poeta dice que A es B, mientras que nadie había notado ver tal similitud, nos transporta a un universo donde unidades reales e irreales nos dan una visión de insospechadas profundidades y dimensiones". /ARIETI, C., 128/

Arieti habla de a concretización o perceptualización, refiriéndose al hecho de que algo que solía concebirse a un nivel más conceptual o abstracto reciba una representación concreta, específica o perceptual. Es un fenómeno que engloba al lenguaje metafórico.

"En los sueños y en la esquizofrenia, cuando no puede sostenerse un concepto a un nivel abstracto, sufre una transformación: adquiere una representación concreta (...) También en el proceso estético hemos de hablar de concretización o de perceptualización, cuando algo que es difícil de objetivar en términos definidos se convierte en símbolos concretos, tangibles. Generalmente, lo que se transforma es un estado

subjetivo, una actitud vital, una conducta general o específica, un ambiente, etc. (...) La representación concreta no sólo no es incongruente con el concepto abstracto original, sino que en realidad lo refuerza".

/ARIETI, C., 129/

Por ejemplo, si uno dice que soñó que una mujer vestida de negro llegó a la habitación, y lo tomó de la mano, muchos bien interpretarán que es la muerte la que se anunció en el sueño, a pesar de lo abstracto que normalmente resulta pensar en ella. Un escritor también podría referirse a la muerte de la misma manera, como una mujer de negro, o de muchas otras, según la relación de perceptos que establezca.

A partir de un saco de términos- que por convención reducen a la realidad- el narrador y el poeta van a expresar niveles de significación que trascienden el simple acumulo de vocabulario, al crear imágenes profundas en virtud de metáforas relacionales surgidas de la combinación de perceptos. Como aquí también subyace un montaje perceptual, se hace una vez más evidente que el todo será algo más que la suma de sus partes.

Incluso por medio de las palabras se puede representar la *idea* de tiempo. El narrador utiliza el lenguaje según las reglas de una sintaxis, con la cual estructura el montaje de los elementos lingüísticos (sintagmas) para expresar el conjunto "escénico" del devenir de sus perceptos.

Porque, en efecto, detrás de las palabras se encuentran los perceptos. Si no fuera así, no podríamos crear nada nuevo con el lenguaje, y las posibilidades se agotarían muy rápido.

4.5. El actor

Un actor se acerca más a la "realidad" ya que concretiza la obra con su cuerpo (que muchas veces simboliza un cuerpo), además de que los espectadores perciben los movimientos en un tiempo simultáneo al de ellos mismos. El actor se encuentra creando porque se encuentra significándose a sí mismo con la idea de una realidad alterna. En el momento en que escenifica su acto él es el personaje; su cuerpo sirve de médium para la objetivación de la obra.

Dice Constantin Stanislavski: "El proceso creativo de vivir y experimentar un papel es orgánico y está fundamentado en las leyes físicas y espirituales que gobiernan la naturaleza del hombre".

El actor no presenta meramente la fachada de su personaje. Adapta sus propias cualidades humanas (como en toda creación) a la vida de su otra persona, y vierte en ella su propia alma. El actor se sumerge dentro de su naturaleza común (humana) y extrae posibilidades reales de personalidad. Si actúa como villano o como benefactor, o como se presente, lo hará según su naturaleza. Es como si dentro de él habitaran todas las posibilidades de carácter, y sólo necesitaran de un vector de significación (el guión de la obra) para emerger a la realidad en el devenir escénico que la obra establece.

El actor, al ser y actuar y devenir como ser humano (o como objeto, materia o idea humanizada), hace partícipe al público- parte indispensable de una obra teatral- en la (re)creación de sentimientos y actitudes correspondientes a la obra. Actor y público comulgan bajo un mismo vector de significación. El actor percibe al personaje y se percibe a sí mismo mientras el público lo percibe (y a su vez también se percibe a sí mismo). El público percibe la empatía de lo que ve desarrollarse con lo que se desarrolla en su interior,

la naturaleza humana, y todo ello se desenvuelve en el marco de un proceso perceptual creativo.

En fin, el actor hace uso de las herramientas más "subjetivas" para crear la representación más "objetiva" (icónica) de la realidad humana.

De la danza se puede decir otro tanto, pero por el momento se tendrá por englobada en una manifestación teatral de carácter expresivo -no discursivo-, rítmico y más "primigenio", connotativo, como lo es la poesía en relación con la escritura.

Otra forma escénica- o que podría considerarse como tal- es el espectáculo deportivo. En el deporte también existe un montaje creativo. Cualquier juego es por definición un espacio de configuración creativa. Se instaura un formato, ciertas reglas y cierta duración; lo demás se crea en el momento. El jugador configura la jugada, la vuelve real, la hace devenir en la realidad, modificando el horizonte de los eventos. Los demás jugadores deben reestructurar a su vez la gama de opciones. El deporte es semejante al espectáculo teatral en lo que se refiere a su carácter escénico, pero difiere de éste en cuanto que no hay un guión específico (en la mayoría de los casos). El deporte, el juego, dependen más de una improvisación. Y éso, definitivamente, es una actividad creativa.

4.6. *El músico*

El compositor recibe una idea acústica, una idea musical, que puede venir en varias formas: como una melodía, una simple línea melódica, como una melodía con acompañamiento, como una figura de acompañamiento a la que después añadirá una melodía, como una idea puramente rítmica, un tamborileo, o bien como un tejido de dos o tres melodías oídas simultáneamente (aunque ésto último no es frecuente).

Sin ningún aparente significado intrínseco, esta idea acústica pronto queda objetivada (se le puede llamar "frase acústica" o "frase musical", por ejemplo). Esta frase o idea musical no es lo mismo que una pieza de música. Es solamente instigación de una pieza de música. Es necesario algo más para crear la composición completa.

El compositor entonces trata de hallar otras ideas musicales que parezcan ir bien con la primera. La estética musical- si es requerida en la composición- permite unir ideas de carácter análogo o bien en contraste con la idea germen. La adición de otras ideas menores, el alargamiento de las ideas (como hacia Wagner, p. ej., o la actual música repetitiva), el material puente para el enlace de las ideas y el desarrollo de éstas son variables de la creación de una pieza.

La tarea más difícil de todas viene siendo la "soldadura" de todo ese material, de modo que constituya un todo coherente- de suerte que nadie advierta dónde comenzó cada ensamble-. Esto no es otra cosa que el *montaje*. Gracias a éste, toda buena pieza musical debe darnos una sensación de fluidez, de continuidad. La forma debe tener "la grande ligne" (la gran línea) que permita concebir la pieza como un todo orgánico (y por lo mismo, estético).

"Podemos decir que la música es un medio acústico que puede aproximar, objetivar, transmitir y despertar contenidos de significación endoconceptual" (de representación interna y privada)

/ARIETI, C., 211/

En el caso de que un músico ejecute alguna pieza que no ha creado, el intérprete debe tener una visión empática de las intenciones afectivas y los conceptos estéticos del compositor. El que escucha- un segundo intérprete- debe estar a su vez dispuesto a percibir empáticamente mientras permanece en contacto auditivo con la fuente sonora del estímulo.

"Una experiencia musical total incluye, además de un contacto sensorial no forzoso pero continuo con la fuerza sonora, una reactividad psicológica a los estímulos musicales sensorio-motores, y una conciencia de la formación lógica que están desarrollando el diseño del compositor. Si la primera está presente, las otras le seguirán". /ARIETI/

Por otro lado, cabe decir que el vínculo de la música con la danza se deriva de su componente rítmico, y el vínculo de la música con el lenguaje se deriva de su componente melódico.

Y, al igual que con el teatro y con cualquier forma de expresión- no necesariamente escénica- la música requiere de público, de oyentes, pues es en éstos donde se completa el proceso creativo.

4.7. El místico

La visión o la iluminación se proyecta en la divinidad y así se asume como una revelación. Adopta esa forma de revelación divina para tener acceso a la conciencia de la persona- sin asustarla o extrañarla- y con ello estimularla a la acción. De esta manera, la revelación es aceptada como "realidad vital" por el sujeto.

Como en todo proceso creativo, en el místico y en el religioso, antes de la revelación, existían poderosos conflictos o resistencias internas. La experiencia mística, de entre todos los procesos creadores, es el que parece más cercano a la experiencia psicótica, pues consiste en una pérdida de "realidad", de forma tal que ayuda a abrir nuevas dimensiones de realidad.

Las alucinaciones religiosas pueden ser de todo tipo, mas predominan las de carácter visual y auditivo (quizás porque es con estos sentidos con los que codificamos predominantemente en el seno de la vida social). De hecho, la religión surge con algo así como una visualización, perceptualización de preceptos para modos especiales de vivir, con significados trascendentales que afectan la totalidad del hombre. La religión puede interpretarse como un conjunto de constructos cognoscitivos que prolongan la esperanza en la supervivencia del individuo y del grupo social al que pertenece. Además- y en eso radica mucha de su fuerza- libera al hombre de la responsabilidad de su creatividad infinita, que podría volverlo esquizofrénico, al canalizar todos los significados en un mismo sentido.

Por último, la idolatría se podría explicar como una forma de sustentar algo vagamente percibido como demasiado "abstracto", "infinito", "inefable", "vertiginoso", y por tanto, amenazador. Este "algo sin nombre" debe concretarse, perceptualizarse, formar parte del aspecto concreto, instrumental, operacional de la vida. Así, vemos cómo el mundo está lleno de diosillos y fetiches concretos (análogos a las manías, por ejemplo), y cómo la percepción de ellos sugiere a las personas un significado correlativo a todo aquello que pueda categorizarse como "divinidad".

4.8. El científico

El hombre de ciencia no es tan "lógico" como se le ha descrito. Muchos de los grandes descubrimientos científicos- si no es que todos- transcurren por un proceso muy parecido al de la creación artística.

En la etapa preparatoria, el científico moviliza conscientemente aquellas ideas que tienen relación con el objeto de la investigación; sin embargo, en muchos casos las nuevas combinaciones que surgen en el chispazo de iluminación le vienen sugeridas por algo que no tenía nada que ver con el objeto de su búsqueda. A veces, por aplicar en un campo lo que se piensa válido para otro, han surgido valiosas nuevas combinaciones.

El chispazo de iluminación, en efecto. La ciencia cuenta con bastantes casos de actos de iluminación. Estos no son exclusivos de los místicos. El acto de iluminación, en la ciencia, consiste en ver una identidad entre dos transformaciones antes consideradas como distintas. Newton, en el clásico caso, vio caer una manzana de un árbol y advirtió una cualidad común en la fruta atraída por la tierra y la atracción que hay entre los cuerpos celestes. Percibió-creó la estructura signifiante en su mente- la similitud existente entre dos fuerzas: la que hace que la manzana caiga al césped y la que mantiene a la luna en su órbita.

Pero una manzana no es lo mismo que un satélite. Lo que Newton percibió fue una estructura de significación, una clase. El descubrimiento de esta clase reveló un modo nuevo de considerar el universo. Entre la manzana y los cuerpos celestes existe la semejanza de la clase a la que pertenecen: la de ser cuerpos sujetos a la gravitación. Lo que pudo considerarse como una metáfora se volvió una ley física.

El reconocimiento de similitudes conduce, a menudo, no sólo a la formación de una clase, sino de una clase de clases, es decir, a la formación de un sistema. El sistema va a poder "predecir" nuevas propiedades adicionales, nuevos elementos o nuevas relaciones entre los elementos del sistema. Al decir "nuevas", se refiere uno a la nueva perspectiva con que se percibe a la realidad. Porque la realidad es infinita por sí misma; sólo la percepción es la que cambia, la que estructura, la que reviste de nuevas significaciones y la que edifica clases y sistemas, los cuales no existen independientemente de ella.

Los hombres de ciencia hacen uso de diversos mecanismos para explicarse la realidad. Han dependido de distintas formas de cognición "primitiva", preconceptual, especialmente de las imágenes aparentemente "surrealistas".

Einstein escribió: "Las palabras, o el lenguaje, escrito o hablado, no parecen desempeñar ningún papel en mi mecanismo mental. Las entidades psíquicas que parecen servir como elementos en el pensamiento son signos e imágenes más o menos claras que pueden ser 'voluntariamente' reproducidos y combinados (...) Los elementos anteriores, en mi caso, son de tipos visuales, y algunos de tipos musculares (...) Según lo que se ha dicho, el juego con los elementos mencionados tiende a ser análogo a ciertas conexiones lógicas que estamos buscando".

Algunos autores han subrayado el papel de la visualización en la creatividad científica. Por ejemplo, Walkup ("Creativity in Science through Visualization") escribe que, al menos en el campo de la ciencia, los individuos creadores tienen una intensa imaginaria visual. Emplea la palabra "visualizar" en su sentido más lato para incluir la sintetización mental de muchas experiencias sensorias, y no sólo de experiencias oculares. Escribe,

asimismo, que inventores con quienes habló le informaron que pensaban visualmente acerca de mecanismos complejos; que casi sentían como el objeto que estaban visualizando.

Einstein, por ejemplo, tuvo que partir de un nivel endoceptual, de regreso al nivel de la imagen, antes de llegar a lo conceptual. En una de sus fantasías ("experimentos imaginarios"), Einstein se visualizó a sí mismo como un pasajero que iba sobre un rayo de luz sosteniendo un espejo ante él. Como la luz y el espejo iban viajando a la misma velocidad y en la misma dirección, y como el espejo iba un poco adelante, la luz nunca podía alcanzar al espejo y reflejarse, por lo que Einstein no podía verse en él.

"Ahora bien, para personas como Einstein, el problema es saber si la fantasía viene primero, o si es una concretización o perceptualización de procesos mentales lo que ocurrió previamente. Galileo y Newton vieron una identidad. Einstein tuvo que crear una identidad visual. Einstein puede decir de buena fe que la parte visual de la creatividad es la primera, porque su labor mental antecedente bien pudo ser inconsciente. Su situación puede ser similar a la de alguien que examina un sueño..."

/ARIETI, C., 248/

En fin, fuera como fuese la forma como han estructurado su realidad los grandes científicos, todos los procesos que han manejado- así como la base de su creatividad- han tenido que haber sido desarrollados en el seno de sus montajes perceptuales.

Para no extender este subcapítulo, y para concluirlo, se citará una frase de Einstein, considerado por algunos como uno de los cerebros más brillantes que ha dado la historia:

"Cuando me examino a mi mismo y a mis métodos de pensamiento, llego a la conclusión de que el don de la fantasía ha significado más para mí que mi talento para absorber conocimientos".

4.9. El cine e asta

El cine comenzó casi como una filmación de una obra teatral, con la cámara fija apuntando al escenario como si se encontrara sobre una butaca. No podía ejercer muchos movimientos (o ninguno); la toma era general y la tecnología no permitía grandes desplazamientos. Entonces se perdía una gran cantidad de detalles expresivos. Los acercamientos, por ejemplo, sólo se conseguían al desplazarse el actor. Aunque al principio el cine se vislumbró para fines científicos, muy pronto- y lógicamente- se advirtió su utilidad recreativa, publicitaria y propagandística. Estos fines motivaron su gran desarrollo posterior.

El cine fue convencionalizando una sintaxis, propia para su discurso: el *montaje cinematográfico*.

El montaje consiste en filmar trozos "individuales" de realidad, para después unirlos en una pieza de aparente continuidad y con ello otorgarles un devenir significativo en la "realidad cinematográfica".

El director nos plasma literalmente su visión de la realidad. Esta visión la representa con seres, objetos y locaciones de la "realidad objetiva". Los monta en una creación con las que nos trata a su vez de representar una realidad, paralela a la de los objetos que filma.

Todo ello mediante un ordenamiento de los "trozos de realidad" capturados por la cámara. El cineasta busca en el "exterior" los elementos con los que pueda estructurar, por medio del montaje, la representación de su idea perceptual del desarrollo de una trama particular. Hace que los objetos que filma participen en la representación de una visión interior, de una *perspectiva interior*. Los hace "actuar" significativamente, los hace aparecer significativamente (aquí entraría también el caso de la creatividad en la fotografía, sólo que en esta última con un discurso fijo).

"Se graban fragmentos de foto de la naturaleza (...) estos fragmentos se combinan de diversas maneras. De ahí la toma- o cuadro-, y de ahí el montaje. (...) La fotografía es un sistema de reproducción para fijar acontecimientos reales y elementos de actualidad. Estas reproducciones, o fotorreflexiones, se pueden combinar de varias maneras. Tanto como reflexiones como en la manera en que estén combinadas, permiten cualquier grado de distorsión (...) Los resultados fluctúan desde las combinaciones naturalistas exactas de las experiencias visuales interrelacionadas, hasta las alteraciones completas- arreglos no previstos por la naturaleza- e incluso hasta un formalismo abstracto con residuos de realidad. (...)

"La aparente arbitrariedad del asunto, en su relación con el statu quo de la naturaleza, es mucho menos arbitraria de lo que parece. El orden final está inevitablemente determinado, consciente o inconscientemente, por las premisas sociales de quien hace la composición filmica. Su tendencia- determinada por una clase- es la base de lo que parece una arbitraria relación cinematográfica con el objeto colocado, o encontrado, ante la cámara. (...) porque los detalles filmicos no están en el proceso mismo sino en el grado en que estos rasgos son intensificados". /EISENSTEIN, F.C., 11/

El cine puede ser visto semióticamente como una matriz del proceso creativo. Por ello, en capítulos posteriores el proceso cinematográfico será relacionado discursivamente con el proceso perceptual, creando así la metáfora que desemboca en el punto central de esta tesis: la propuesta del método del *montaje perceptual creativo*.

Sergei Eisenstein, cineasta ruso de principios del siglo veinte, aborda detalladamente el proceso del montaje, estableciendo así mismo los fundamentos teóricos de éste. Subraya la relación que guarda el montaje con las demás formas de representación y expresión.

"El músico utiliza una escala de sonidos; el pintor una escala de tonos; el escritor una serie de sonidos y palabras; y todo esto se toma de la naturaleza en el mismo grado. Pero el fragmento inmutable de la realidad misma en estos casos es mucho más estrecho y más neutral en significado, y por lo tanto más flexible para combinar, por lo que cuando se les pone juntos pierden todo indicio visible de estar combinados y aparecen como una unidad orgánica. Un acorde, o aun tres notas sucesivas, parecen ser una unidad orgánica. (...) Un tono azul se mezcla con uno rojo y el resultado es un violeta, y no una 'exposición doble' de rojo y azul. La misma unidad de fragmentos de palabras hace posible toda una serie de variaciones expresivas. Cuán fácilmente se pueden distinguir en el lenguaje tres matices de significado, por ejemplo: 'una ventana sin luz', 'una ventana oscura' y 'una ventana no iluminada'. Pruébese ahora a expresar estos matices diversos en la composición de un cuadro. ¿Acaso es posible? Si lo es, ¿qué complicado contexto se necesitará para ensartar los fragmentos de película en el hilo filmico de manera que la forma oscura en el muro comience a verse ya sea como una ventana 'oscura' o como una 'no iluminada'? ¿Cuánto ingenio e ingenuidad habrá que desplegar para obtener un efecto que las palabras obtienen de manera tan sencilla? El cuadro se trabaja de manera mucho menos independiente que la palabra o el sonido. De ahí que el trabajo mutuo del cuadro y del montaje sea en realidad una ampliación a escala de un proceso microscópicamente inherente a todas las artes. Sin embargo, en el filme este proceso llega a un grado tal, que parece adquirir una calidad nueva". /EISENSTEIN/

Aquí Eisenstein toca el punto que interesa. El proceso cinematográfico, su forma discursiva- el montaje- alberga en sí la relación significativa primigenia de todas las artes, de

todas las formas de expresión, el desarrollo significativo primordial y común de todas las manifestaciones creativas. En el cine se desglosa la "sintaxis madre" de todo proceso expresivo-discursivo. Por ello, el método de la creación cinematográfica puede servir como modelo para una concepción de la estructura del proceso creativo. En palabras del cineasta ruso:

"El montaje se convierte en el medio más eficaz para para una remodelación de la naturaleza verdaderamente creativa e importante. Más que ningún otro arte, entonces, el cine puede revelar el proceso que en las demás artes sucede microscópicamente". El arte, además, resulta siempre producto de algún conflicto. Y el montaje, dice Eisenstein, es conflicto: "El conflicto dentro de la toma es un montaje potencial, al desarrollar su intensidad haciendo estallar la jaula cuadrilátera de la toma y al hacer estallar el conflicto en los impulsos de montaje entre los trozos de montaje" (...) "La posición de la cámara como una materialización del conflicto entre la lógica organizadora del director y la lógica inherente del objeto, que chocan, refleja la dialéctica del ángulo de la cámara" (...) "La intensidad de la percepción aumenta a medida que el proceso didáctico de la identificación ocurre con más facilidad a lo largo de una acción desintegrada" (...) "La lógica de la forma orgánica en oposición a la lógica de la forma racional produce, con un choque, la dialéctica de la forma del arte" (...) "El montaje es una idea que surge del choque de las tomas independientes- tomas incluso opuestas una a otra: el principio "dramático" " (...) "De manera similar, la expresión humana es un conflicto entre reflejos condicionados e incondicionados".

/EISENSTEIN, F.C., 42-50/

El arte está, pues, en cada fragmento de la película al ser éstos una parte *orgánica* de un todo *concebido orgánicamente*.

José Revueltas, gran conocedor del proceso de guión y de estructura cinematográfica, expuso sus puntos de vista sobre el montaje en su libro "El Conocimiento Cinematográfico y Sus Problemas". Por compartir perspectivas muy afines con los preceptos de este trabajo, a continuación se citarán algunos fragmentos de su obra.

"El montaje es la forma específica que reviste la integración cinematográfica a través del proceso que unifica sus elementos y, a) transforma sus cantidades en una cualidad diferente; b) conserva el equilibrio de los elementos opuestos dentro de una unidad transitoria que, en su momento, deberá romperse para dar paso a una fase superior de la expresión dramática y, finalmente, c) consuma la síntesis cognoscitiva en la cual se cifra el total de los propósitos emotivos de la obra. (...)

"El montaje procede con el mismo método que el intelecto humano al formar, a) las percepciones, sobre la base de una primera impresión o dato sensible; b) las imágenes, sobre la base de un conjunto determinado de percepciones y c) la imagen total del tema, el concepto acabado del mismo, sobre la base de un conjunto combinado de imágenes. (...)

"El montaje cinematográfico está subordinado a la necesidad de ser 'la exposición coordinada y orgánica del tema, contenido, trama y acción', o sea, la necesidad de expresarse dentro del principio fundamental de toda construcción dramática, que es la de la unidad de tiempo, espacio y acción".

/REVUELTAS, C.C.S.P., 69-70/

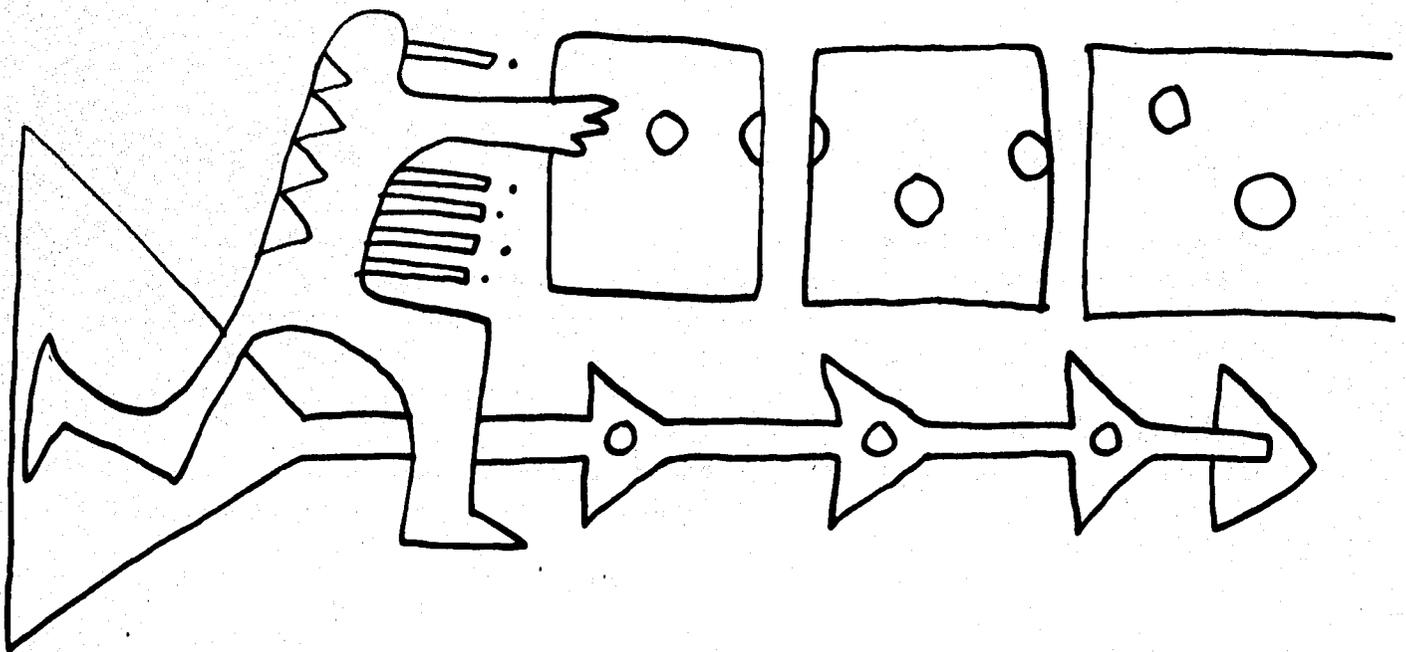
En fin, el proceso creativo del cine, su método discursivo, será, de entre todos, el que más se utilice como inspiración para configurar el método de estructuración creativa que plantea este trabajo (ver 6.1). Por lo mismo, aquí finaliza este subcapítulo, dejando aclarado que lo hasta aquí escrito sobre montaje no es más que una visión introductoria de un proceso que es mucho más complejo; proceso que se irá haciendo patente conforme avance la presente tesis.

Con esto termina la parte documental del trabajo.

2 parte teórica

5.

Hacia el
Montaje
Perceptual
(preliminares)



5 Hacia el Montaje Perceptual (Preliminares)

5.1. *¿Quién es el centro del universo?*

Cada uno de nosotros es el centro del universo en lo que respecta a su persona y a su percepción. Es en función de ésta como va a estructurarse la realidad. Es la única manera en que puede hacerse.

La realidad se encuentra "alrededor" y "dentro" del ente que percibe, por lo que se equipara al campo perceptual mismo. La disposición con la que la realidad sea estructurada (y creada) va a depender del sujeto de la percepción.

Metafóricamente, es como si cada ser perceptual fuera un "agujero negro", por el que se "colara" la realidad: el espacio, la luz, el tiempo...

El ser perceptual va a ser toda su vida, de una manera u otra, un "narrador" de la realidad. Y, como en una obra, el narrador desaparece virtualmente porque lo que importa es la obra (a pesar de que, obviamente, exista gracias a él).

Percibimos, pues, y es aquí mismo, en cada uno de nosotros, donde se está creando y destruyendo el universo.

5.2. ¿Qué pretende uno?

Uno nace, crece, tal vez se reproduce, y muere, siguiendo cierto ciclo de la naturaleza.

Uno sabe de su existencia, uno sabe que existe pues así lo percibe. Uno se llega a concebir como independiente del mundo- a pesar de que no sea así-. Uno advierte cómo la propia voluntad puede ejercer transformaciones sobre la realidad.

Ahora bien, ¿nosotros tomamos las decisiones o nos encontramos predeterminados por un curso vital natural?

Estemos determinados o no, nosotros ejercemos funciones creativas sobre la realidad. Nosotros la modificamos. Con percibirla tan sólo, la estamos transformando, la estamos creando. Nuestro campo perceptual nos permite interactuar en él mismo, y con ello decidir su curso.

Uno nace y muere. Estos son parámetros generales que nos determinan y con los que definimos los *supuestos* límites de nuestro "intervalo"; en lo demás- y quizás hasta en éso también- el curso de las acciones nos pertenece a nosotros.

En términos generales, lo que buscamos todos es sobrevivir, de alguna manera. Saciar el hambre, la sed y todo lo demás, tener seguridad, etc. Maslow propuso un esquema triangular que jerarquiza lo que considera el bloque de las necesidades humanas:



Con base en ésto, estructuramos nuestra realidad. No es que tengamos necesariamente que seguir un patrón establecido, pero, al desenvolvemos, de alguna manera estamos configurando el campo de acción en el que pretendemos satisfacer nuestras necesidades.

No entraremos aquí en el punto de "para qué queremos satisfacer nuestras necesidades". Se da por supuesto y de todos conocido.

5.3. ¿Qué percibimos, y en qué orden?

Como ya vimos en el capítulo tercero (3.2), todo el universo en el que nos desenvolvemos, consciente o inconscientemente, dormidos o en vigilia, sanos o enfermos mentales, es un universo perceptual. Si queremos establecer una metodología que nos describa a la creatividad (digamos: la forma de instaurar nuevas relaciones con los elementos del universo), es con base en la percepción como debe desarrollarse. Es en ella donde converge todo lo que nos ocurre, todo lo que imaginamos que nos ocurre, todo lo que pensamos que nos ha ocurrido y todo lo que figuramos que vaya a ocurrir.

¿Y percibimos todo lo que existe?

Tal vez no, pero podemos estar tranquilos. Lo que percibimos seguramente es suficiente para nuestra supervivencia. Nuestro organismo nos hace percibir todo aquello que nos resulte necesario. Como hemos dicho: al percibir creamos nuestro espacio de configuración.

¿Y para ello existe un orden?

Al menos en definición, podemos diferenciar:

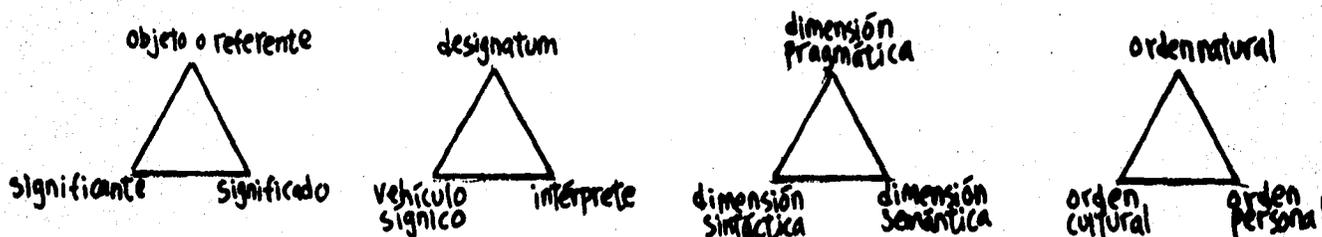
a) Un *orden natural*, el cuál, por ejemplo, impide que podamos tomar café viajando a la velocidad de la luz en el vacío.

b) Un *orden cultural*, que nos permite escribir y leer esto, o que prohíbe, por ejemplo, derramar el café en la cara del Presidente, viajáramos o no a la velocidad de la luz.

c) Un *orden personal*, que nos permite hacer todo lo que queramos, hasta donde alcancen nuestras posibilidades y mientras no sintamos remordimiento de transgredir los órdenes anteriores.

Ahora bien, como en este trabajo definimos a la realidad como un espacio de configuración (que nuestra percepción configura), necesitamos relacionar de alguna manera: la estructura de lo percibido con la estructura de lo signico, ya que la realidad, en el momento en que está siendo significada (configurada), puede considerarse como un proceso de semiosis.

La semiótica (ciencia que estudia los sistemas de los signos, preferentemente en el seno de la vida social) establece para todo proceso de semiosis (o sea, de significación) una relación triádica:

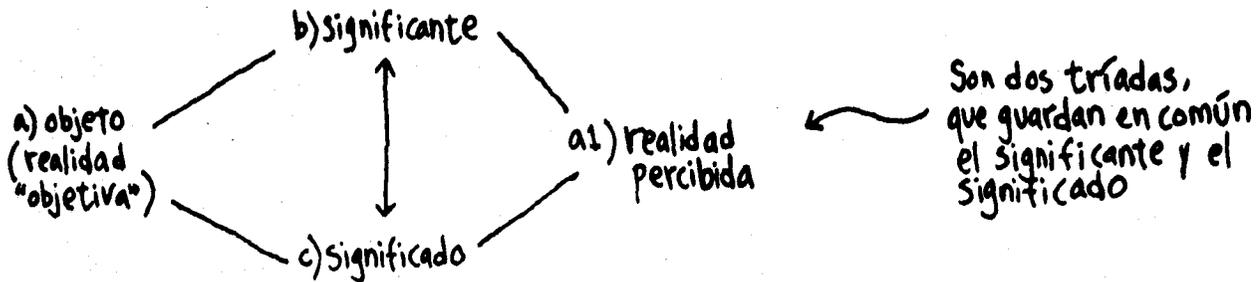


Lo que hace equivalentes los siguientes conceptos:

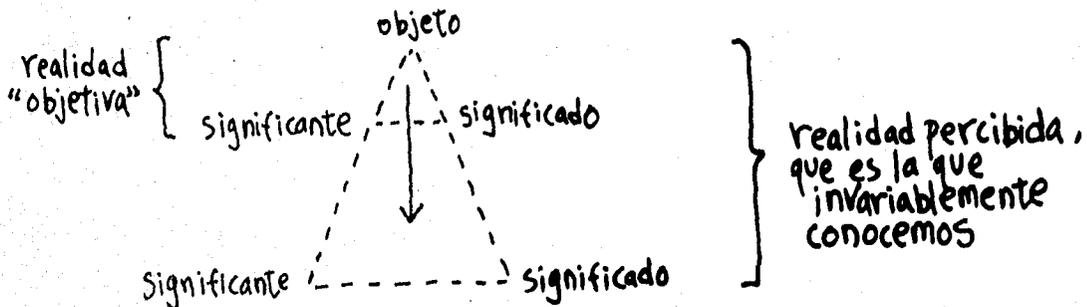
- a) Objeto → orden natural → dimensión pragmática de la semiosis → objeto → ...
- b) Significante → orden cultural → dimensión sintáctica de la semiosis → concepto → ...
- c) Significado → orden personal → dimensión semántica de la semiosis → percepto → ...

Es una relación triádica, recuérdese. En los procesos de semiosis (en este caso, el de la percepción), todas las dimensiones aparecen entremezcladas, afectándose mutuamente. El objeto o referente, el significante y el significado son órdenes o dimensiones de un continuum perceptual, dividido en ellos sólo por consideraciones semióticas.

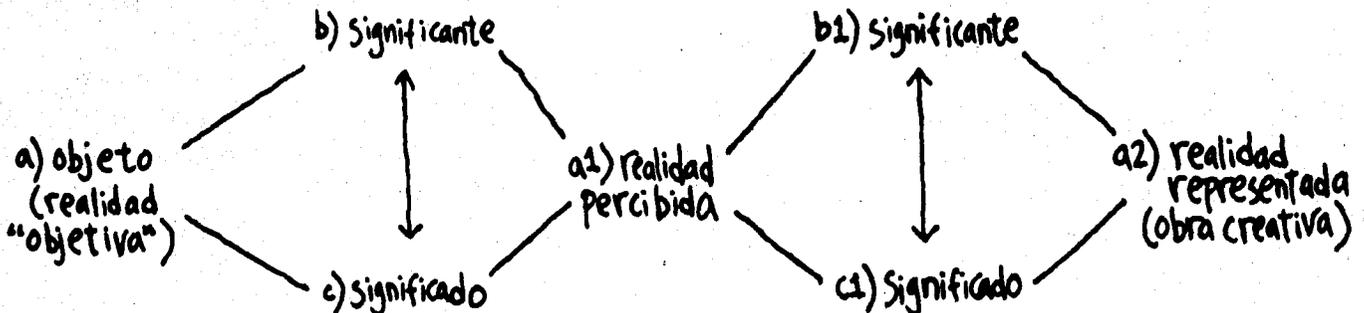
Nosotros, pues, conocemos una realidad percibida:



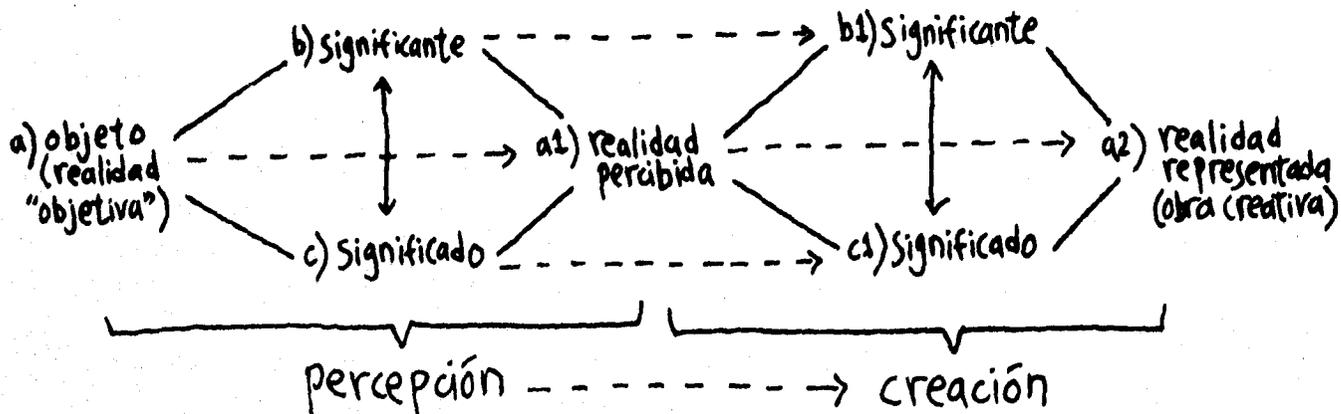
y así, en el vértice, $a=a1$, o sea, para nosotros, la realidad "objetiva" no es diferente de la realidad percibida:



y nuestra creatividad, al manifestarse en una obra o en cualquier medio, hace otro tanto:



y en donde se puede apreciar cómo es la percepción, de antemano, la que estructura los elementos significativos con los que se va a elaborar posteriormente (o bien simultáneamente, en otra escala) la obra creativa:



Y bien, *a*, *a1* y *a2* no requieren de mayor explicación.

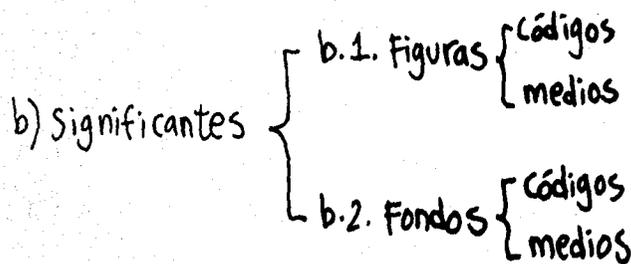
En cuanto a *b*: el significante, ¿qué elementos implica?

- un código
- un medio

Y más específicamente (y que involucra al código y al medio):

- una figura
- un fondo

Por lo que el significante, *b*, puede subdividirse así:



Como la percepción es "multimedia", las figuras y los fondos que maneja son múltiples, al igual que los códigos y los medios por los que se presentan (por ello los conceptos aparecen en plural en el esquema anterior).

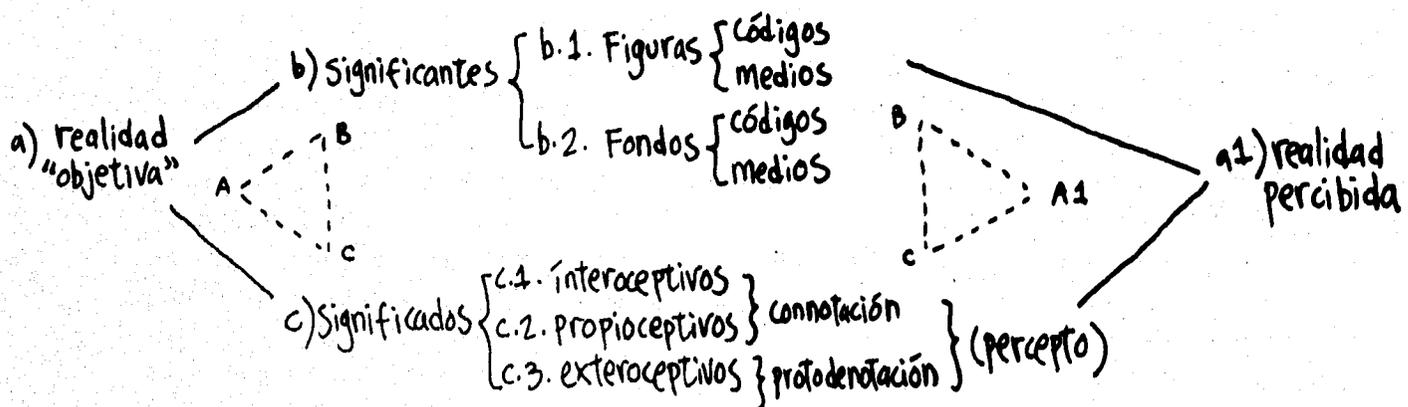
Por otra parte, en el último vértice de nuestro proceso de semiosis perceptual tenemos a *c*: el significado. ¿Puede éste subdividirse?

En realidad no, pues el significado se nos suele presentar completo; pero, como es el orden personal del proceso de semiosis, podríamos relacionarlo con los niveles de sensaciones (ver apartado segundo de 3.1.) y así establecer una gama de "niveles de significado":

c) Significados { c.1. interoceptivos } connotación
 { c.2. propioceptivos }
 { c.3. exteroceptivos } protodenotación } (percepto)

siendo lo interoceptivo y lo propioceptivo los que se refieren principalmente a la connotación del significado; y lo exteroceptivo a la denotación, que, por ser en la semiosis perceptual algo que todavía no se encuentra exteriorizado al seno de la vida social (todavía no busca ser comunicado), llamaremos aquí "protodenotación". Asimismo, todos los niveles de significado integran plásticamente y multisensorialmente (de manera sinestésica) lo que conocemos como *percepto*, y que veremos más adelante (en 5.7).

Y así, juntando las partes, tenemos el esquema siguiente:



A continuación se presentará un ejemplo, a partir de un fenómeno perceptual cualquiera:

/voy a atravesar la calle. advierto que se aproxima un coche. me detengo y espero a que pase. entonces cruzo/

a) Realidad "objetiva": todo lo que puede involucrar y coexistir con la situación respectiva, lo perciba uno o no.

b) b.1. el coche es una expectativa de aparición; asumo que existen coches objetivamente. Es una de las cosas que debo preocuparme cuando atravieso una calle. Por lo tanto, el coche (o cualquier otro objeto en movimiento que se aproxime hacia mí y que tenga atributos similares a los del coche) va a constituir la forma principal que interese localizar en

mi campo perceptual. O sea, la *figura*. Lo demás pasa a segundo plano, a *fondo*. Se entiende, claro, que yo mismo represento invariablemente otra figura, una que voy a tener presente toda la vida y respecto de la cual organizo a las demás dentro de mi campo perceptual. El coche, por su parte, si se presenta, lo hará a través del medio físico respectivo, y la información de su cercanía llegará a mí por mis "canales": los órganos sensoriales (vista, oído, tacto, etc.), los que la codificarán cada uno a su manera.

b.2. el fondo es lo que por el momento funge como entorno, como escenario. Lo instauró por medio de una serie de constancias, para así preocuparme exclusivamente en el devenir- peligroso o no, agradable o no- de la figura importante en turno. El fondo se concibe en segundo plano, y lo constituyen, en este ejemplo: la calle, los edificios, el viento, las nubes, los latidos del corazón, el sabor del chicle (en caso de ir masticando uno), etc.

c) c.1. el cuerpo, muy en el fondo y antes que nada, vigila por su supervivencia y seguridad (como vimos en el triángulo de Maslow en 5.2). Este nivel de significado es tan esencial que muchas veces- sobretodo en la vida ajetreada de las grandes ciudades- no lo hacemos tan consciente. Los únicos parámetros que podemos aquí mencionar con palabras son del estilo de "me gusta, no me gusta; me daña, no me daña; me satisface, no me satisface", etc., y toda la gama de polaridades que en psicología se pudiera expresar como relativas al conflicto "Eros vs. Tánatos" (el instinto vital contra el instinto de muerte). Es una primera capa (plena en los recién nacidos, por ejemplo) con que se otorga significado al mundo.

c.2. este nivel de significado relaciona la "figura del yo" y sus elementos insertos en la situación percibida, en la unidad de la situación. Otorga significados a partir de la situación física, motriz y de ubicación del cuerpo, la forma como éste se desenvuelve en su campo perceptual. Este nivel, así como el anterior, albergan el carácter "sinestésico" de lo percibido. En ellos todavía no se da una especificación del significado para cada uno de los "sentidos individuales". Por ello, tampoco es explícito en palabras, y sus parámetros son algo así como: "estoy en movimiento hacia-; el suelo sigue debajo; estoy en el horizonte de los eventos de algo (el coche); ese algo se encuentra situado horizontalmente y adelante de mí; siento la gravedad; mi cuerpo se dispone a permanecer en equilibrio...", etc., que, como se puede apreciar, normalmente no formulamos conscientemente (pues el cuerpo lo sabe).

c.3. este nivel de significado completa la "información" que estructuramos del mundo exterior. Lo constituyen todas las imágenes perceptuales que elaboran los sentidos. Aquí es donde se instauran los perceptos (conceptos no lingüísticos, de carácter sensorial e intermodal, como veremos en 5.7) con los que manejamos nuestros significados más sustanciosos de la realidad. Es lo que propiamente entendemos por "significado". Con base en este nivel se establecen posteriormente los significantes (*b*) de todo tipo. En este nivel diríamos, para este ejemplo: "es un coche rojo modelo tal el que se acerca en el carril más cercano y que al parecer no va a disminuir su velocidad. De seguro el que maneja lleva mucha prisa; mejor me detengo y espero a que pase. Cuando pasa siento una ráfaga de aire. No se divisa otro coche detrás de él, ni se escucha algún sonido de motor; no vibra el suelo; nadie me advierte que no cruce; no se acerca objeto peligroso alguno. Puedo atravesar entonces. Del otro lado voy a tomar un camión que..."

Todo esto resulta tan instantáneo, que percibimos y actuamos al mismo tiempo. De hecho, la percepción nos muestra el universo diferido, cuando ya lo ha organizado y le ha

otorgado el sentido de "su solución". Su orden puede seguir un desarrollo como el anteriormente descrito, mas todo resulta tan rápido y tan "sinestésico" que es difícil tratar de sistematizarlo. Además, en el fondo no pensamos con palabras. Nuestra mente no nos dice (lingüísticamente) todo lo descrito anteriormente. Sólo se trata de un equivalente en palabras para poder describir el ejemplo.

Como se ve, somos manifestaciones de nuestra voluntad, que se hace presente a través de nuestro campo perceptual.

El responder al por qué uno percibe es precisamente el percibir.

5.4. Condicionamientos

En nuestra sociedad se encuentran entremezclados el orden natural, el orden cultural y el orden personal (pues de hecho son divisiones que sólo existen en el pensamiento lingüístico). En esta parte se advertirá cómo el condicionamiento de cada uno de estos órdenes afecta a los demás y al resultado del proceso perceptual que los engloba.

- *Entrenamiento*: Por ejemplo, veamos el caso de un cajero. Va a contar billetes con mayor rapidez que alguien que no ha tenido el entrenamiento motriz respectivo. De igual manera, el cajero va a estar capacitado para advertir la presencia de billetes falsificados, o errores de agrupación de denominación (y dar el cambio, etc.). Estas van a ser sus premisas, sus expectativas perceptuales, con las que jerarquizará sus niveles de significado. El cajero no va a percibir lo "estético" de los billetes, al menos mientras está trabajando, sino sólo el aspecto funcional de los mismos. El nivel de significado que debe eclipsar a los otros es el que se relacione a los requerimientos funcionales, o sea, lo denotativo del billete. De otro modo, si dejara que los significados "aledaños" que para él pudiera tener un billete se impusieran en la percepción del mismo, tal vez no resistiera la tentación de llevárselo consigo (billete=comida=medicina=sexo=descanso=seguridad, etc.). Y para éso no lo capacitan.

En la guerra debe suceder otro tanto, pero como allí el carácter de la respuesta equivocada conlleva mucho más riesgo, se dan entonces ocasiones en las que un soldado dispara sobre todo aquello que se mueva dentro de su campo perceptual (hata sus compañeros, su sombra, su alucinación, etc.)

- *Educación*: En la escuela nos dan un entrenamiento, en cierta forma, sólo que se enfoca más bien al manejo de los significantes, muchas veces sin importar incluso el objeto de la significación (el referente). Lo que nos enseñan es un instrumento de poder: el poder de darnos a entender en una cultura, el poder reducir, ampliar o estandarizar nuestros significados en una serie de significantes de uso común para manipular convencionalmente a la realidad.

El peligro de la educación es que el alumno crea que ese universo significativo que le presentan y que le hacen memorizar sea la realidad misma y una verdad irrefutable. (Ver más adelante, 8.2).

- *Cultura*: La cultura vendría siendo una estandarización de la significación, dictada o fomentada por los dueños de los medios de comunicación en turno (que normalmente descienden en dinastía). En consecuencia, nuestra percepción- como se vio en 4.1- se pone en función de tal realidad significativa y de tal manera se co(d/s)ifica.

Claro que, por otro lado, no existe una cultura única y totalmente hegemónica (ni siquiera la norteamericana o la eurocentrista, que tienen que abrirse y aceptar opciones alternativas). Hay niveles de cultura, y con ellos niveles y mezclas de significación. Todo un mosaico. Así, por ejemplo, el paso de un cometa puede ser interpretado de diversas maneras; o el sida, o la navidad.

- *Medio*: Una cultura es sustentada por una agrupación humana, por una civilización, y ésta se asienta en un lugar. Obviamente, el lugar determina algunos de los rasgos de la cultura. En el típico ejemplo, los aivilik (esquimales) tienen por lo menos doce términos para denominar a los "diferentes vientos", o muchos términos para designar las "diferentes clases de blanco". Se pone entre comillas algo que para nosotros suena metafórico pero que para ellos constituye categorías de lo real (ellos perciben más tipos de un género de cosas que son comunes en su medio). Por otro lado, nosotros utilizamos términos diferentes para denominar a los días de la semana, por ejemplo, cosa que quizás para los esquimales- en sus noches de seis meses- no tenga sentido alguno. En otros casos, hay comunidades para las que el azul claro y el azul oscuro no son diferentes tonos del mismo matiz, sino colores distintos, mientras que para otras el café y el azul constituyen variantes de un mismo color. El medio, igualmente, va a determinar "ejes perceptuales" (ver 3.1, incisos 12 y 13).

5.5. *¿Existen los errores fortuitos?*

Un error se define comúnmente como: "hacer algo que no se quería hacer, ocasionando con ello un perjuicio". Si la percepción es la que crea nuestro espacio de configuración, la que (re)crea nuestro universo, entonces los llamados "errores" podrían considerarse como:

1. Errores de percepción
2. Errores de juicio. Que bien pueden ser partes de la significación, todavía no interpretadas, que se presentan como errores pero que pueden ser otras vertientes expresivas del significado (de raíz connotativa, todavía no codificadas).

Pero tenemos que la percepción en sí no puede errar, pues, al menos para materia de este trabajo, sería como decir que el universo está errado. La percepción crea, y crea el paquete completo. Podemos descartar entonces la primera opción.

Nos queda, pues, que los "errores" son errores de juicio, y que no tienen funcionalidad sólo aparentemente. El significado de ellos quizás subyace al significante convencional de utilidad (valor de cambio) de la acción en la que emergieron. Si hay confusión, significados entremezclados y deshonestidad, ésto se plasma. No falla. La entropía no es un error: puede hasta ser considerada como un vector de significación.

Freud habla acerca de los "errores" en su libro *Psicopatología de la Vida Cotidiana*, donde sugiere que las equivocaciones y los olvidos pertenecen a cruzamientos de significados, uno de los cuales debe permanecer latente u oculto (a veces hasta para la misma persona) pero que "traiciona" al individuo y emerge en su forma de expresión o de acción. Por ejemplo, si alguien no está a gusto con lo que está haciendo, es más probable que súbitamente se presente un pequeño accidente que posponga la tarea, y que le haga decir: "Bueno, de todas maneras no quería hacerlo". O una muchacha, que "casualmente" tenga un pequeño descuido enfrente sólo de la persona que le atrae, quien se ve en la necesidad de ayudarla. O muchos otros casos.

Para materia del presente trabajo, se podrán hacer las siguientes observaciones:

- Los "errores" son partes expresivas de elementos connotativos.
- Los "errores" tienen algo en común con las figuras retóricas, sólo que en estas últimas el cruzamiento de significados se hace intencionalmente y hasta se utilizan significantes específicos. Aunque claro, en el "error" también hay un significante expresivo, aunque su significado sea potencial, no codificado pero sí advertido, a manera de índice semioculto.
- Los "errores", desde cierta perspectiva, pueden resultar material de carácter "estético", formas expresivas de realidades connotadas y fusionadas a tipos de denotación. Por ello una máquina, que no yerra connotativamente, no puede realizar ninguna síntesis de este tipo (a veces patológica, otras retórico-estética), en la que emerge un "paquete" de significados dispares en un mismo vector significante.
- Los "errores" pueden ser, en terminología psicológica, expresiones de instancias inconscientes o preconcientes, que emergen y transforman el campo perceptual. Muchas veces lo patológico resulta inserto en lo creativo.
- En varios casos, los "errores" dan pie a grandes descubrimiento. Claro que, para ello se requiere de una percepción que consiga significarlos adecuadamente (ver 4.2); algo semejante ocurre con los sueños, que tal vez se encuentren en el mismo nivel de protodenotación.
- No nos podemos engañar a fin de cuentas. Si lo hacemos, es porque así lo actuamos, incluso ante nosotros mismos (y normalmente no lo queremos reconocer).

Algunas veces hasta nos reímos de nuestros errores, como si se tratara de algo chistoso (y en el chiste hay una creación, una relación de instancias aparentemente distintas). Lo cómico resulta de una liberación de vectores connotativos: de allí su posible relación.

Al ser espontáneos, lo que de otra forma pudiera emerger como error emerge como forma o protoforma creativa. Todo depende de la actitud con que lo asumamos. Por ello en

las sesiones de "lluvia de ideas" no es pertinente ponerse a pensar en términos de "éso es un error". El artista, la persona creativa que es consciente de ello, sabe que, cuando su mano o sus ideas lo guían, por muy disparatadas que parezcan, no debe oponer resistencia. Tal vez algo verdaderamente deslumbrante emerge de tanta "barbaridad".

Estamos llenos de errores, y algo nos están susurrando.

5.6. El pensamiento lógico es simbólico

Hasta el signo más abstracto debe encerrar algún referente (directo o indirecto) de la realidad. Incluso la lógica formal, que estudia la estructura de las proposiciones y del razonamiento deductivo mediante la abstracción del contenido de las proposiciones consideradas, tuvo que surgir a partir de elementos perceptuales. Las matemáticas, por ejemplo, provienen de una "consideración geométrica": de percibir las relaciones entre magnitudes (y de las magnitudes o su idea nació la física), relaciones a las que se les fue asignando un código.

1/1 es 1, 1+1 es 2, 2+1 es 3, y así sucesivamente. Más tarde, se desarrolló la forma de representar "juicios matemáticos" (ecuaciones), con variables, y nació el álgebra; y luego... En la lógica, por ejemplo, hasta se pretende abstraer ¡la manera como pensamos!

En el fondo de su cadena significativa, la lógica necesariamente hubo de fundamentarse en bases empíricas (perceptuales), las que fueron abstrayéndose hasta llegar a producir signos como el siguiente:

$$[(\forall z \supset y [\forall z \supset y' [[x \in y'] [x \in y'] \supset x [y = y']]]] \supset (Et)$$

$$[(\forall z \supset y [x \in y \supset x'] (Ex') [[x \in y] [x \in t] \equiv x X = x']]]$$

Al tratar de encasillar o estructurar a la realidad y al pensamiento, estas categorías abstractas reducen el contenido plástico de los perceptos para poder manipularlos funcionalmente.

Pero, debe aclararse: todo símbolo o noción lógica y abstracta tiene que expresarnos algo real, alguna manera de relacionar lo real, alguna perspectiva. De lo contrario, sería inconcebible (por no decir que "ilógico").

La lógica, al igual que el lenguaje, la matemática y cualquier sistema de signos, es tan sólo una forma de interpretación (y con ello, de reducción) de una realidad percibida.



Este es el dibujo de una parte de un individuo. Supongamos que tiene un referente real, actualmente vivo, bautizado como Pancracio López García. Vamos a imaginar algunos de los signos que puedan referirse a él, de una manera u otra:

él éste ése aquél tal P.L.G. Mexicano
"Pancra" López G. chilango 562.38.25

1 LOGP-730528512

9235034-6

~~Héctor Sánchez~~



W.C.



Animal
Animal racional
Humano
(etcétera...)

Todos los signos que lo representan funcionan para designarlo en cierto contexto, considerando a Pancracio como una entidad.

Todo lo que es "abstracto" es, de alguna manera, un signo. Lo abstracto funciona para reducir todo un fenómeno perceptual a una entidad (que mantiene constancia), y esta entidad a cierto rasgo específico, y así manejar más fácilmente- con motivos comunicacionales- la información respectiva de tal rasgo. Es muy útil. El género humano es capaz de abstraer la realidad maravillosamente.

El problema de ello, en lo que se refiere a la creatividad, es que lo "abstracto" condiciona la percepción de la realidad, de lo concreto. Es necesario, pues, "rescatar" el componente perceptual, el referente que subyace en la abstracción, si pretendemos conseguir alguna nueva interpretación de él.

Por otra parte, un método, cualquier método, reduce también la concepción de la realidad, al encasillarla bajo cierta perspectiva. No obstante, funciona como hipótesis de trabajo. Basta señalar que NO es el objetivo del conocimiento tener un método, ni que debemos reducir nuestra percepción (y acción) a una serie de reglas sólo dentro de las cuales podamos desenvolvemos.

Hay que recordar que las magnitudes, los números, las razones y todo valor o parámetro de medición, cuantificación y abstracción no existen en la naturaleza como tales. Todos ellos son signos de un código similar con que convencionalizamos dimensionalizar a la realidad. Porque nada es totalmente abstracto sin dejar de ser signo. No debemos creer que la realidad se puede abstraer completamente. Si llegáramos a perder el correlato perceptual de algún signo, habremos perdido con ello sus posibilidades creativas.

La "lógica" de la percepción creativa es una "lógica paradójica", pues no es una lógica propiamente dicha. La lógica per se es una estructura, y las estructuras, por muy funcionales que sean, no existen naturalmente. No debemos dejar caer a nuestra percepción en las trampas de la razón positivista, la que produce monstruos fríos e irreales.

Esta tesis, que también llega a proponer un "método" o "esquema", debe mirarse bajo la anterior perspectiva, y con ella advertir los límites de las conceptualizaciones que se puedan esbozar.

5.7. Perceptos: los conceptos endoceptuales

Vamos a hablar de la llamada "cognición amorfa". Esta es la especie de cognición que ocurre sin una representación *específica*. Es una protoconceptualización, es una interpretación interna y privada. Silvano Arieti llama *endocepto* a la función de ésta, para distinguirla del concepto (este último sí puede ser expresado lingüísticamente por la persona que lo experimenta). El endocepto no puede ser reducido al nivel verbal; se experimenta como una atmósfera, una experiencia global, holística, que no puede dividirse en partes ni en palabras. Otros autores han llamado al endocepto: conocimiento no verbal, inconsciente o preconscious. Equivale a las sinestesias de las connotaciones y de los significados interoceptivos y propioceptivos, bases proptopáticas de la posterior significación y perceptualización epicríticas (ver 3.1, incisos 2, 3 y 4).

La percepción es la que determina lo endoceptual. Los endoceptos estructuran en la misma percepción las bases de su posible significación (no en un código, obviamente, pero sí como léxicos o repertorios connotativos). En el fondo, la percepción estructura endoceptos, y es a través de ellos como primordialmente conocemos la realidad. Si el constructo de la percepción fuera un iceberg, por ejemplo, la décima parte de éste- la que emerge del mar- equivaldría metafóricamente a lo "conceptual" (lo consciente, lo comunicable en palabras, lo medible), mientras que la mayor parte del bloque- sus nueve décimas partes- permanece oculta, "inconsciente", y equivaldría a lo "endoceptual". Por ello, el constructo de la percepción, el *percepto*, es primordialmente endoceptual, y su mayor parte se mantiene oculta o ajena a la esquematización lingüística.

Toda obra creativa implica una forma de expresión endoceptual. Lo endoceptual es perceptualizado y emerge en un vector connotativo de significación. Se haga consciente o no, sale a luz en el desenvolvimiento honesto de la *gestaltung* del creador. Puede expresarse en múltiples formas, pues el percepto es de carácter sinestésico. Por eso hay tantas formas de expresión y por eso nunca llega a "expresarse del todo". Por eso nunca se agota la necesidad de "verter aquello". Tal vez sólo viviendo en un universo endoceptual, como el de las culturas "primitivas", se llega a satisfacer esta necesidad expresiva. Claro que entonces toma la forma creativa de cosmogonía, o de magia. Porque el ser humano siempre busca el inefable infinito.

En el esquema que aparece en 5.3, el significado del sujeto (el que otorga a la realidad el sujeto, integrado por los niveles de lo interoceptivo, lo propioceptivo y lo exteroceptivo) es equivalente al *percepto*. Este, junto con la matriz epicrítica de los significantes, proveen a la percepción de los elementos con los que puede crear la realidad a su gusto, significarla y moldearla plásticamente de cualquier manera.

En las personas creadoras (en principio, todas), esta cognición endoceptual es una actividad determinada en busca de una forma, de una estructura definida. Muchas veces, el deseo de expresar algo que es inefable provoca una situación paradójica. Este es un ejemplo de los límites con los que puede enfrentarse cualquier definición o metodología que trate de analizar lo endoceptual.

En esta tesis puede aparecer el percepto como una entidad, pero debe advertirse que no lo es. Se encuentra en constante cambio, ya que nuestra percepción, inherentemente creativa, siempre está recreando a la realidad. El percepto es un "elemento" que ninguna máquina tendrá jamás. Es parte fundamental de la capacidad creativa del género humano, ya que es la materia prima de la creatividad.

5.8. Representación, exteriorización

¿Qué hacemos cuando representamos algo?

Esbozemos las condiciones necesarias para considerar algo como una representación:

- Necesitamos un medio de expresión.
- Necesitamos algo (no necesariamente una "idea") que representar.
- Necesitamos hacerlo.

Por lo que de nuevo regresamos a la tríada descrita anteriormente (en 5.3):

- a) *objeto* (necesitamos hacerlo)
- b) *significante* (necesitamos un medio de expresión y cierto código o léxico connotativo)
- c) *significado*: (necesitamos algo que representar, aunque el representarlo sea en sí el significado)

Desarrollamos esa tríada en un esquema estructural que conduce de la realidad "objetiva" a la realidad percibida, en el apartado 5.3. Ahora estructuraremos el desarrollo de tal realidad concomitantemente percibida hasta llegar a otra instancia: una realidad representada físicamente (expresada, comunicada), llámese mensaje, obra, acción, conducta o como se quiera.

Antes, describamos las disciplinas o enfoques que pueden ayudarnos a establecer ésto de una manera metodológica y formal.

Estructuralismo.

Una definición: "El término estructuralismo se aplicaba originalmente a diversos métodos lingüísticos que tenían en común el considerar la lengua como un conjunto estructurado. Hoy día, el término se aplica más ampliamente a la corriente de pensamiento que, a partir de dichos trabajos, se extendió al campo de las ciencias humanas. F. de Saussure fue el iniciador del estructuralismo lingüístico; para él la lengua constituye un sistema en el que cada elemento depende de los otros. En las ciencias humanas, dos principios caracterizan el proceso estructuralista: 1. Todo hecho humano es análogo a un

hecho de lengua, pues el ser humano codifica la naturaleza y la sociedad en la que vive mediante una red de símbolos; 2. Las realidades humanas, en tanto que conjuntos simbólicos, constituyen sistemas que el investigador debe descifrar. Así, los métodos estructuralistas han sido aplicados con éxito en etnología (especialmente por Lévi-Strauss) y de un modo más general en sociología (antropología estructural), así como en la crítica literaria y artística. Dado que el estructuralismo consiste en descifrar un sistema oculto, la analogía entre este proceso y el del psicoanálisis es evidente; así, para Lacan, el inconsciente está estructurado como un lenguaje y el objetivo del análisis es la apropiación de este lenguaje por el paciente". /D.E.N.C., 553/

De todo esto tenemos que decir que, en lo que respecta a esta tesis, el estructuralismo es el enfoque que más se adapta a ella. Las excepciones son: se tratará de evitar todo reduccionismo lingüístico- a pesar de que la lengua se tome como modelo en determinadas analogías-; no se hablará de "código" para cualquier comportamiento y no se tomará al pie de la letra la estructura, al grado de concebirla como algo independiente del hombre y de su devenir.

Semiótica.

Una definición: "Es la ciencia que estudia los sistemas de los signos en el seno de la vida social. El hombre es un animal simbólico y por eso sus percepciones de lo sensible son siempre significativas. Por dicha razón la semiótica quiere estudiar los lenguajes- modos de relación del hombre- en su doble articulación, con lo sensible y con lo inteligible".

/KATZ, D.B.C., 420/

La semiótica, en efecto, estudia de una manera estructural las diversas- y de no sistematizarlas, aunque sea artificialmente, infinitas- realidades significantes. Es una especie de lingüística extensiva (no se limita a sistemas de carácter verbal). Define los sistemas oposicionales de categorías significantes para casi establecer "tabulaciones de significación". El sujeto perceptor es un decodificador, que establece el código existente por medio de su voluntad-percepción-inteligencia.

La semiótica es una disciplina que sirve de apoyo a este trabajo. De hecho, de ella viene la tríada objeto-significante-significado en que se fundamenta la parte metodológica.

Teoría de la información.

Una definición: "La teoría de la información, desarrollada por C.E. Shannon y N. Wiener, se asienta sobre el estudio científico de las características y de las propiedades de un sistema de señales que transmite informaciones y un receptor sobre un canal determinado de comunicación. Es una teoría matemática que permite medir la cantidad media de información que un canal de información puede transmitir. Constituye uno de los campos fundamentales de la cibernética". /MERANI, D.P., 90/

De esta teoría lo que resulta de interés para el presente trabajo es el concepto que subyace en ella: el de control. En esto radica también la importancia que pudiera brindar el estudio cibernético. Éste ve al ser humano como un "mecanismo" autorregulado, en

constante interacción con su medio ambiente, que presenta un comportamiento homeostático (busca un equilibrio, como vimos en 5.2, no importando lo que éste signifique).

Las limitaciones son las siguientes: debe recordarse que el hablar del ser humano como si fuera una máquina es tan sólo un modelo, para no llevar la analogía demasiado lejos (como hicieron algunos conductistas). En este trabajo no interesa la medición de la cantidad de información que pueda transmitir un canal. No interesa tampoco hacer una máquina creativa, a pesar de que muchos de los planteamientos que aquí se ven pudieran establecer algunos parámetros para ello (aunque también, por otro lado, se advertirá que no es posible).

Pasemos entonces a esbozar un "diagrama de flujo" de la representación, una vez que ya se apuntaron las disciplinas que pueden cimentarlo.

Ya vimos que una representación requiere:

- a) la creación de un objeto (referente de un significado)
- b) un código y un medio de expresión (significante)
- c) un significado subyacente

Bien, pero ahora definamos: ¿qué es una *representación*?

Dice un diccionario de psicología: "Son las diversas maneras con que los objetos del pensamiento se hacen presentes al pensamiento mismo, o con sentido concreto los objetos que vuelven a estar presentes en el pensamiento".

Hay una palabra clave en la definición anterior: *pensamiento*. Algo "interno", pues. Para esta tesis: la percepción. La definición esboza que no hay representación sin percepción. Se podría incluso ir más allá y decir: *todo lo que percibimos es una representación*.

Esto indica entonces que el esquema del apartado 5.3 puede servirnos de nuevo, por ser la percepción una forma de representación. Y es verdad. Pero es aquí donde debemos diferenciar las acepciones de la definición de representación:

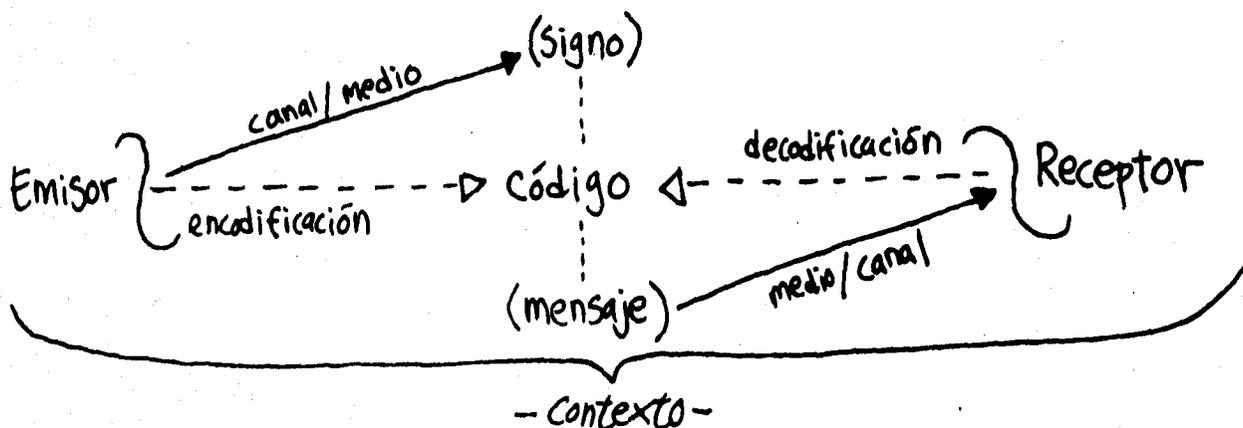
- a) Diversas maneras con que los objetos del pensamiento se hacen presentes al pensamiento mismo, y
- b) Los objetos que vuelven a estar presentes en el pensamiento.

La primera acepción puede equipararse muy bien con el proceso perceptual- y hacer uso del esquema de 5.3-; pero la segunda ya requiere de un OBJETO.

Es cierto que la percepción crea la representación de los objetos, por lo que pudiera también caber en la segunda acepción; pero ésta más bien se refiere a éso que Erika Landau, como se citó en 4.3, denominó "creatividad objetiva"- en oposición con la "creatividad subjetiva" propia del espectador-. Por ello a esta segunda acepción de representación, la que es distinta de la percepción, la podemos definir como: "el acto creativo que modifica físicamente a la realidad para hacer nacer un objeto o hecho (que hace patente la creación)".

Se identificará este tipo de creación con lo que se denomina "mensaje", ya que expresa algo de una manera u otra. Si la primera acepción se refiere a lo perceptual, y éste puede llegar a prescindir del factor comunicativo (aunque sea matriz de los elementos que constituyan cualquier mensaje), la segunda acepción- la que tomaremos como "obra creativa"- requiere de una exteriorización, y lleva implícita la consideración de un receptor, el cual cierre el vector comunicacional.

Veamos un diagrama del proceso de comunicación:



en el que:

Emisor: es la persona individual o social, física o ausente, conocida o desconocida, que produce una señal, un signo.

Encodificación: es la codificación (integración de los signos en un sistema significativo propio de ellos- y el cual también supuestamente conoce el receptor) que realiza el emisor para transmitir su mensaje en determinadas circunstancias.

Canal: es el soporte físico necesario tanto para la encodificación como para la decodificación del mensaje. El canal supone un código específico. El canal interpreta sólo ciertas dimensiones o cualidades de la realidad, en las cuales codifica el mensaje. Ejemplos de canal: la vista, el oído, una estación televisiva, un radiotelescopio, etc.

Medio: es el vehículo físico por el que viaja el mensaje. Lo lleva implícita la salida o la entrada del canal, y un medio puede ser común a varios canales. El medio es la atmósfera en que se desarrolla la labor de transmisión y de recepción de los canales. Por ejemplo: el aire, el agua, la electricidad, etc.

Signo: es el elemento (de dimensión semiótica) que pretende comunicar algo. Se encuentra involucrado en un código (o en un léxico connotativo, cuando no se encuentra codificado sistemáticamente) y normalmente representa algo distinto de sí mismo.

Código: es el conjunto de los elementos pertinentes sobre los cuales se forma un sistema significativo, mediante la combinación- según determinada sintaxis- de aquéllos. Los elementos pertinentes son los signos del código (a veces sistematizados en un alfabeto, a veces no).

Mensaje: por un lado es, dado cierto alfabeto, cualquier sucesión finita de signos de dicho alfabeto. Por otro lado, mensaje es sinónimo de *contenido* (aunque éste supone una nueva codificación). Las circunstancias en las que se produce la comunicación permiten al

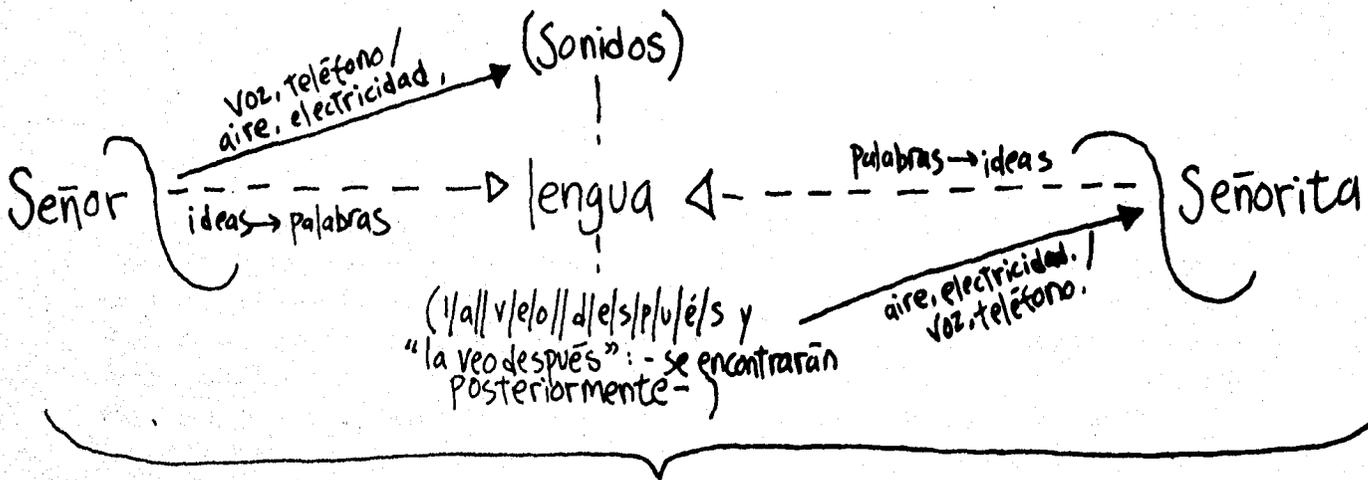
receptor encontrar el sentido correcto de los signos (el significado, el "contenido" del mensaje).

Decodificación: es la operación que realiza el receptor para interpretar las actitudes (funciones extrarreferenciales, connotativas) con las que se transmite el mensaje, y el mensaje propiamente dicho (lo denotativo).

Receptor: ente que recibirá el mensaje, en las mismas o en otras circunstancias que en las que lo destinó el emisor.

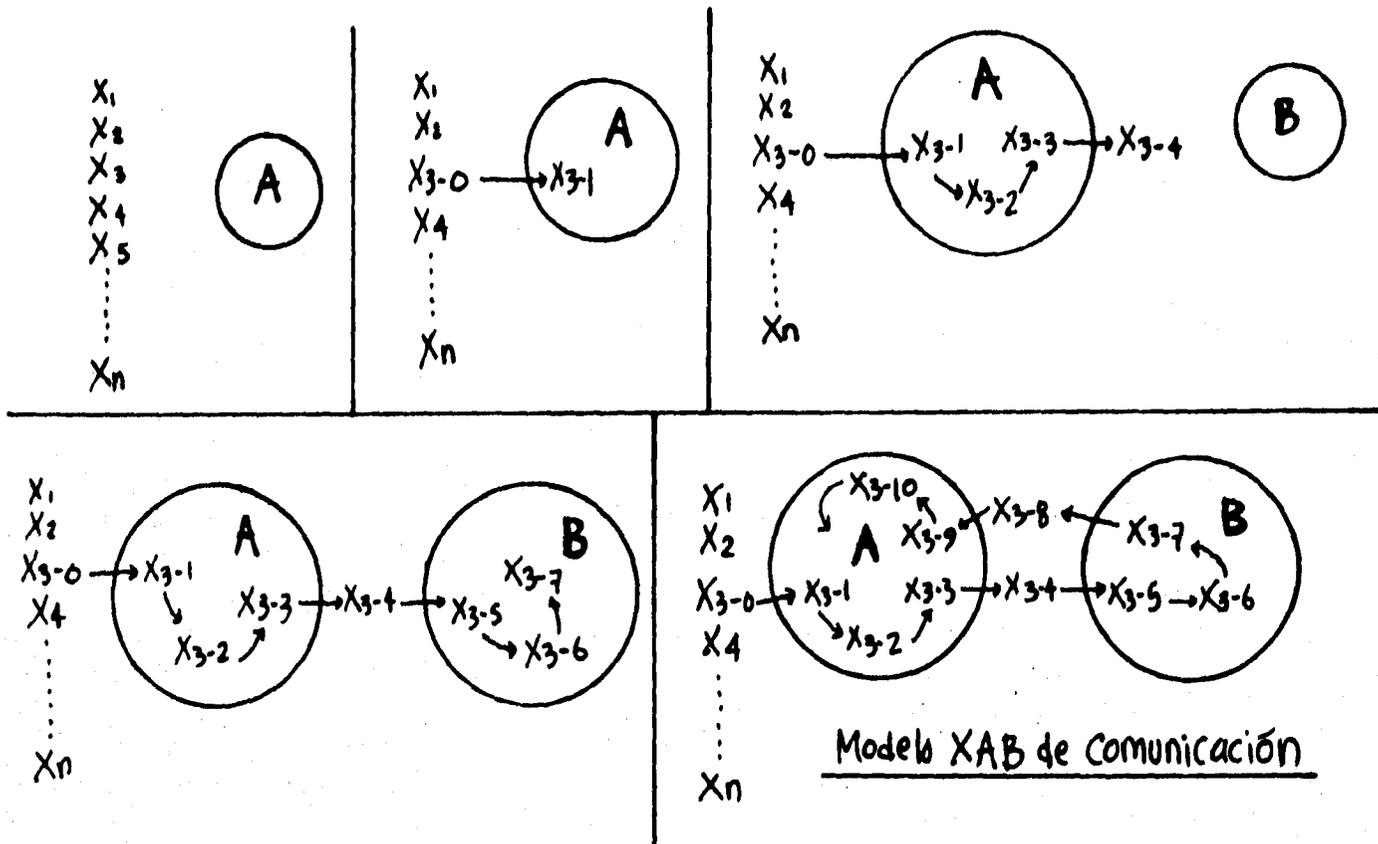
Contexto: las circunstancias naturales, sociales y personales que ayudan a la comunicación con "vectores significativos" afines al mensaje, o bien la perjudican con algún tipo de "ruido".

Un ejemplo. Si un señor le hablara por teléfono a una señorita y le dijera "la veo después", tal situación, adaptada al esquema anteriormente descrito, podría quedar de la siguiente manera:



... el teléfono funciona bien, o no; el ambiente donde cada uno está presenta algún ruido, interrupción, o no; la señorita o el señor saben que alguien los puede escuchar, los está escuchando, o no; el señor le comunica algo sobreentendido, o no; la señorita es abusada, o no; el señor es exigente, o no; no le gusta repetir las cosas, o sí; ambos están neuróticos, o no; etc...

Hay otro tipo de modelo de la comunicación que puede resultar de interés para este trabajo. Lo establecieron Bruce H. Westley y Malcolm MacLean. Thomas Steinfatt, en su libro "Comunicación Humana", capítulo quinto, lo describió en función de dos interlocutores (originalmente se propuso para comunicación de masas), y el esquema es el siguiente:



El medio ambiente tal y como existe en un punto dado en el espacio-tiempo (o lo que ésto signifique), está estructurado en las X por los mecanismos de organización perceptual del señor A. El ambiente físico es en realidad un evento continuo, pero las personas no lo perciben en esa forma. Lo desmenuzan en unidades más pequeñas llamadas estímulos (condicionadas por su estructura biológica y psicológica). Así, la realidad física está representada en el esquema como un grupo de X separadas no porque exista de tal forma, sino porque es la manera (el montaje) en la cual la percibe y la recrea el señor A.

En el caso, por ejemplo, de que el señor A escuchara una canción y después le comunicara su impresión de ésta al señor B, la explicación del esquema sería de la siguiente manera:

X1, X2, X3, X4... Xn: serie de estímulos potenciales. Por ejemplo: luces, personas, movimientos, sonidos, melodías, calor, etc.

X3: digamos que es una canción en particular.

X3-0: es la canción en el momento en que la están tocando o transmitiendo en el lugar en donde la va a escuchar el señor A.

X3-1: la percepción que tiene de la canción el señor A, mientras la escucha.

X3-2: percepción readaptada (a través de una percepción selectiva), por la cual el señor A "lleva" la canción dentro de sí mismo. Equivale al *percepto* de la canción, al significado elaborado en tal circunstancia.

X3-3: una vez que se piensa comunicar (en palabras, en este caso) algo sobre la canción, se selecciona lo codificable (en palabras), lo denotativo de X3-2, y se prepara el mensaje pretendido. En el caso de que se vaya a comunicar en palabras, claro.

X3-4: se emite el mensaje. Es difícil y de hecho, no se puede "traducir" literalmente X3-3 a X3-4; todavía se requiere de más denotación para conseguirlo, y aproximadamente. En lo que concierne al señor B, X3-4 es homólogo a lo que X3-0 fue para el señor A (claro que el mensaje ahora es un juicio lingüístico de la canción, y no la canción misma).

X3-5: homólogo de X3-1, pero obviamente, de códigos distintos. El grado de "similitud de contenido" que resulte entre X3-3 y X3-5 dependerá de la empatía que exista en el manejo (tanto del señor A como del B) de la codificación, y del significado (contexto cultural, etc.) común que ambos compartan respecto de los signos emitidos en X3-4.

X3-6: con el respectivo contexto, homólogo de X3-2.

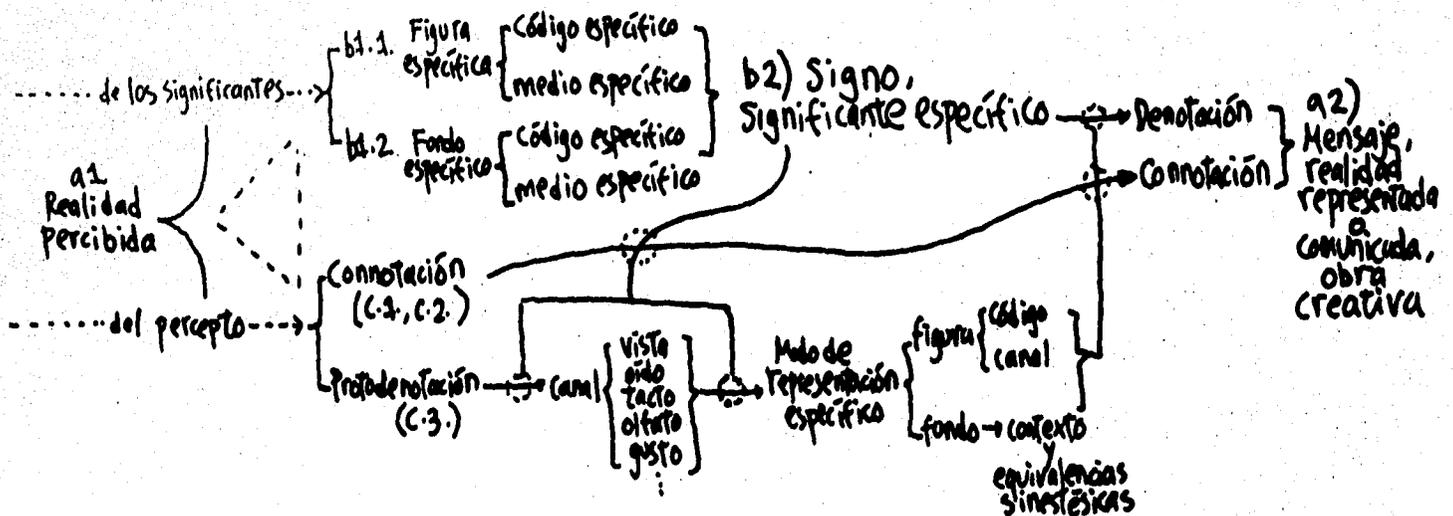
X3-7: homólogo de X3-3.

Si hay respuesta (en mensaje) por parte del señor B, si hay retroalimentación, entonces se repite de nuevo la secuencia, sólo que ahora el señor A tendrá el turno de fungir como receptor.

Este modelo es de interés para la presente tesis, ya que evidencia el proceso perceptual y la encodificación y decodificación mismas. También hace patente el carácter de un estímulo como parte de un continuum que se tiene que estructurar por medio del proceso perceptual. Asimismo, nos permite enfocar el desarrollo del mensaje como algo tramado y surgido de la percepción misma, algo que emerge de ella y que tiende a regresar al completarse la acción comunicativo-representativa.

Vamos a retomar el modelo propuesto al final del subcapítulo 5.3, en virtud del cual una "realidad objetiva" (a) se estructura en una realidad percibida ($a1$). Comparándolo con el modelo XAB de comunicación, se podría decir que el modelo de 5.3 representa simultáneamente las etapas X3-1, X3-2 y X3-3 de aquél. Es más, el hecho de percibir como separados los estímulos X1, X2, X3, X4, X5... Xn, es parte de la "sintaxis" del modelo del subcapítulo 5.3. Siguiendo el ejemplo que se usó para el modelo XAB, diremos que el haber escuchado un X3 para figurarlo como X3-0, y dejar los demás estímulos en calidad de fondo, es ya una actividad perceptual, selectiva, propia de lo que el XAB estipula hasta la etapa X3-2.

Se procederá a completar el esquema iniciado en 5.3, para tratar de establecer el proceso que conduce de una realidad percibida ($a1$) a una realidad comunicada o representada (que denotaremos con $a2$).



Así, tenemos a la representación como una continuación del proceso perceptual. Del esquema anterior podemos hacer algunos comentarios:

- La percepción, al significar a la realidad, ya se encuentra estructurando signos, significantes (de carácter polivalente y sinestésico); en el momento de concretizar una obra, se debe escoger una figura y un fondo específicos, de entre todos los anteriormente potenciales, e insertarlos en un código y determinarlos para un medio (los más pertinentes al caso, obviamente), específicos también. Así se configura el significante "final" (por llamarlo de algun modo).

-El cúmulo de significado (el "Big Bang del significado"), condensado en el percepto, requiere asentarse ("expandirse") en un soporte signifiante, que le dicte un código, canal, medio, modo de representación, etc., y con ello estar listo para emerger en un acto representacional.

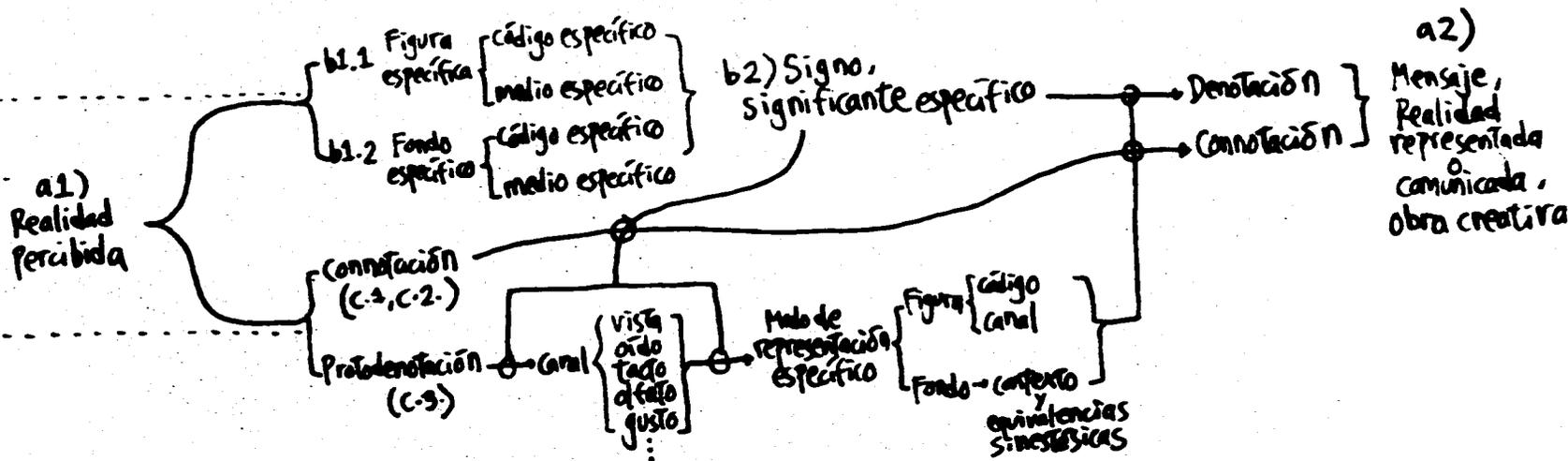
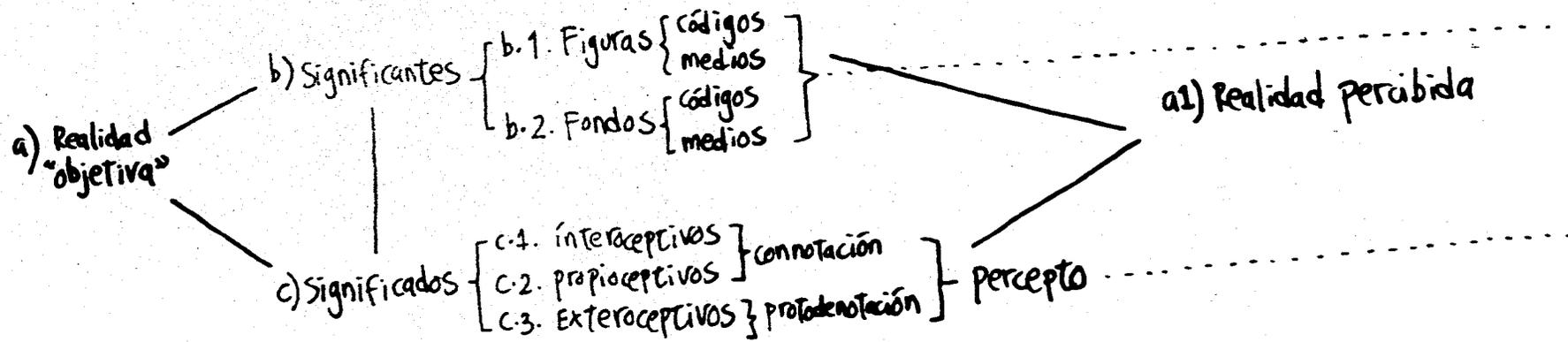
- Tanto la significación (b, bl, b2) como el significado (c, c1) son recíprocos entre sí. Para la percepción, que es un acto creativo, el uno va determinado por el otro: la forma siguiendo a la función y la función enriqueciéndose con la forma.

- La connotación (c.1, c.2, equivalente a interoceptividad y a propioceptividad perceptual) permanece casi intacta hasta su manifestación ("sorprendente") en el mensaje, por ser ésta algo sumamente difícil de codificar (al menos en los códigos con los que hasta ahora contamos). De todos modos, el fondo del modo de representación específico puede instaurar ciertas equivalencias sinestésicas que sirvan como conectores de niveles connotativos de significado (por ejemplo, la textura húmeda de la piel en un anuncio gráfico, que nos hace "sentir táctilmente" por medio de una equivalencia visual). Hasta lo que muchas veces consideramos como errores, o cualquier forma espontánea de expresión, entran en esta vertiente signifiante.

Hay que recordar, no obstante, que el cerebro y el aparato perceptual no presentan estas "dependencias burocratizadas". Esto sólo es un esquema para definir etapas artificiales y darse a entender en una cultura que maneja tales sistemas. El proceso perceptual en realidad es *simultáneo*. Todas estas "instancias" se desarrollan en un único acto creativo: en la unidad de la situación.

En el capítulo siguiente se profundizará sobre este esquema. Se irán, a su vez, ejemplificando las partes de éste y empezará a bosquejarse su universo de aplicación.

Por lo pronto, en la siguiente página tendrán ustedes el esquema completo, que lleva de una realidad "objetiva" a una realidad percibida, y de ésta a una realidad representada: una obra creativa; todo constituyendo el continuo de un montaje que la percepción elabora creativamente respecto de la realidad.



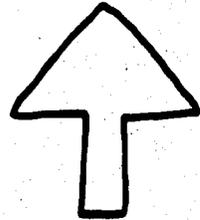
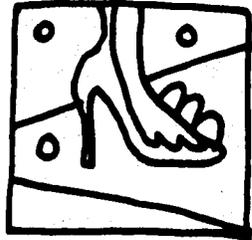
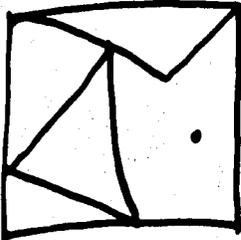
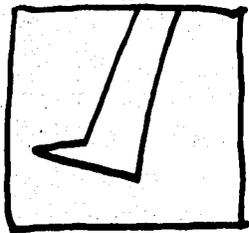
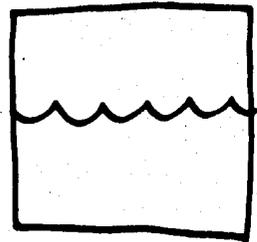
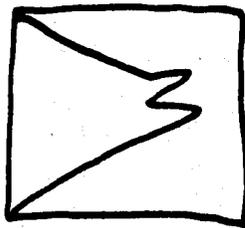
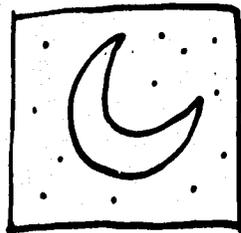
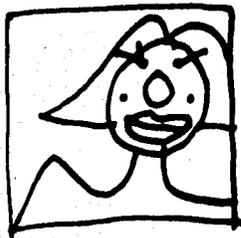
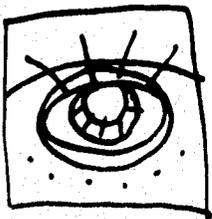
Observaciones:

- siempre percibimos algo ya creado, lo advertimos o no. De hecho, para muchos $a \rightarrow a1$
- La creatividad no radica tan sólo en el proceso de $a1$ a $a2$, sino desde el inicio, desde a hacia $a1$. Como vemos, éste mismo establece los criterios creativos y representacionales.

6

EL

MONTAJE PERCEPTUAL



6 El Montaje

Perceptual

El cineasta y teórico cinematográfico ruso Sergei Eisenstein propone la siguiente definición de montaje:

"Es la necesidad de la exposición coordinada y orgánica del tema, contenido, trama, acción, el movimiento dentro de la serie filmica y su acción dramática como un todo".

El montaje es la sintaxis, la organización discursiva propia del cine. El cineasta procede como vimos en 4.9. Claro que, el concepto de montaje puede trascender su frontera y ser aplicado en otras áreas. He aquí algunas de las características del montaje que pueden resultar de interés para cualquier área en la que se aplique:

- El tipo de ordenación en el montaje corresponde a una estructura.
- El montaje transforma la cantidad de los elementos en una cualidad diferente. El todo resulta distinto de la suma de sus partes.
- El montaje conserva el equilibrio de elementos opuestos dentro de una unidad (transitoria, como toda unidad).
- El montaje consume la síntesis cognoscitiva en la cual se cifra el total de los propósitos emotivos y narrativos de la obra.
- El montaje constituye el principio de toda construcción dramática: el de la unidad de tiempo, espacio y acción.
- El montaje hace que el discurso sea escénico y representacional a la vez. Es un "hacer dramatizado", en el que el decir es también representar. La historia es acción y se cuenta al representarla.

- El montaje es la esencia del proceso que transcurre en toda obra.
- Los elementos del montaje, cada uno separadamente, corresponden a un objeto, a un hecho, a una energía; su combinación, en cambio, corresponde a un concepto.
- El montaje resuelve lo que de otra forma podría estar en conflicto; hace convergente lo divergente.
- El montaje impregna de un vector signficante a todo elemento que integre en el intervalo de su discurso.
- El montaje es el medio de composición más poderoso y eficaz para contar una historia. Es el "método discursivo" por excelencia (y de hecho, el único posible, en el momento en que es el que utiliza la percepción).

El montaje, pues, es la forma de estructurar un hecho narrativo, una realidad narrativa. En una realidad de este tipo siempre existen:

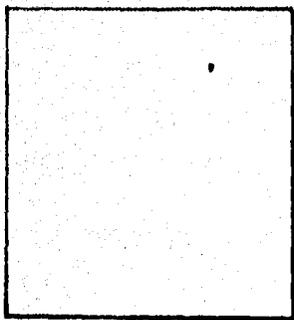
- un punto de vista
- un suceso
- un significado

que, relacionándolos con lo expuesto en 5.3, equivalen a lo sintáctico, lo pragmático y lo semántico, respectivamente.

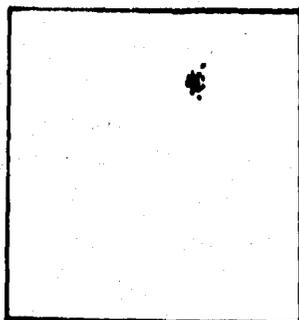
Y la percepción, ¿qué tipo de realidad es?

Como vimos en el esquema desarrollado en el capítulo quinto, la percepción equivale a una realidad narrativa, discursiva, por el hecho de ser una realidad significada. Por tanto, el montaje puede servir como un modelo para su estructuración.

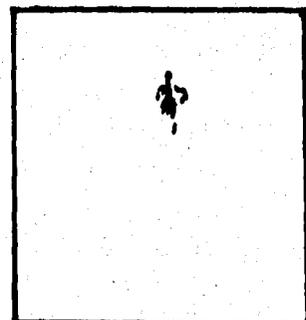
Veamos un ejemplo en el que un mismo elemento- considerado así por virtud de la constancia perceptual- va configurándose a nuestros ojos (y a los demás sentidos) de diferente manera, conforme lo vamos reconociendo.



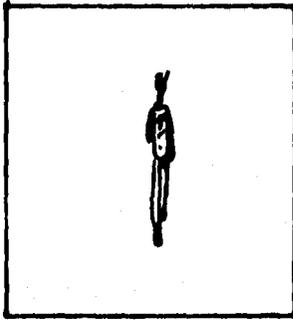
Algo.
Algo se diferencia del fondo (por lo mismo es algo).



Crece (y en un campo perceptual, crecer \approx acercarse): se acerca.
Entonces, es algo que se mueve (¿algo vivo?)



Es un cuerpo que se desplaza. Viene empujándose a sí mismo, es independiente (¿un animal?)



Es un ser humano
(va erguido, vestido, con
la "cadencia humana", con
el "carácter humano", etc.)
Al parecer, es de género
masculino (cabello corto, sin
busto, sin curvas femeninas,
sin cadencia ni carácter fe-
menino, etc.)

Se acerca un hombre.
Se acerca alguien.
(Ya no algo)



Ese hombre
es Juan.
Este es Juan
(tiene la cadencia
y el carácter de
Juan X)



Juan está
caminando:
Juan viene de algún
lado.
Juan va hacia
algún lugar.

Esbozemos una homología de lo que percibimos en una figura (o bien de un ambiente, un conglomerado de figuras), en función de los elementos gramaticales con los que el lenguaje podría describir (reducidamente, claro) dicha percepción.

¿Por qué en función del lenguaje?

Porque en esta tesis estamos valiéndonos de palabras.

¿Es una traducción literal?

Claro que no. Es sólo una homología para explicar lingüísticamente algunas de las "categorías" que podemos percibir respecto de algo.

1. SUSTANTIVO: figura principal, signo dominante y caracterizador. Considera el género y el número de lo designado.

a) Nombre común: desde una perspectiva "global": *humano, casa, árbol, perro, sol*, etc.

b) Nombre propio: desde una perspectiva social limitada (incluso temporalmente): *Juan Pérez, Mi ranchito, El Árbol Siniestro, Fido, Tonatiuh*, etc.

2. ARTÍCULO: rasgo que limita la extensión del sustantivo, así como su "género".

a) Artículo definido: alude a cierto referente del sustantivo: *el señor, la mamá, el mapache, las cosechas de agosto*, etc.

b) Artículo indefinido: alude al sustantivo de manera genérica: *un señor, una mamá, un mapache, unas cosechas*, etc.

3. **ADJETIVO**: rasgo que califica al sustantivo según cualidades de diversos tipos.

a) **Adjetivo calificativo**: es el adjetivo propiamente dicho: *trabajador, honesta, extraño, sencilla, psicópata, gris, serio, mexicana, triste*, etc.

Grados de significación:

-Comparativo (de carácter analógico): *tan trabajador como él, más honesta, menos extraño, más sencilla que aquél, menos psicópata que tú; mejor, peor, mayor, menor, superior, inferior*, etc.

-Superlativo (para situaciones límite): *muy trabajador, honest-ísima, el más extraño, la menos sencilla de la comunidad; óptimo, pésimo, máximo, mínimo, supremo, ínfimo*, etc.

b) **Adjetivo determinativo**: es el que califica espaciotemporalmente al sustantivo, o en función de una relación de pertenencia. Se clasifica en:

-Adjetivo posesivo: *mi mujer, hijo mío, tu persona, su zapato, sus pertenencias, nuestras costumbres*, etc.

-Adjetivo demostrativo: *este loco, estas señoritas, ese río, esos funcionarios, aquel eclipse, aquellas tardes*, etc.

-Adjetivo numeral: -cardinal: *un pollo, dos, pollos, mil pollos*, ...

-ordinal: *el primero, la segunda* del día, ...

-múltiplo: ración *doble*, helado *triple*, ...

-partitivo: *medio* litro, un *cuarto* de kilo, ...

-indefinido: *algún* día, *ninguna* vez, persona *cualquiera*, carácter *alguno*, ...

4. **PRONOMBRE**: abstracción, rasgo abstracto que sustituye a manera de signo índice- que no caracteriza lo que denota, excepto para indicar aproximadamente las coordenadas espaciotemporales- al sustantivo. Se refiere a rasgos semejantes a los que denotan los adjetivos determinativos (aunque los pronombres se refieren a tales rasgos y al sustantivo al mismo tiempo); por ello las palabras también son semejantes, salvo que los pronombres llevan un acento.

a) **Pronombre personal**: *yo, tú, él, ella, nosotros*, etc.; sobre quien recae la acción: *me* llamó, *te* pegó, *le* dijo, *la* forzó, *los* previno, etc.; para *mí*, sin *tí*, contra *sí*, etc.; *se* suicidó, *se* fue, etc.

b) **Pronombre demostrativo**: -cerca de mí: *éste, éstas, ésto*, ...

-cerca de tí: *ése, ésas, éso*, ...

-lejos de ambos: *aquél, aquéllas, aquéllas*, ...

c) **Pronombre posesivo**: *mío, mías, tuya, tuyos, suya, nuestros*, etc.

d) **Pronombre relativo**: -función sustantiva: *el que* mató a Luis, *las que* fueron a Acapulco, *lo que* pasó antier, etc.; *la cual* yo no quiero, *los cuales* has estropeado, etc.; *quien* ha partido, *quienes* siempre sufrirán, etc.

-función adjetiva: *cuyo* carácter, *cuyas* manías, ...

-función adjetiva o sustantiva: *cuanto* te he dicho, *cuantas* traigas, ...

- e) Pronombre interrogativo: -función sustantiva: *¿quién fue?*, *¿quiénes almorzaron?*, *¿qué pasó?*, *¿cuánto te contó?*, etc.
 -función adjetiva: *¿qué te agradó?*
 -función adjetiva o sustantiva: *¿cuántas percibiste?*, *¿cuál escoges?*, etc.
- f) Pronombre indefinido: -para personas: *alguien*, *nadie*, *quienquiera*, *cualquiera*, *uno*, *alguno*, *ninguno*, etc.
 - para cosas: *algo*, *nada*, *cualquiera*, etc.

5. VERBO: signo que expresa el movimiento del sustantivo entre dos sitios del espaciotiempo. Expresa el cambio de estado del sustantivo o de sus cualidades, suponiendo siempre cierta constancia (sobre la que se expresa el cambio).

a) Verbo transitivo: la acción recae en un objeto pasivo: *comer* una manzana, *destruir* una civilización, *manipular* un público, etc.

b) Verbo intransitivo: pueden requerir un complemento, pues de lo contrario resultan muy "generales": *hablar* a su madre, *ir* en otoño, etc.

c) Verbo pronominal o reflexivo: la acción recae sobre el sujeto que la realiza: *se arrepiente*, *se suicida*, *se acicala*, etc.

d) Verbo impersonal: sólo conjuga para cierta tercera persona del singular, pues la acción que denota se adjudica a entidades "sin voluntad", neutrales, de movimientos de la naturaleza: *nieva* mucho, *llovió* toda la noche, etc.

e) Verbo auxiliar: sirve para formar la voz pasiva y los tiempos compuestos: *ser* (*fue* abolida, *es* cazado, etc.), *haber* (*había* cantado, *has* sucumbido, etc.), *estar* (*está* siendo, *estuvo* arrastrándose, etc.), *tener*, *llevar*, *quedar*, etc.

Accidentes del verbo (por los que se conjuga):

-Voz: -activa: el sujeto ejecuta la acción (y de inicio, *es*): ella *come*, el perro *olfatea*, etc.

-Modo: -indicativo: la acción es considerada como real, en curso, existente en el pasado o bien potencialmente realizable: Yo *estoy*, yo *fui*, yo *veré*, etc.

-subjuntivo: la acción es un deseo o una hipótesis: ojalá *viniése*, si lo vieras *estarías* contenta, *hubiéramos* caminado hacia allá, etc.

-imperativo: expresa orden o ruego: *ven* aquí, *hazme* este favor, etc.

-Tiempo: presente (*él corre*), pasado (*él corrió*), y futuro (*él correrá*); por su forma: simple (*él corre*, *él corrió*, *él correrá*) o compuesto (*él va corriendo*, *él hubo corrido*, *él estará corriendo*). El tiempo del modo imperativo sólo se da en presente, pues se refiere a una acción inmediata (*pásame* esa cerveza, que el pasado no importa).

-Número y persona: dependiendo del sujeto: (yo) *voy*, (tú) *vas*, (él) *va*, (nuestras nubes) *van*, etc.

-Forma verbal no personal: -infinitivo: verbo sin sustantivo, signo de la acción en sí: *respirar, llover, morir*. Terminan en "r".

-gerundio: la acción a la que alude transcurre mientras existe otro movimiento significativo: *entrando, esquivando, alcanzando*. Sugiere los adverbios "mientras" o "cuando" (*mientras él estudiaba, yo estaba saltando; cuando yo estudiaba, él andaba rompiéndose la nuca*)

-participio: es la cualidad de inercia una vez que se hubo ejecutado cierta acción (la que denota el verbo) por virtud de la cual se modificó al sujeto: *está ejecutado, lanzado, muerto, pisado, etc.* A veces su misma forma se usa como adjetivo (un pato *muerto*, un precio *rebajado*, una muchacha *repasada*, etc.)

6. **ADVERBIO**: signo que se refiere a la manera como el sujeto percibió o juzgó la acción del verbo en cuestión, la cualidad del sustantivo o incluso la misma forma de percibir o juzgar. Es como un adjetivo de la acción.

a) Adverbio de tiempo: fui *hoy*, grita *siempre*, es *tarde, nunca* lo harás, ve *cuando* gustes, *antes, luego, después, pronto, ya, jamás*, etc.

b) Adverbio de lugar: ven *aquí*, está *cerca, abajo, lejos, dentro, delante, encima, alrededor*, etc.

c) Adverbio de cantidad: me divertí mucho, soñé bastante, nada gané, casi perdí, apenas sobreviví, más te doy, etc.

d) Adverbio de modo (de hecho, todos los adverbios son de modo): pórtate *bien*, caíste *mal*, hazlo *así*, y todos los cabados en -mente (*sabiamente, estúpidamente, rápidamente*, etc.), que surgen de formas adjetivas.

e) Adverbio de afirmación: *sí* fue, es *cierto, verdaderamente* voló, etc.

f) Adverbio de negación: no creo, ni regresó, tampoco fue, etc.

g) Adverbio de duda: *quizás* falleció, *acaso* mejoró, etc.

7. **PREPOSICIÓN**: signo de la relación entre dos figuras- o dos espaciotiempos-, una en diferente nivel significativo respecto de la otra. Ejemplos:

Ir a Hungría, venir *de* rodillas, cargar *con* el loro, pasar *por* tu casa, estar *en* vigilia, decirlo *ante* tí, *bajo* el sol, *contra* la pared, *desde* el balcón, *entre* la niebla, *hacia* occidente, *hasta* la hondanada, *sin* ropa, *sobre* el río, *tras* la pista, etc.

8. **CONJUNCIÓN:** signo de relación entre dos figuras o entidades, una considerada antecedente de la otra (en diferente plano), o bien provenientes de causas concomitantes o de efectos simultáneos.

a) **Conjunción coordinativa:** éso y ésto, *ni* lo digo *ni* lo callo, ya les advertí *que* no me levanten falsos, eres *o* te haces, etc.

b) **Conjunción subordinativa:** te lo dije *pues* lo creí conveniente, lo hizo *porque* está loco, *si* quieres vamos, *como* gustes, ella grita *aunque* la vean, etc.

9. **SIGNOS DE PUNTUACIÓN:** signos que expresan la manera como la percepción- el pensamiento- desarrolla la explicación de los hechos o el carácter con que los asume. Se refiere al "estado emocional" del discurso. Por ejemplo:

Punto: separa juicios.

Coma: enlaza ideas.

Punto y coma: enlaza niveles de significado.

Dos puntos: indica que algo se desarrolla a continuación.

Puntos suspensivos: expresan incertidumbre, reticencia, etc.

Signos de interrogación: expresan tal disposición.

Signos de admiración: expresan tal disposición.

Paréntesis: establecen niveles de significado.

Comillas: indican simulación, subrayan palabras, metáforas, etc.

Guión: implica un enlistado o el inicio de un diálogo, etc.

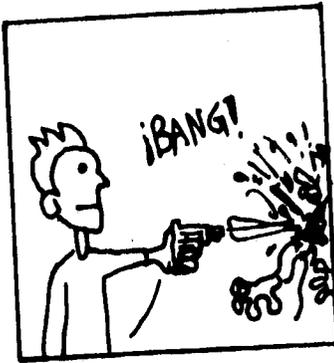
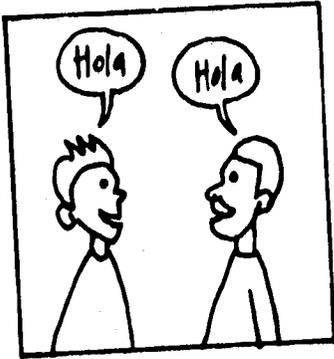
Obviamente, cada quien juzga y califica sus percepciones de cierta manera, por lo que utilizará los elementos gramaticales anteriormente ennumerados según llegue a conceptualizar (en el código lingüístico) lo que perciba.

El lenguaje sirve, pues, para poder expresar *un* punto de vista lingüístico de *un* punto de vista perceptual. Por ello es necesario establecer esta homología. No existe una equivalencia, tal vez ni siquiera un isomorfismo, pero podemos establecer ciertas convenciones; respetando, claro, los márgenes y las posibilidades del discurso que se desee analogar.

Ahora bien, el montaje sugiere primordialmente la configuración del devenir de una escena o secuencia. Lingüísticamente hablando: de una oración.

A continuación se representarán- a manera de historieta, para acercarse así más un código cinematográfico- varias escenas en las que una persona asesina a otra. Escencialmente todas ellas se referirán a la misma acción, sólo que serán configuradas en distintas formas de montaje, tanto verbal como visual, para advertir las posibilidades discursivas que éste permite.

I.



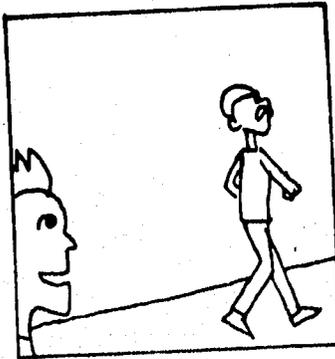
Juan saluda a Pedro / y súbitamente le dispara.

II.



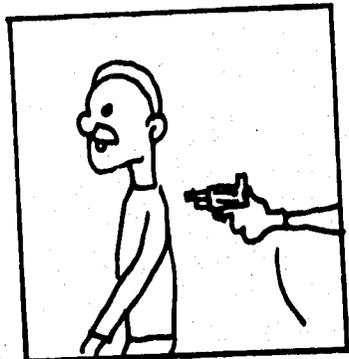
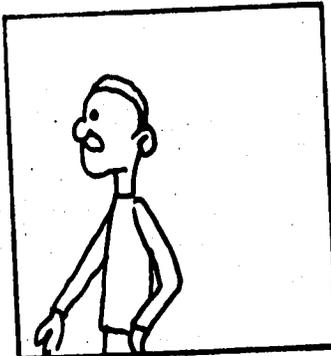
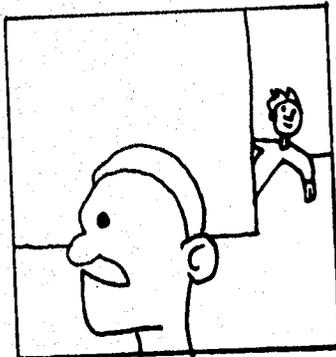
Juan, extrayendo una pistola, a Pedro / dispara.

III.



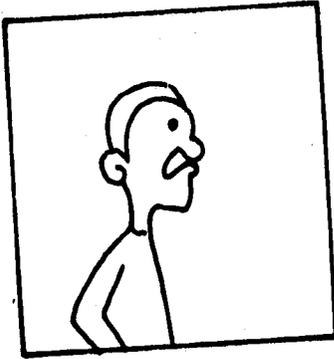
Juan se / acerca a Pedro con una pistola / y / le dispara

IV.



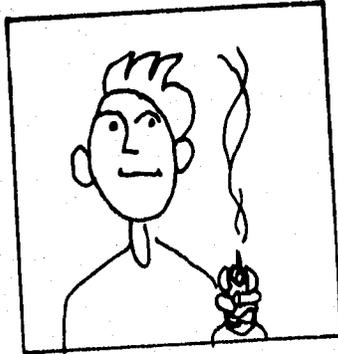
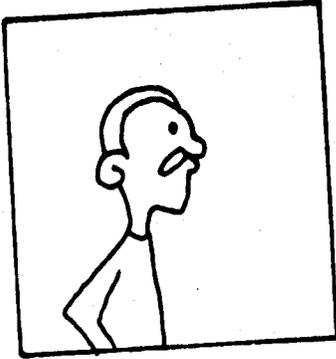
Pedro es seguido por Juan, / (quien) / de repente se acerca apuntando una pistola para / dispararle.

V.



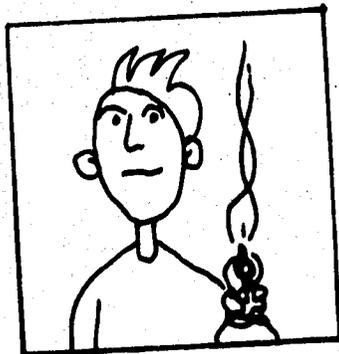
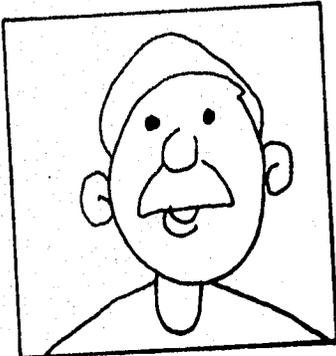
Pedro (es) /
baleado
(por) /
Juan

VI.



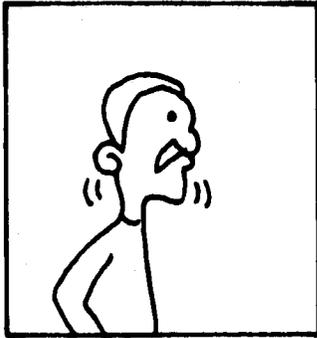
Pedro (es) / baleado (por) /
alguien : / Juan.

VII.



Pedro (es) / baleado / a sus espaldas
por (alguien:) / Juan.

VIII.



Pedro (se) encuentra /

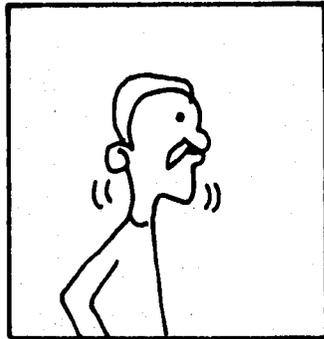


a Juan, quien con una pistola /



dispara,

IX.



Pedro (se) encuentra /

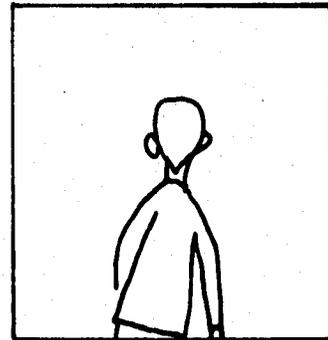
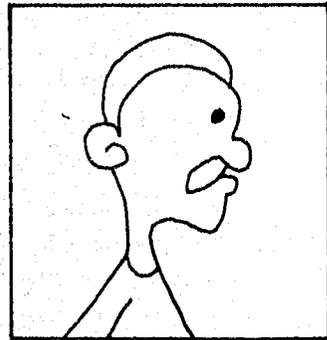


a Juan, quien con una pistola /



le dispara.

X.



Pedro (se) / (expone a que por detrás alguien le) / dispara, y (en efecto), / ¡Juan lo hace!

Hemos contemplado diez escenas en las que alguien es asesinado de la misma manera, aunque en distinto orden expresivo. Podemos hacer ciertos comentarios al respecto, cada uno con el número correspondiente a la escena a que se refiere.

1. Si nuestro campo perceptual no cambia de coordenadas (o las mantiene con un elevado carácter de continuidad y de estabilidad; en términos de cine: si la toma no cambia), cualquier acción que se desarrolle rápidamente dentro de tal reducido marco (en función de nuestra reducida omnipresencia) va a resultar denotada por el matiz adverbial "súbitamente".

2. Como existen dos figuras de la misma dimensión (del mismo nivel jerárquico de tamaño, importancia, angulación, etc., al menos en esta escena aislada), la figura que ejecute algo diferente de lo que venía haciendo- de su inercia- va a llamar la atención momentáneamente. Como en un encuadre las acciones que se representan en él son asumidas como simultáneas, lingüísticamente cualquier acción aislada se describe en forma de gerundio ("extrayendo...").

En el ejemplo visual, Pedro aparece desde la primera toma (primer cuadro), por lo que el objeto en el que recae la acción (Pedro, a quien se dispara) se estructura de antemano (sabemos, pues, hacia dónde y hacia quién se dirige la acción); por eso se antepone, en el equivalente lingüístico, el objeto directo "a Pedro".

Que la aparición de Juan en el primer cuadro sea súbita o no, depende del encuadre que pudiera haber ido anteriormente (y que en el ejemplo se omite). Recordemos que la realidad es un continuum y que los encuadres solamente son formas de delimitar ciertos aspectos de ciertos puntos de vista, para fines discursivos.

3. En el primer cuadro, Juan está en un primer plano, respecto de Pedro. Nosotros (la cámara, el director, el espectador, el ente de la percepción) estamos en un primerísimo primer plano, por lo que Juan se encuentra más cerca de nosotros que Pedro. Entonces, tendemos a dar más importancia a la línea de acción del personaje que tenemos más creca: Juan. Por tanto expresamos: "Juan se...", haciendo patente que Juan se encuentra por hacer algo, y que él es el sujeto (figura nominal principal) de la "oración".

En el segundo cuadro, deducimos ya que Juan se acercó a Pedro. Por eso decimos: "Juan se acerca a Pedro", a diferencia de lo que designamos en la secuencia del ejemplo anterior (el 2) en la que no teníamos una referencia anterior para suponerlo (pues Juan casi "aparece de la nada").

4. Pedro ahora se encuentra en primer plano. El que rompe la inercia es Juan, quien aparece en la lejanía; pero como el personaje más "cercano" es identificado como el sujeto (por convención o por lo que sea), este cuadro se expresa verbalmente en voz pasiva: "Pedro es seguido por Juan".

El segundo cuadro desplaza a Pedro hacia la izquierda, por lo que esperamos (pues el discurso nos "prepara" para ello) que ocurra algo (o aparezca algo) en el costado vacío.

Y en efecto, en el tercer cuadro (que mantiene la misma toma que el anterior) aparece por la derecha un brazo con un arma (deducimos que de Juan), en carácter de "súbitamente" (además de la sorpresa que conlleva nuestro desconocimiento de que Juan, quien sigue a Pedro, porte una pistola).

Luego, por último, se escucha un balazo (aquí simulado para el discurso de la historieta con una onomatopeya escrita) y vemos el gesto contraído de Pedro, además de un índice de iluminación a sus espaldas. Sabemos entonces (por virtud de una especie de *metonimia*, recurso primordial del montaje) que ha sido baleado.

5. Un ejemplo de voz pasiva. El primer cuadro expresa verbalmente una voz tanto activa como pasiva (todavía en potencia la descripción verbal de cualquiera de las dos). Con el segundo cuadro ya sabemos que Pedro es afectado, que la acción principal de la "oración" recayó sobre él. Lo que no sabemos todavía es quién es el que ejecuta dicha acción (y como debe ser alguien, y esperamos descubrirlo más adelante, adelantamos lingüísticamente la preposición "por"). El último cuadro completa la oración y la voz pasiva; descifra al agente, o sea, al que ejecuta la acción principal (disparar): Juan.

6. Los dos primeros cuadros son iguales a los respectivos del ejemplo anterior, al igual que el último, sólo que aquí existe un cuadro intercalado (el tercero) que hace la función de pronombre indefinido, para así mantener por un momento en secreto la identidad del sujeto que ha disparado (Juan). Así, hasta antes del último cuadro no sabemos todavía quién ha disparado sobre Pedro.

7. De nuevo la voz pasiva, muy utilizada en las escenas de suspenso. ahora tenemos un expresivo ángulo de toma que, en su carácter de adjetivo (para el sustantivo) y de adverbio (para la acción), nos describe lingüísticamente un circunstancial de lugar ("a sus espaldas").

8. El segundo cuadro supone una llamada "toma subjetiva" (Juan aparece en el campo perceptual como si nosotros lo estuviéramos observando con los ojos de Pedro). En el tercer cuadro, que guarda el mismo registro que el anterior, Juan dispara (no se observa a quién pues se sobreentiende que a Pedro; o bien, de querer ser más "literales", queda abierta la interpretación de a quién dispara Juan: y por ello en su equivalente lingüístico tampoco se menciona específicamente: "dispara, "; además de que termina con una coma, como si la oración quedara todavía inconclusa- para este efecto de pueden usar también puntos suspensivos-).

9. Parecido al anterior, tan sólo difiere en el último cuadro, donde se define mejor a quién dispara Juan. Así, de la misma manera, en el correlato lingüístico también se especifica esto, apareciendo la palabra "le" (un pronombre, que se refiere a Pedro).

10. Otra toma subjetiva en el segundo cuadro, donde Pedro aparece en una posición vulnerable (codificada así en el discurso del cine) para que, en efecto (y como se esperaba, pues es como si nosotros pre-sintiéramos la aparición de alguien: Juan en este caso, quien confirma nuestra impresión de "vulnerabilidad" de Pedro), alguien ejecute una acción contra él. Así, Juan ocupa incógnitamente (es el "alguien" que se presentía) nuestro campo perceptual en el cuadro tercero, para después aparecer plenamente como el ejecutante en el último encuadre. Como al tiempo que aparece también dispara, ambas situaciones se conjuntan para resaltar la impresión; por ello, en la versión lingüística se hace uso de los signos de admiración.

Ahora bien, todos los ejemplos anteriores se refieren a un encuadre visual, y a un correlato lingüístico para dicho encuadre. Recordemos, sin embargo, que la percepción involucra muchas dimensiones, y que su campo de configuración es mucho más rico y profundo.

¿Qué se busca con tratar de establecer equivalencias lingüísticas (no literales ni exactas, pero funcionales)?

Con ello se pretende tener una base para comentar los fenómenos perceptuales-hasta donde su discurso lo permita, obviamente-.

En cierta tribu, por ejemplo, si uno le pregunta a los habitantes del lugar lo que significan las pinturas plasmadas en las cavernas cercanas, ellos responden con un baile. Como se ve, no siempre la significación tendrá su mejor vehículo de expresión en el lenguaje. Nosotros, sin embargo, nos valdremos de él en este discurso de tesis.

Pasemos ahora a lo que puede ser el Método del Montaje preceptual Creativo. Echemos un vistazo al esquema al que se llegó al final del capítulo quinto.

¿Qué tiene en común tal esquema con el montaje cinematográfico?

Con el cine propiamente: que resulta una formulación estructural creativa.

En lo que respecta al montaje: que el esquema es una forma de desglose de éste.

Existe una realidad "objetiva" (a) de la cuál nosotros percibimos un segmento, que estructuramos en nuestro campo perceptual. Este requiere necesariamente de:

-una forma de manifestarse (b)

-un significado con el cual asumir dicha manifestación (c)

La forma de manifestarse, o significante, requiere de un cúmulo de códigos y de medios que establezcan en cada caso cuál es o son las figuras y cuál es o son los fondos (que en este nivel se presentan como un revoltijo sinestésico), de los que más tarde, a la hora de participar en una necesidad de comunicación o de expresión, surgirán los signos, que por lo pronto se encuentran latentes (tan sólo son "signos" del sujeto para sí mismo).

Por otro lado, pero recíprocamente, el significado se manifiesta en diferentes dimensiones, según los tipos de fenómenos sensoriales que afectan al individuo. Así, un "cuadro" de la realidad (campo perceptual) nos significará connotativamente- a través de las sensaciones ínteroceptivas y propioceptivas, así como de los niveles protopáticos de las exteroceptivas-, a la vez que denotativamente- en el nivel epicrítico de las sensaciones exteroceptivas, con base en las anteriores.

Antes de que emerja en concepto, el significado se halla configurado en forma (si se puede llamar "forma" a algo muy complejo y sinestésico) de percepto (ver 5.7), que es connotado, protodenotado (todavía no tiene un código ni un medio específico) y relacionado de cierta forma con su vía sónica latente (b1) así como con experiencias anteriores.

Hasta aquí el proceso de crear una realidad percibida a partir de una realidad concreta (que a veces hasta pareciera ser lo mismo, y que quizás lo sea).

Ahora, para estructurar una realidad expresada o comunicada, a partir de una realidad percibida:

Los signos latentes (b1), el conglomerado de significantes todavía no separados, deben decidirse por un código y por un medio específicos, para así establecer la configuración de la figura y del fondo pertinentes en los que entre en función el signo específico (b2).

A la vez, la protodenotación del percepto debe- con base en el signo elegido (b2)- establecer el canal pertinente para su representación (el que corresponderá al código y al medio determinados), así como su modo de representación discursiva (propio del canal, código, etc., todos en relación polivalente).

Juntas, tanto la dimensión sintáctica como la semántica, van a corresponder con el proceso pragmático de emitir un signo (o, lo más probable, una serie de signos) en el seno de un discurso (entiéndase *discurso* como forma de manifestar un signo). Tenemos entonces que, por un proceso fundamentalmente creativo, se va a elaborar un mensaje- con su denotación y su connotación-, o sea, una realidad comunicada o representada (*comunicar* engloba a *representar*, pero no al revés).

Una película procede filmando "trozos" de realidad "objetiva", para después juntarlos de tal manera que expresen un concepto orgánico y significativo, de forma integral. Pues bien, como vemos en el esquema, la percepción hace algo similar pero mucho más complejo, pues no tiene únicamente dos dimensiones (visión y audio) como el cine, sino múltiples. Tampoco la percepción tiene un sólo código ni un sólo medio: es multidiscursiva. La percepción es una "masa candente sinestésica" antes de poder diferenciarse y montarse epicríticamente en términos discursivos y denotativos. Por ello, cuando se desea conceptualizarla, requiere de tantas variables como sean necesarias. Y cuando terminen de establecerse estas variables (si acaso se puede), se abrirá un nuevo campo figurativo para muchas más, en el cual lo que hoy manejamos y codificamos como figuras primordiales quizás entonces sólo funciones en un segundo plano, como fondo o acotación.

Vamos con un ejemplo.

Supongamos que yo quiero expresar: *una despedida*.

UNA DESPEDIDA

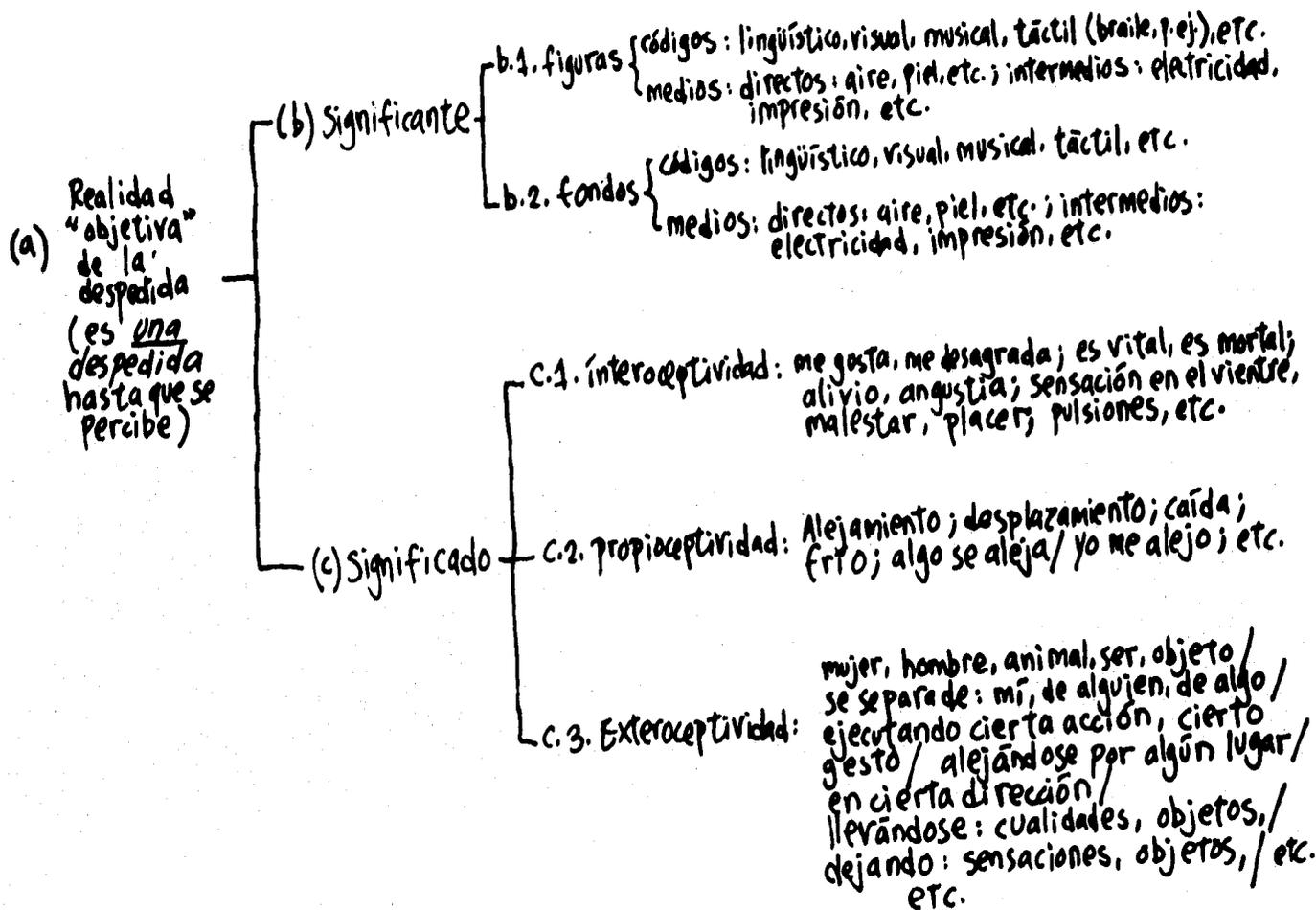
Veamos su análisis gramatical:

Una: artículo indefinido, género femenino y número singular.

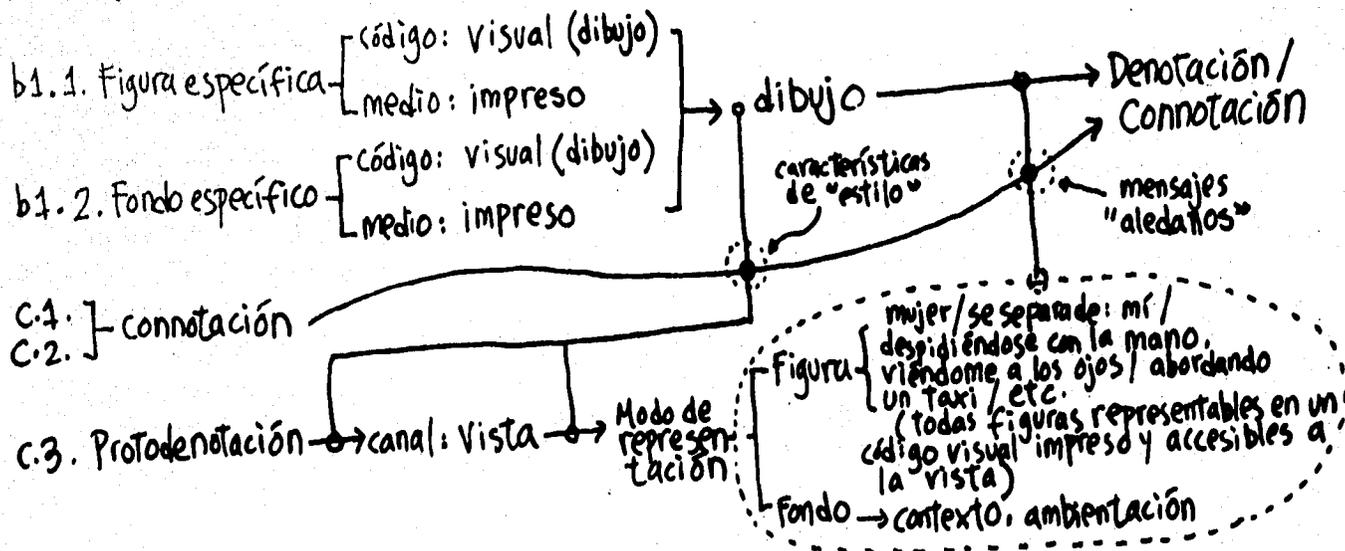
Despedida: sustantivo de género femenino y número singular. Proviene del verbo despedir, del que es acción y efecto (o sea, que es un verbo en participio, lo que también lo puede caracterizar como adjetivo).

Puede haber muchas acciones que se consideren como "despedida". Voy a expresar *una despedida*.

Viene ahora un análisis perceptual. ¿Cómo he experimentado yo una despedida?



A partir de lo que he percibido (la manera como he formado el percepto de una despedida), procederé a continuar el proceso creativo (empezado precisamente con la elaboración del percepto y los signos latentes) que represente y haga de nuevo real- pero ahora en un carácter signico, en una semiosis- lo que lingüísticamente designamos como una despedida. En este caso, la representación será visual.





Denotación: (dependiendo de cómo la conceptualice el interpretante): Mujer joven que está por subir a un taxi, mientras se despide con la mano de alguien (yo, el espectador).

Connotación: (dependiendo todavía más del interpretante, quien tal vez ni siquiera pueda formularla lingüísticamente): ella se aleja, va a desaparecer pronto, rápidamente (pues se va en un auto). Me siento triste. La ciudad hace que me encuentre algo tenso. Veo los ojos de ella, siento que todo es muy rápido...

Comentemos el ejemplo anterior.

Su significante (vehículo sígnico) conlleva un código visual, de carácter gráfico, que llega a nosotros a través de un medio impreso (aparte de por virtud de la luz en un medio aéreo, pero ello atañe más al canal con el que lo percibimos: la vista). La figura y el fondo, en el caso de este dibujo, pertenecen al mismo código y llegan a nosotros por el mismo medio: ambas son imágenes fijas, que integran una imagen fija total.

El significado de *una despedida* se nos pudo ir presentando de la siguiente manera:

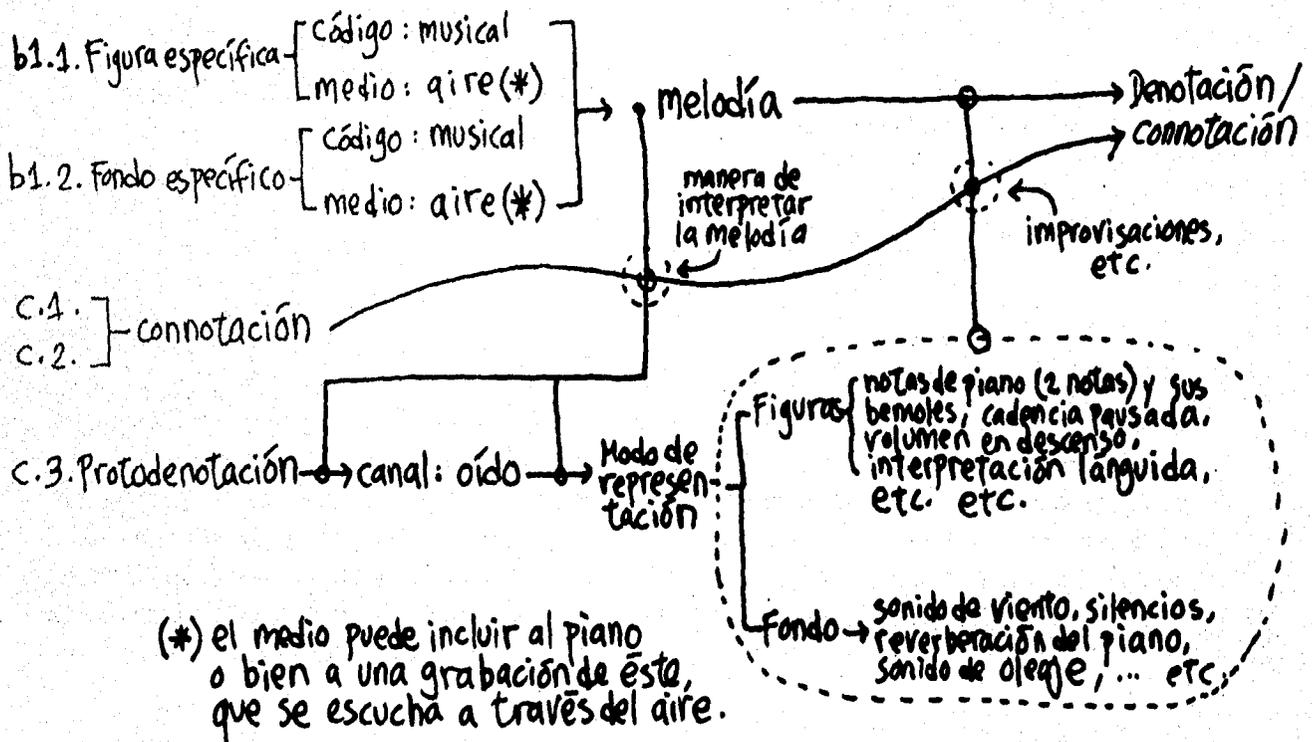
-interoceptivamente (c.1): una despedida tal vez (depende del espectador) produce una sensación de disgusto (identificada en psicología con un instinto de muerte), la asociamos (quizás) con el género femenino (se aleja *la madre, la vida, la sangre, la mujer*), con la oscuridad y con ciertas imágenes arquetípicas (aire, por ejemplo, tal vez),

entre otras muchas asociaciones que en su mayoría no pueden ser formuladas con palabras.

-*propioceptivamente* (c.2.): nosotros estamos en cierta posición y la persona que se aleja en otra, normalmente de sentido contrario. Se produce cierto desequilibrio, se pierde cierta simetría (o está a punto de perderse) y es inminente el desplazamiento de los cuerpos sobre uno o más ejes. Este nivel de significado tampoco se formula fácilmente con palabras.

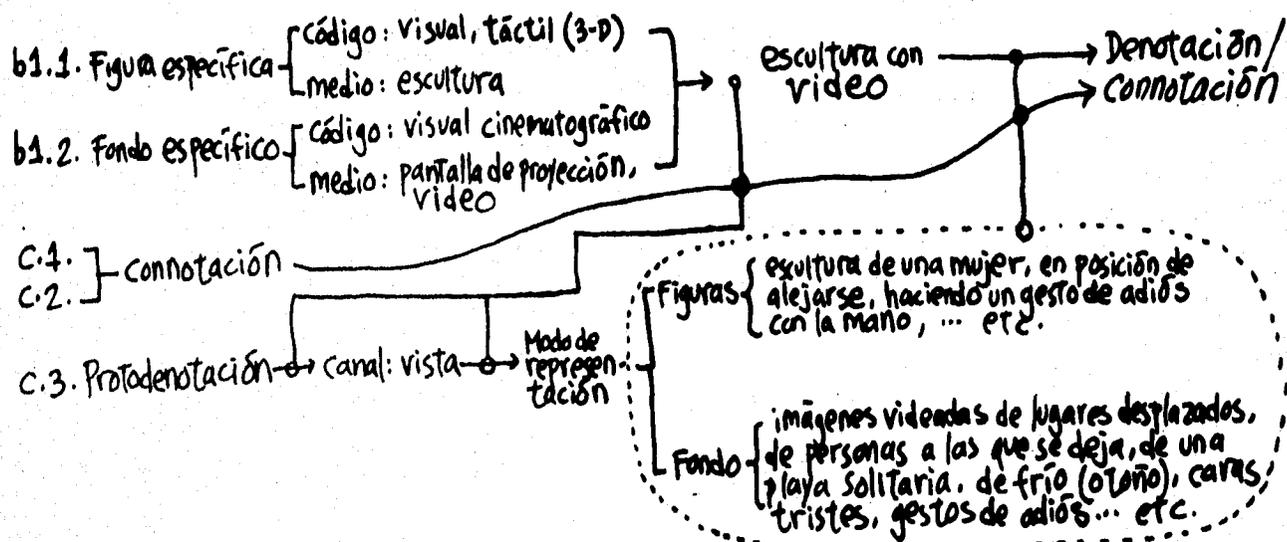
-*exteroceptivamente* (c.3): como el significante en este caso se trata de un vehículo gráfico, visual, el canal por el que se codificará el significado es el de la vista. En función de éste se estructurarán las imágenes (figuras y fondos) apropiadas del código de dicho vehículo significante. Así, se implantarán los elementos gráficos: mujer (a su vez representando un signo gestual, el de "despedirse"), el sentido en el que se aleja (posición de su cuerpo, determinada en un espacio), el lugar que la rodea (ciudad), además de otros motivos que refuerzan la interpretación de que la mujer se aleja (un taxi, la puerta abierta, el chofer esperando, etc.) La mujer se encuentra representada en el espacio gráfico de tal forma que pareciera que se despide de uno, del espectador (si fuera una foto, de la cámara). El gesto y la mirada apuntan hacia nosotros. Ello nos hace asumir la posición (denotada por c.2 y connotada sentimentalmente por c.1) de la persona de quien ella se despide, y así empatizar con dicha perspectiva.

Ahora expresaremos la misma situación de una despedida seleccionando otra forma de representarla. La primera parte del proceso permanece igual, por ser parte del proceso perceptual. Lo que va a diferenciarse es la etapa que va de la realidad percibida a la realidad representada. Así:



Como podemos ver, la percepción es el "denominador común" de cualquier forma de representación. Toda obra creativa tiene perceptos como fuente de materia prima. Lo que requiere también el creador es dominar el campo significativo propio del canal que vaya a utilizar para codificar su obra. En el ejemplo anterior, pues, manejar el código musical y poder expresar, representar en él los rasgos connotativos (además del discurso denotativo, claro está). Tal habilidad la da el oficio, la técnica, que es importante a la hora de crear, pero debemos tener presente que es desde el proceso de la percepción donde se está forjando la matriz de la creatividad. Por ello, de *a* hasta *a1* el proceso es el mismo para cualquier forma de expresión. Sólomente en la etapa que va de *a1* hasta *a2* es donde intervendrán las limitantes propias de cada disciplina discursiva. allí es donde se estructuran los signos propiamente dichos.

En los ejemplos anteriores hemos planteado figuras y fondos que mantienen entre sí el mismo código y el mismo medio de expresión. Ahora veamos un caso en el que el significativo se valga de figura(s) y de fondo(s) de códigos y medios heterogéneos. Representaremos también *una despedida*.



Y así por el estilo. Podemos hacer combinaciones infinitas. Como se ve, algunas "imágenes" pueden coincidir, como en el caso del fondo para la música y el fondo en video, los cuales presentan ambos el elemento de una playa, del viento y del oleaje, aunque lo exprese cada uno en su forma discursiva correspondiente. Esta coincidencia se debe a que tales elementos "comunes" (que pueden aparecer en discursos de formas muy variadas, de personas muy variadas y de culturas muy variadas) provienen del nivel de significación connotativa del percepto, que también interviene en la forma misma del significativo, tanto en su "estilo" como en sus "signos de puntuación".

Esbozemos a continuación una manera de definir, a partir del lenguaje, las denotaciones- y hasta algunas connotaciones- que pueda involucrar nuestra realidad

representada, no olvidando que al reducirse a equivalentes lingüísticos pueden parecer un tanto grisáceas (como cuando se explica un chiste y pierde algo o mucha de su gracia).

Continuaremos con el caso de representar *una despedida*. Vamos a definir algunos criterios de una obra cuyo "título" (sustantivo "categórico") sea *una despedida*.

Se hará una lista de palabras (conceptos) que puedan denotar (y en algunos momentos, hasta connotar) nuestro concepto global de *una despedida*.

1. SUSTANTIVO: a) común: adiós, separación, marcha, viaje, estación, afecto, tristeza, pérdida, muerte, tiempo, destino, viento, frío, ..., mujer, vulnerabilidad, etc. (Y cada uno puede conducir a otros sustantivos)

b) propio: Soledad, Socorro, Adriana (de "ad-iós"), Refugio, ..., o cualquier relación de sonido, o relación con elementos de la cultura, mitología, etc.

2. ARTICULO: a) definido: *la despedida, la mujer, la tristeza, ...*

b) indefinido: *una despedida, una mujer*

3. ADJETIVO: a) calificativo: *fría, sola, triste, lejana, vulnerable, lánguida, ...*

b) determinativo: -posesivo: *mi mujer*

-demostrativo: *esta mujer (está cerca, pero se va. Cuando parta, será esa mujer)*

-numeral: *1 se va, 1 se queda: 2 entes*

4. PRONOMBRE: *yo (me quedo), ella (se va)*

5. VERBO: *deja a alguien, aborda un vehículo, agita la mano, aprieta los labios, va hacia algún lugar, llora, hace aire, hace frío, ...*

6. ADVERBIO: a) de tiempo: *hoy se va, ya se va, pronto no la veré, ahora se aleja, etc.*

b) de lugar: *aquí está, cerca, luego estará lejos, ...*

c) de cantidad: *la extrañaré mucho, nada, casi no pude decirle cuánto...*

d) de modo: *me siento mal, así es, ella parte lánguidamente, lentamente, tristemente, ...*

e) de afirmación: *sí se va, ...*

f) de negación: *no quiero que se vaya, tal vez nunca vuelva a verla, etc.*

g) de duda: *quizás le ocurra algo, ...*

7. PREPOSICION: Se va: *a Tepic, de viejo, con su familia, por motivos extraños, en taxi, sin fuerzas, ...*; me quedo: *con una cerveza, por trabajo, en la banqueta, ...*

8. CONJUNCION: se va y yo me quedo, se va *porque* así lo anunció, se va *aunque* no quiera, ...

9. SIGNOS DE PUNTUACION: dependen de la frase en que contextualicemos la despedida, el juicio bajo la que la podamos describir. Por ejemplo: Se va, me quedo. Se va: me quedo. Se va... Se va, ¿para qué? ¡Oh, se va! Se va (no se por qué). Otra vez "se va". Etcétera.

Tenemos ya algunos vocablos que nos ayudan a conceptualizar, a denotar una despedida. Como se podrá advertir, las combinaciones factibles son muchas. La combinación que sea pertinente dependerá de la connotación que le otorguemos a dicha despedida. Formemos algunas frases, por ejemplo:

Ella tristemente aborda el taxi.
Socorro sonríe abordando el coche.
La mujer se retira sin voltear atrás.
Adriana me dice adiós.
Hace frío cuando ella se aleja.
Soledad toma el auto que la conducirá a su destino.

Todos los anteriores son ejemplos de montaje meramente lingüístico. Esto es fácil pues el código continúa siendo lingüístico. Pero, ¿y si no lo fuera?
Veamos un ejemplo.

Se requiere de una composición con figuras gráficas abstractas que plasme la idea de una despedida. No se pueden utilizar palabras para apoyarla.

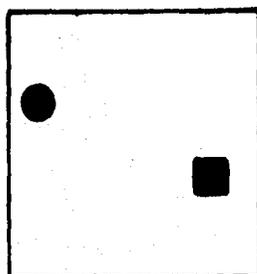
Vamos a tratar de relacionar los conceptos que ya enlistamos con elementos gráficos que puedan representarlos. Recordemos que la representación se pide abstracta. Seleccionemos los conceptos que puedan cumplir referencialmente con una representación gráfica de carácter abstracto.

1. Sustantivos: separación, mujer, hombre, marcha, ...
2. Artículos: en el código gráfico, el artículo va implícito en la representación del sustantivo.
3. Adjetivos: lejana (por alejarse), fría, triste, inestable, anhelante, solo, dos entes se separan, ...
4. Pronombre: no hay diferencia con el sustantivo en el código gráfico abstracto. Así, "ella" se representa de la misma forma como se representa "mujer", por ejemplo.
5. Verbos: ella *se va*, se aleja, él *se queda*; *hace* frío, aire, *está* nublado (estas "acciones del ambiente" pasan como adjetivos del mismo en una representación gráfica, al tratarse de una imagen fija), ...
6. Adverbios: ya (en el código gráfico sin palabras, invariablemente es *ya*), cerca, lejos, tristemente, lentamente, ...
7. Preposiciones: ella se va: a, con, en, hacia, hasta... y él se queda: de, con, en, ante, contra...
8. Conjunciones: en una composición gráfica, como la representación del suceso se da en un sólo cuadro, la conjunción inmanente a la representación de 2 o más elementos es "y" o "mientras".
9. Puntuación: depende del "tono" que se le quiera dar a la composición. Esta va a depender, en el código gráfico, de la disposición de los elementos y de su relación

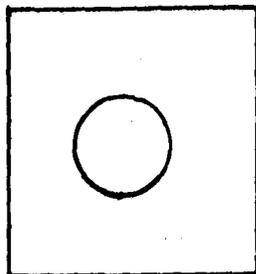
intrínseca, así como la de sus atributos. No hay en este caso puntuación para un discurso "temporal", sino para rasgos expresivos.

Bien. A continuación representemos dichos conceptos en equivalentes gráficos de carácter abstracto.

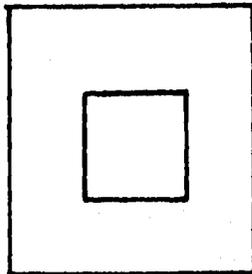
1.



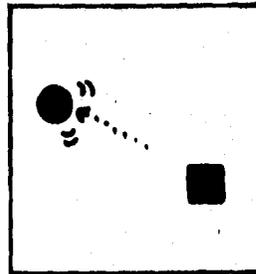
Separación



mujer
(género femenino,
número singular)
(ella)

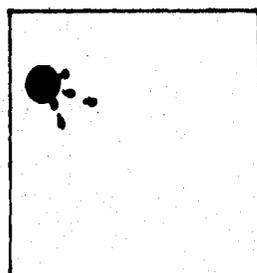


hombre
(género masculino,
número singular)
(él)

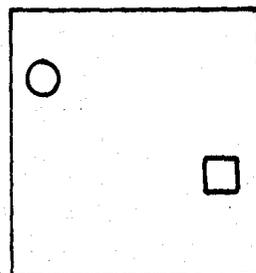


marcha

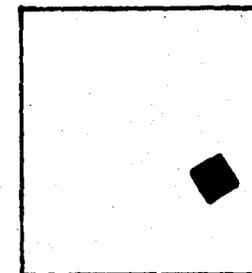
3.



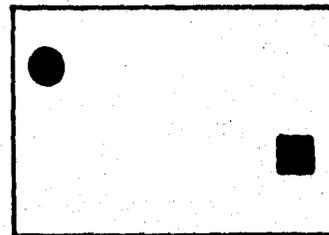
triste
(ella)



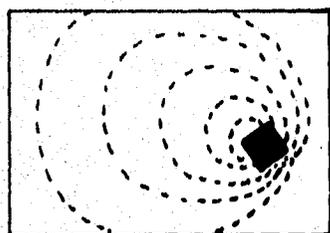
fría
(la despedida)



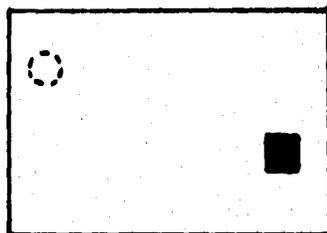
inestable
(él)



lejana

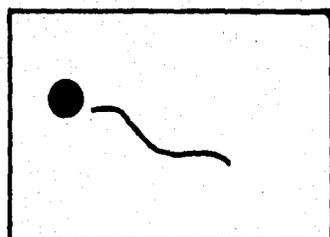


anhelante
(él)

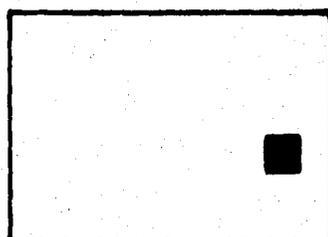


solo (él)

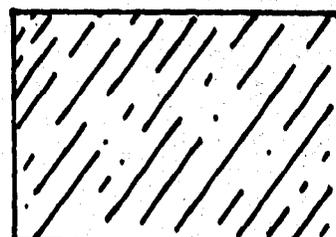
5.



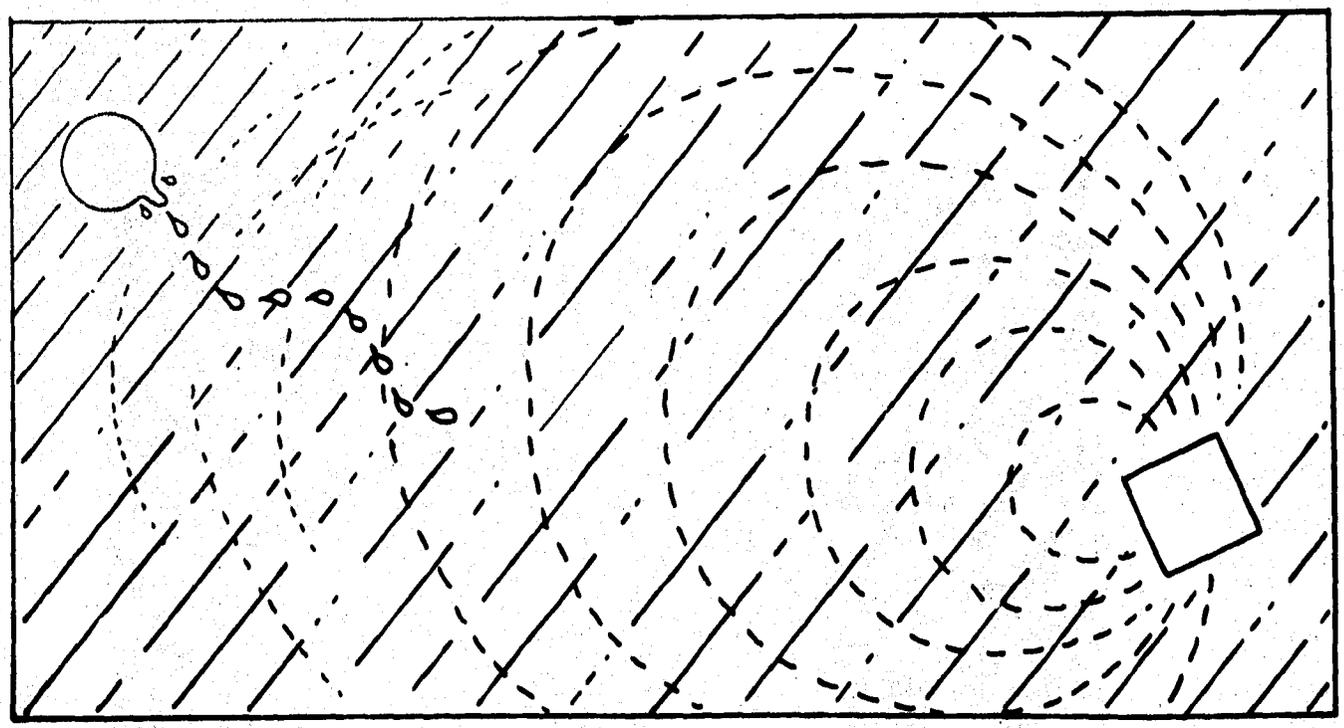
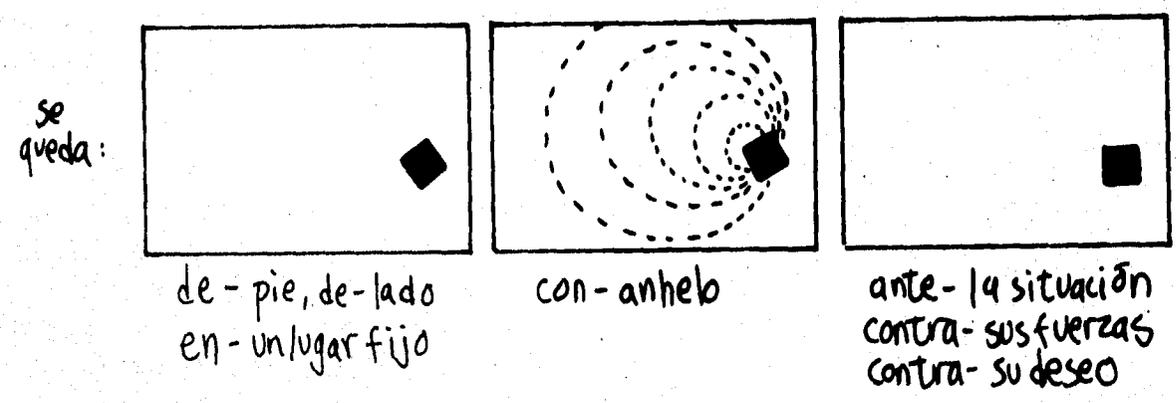
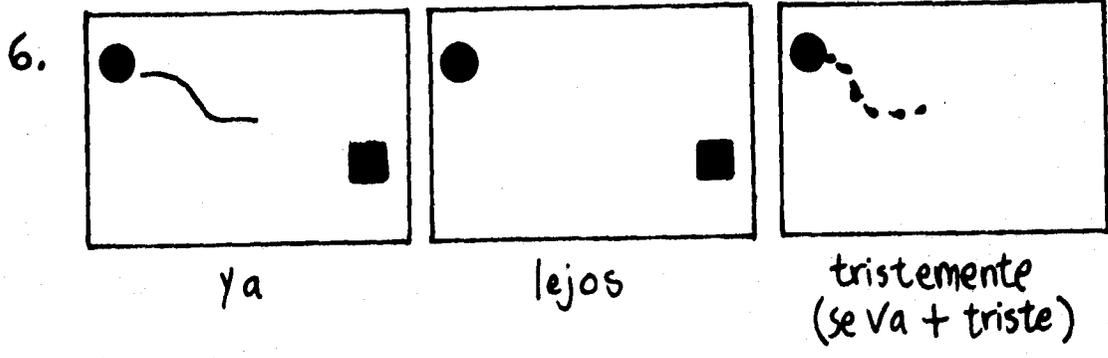
Se va (ella)



Se queda (él)



hace aire, frío, ...
está nublado, lloviendo...



"una despedida"

La composición queda de tal forma. Esta composición.

Todos estos "equivalentes" de conceptos lingüísticos se determinan recíprocamente en el modo de representación de la protodenotación (ver esquema) y en el código y el medio del vehículo sígnico. Los perceptos tienen que codificarse según el código y medio específicos para así emerger como realidad representada (denotación y connotación simultánea).

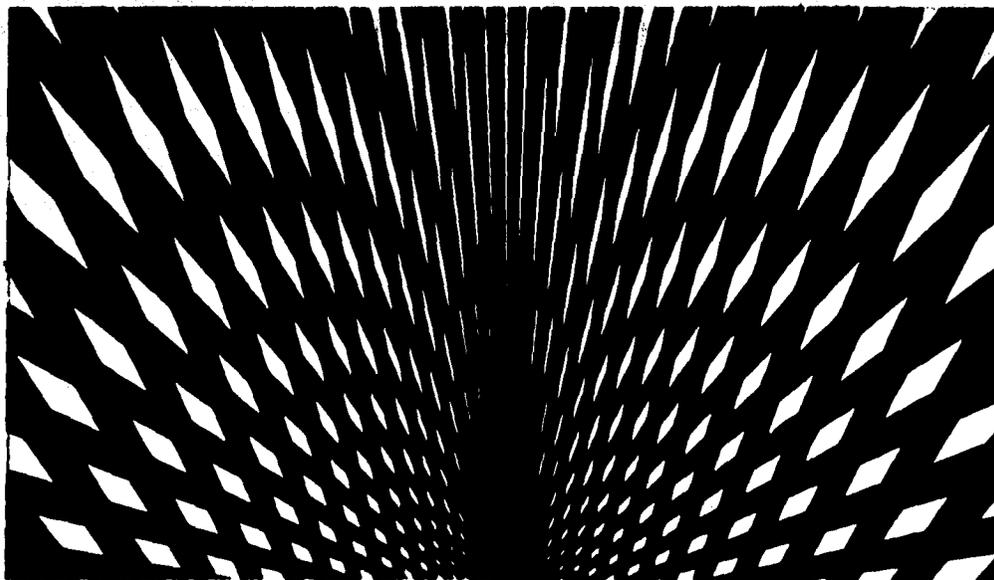
Puede observarse cómo ciertas situaciones de los elementos de la composición se repitieron en algunos cuadros. Esto nos hace ver que, para la representación gráfica abstracta (y en este caso):

-el adjetivo *lejana* corresponde al adverbio *lejos*, pues en este tipo de representación, la cualidad del sustantivo se representa por su mismo "hacer" y "estar presente".

-el sustantivo *marcha* se representa igual que el verbo *marchar* (ir), y la representación de la acción también lleva implícitas las preposiciones que la determinan: a, hacia, hasta, etc., pues en el código gráfico *decir es hacer*, y los verbos se representan como el sustantivo o adjetivo de su acción, y muestran en sí mismos la dirección y el sentido de la misma (la representación visual es "vectorial").

Ahora bien, recordemos que en los pasados ejemplos se utilizó el código lingüístico para tratar de expresar el proceso creativo, mas éste la mayoría de las veces no es utilizado en la incubación de una obra. Incluso, si lo usáramos literalmente podría entorpecer y encasillar en categorías lingüísticas al proceso perceptual (lo que obviamente no pretende este trabajo). Debe por tanto guardarse la prudencia necesaria y no tomar el pasado ejemplo como la forma en que se estructura una representación.

Las personas no piensan lingüísticamente del todo, y no ordenan exclusivamente de tal manera su universo perceptual. Basta con interrogarles sobre situaciones sinestésicas para observar que más allá de cierto grado la realidad deja de conceptualizarse en función de las palabras, y que es difícil poder describirla con ellas.



(CUESTIONARIO 1)

1. ¿Qué color le daría al día lunes? ¿Y al viernes? ¿Y al domingo?
2. ¿Qué recuerda ver antes de caer dormido(a)?
3. ¿Cuál cree usted que fue el primer color que vio? ¿Por qué?
4. ¿Qué color asocia al "suspense"?
5. ¿Cómo simbolizaría al "silencio"?
6. ¿Qué color conviene a un triángulo?
7. ¿De qué color es el amanecer?
8. ¿A qué "huele" el color rojo?
9. ¿Qué color cree usted que sea más "agradable" al paladar?
10. ¿Algún color le enoja? ¿Cuál?
11. ¿De qué color se imagina un átomo?
12. ¿De qué color pintaría usted la cruz donde crucificara a Jesucristo?
13. ¿Sobre qué color de sábana se le antoja dormir?
14. ¿Qué color asocia usted al "pasado"?
15. ¿Imagina el futuro con algún color en especial? ¿Cuál? ¿Por qué?
16. ¿Qué pensaría de una muchacha con cabello verde?
17. ¿Qué color le viene primero a la mente al escuchar la palabra "vacaciones"?
18. Asocie tres colores a la noche.
19. Si los automóviles debieran tener todos un mismo color, ¿cuál escogería usted? ¿Por qué?
20. Asocie un color a México (sólo uno).
21. Piense en alguien a quien ame. ¿Qué color le relacionaría principalmente?
22. Asocie un color a la locura.
23. Si un color pudiera calmar a las bestias, ¿cuál cree usted que sería?
24. ¿Qué color relacionaría con lo verdadero? ¿Por qué?
25. Si los abogados tuvieran que usar un uniforme, ¿qué color sugeriría usted para éste?
26. ¿Qué color(es) cree que deba(n) de llevar una tarjeta de "Feliz Cumpleaños" para alguien de cincuenta años?
27. ¿Qué color asociaría a la química?
28. ¿Qué color ve usted cuando lo lamparean?
29. ¿Qué lugar le recuerda un buen olor?
30. ¿Qué sentido (olfato, tacto, vista, oído, gusto, etc.) cree usted que perciba primero un accidente?
31. ¿Acariciaría usted a una rata rosa?
32. ¿Qué parte de su casa asociaría con el color morado?
33. ¿Qué color le provoca hambre?
34. Si uno pudiera viajar al parejo que la luz, ¿cómo piensa usted que ésta se vería? ¿Cambiaría de color o de forma?
35. ¿Qué cree usted que midan exactamente los tests de inteligencia?
36. ¿Qué animal usaría de personaje principal en una caricatura para niños? ¿Por qué?
37. ¿Qué color asociaría con el idioma francés?
38. Si tuviera que llenar de globos una fiesta de graduación y sólo pudieran escogerse tres colores para éstos, ¿cuáles dictaminaría usted?
39. Asocie un color a la música jazz.
40. ¿De qué color cree usted que sería un telón que significara el paso del tiempo en una obra teatral?
41. ¿Qué color convendría para una colección de libros de biografías de personajes famosos?
42. ¿Qué hacen sus manos cuando está usted sumamente feliz? ¿Cómo se mueven?
43. Si el humo de los cigarrillos tuviera que ser de algún color en especial, ¿de cuál le gustaría que fuera? ¿Y el de los cigarrillos?
44. Mencione un signo del zodiaco y el color que le asocie.

45. Si sólo tuviéramos tres sentidos (de entre olfato, tacto, vista, oído, gusto, etc.), ¿cuáles cree usted que serían?
46. Imagine un triángulo. ¿Sintió que sus ojos se menearon?
47. ¿De qué color(es) le gustaría que fueran los camiones urbanos? ¿Y el metro?
48. Mencione el color que prefiere (o preferiría) en sus pijamas.
49. ¿De qué color le gustaría que fueran los salones de clase?
50. Si pudiera tocar un pensamiento, por ejemplo: la soledad, ¿cómo cree usted que se sentiría bajo el tacto? ¿Qué textura tendría? ¿Qué temperatura? ¿Qué peso? ¿Con qué parte del cuerpo le gustaría tocarla?
51. Mencione su nombre. Asócielo una forma y un color. ¿Son éstos su forma y color favoritos? ¿Por qué?
52. Dibuje una línea que exprese música clásica.
53. Dibuje una secuencia de figuras (cuadrado, triángulo, círculo, rombo, trapecio, etc., etc.) que exprese música rock.
54. ¿Qué tipo de música asociaría con un dragón?
55. Imagine un conjunto musical con un león, un sapo, un avestruz y un tiburón. ¿Qué instrumento tocaría cada uno?
56. ¿Cómo piensa usted que huelen la "desconfianza"? (Mencione un aroma específico)
57. Si tuviéramos un ojo adicional, éste situado en la espalda, ¿cómo cree usted que se nos presentaría la imagen del mundo?
58. ¿Qué tipo de música prefiere? ¿Qué color le asociaría? ¿Qué sabor?
59. Si pudiera tocar "la perversidad", ¿qué cree usted que sentiría?
60. ¿Qué música de fondo establecería usted para una escena en donde una señora cuelga ropa en un tendedero?
61. ¿Qué idioma asociaría con un zopilote?
62. ¿Qué mes del año relacionaría con una ventana? ¿Por qué?
63. Así como el gato hace "miau", ¿qué ruido cree usted que haría una lagartija?
64. ¿Cómo se quejaría una pared?
65. Si fuera ciego de nacimiento, ¿cómo se imaginaría a un extraterrestre?
66. ¿Qué color asocia a lo "resbaloso"?
67. Si tuviera que hacer una fábula cuya moraleja fuera "No maneje tomando alcohol", ¿a qué animales haría participar?
68. Mencione tres sensaciones que recuerde o que crea haber sentido estando en el vientre de su madre.
69. ¿Cuál cree que haya sido la primera palabra?
70. Mencione alguna situación en la que haya experimentado que sus sentidos lo estaban engañando. Diga cómo la resolvió, si es que lo hizo.

(CUESTIONARIO 2)

1. ¿Cómo empezaría usted una película de miedo? ¿Con qué toma?
2. ¿Qué música consideraría perfecta para una escena erótica?
3. Escriba 10 sensaciones que asocie con el mar.
4. ¿Cuál es uno de sus peores miedos? Asícielo un olor y un sabor.
5. Asícielo un sabor a Dios.
6. ¿En qué parte del cuerpo situaría usted al alma?
7. ¿Cómo se desarrollan sus sueños?
8. Si usted filmara una película, ¿de qué le gustaría que tratara?
9. ¿Qué música le sería apropiada para un programa televisivo sobre los derechos de la mujer?
10. ¿Qué música propondría usted para un audiovisual sobre el aborto?
11. Escriba cinco palabras que asocie a los vampiros.
12. ¿Qué imagen establecería usted para la portada de un libro que se titulara "El Origen de la Vida"?
13. Imagine, invente un superhéroe. ¿Qué poderes le otorgaría? ¿Cómo sería su traje? ¿De qué color(es)?
14. Escriba una palabra que le suene "agradable" y que su significado no lo sea.
15. Escriba una palabra que le cause aversión aunque su significado le resulte grato.
16. Si estuviera prisionero y le dieran la oportunidad de escuchar una pieza musical, ¿qué tipo de música escogería? ¿Por qué?
17. Asícielo un olor a: a) las nueve de la mañana, b) las cinco de la tarde, c) las once de la noche, d) las cuatro de la madrugada.
18. Asícielo un sabor a un diario íntimo y secreto.
19. ¿Qué filmaría usted (sin sonido) para dar a entender el concepto de "remordimiento"?
20. ¿Cómo simbolizaría usted en un lenguaje mímico (a señas, actuando, etc.) el término "excusa"?
21. ¿Qué se le hace más pesado: 1 kilómetro o 1 día?
22. Asícielo un color a cada una de las notas musicales: do, re, mi, fa, sol, la, si.
23. ¿Dónde escondería un tesoro en un centro comercial?
24. Invente un teléfono para el cielo y otro para el infierno.
25. Elija una fruta. Descríbale una personalidad.
26. Proponga tres motivos que considere que pudieran incluirse en la lotería (el nopal, el barril, la sirena, el diablito, etc.)
27. ¿Qué nombre le pondría a un camaleón? a) nombre o apodo cualquiera; b) nombre de persona.
28. Si la "cordura" fuera un platillo, ¿qué aderezo o complemento la acompañarían? (salsa catsup, arroz, etc.)
29. Si la bandera nacional tuviera que tener otro emblema que no fuera el águila, ¿qué propondría usted?
30. ¿Cómo haría usted la toma final de una película de risa?

Los cuestionarios que ustedes han visto se aplicaron a personas de distintas edades, sexo, ocupaciones y residencias, y buscan esbozar aquel nivel sinestésico del significado (protodenotación) así como vislumbrar algo sobre los recursos personales con que los individuos interrogados (y hasta dónde coinciden) resuelven la construcción de una idea creativa (y cómo la representan o codifican en palabras, si es que lo hacen).

Anotaremos las observaciones realizadas a propósito de los cuestionarios.

Del primer cuestionario:

1. El 30% de los encuestados relacionó el día lunes con el color blanco; el 21.6%, con el gris; el 15% con el amarillo y el 15% con el azul. Para el viernes: 23.3% con azul y 21.6% con rojo. Para el domingo: 21.6% con el amarillo, 18.3% con el verde y, curiosamente, algunas respuestas lo relacionaron tanto con lo transparente como con lo multicolor. Por otro lado, como curiosidad, los colores del "Hoy no circula" para el lunes y para el viernes son el amarillo y el azul, respectivamente.

2. El 33.3% de los encuestados recuerda ver algo material (cuarto, techo, puerta, T.V., ventana, etc.) antes de caer dormido. El 38.3% dice estar pensando en algo (solución de problemas, imágenes del día, rostros, anhelos, planes para el día siguiente, cena- esto sobretudo los niños-, Dios, etc.) El 18.3% no recuerda algo específico. Los restantes recuerdan ver sombras, luces, oscuridad, profundidad, etc.

3. El 66.6% afirma que el color blanco, ya sea por algo relacionado con el hospital o por algo intrínseco a la luz. Algunos que porque *no conocían colores todavía*. Otros, que vieron su color favorito, o bien uno llamativo (rojo, sangre).

4. El 35% lo atribuye al color negro, el 28.3% al gris y el 8.3% al rojo. Algunos expresan mezclas como la de rojo y negro a la vez, o la de "rojo moreteado". También se dijo que el morado y el marrón.

5. El 23% contestó en términos de color (quizás por la inercia del cuestionario), en el que predominó el blanco (16.6% del total de respuestas). Otros propusieron símbolos (... , "S", "P", "?", "("), línea horizontal, círculo, espiral, etc.); caja, cuarto vacío, cueva, dedo sobre boca, cruz, cosmos, mundo sin humanos, silencio (no audio), bosque, bruma, mimo, pintura intimista, mordaza, marco sin pintura, boca cerrada, profundidad (*sensación propioceptiva*), cine mudo, calma total, etc.

6. El 40% respondió que amarillo, el 20% que rojo, el 15% que verde, el 10% que azul. Son colores básicos todos ellos. Tal vez porque se trate de una figura básica. ¿Tendrá relación el brillo del amarillo con las puntas del triángulo?

7. El 30% dice que el amanecer es naranja; el 20% dice verlo rojo; el 10%, azul claro; el 8.3%, amarillo. El 28.3% lo expresó con dos o más colores. El 3% declaró tres colores.

8. El 20% expuso que el rojo le huele a sangre; el 15% dijo no relacionarlo con aroma alguna; el 8.3%, con las rosas; el 6.6%, a "pasión"; el 5% a chile y otro 5% a picante, que se relacionan. Además, se expresaron olores de: cereza, fresa, agresividad, carne, frescura, caliente, atracción, fuego, irritante, amor, huevo podrido, tomate, sensualidad, bosque donde acaba de llover, sorpresa, fuerza, sandía, inquietud, ácido-agrio, agua hirviendo, agrídulce fuerte, etc.

9. El 23.3% pensó que el rojo es el color más agradable al paladar (¿hubo "reverberación" de la pregunta anterior?); el 20% expresó que el verde; el 11.6%, el amarillo; el 8.3%, naranja; 6.6% para el color carne; 6.6%, blanco; 5%, rosa; 3.3%, rosa pastel. La gama fue muy amplia, e incluyó al negro, al vino, al azul marino, etc. Incluso hubo una respuesta que expresó que los colores primarios.

10. El 26.6% de los encuestados expresó no sentir disgusto por algún color; el 16%, por el amarillo; el 10% por los colores fosforescentes; el 10% por el café; 6.6% por el rojo; 5% para cada uno de: negro, rosa y morado. Los demás abarcan matices muy dispares.

11. El 28.3% se imaginó azul al átomo; el 8.3%, azul con otro color (blanco, gris, rojo, transparente, multicolor); 16.6% imaginó al átomo gris; el 11.6%, negro; el 10%, blanco; el 8.3%, blanco con otro color. La variedad de colores fue extensa, incluyendo al amarillo, al naranja, al verde, al plateado, al café, al morado y al "transparente".

12. El 40% la pintaría café; el 18.3% de variedades de café (oscuro, cedro, caoba, hueso, madera sin pintar, etc.); el 15% de blanco; el 10% de negro; el 10% no lo crucificaría y unos cuantos pintarían la cruz de colores como: rosa mexicano, verde perico, rojo, plata, azul, gris, transparente, amarillo, negro con puntos rosas, etc.

13. El 32% sobre las comunes sábanas blancas; el 23.3%, sobre azules, en distinto tono (cyan, oscuro, cielo, brillante, etc.); el 10% en color negro "cuervo" (implica cierta sensación táctil); el 8.3% en rosas y el 5% en moradas.

14. El 25% de los encuestados sienten el pasado grisáceo; el 10%, color ocre; el 10%, negro; 6.6%, blanco; 6.6%, beige; 5% para cada uno de: morado, verde bandera, rosa; 5% sin color y 3.3% gris oscuro. Otras respuestas: blanco y negro, rojo, dorado, café oscuro, rojo y negro, verde pasto, verde esmeralda, naranja, azul, etc. ¿Hasta qué grado se relaciona la representación cinematográfica del "pasado" (flashback, analepsis) con la de la memoria o con la "pátina" del tiempo?

15. El 20% dijo que azul, por la esperanza de que haya aire, agua, etc.; el 11.6% no se lo imaginó de color alguno; un 10% de verde (por lo ecológico, por fe, por dinero, etc.); 6.6% multicolor; 5% azul marino, por relación con el espacio, el cosmos; 5% en blanco ("no sé qué habrá"). Otros colores y razones: negro (no lo veo; color de los inventos), azul oscuro (lo incierto), plateado (las cosas serán rápidas; metal; tecnología), rojo (sangre), magenta (lleno de vida y de incertidumbre a la vez), naranja (levanta ánimo), turquesa (esperanza), blanco (uno lo llena; mucha luz), amarillo (amanecer; esperanza; diversión; luz), azul (es el más cercano al blanco y negro), ...

16. El 15% pensó que estaría loca; el 13.3% que se vería ridícula; el 11.6% que sería original; el 11.6% que sería extraña; 10% para cada uno de: es rebelde, está pintado, quiere llamar la atención; 8.3% dijo que pensaría que es del futuro (moderna, marciana, etc.); 5%, que es punk; y al 5% le da igual.

17. Al 38% , el azul; 18.3%, el amarillo; 15%, verde; 10% azul verde; 10% blanco; otras respuestas: aroma de café, estalagmitas doradas, amarillo arena, sol, nubes, gris, morado, transparente, verde esmeralda, verde "lejano", vino, naranja, ...

18. En colores individuales: el negro apareció en el 90% de las tercias; el azul marino, en el 68.3%; el blanco en el 43.3%; gris (26.6%), rojo (23.3%), plateado (10%). En tercias: negro/azul marino/blanco, el 23.3%; negro/azulmarino/gris, el 10%; de las que prescinden de negro: azul oscuro/amarillo/blanco (5%). Parejas de colores que más aparecen en las tercias: negro/azul marino (51%), negro/blanco (31.6%), negro/gris(26.6%), negro/rojo (21.6%). Otros colores: café, morado, naranja, ...

19. El color que destacó fue el blanco (que no es color, pero con un 33.3% por: limpieza, tranquilidad, visibilidad, economía, gusto, etc.), seguido por el rojo (20%, por llamatividad, gusto, etc.); 11.6% para el negro (la mayoría dijo que por elegancia, otros por modernidad); 13.3% para el azul en distintas tonalidades (claro, oscuro, cyan, metálico). El 33% de las razones de la elección de color fue por el gusto; el 21.6% por la tranquilidad; el 15% por la visibilidad, la luminosidad y lo llamativo.

20. El 68.3% eligió el verde; 11.6% el rojo; 5% el gris. Otros colores: café, naranja, verde olivo, blanco, carne claro, de hormiga, ocre, azul, rojo indio, pistache, negro, etc. ¿Por qué predominó el verde? ¿Tal vez debido a que en la mente "leímos" de izquierda a derecha el primer color de la bandera?

21. Blanco (16.6%), rojo (16.6%), rosa (16.6%); 6.6% para cada uno de: violeta, azul cielo y verde. La gama de colores fue amplia, pero nadie mencionó el gris.

22. El 20% dijo que el morado; 18.3%, el blanco; 13.3%, amarillo; 13.3%, rojo; 8.3%, naranja. Alguien respondió: "espiral y manchas, violeta sobre blanco"; otros expresaron que colores psicodélicos.

23. El 26.6% dijo que el blanco; 23.3%, el verde; 15%, azul claro; 6.6% para cada uno de: negro y amarillo; 5% para cada uno de: gris, ros, beige.

24. El 61.6% dijo que el blanco (por pureza, transparencia, etc.); 13.3%, el azul (relación con agua y cielo); 8.3% , el verde (relación con la naturaleza, lo verdadero, etc.); 5%, el negro (no hay nada escondido; nadie la conoce). Hubo quien respondió que de ningún color, otros que multicolor.

25. El 31.6% optó por el negro; 23.3% por el gris; 20% por el café; 11.6% por el azul marino. Otras respuestas: amarillo, beige fuerte, gris perla, azul con blanco, morado con blanco, morado, naranja, gris a rayas, rojo, con gabardina, rayado como los reos, etc.

26. Se dieron muchas combinaciones. El 11.6% fue de combinación de azul verde y algún otro color; el 11.6% para azul, gris y otro; 11.6% para morado y otros; el 8.3% puso al dorado como único color. El azul apareció en el 35% de las combinaciones. En el 18.3% figuró el amarillo. El 5% respondió que colores pastel.

27. El 20% la asoció con el amarillo; el 13.3% con el azul; el 8.3% con el azul claro; el 13.3% con el morado; 8.3% con el blanco; 6.6% , verde; 5% para cada uno de: rojo y gris.

28. El 30% dice que el blanco; 26.6%, el amarillo; 13.3%, amarillo con blanco; 5%, negro. Otras respuestas: destellos, plateado, naranja, morado, colores, amarillo verdoso, blanco, puntos de colores vivos y

negro, blanco con chispas azules; negro, encima el rojo y en medio el naranja; blanco y rojo, blanco azulado, transparente brillante, puntos blancos, ninguno, ...

29. El 28.3% dice que el bosque; 10%, los jardines; 10%, la playa; 10%, la cocina; 5%, su casa; 6.6%, la perfumería. Otras respuestas: tierra mojada, restaurante, panadería, iglesia, madera, alberca, esposa, Coyoacán, recámara, estudio, cachetes, Micoacán, Veracruz, cielo, playa antes de llegar, verde, depende, etc.

30. El 41.6% piensa que la vista; 36.6% que el oído; 11.6% que el sexto sentido; el 5% que el tacto. Los restantes expresaron combinaciones. Personas de provincia contestaron todas que el oído.

31. El 50% respondió que no; el 38.3% que sí; el 5%, que si es noble sí; el 5% que no porque no existen.

32. El 28.3%, ninguna parte; el 11.6%, el estudio; el 11.6%, una recámara; el 11.6%, su recámara (tanto hombres como mujeres); 5%, el baño; 5%, la sala; 3.3% para cada uno de: los closets (algunos: de mujeres), el cuarto de servicio, el jardín, el cuarto de triques. Respuestas aisladas: lavadero, cuarto de mi hermano(a), baño del cuarto de mi mamá, fachada, cortinas, sillones, cocina, sótano, sala de T.V., comedor, etc. Uno escribió: "en esa casa no hay niños".

33. El 50% de los encuestados puso el naranja; 21.6%, el rojo; 10%, ningún color; 11.6%, café. Las demás respuestas no variaron mucho de gama: amarillo (varios), café claro, amarillo anaranjado, naranja durazno, blanco, amarillo pardo, púrpura, etc. También, por otro lado, el 6.6% dijo que el verde.

34. Aquí apreciamos toda la variedad de pensamientos respecto de un experimento científico de sentido común. El 20% expresa que la luz se descompondría en colores; el 20% piensa que se vería una línea, un rayo; el 15% dice que no se podría ver; el 10%, que se vería un cilindro o un bloque blanco; otros dicen que se oscurecería, que habría destellos o chispas, etc. La mayoría cambió el color y no la forma, aunque en lo que respecta a la luz cambiarla de color es cambiarle de forma.

35. Gama de respuestas: C.I., nada, inteligencia, personalidad, rapidez, lógica, capacidad de relación, capacidad de retención, habilidad, aptitudes, entendimiento, adaptación, astucia, tranquilidad, ecuanimidad, mente, tendencias, conciencia del aprendizaje, mecanización, razonamiento, pensamiento social, estupidez, evolución intelectual, capacidad de resolver problemas, locura, grado de normalidad, capacidad de abstracción, capacidad estándar, no sé, depende, etc.

36. El 26.6% de los encuestados dice que el perro, por: amistad, obediencia, cuidado, lealtad, juguetón, mascota común, sensible, etc.; el 11.6% dice que un oso, por: peludo, dócil, tranquilo, tierno, protección, sabio, solitario, etc.; el 10% opina que un conejo, por: simpático, alegre, juguetón, tierno, etc.; 5% por el delfín (amigable, etc.); 5% por un ratoncito (pequeños, bonitos en caricatura, etc.); 5% por un gato (típico, juguetón, etc.); 3.3% para cada uno de: koala (pacífico, "democrático", etc.), elefante, caballo y pájaro. Los niños encuestados decidieron en su mayoría por: perro, conejo, koala, gato; una niña dijo que un pájaro cantor rosa y otra que un dragón (la única mención de un animal fantástico).

37. El 40% escribió que el azul; el 13.3%, el rojo; 13.3%, el rosa; 5% para cada uno de: amarillo, gris, morado y verde. Otros: lila, mamey, púrpura, agua marina, beige, color huevo rojo, café, naranja, etc. Un encuestado que habla francés y que recién llegaba de Francia al momento de responder, dijo: gris.

38. En combinaciones de tres: 8.3% para los colores primarios, 8.3% para los de la bandera francesa (¿por reverberación de la pregunta anterior?), 8.3% para los colores luz (rojo, azul y verde); 6.6% para la combinación azul/blanco/rosa, 6.6% para negro/blanco/amarillo, 5% para azul/blanco/verde. El color que más apareció en las tercias fue el azul (63.3%), seguido del blanco (60%), rojo (35%), verde (30%), negro (30%), amarillo (28.3%), morado (18.3%) y rosa (18.3%). Las parejas de colores que más aparecieron juntas fueron: azul/blanco (33.3%), azul/rojo (28.3%) y blanco/negro (21.6%).

39. El 18.3% asoció el negro; 18.3%, el azul claro; 10% el amarillo; 6.6% para cada uno de: café, violeta, gris; 5% para cada uno de: plateado, dorado, rojo, rosa.

40. Predominó el gris (26.6%); 8.3% para el negro; 16.6% para el azul, en distintas variedades (azul cielo, cyan, azul marino, verde a azul, azul eléctrico, etc.); 6.6% para el morado y 6.6% para el beige. El 6.6% de los encuestados sugirieron hacer el color degradado. Otras opciones recomendadas, por ejemplo: dar grandes brochazos al telón, o salpicarlo de motas multicolor.

41. El 16.6% opinó que el vino; 16.6% que el café; 11.6% para cada uno de: rojo, negro, azul; 6.6% para cada uno de: café oscuro, dorado; 5% para el azul oscuro.

42. El 31.6% dijo que se ponían en movimiento, con libertad y soltura, para todos lados; el 30% observó que se cerraban; el 21.6% expresó que se agitaban y hasta hacían círculos; el 11.6% dijo que se

movían hacia arriba y abajo; otros dicen mantenerlas tranquilas, morderlas, cruzarlas, entrelazar los dedos, pegar a objetos, aplaudir, frotarlas, abrazar a alguien, tocarse la cara. Otros simplemente no se dan cuenta.

43. El humo: gris (18.3%), negro (15%), azul (13.3%), verde (10%), café (6.6%), 5% para cada uno de: amarillo, azul claro, blanco. Otros colores sugeridos: rojo, naranja, plateado, turquesa claro, morado, transparente, rosa. Y los cigarrillos: el 26% los dejó blancos, el 16.6% los propuso negros, el 10% cafés, el 6.6% grises. Otros colores mencionados: amarillo, rojo, morado, azul marino, transparentes, de colores, azul claro, verde, beige, ...

44. Los que escogieron a *Pisces*, por ejemplo, le asociaron: azul, azul fuerte, azul claro, amarillo, dorado; a *Acuario*: azul, azul marino, amarillo; a *Tauro*: negro, café, rojo, naranja; a *Capricornio*: blanco, negro, azul; a *Leo*: rojo, amarillo, dorado; a *Cáncer*: azul, violeta; a *Virgo*: azul, naranja, amarillo; a *Libra*: color claro, blanco, verde, azul, plata, oro; a *Aries*: púrpura, verde, café, rojo; a *Sagitario*: turquesa, negro, rojo; a *Escorpión*: rojo, amarillo; a *Géminis*: dorado, gris.

45. La vista apareció en el 96.6% de las respuestas. La tercia más expresada fue la de la vista/oido/tacto (53.3%); luego siguió: vista/oido/gusto (21.6%); vista/tacto/gusto (6.6%); vista/tacto/olfato (6.6%); vista/oido/olfato (5%). Con oído: 83.3% de las tercias; con tacto: 68.3%; con gusto: 33.3%; con olfato: 16.6% (los perros no estarían de acuerdo con esta discriminación sensorial).

46. El 56.6% dice que no; el 40% que sí; el resto no supo. De los que respondieron que sí, algunos (casi nadie) especificaron: se mueven un poco hacia arriba; se mueven para adelante y para atrás.

47. Los camiones: verdes (18.3%), blancos (13.3%), azules (8.3%), amarillos (6.6%), grises (6.6%), azul cielo (5%), rojos (5%). Otros: crema, rosa mexicano, salmón, negro, naranja, plateado, azul marino, transparente; o combinaciones como: blanco/plateado, blanco/azul, azul/amarillo, verde/azul, amarillo/verde, naranja/negro, morado/lila, azul cielo/gris, magenta/verde, amarillo/negro y verde/blanco. Algunos sugirieron que un color por ruta. Para el metro: verde (16.6%); como está, naranja (15%), blanco (13.3%), rojo (8.3%), gris (8.3%), azul (5%). Otros: negro, beige, vino, azul cielo, pistache, amarillo, cromado, ...

48. Blanco (18.3%), azul (16.6%), azul claro (11.6%), rosa (8.3%), beige (6.6%), amarillo (6.6%), blanco y otro color- azul, rosa- (6.6%), negro (5%), "colores claros" (5%). Más o menos coinciden con el sueño que tendrían sobre las sábanas de la pregunta 13.

49. Blanco (38.3%), verde (13.3%), beige (10%), azul claro (6.6%), naranja (5%). La mayoría coincidió en colores claros.

50. Su textura: lisa (28.3%), áspera o rasposa (21.6%), blanda o suave (25%), indefinida (6.6%); otros: peluda, firme, aterciopelada, porosa, esponjosa, resbalosa, como burbuja, como humo pero "fuerte", ... Su temperatura: fría (56.6%), cálida (15%), tibia (13.3%); los demás: fresca, candente, helada. Su peso: muy pesada (18.3%), pesada (10%), ligera (11.6%), muy ligera (8.3%), sin peso (21.6%); muchos no contestaron el peso; alguien dijo que pesaba lo de uno mismo. La quisieron tocar con: las manos (46.6%), los dedos (6.6%), los pies (6.6%), todo el cuerpo (5%), no tocarla (5%); otros: espalda, cabello, mejillas, nariz, mente, vista, boca, rostro, dedos índice y medio, acostarse en ella, etc. Adjetivos extras en las respuestas: placentera, tranquila, chiquita, fina, como aire, agradable, como aire de mar, desbordante, gruesa, etérea, insegura, redonda, como piel, cuadrada, pasión, plana, tristeza, terror, densa, nostalgia, amor, flexible, blanca, rojo anaranjado, feo, ...

51. Para muchos el color sí era su favorito, pero la forma no. Para otros nada era favorito, sino que el nombre se los sugirió. Algunos nombres se repitieron, mas no así la figura ni el color (sólo en pocos casos). Las figuras no fueron geométricas todas, hubieron también: cruces, espirales, escaleras, letras, motivos diversos, animales, líneas y figuras sin forma.

52. Olas; ritmos de electrocardiograma, algunos combinados con olas o espirales; garabatos irregulares; espirales; rectas; líneas onduladas que empiezan y terminan en espiral; pentagramas con notas, claves de sol, etc.: combinaciones diversas.

53. El 35% inició con un triángulo; el 13.3% con un cuadrado. Algunos repitieron figuras en la secuencia para plasmar un ritmo. Algunos no las dispusieron en línea recta, sino que subían algunas y bajaban otras, o bien en paralelo. Un 30% no se limitó a las figuras mencionadas en la pregunta, e inventó o hizo uso de otras: pentágono, hexágono, triángulo invertido, estrellas, asteriscos, cubos (como plasmando resonancia), espirales, semicírculos, figuras irregulares, mezclas de figuras, figuras entrelazadas, etc. Algunos expresaron la cadencia o la idea de la música en la forma de dibujar el contorno de las figuras (varios usaron línea quebrada como simulando "ruido").

54. El 20% lo asoció con el rock pesado, el 18.3% con la música clásica, el 18.3% con la música china, japonesa, oriental; el 16.6% con música tétrica, fúnebre, de suspenso; el 16.6% con música medieval, cantos gregorianos, himnos marciales, música con trompeta; otros: new age, música infantil, danzón, latinoamericana, instrumental, rap, ...

55. El grefido *león* fue seleccionado para: batería (33.3% de las combinaciones), guitarra (26.6%), bajo (10%), instrumentos en los que se llevó la primacía; además, el 5% lo eligió para dirigir la orquesta y un 8.3% para que cantara. Para el *sapo*: batería (26.6%), saxofón (11.6%), vocal (11.6%, llevándose la primacía), y fue el único mencionado para tocar la mandolina, la armónica y para ejecutar los coros. El *avestruz*: guitarra (18.3%), teclados (16.6%), arpa (11.6% y único mencionado para tal instrumento), batería (13.3%), las primacías para: flauta y trompeta, y nominado además para: pandero, clarinete, claves, maracas. El *tiburón* quedó al frente de los teclados (23.3%); compitió por la guitarra (23.3%), y batería (13.3%), además de parecer competente para: gayta, trombón, pandero, campanas, castañuelas, marimba y otros instrumentos "costeños".

56. Podrido (18.3%), agrio (8.3%), amargo (6.6%), sudor (6.6%), azufre (5%), basura (5%), pachuli- aroma hippie- (5%), vinagre (5%). Otras respuestas: búlgaros, a patas, humedad, cloroformo, jabón en polvo, agua de canal, zorrillo, guayaba pasada, baño de carretera, vino, gasolina, fierro, gas, caca, corto circuito, pescado, alcohol, chocolate quemado, hospital, perfume barato de mujer, mostaza, ácido, rosas. Un 5% no supo qué aroma (no puede "codificar" sensaciones aromáticas).

57. El 20% dijo que igual; el 15% que circundante o casi; el 11.6% no se lo imagina; el 8.3% puso que "al revés", el 6.6% que vería alejarse las cosas; el 5% que "más real"; otros: distinta, alterna, lo que hay a nuestras espaldas, más confusa, bidimensional, sin tanto movimiento, verdadera, menos accidentes, menos difícil, más clara, mente más atenta, vería pasar las cosas, ver lo que la gente oculta, etc.

58. El 18.3% gusta de baladas, de música romántica, y le asoció el color azul cielo, blanco, rosa, lila, amarillo y verde, y el sabor dulce en la mayoría de los casos, aunque también: fresa, chicle, miel, agridulce, agradable, etc. El 16.6% opta por el rock, con colores: negro, gris, verde oscuro, verde, verde y rojo, rojo; los sabores fueron dispares, como: agridulce, dulzón, manzana, carne con limón y aguacate y salsa, hamburguesa, sandía, cerveza, etc. (expresaron diversas corrientes de rock). El 15% puso que la música clásica, de color: predominantemente azul claro, aunque también: azul, verde, naranja, gris, negro, multicolor, etc. y sabores sobretodo de frutas o dulce. El 11.6% gusta de la música instrumental, con colores: azul cielo, rosa pastel, rosa y arcoiris, y sabor: la mayoría dulce aunque otros como mamey, fresa, menta, agua, agua salada, etc. Un 6.6% expresó que el rock-pop, de color: negro (varios), negro con blanco, azul, rojo, rojo anaranjado, y sabores variados: café, condimentado, dulce, chicle, ensalada de frutas, etc. Al 5% le agrada el new age, con colores azules, morados, verdes y transparentes, y sabores parecidos a los expresados en la música clásica.

59. El 18.3% dice que miedo, inquietud, escalofrío. El 16.6%: aspereza, rasposo. El 13.3%, asco. El 10%, espinoso. El 8.3% para cada uno de: viscoso, caliente, descargas eléctricas, agradable. Otros: tristeza, roce de manos, no sé, dura, húmeda, peluda, nada, maldad, poroza, hueco, viento, vibraciones fuertes, etc.

60. El 30% estableció de corte tropical (salsa, chachachá, cumbia, merengue, guapachosa, etc.); el 25% optó por la popular (balada, ranchera, de salón, norteña, danzón, bolero, cantante chafa popular, etc.); el 23.3% dijo que alegre y movida; el 13.3% propuso música clásica.

61. Alemán (15%), Inglés (15%, y algunos especificaron que inglés gringo), ruso (13.3%), náhuatl (11.6%), árabe (10%), francés (6.6%), chino (5%), ninguno (1.6%). Otros: latín, japonés, italiano, español, español argentino, neolandés, maya, otomí, huasteco, idioma de europa del este, etc.

62. El 20% con enero (razones principales: empieza el año, se ve el futuro, hace frío); el 20% con marzo (por la primavera); el 15% con diciembre (hace frío, se ve el año que viene, se ven los defectos de la gente, siempre sale en las tarjetas de navidad, etc.); el 13.3% con octubre (viento, hojas que caen, otoño); el 6.6% para cada uno de: junio (llueve, luz de verano), julio (llueve), noviembre (otoño, frío). Se mencionaron todos los meses del año, excepto febrero.

63. El 33.3% inició su onomatopeya con "S"; el 33.3% colocó una "i" de primera vocal (y 26.6% del total de encuestados como única vocal); el 30% colocó alguna "r"; el 25% no incluyó vocal alguna; el 20% terminó el sonido con el fonema /k/; el 16.6% lo terminó con /s/; el 11.6% lo terminó con /ch, sh()/; el 10% lo inició con "P"; otro 10% con "G"; el 16.6% puso a la "r" como segunda letra, siguiendo a "C", "K", "G" o "B" (Cr, Kr, Gr, Br-). El 3.3% no le adjudicó sonido alguno, pero el 10% lo imaginó como el de una víbora pequeña.

64. El 31.6% inició su sonido con "Cr"; el 30% lo terminó con /k/; el 25% no describió un fonido, sino una acción: tirando recubrimiento, contrayéndose, rechinando, sudando, tronando, permaneciendo en silencio, etc. El 20% lo expresó como un quejido humano (auch, au, ay, ooh, aah, etc.); algunos lo relacionaron con sonidos "de puerta" (toc toc, criii, slam); algunos le adjudicaron voz ronca. Algunas otras onomatopeyas descritas: tumpt, mraccht, uk, tron, mmmm, troc, om, etc.

65. A estas alturas del cuestionario, el 18.3% no lo imaginó o no intentó imaginarlo; el 11.6% lo imaginó como alguien normal; el 8.3%, con cabez grande; el 6.6%, rasposo; 5% para cada uno de: ojos grandes, alto, delgado, bello, como reptil, con círculos, con varias manos, caliente, deforme al tacto, con algún miembro extra, con antenas, geometrizado, con voz extraña, como agua, de metal, con proporciones raras, como bulto, como mancha espesa, "como lo describieran los demás", etc. La mayoría imaginó sensaciones táctiles.

66. Amarillo blancuzco (16.6%), verde (15%, transparente (10%), gris (8.3%), azul (8.3%), café (6.6%), blanco (6.6%), negro (5%), rosa (5%); sólo el 5% designó al plateado o al dorado, colores que denotan una superficie muy lisa.

67. El chango apareció en el 26.6% de las respuestas; el león en el 16.6%; el burro en el 15%; el sapo en el 13.3%; el perro en el 8.3%; elefante: 8.3%; buho: 6.6%; y 5% para cada uno de: hipopótamo, hiena, zorro, delfín, gato y oso. Otros animales mencionados: grillo, zopilote, pájaro, borrega, tejón, rinoceronte, camaleón, víbora, conejo, venado, cerdo, jabalí, lobo, lagartija, buey, jirafa, perico, mapache, cucaracha, caballo, gacela, correcominos, hormiga, comadreja, cuervo, pingüino, ratón, iguana, águila, pato, camello, koala, dormilón, familia ganso, ardilla, tigre, alce; algunos especificaron los roles de los personajes: borrega de peatón, sapo de policía, hipopótamo de borracho, comadreja de borracha, cuervo de vendedor de alcohol, etc. Casi todos los personajes son mamíferos, como en la respuesta de la pregunta 36, aunque hay variedad.

68. Tranquilidad (30%), calidez (26.6%), seguridad o protección (20%), bienestar o felicidad (6.6%), amor (15%), estrechez u opresión (15%), sensación de líquido, nadar (13.3%), adormecimiento (5%), frío (5%), compañía (5%), ansiedad (5%). Otros: tristeza, coraje, fuerza, movimiento, comunicación, oscuridad, burbujeo, miedo, llanto, rumiar, reír, soñar, flotar, vacío, libertad, intimidación, suavidad, ánimo, viscoso, ternura, odio, golpes, hambre, muerte, etc. Pero el 28.3% de los encuestados no respondió.

69. El 35% dijo que "mamá", "má", "mami", "mamita"; sólo una respuesta dijo que "papá". El 6.6% pensó que fue la palabra "no". El 6.6% dijo que un grito (Aaaah); 5% creyó que "comida"; el 3.3% para cada una de: "dadá", "sí", "agua", "yo", "hola", "mío". Otras conjeturas: amor, cazar, tierra, aough, hambre, ¿qué?, luz, teta, sol, mira, quién, ¡pendejos!, ¿qué es?, a, Dios, letras vocales, etc. Algunos, como se ve, entendieron que la primera palabra como individuos; otros, la primera palabra "social".

70. La mayoría mencionó casos como los siguientes: problemas de la vista, espejismos, ilusiones ópticas, nervios, borrachera, estado narcótico, creer haber estado enamorado, sueños, reconocimiento equivocado de personas, accidentes, enfermedades, sensación de temblor, ver "fantasmas", creer haber estado ya en un lugar o haberlo pasado, etc. Alguien incluso puso: "cuando creí que llovería, ¡y no llovió!". El 33.3% de los encuestados no respondió, o puso que ninguna vez, o que no sabía, o que no recordaba, (o bien ya quería finalizar ésto).

Del segundo cuestionario:

1. El 37.5% la ubicó de noche, el 25% en una casa, el 21% con un asesinato y el 12.5% en un bosque. Muy pocos describieron la toma precisa.

2. El 16.6% la imaginó tranquila, apasionada y con saxofón al fondo; el 16.6%, instrumental; el 12.5%, música clásica con muchos cambios; el 12.5%, una balada.

3. Tranquilidad (apareció en el 54% de las respuestas), miedo (37.5%), nostalgia (20.83%), y el 16.6% para cada una de: calor, humedad, inmensidad, alegría, meditación, sueño, amor, soledad, relajamiento.

4. Sabor agrio (29.6%), amargo (16.6%), olor de humedad (16.6%), 8.3% para cada uno de los olores: rancio, gas, azufre. El 20.8% de los encuestados teme a la oscuridad, el 12.5% a la soledad. El 16.6% agregó la sensación del color negro. Se dan sinestias peculiares: la oscuridad huele a gato muerto y sabe a

queso de McDonald's, la soledad sabe a agrura, el miedo a la altura sabe a pñia, el ser enterrado vivo huele a aromatizante artificial, etc.

5. Sabor dulce (37.5%), agua (25%). Otros: mazapán, aire, hierbabuena, fresco, todos los sabores, fresa, vainilla, mentas de colores, flor, agrio, cera, etc. El 10% lo dejó sin aroma.

6. Cabeza, mente y cerebro (29%); tórax, pecho (25%); sangre (8.3%); otros: ombligo, nervios, ojos, talón de aquiles, del pecho al estómago, corazón, garaganta, pompas, vientre, columna vertebral, rodeando al esqueleto, etc.

7. El 16.6% expresó que de manera incoherente; el 16.6% que su contenido eran problemas y angustias; el 12.5% dijo elaborarlos con pedazos inconexos; el 12.5% dijo que de corta duración. Otras respuestas: sucesos del día, siempre sale gente, hay contrastes de claro-oscuro, se desarrollan en lugares del pasado, son lentos, se suceden como escenas de película, uno participa sincrónicamente en varias situaciones, son tristes, variados, son a ratos premonitorios, se dan como en un hilo, algunas partes son borrosas, a veces se repiten, los personajes son conocidos y en toman distintos papeles, a veces el sueño se modifica por algún estímulo externo, etc.

8. Hubo variedad de tópicos, aunque en conceptos muy generales.

9. Predominó la música instrumental y la clásica, aunque también se sugirió: autóctona, marchas marxistas, pop con vocalista femenina, new age, tecno-pop, reggae, tropical, de guerra, una con letra machista. Algunos hasta sugirieron intérpretes y piezas específicas.

10. Volvió a predominar la instrumental y la clásica (con un 37.5%). Otras: new age, música dramática con violines, Chopin, valkyrianas, fuerte, underground instrumental, concreta, cantos gregorianos, minimalismo, tonos graves y rápidos, eclesiástica, repetitiva en crescendo, tecno instrumental, etc.

11. Sangre (79%), colmillos (41.6%), noche (33.3%), oscuridad (25%), negro (25%), muerte (16.6%), miedo (16.6%). Hubo muchísimas, pero estas fueron las palabras de mayor aparición.

12. El 21% sugirió un feto, un embrión; el 12.5%, algún paisaje con agua; el 8.3% una mujer con un niño; el 8.3% una célula; 8.3%, plantas o árboles; 8.3%, imágenes religiosas. Muy pocos describieron un tratamiento específico para las imágenes.

13. Los poderes más solicitados fueron: volar, ser inteligente, tener mucha fuerza, saber lo que piensa la gente; los colores del traje: azul, negro, plateado, dorado, rojo, amarillo, verde y blanco. más combinaciones, y ningún otro más. algunos lo personificaron común y corriente y otros con carácter mesiánico de una nueva era.

14. El 16.6% de los términos tuvo alguna relación con el excremento; el 12.5% con el sistema fisiológico femenino; el 12.5% con cualidades anímicas.

15. El 25% de los términos tuvo relación con el acto sexual; el 20% son palabras despectivas; las demás "suenan muy pintorescas" (por ejemplo: calzón, pantorrilla, estrujar, huitlacoche, fiusha, etc.)

16. Música clásica (29%). Movidita, alegre, moderna (25%). Instrumental (12.5%).

17. Para las 9:00 A.M.: olores del desayuno (30%), aroma fresco (21%), flores (16%). Para las 5:00 P.M.: postres (20%), contaminantes (16.6%), lluvia (12.5%). Para las 11:00 P.M.: perfume (16.6%), café (12.5%), vino (12.5%). Para las 4:00 A.M.: humedad (20%), olores corporales (16.6%), plantas, hierba mojada, bosque (12.5%).

18. Sabor dulce (21%); fresa (16.6%); agridulce (12.5%); también lo imaginaron: agrio, salado, perfumado o con sabores como: lechuga, chicle, menta, melón, manzana, naranja, tabaco, etc.

19. En el 80% de las respuestas el individuo requiere estar solo; en el 25%, en penumbra; en el 33.3%, tocándose la cabeza o mordiendo los labios o las uñas; en el 16.6% de las respuestas, el protagonista en un menor de edad.

20. El 30% lo haría con el personaje levantando las manos y enseñando las palmas hacia arriba o hacia el frente; el 20%, levantando las cejas, los hombros y en algunos casos ladeando la cabeza; el 16.6%, agitando una mano a la altura del pecho; el 12.5%, con las manos ansiosas, moviéndose rápidamente como queriendo explicar algo, mirad anerviosa hacia todos lados. Otras respuestas: alguien con las manos debajo de la barbilla, alguien negando algo, alguien jalando el brazo de otra persona para hacerla voltear, alguien haciéndose el muerto, etc.

21. Casi tuvieron porcentajes iguales, siendo un poco más los que pensaron que un kilómetro (recorrer distancia). Un 12.5% contestó que depende y algunos que ninguno de los dos.

22. Para *do*: blanco (25%), rojo (21%), negro (16.6%). Para *re*: verde (29%), azul (16.6%), amarillo (16.6%). Para *mi*: amarillo (29%), naranja (21%), azul claro (21%). Para *fa*: rosa (25%), azul (16.6%),

morado (12.5%). Para *sol*: amarillo (33.3%), rojo (21%). Para *la*: rojo (16.6%), negro (12.5%). Para *si*: amarillo (25%), lo demás de colores muy diversos. Todos fueron relacionados con el azul menos *la*; el blanco se asoció solamente a las notas de los extremos (*do, re / la, si*); el negro no fue asociado ni con *mi* ni con *sol*; en *mi* y en *si*, que riman en , predominó el color amarillo.

23. Se sugirieron lugares como: abajo de la escalera eléctrica, en el baño de mujeres, en la jardinera, en el departamento de deportes, en los ceniceros con grava, en el tanque de agua del baño, en un maniquí, en la fuente, en medio de una "montaña" de vinos, en la juguetería, en la ferretería, detrás de una marquesina, en el techo del ascensor, en el lugar más visible, en macetas, etc. Muchos coincidieron en ocultarlo en algún lugar con agua (baño, fuente, etc.)

24. Para el cielo predominaron los números 0, 1, 2, y sobretodo 5; en algunos casos se escribieron juntos varios 7. Para el infierno predominaron los 6, aunque también aparecieron varios 9 y 3. Quizás el orden determine el "peso moral", pues se recomendó el 1-23-45-67 para el cielo y el 9-87-65-43 para el infierno. A éste también se le llegó a especificar que con teléfonos celulares.

25. Los mangos fueron mujeres en su mayoría, sensuales y agradables; las sandías: alegres y guapachosas; las fresas: jóvenes, afrancesadas, presuntuosas; las peras: reservadas, prudentes, precavidas, calmadas, inteligentes. Se describieron varias frutas.

26. Todo un mosaico de propuestas, con motivos de la iconografía mexicana, de la naturaleza, urbanos, cotidianos. hasta se incluyeron la coca-cola, la computadora, los lentes y el burócrata, por ejemplo.

27. Muchos de los nombres propios coincidieron con la terminación "erto" (Roberto, Ruperto, Humberto, Gilberto, etc.), aunque los hubo muy diversos. Los apodos hicieron alusión al mimetismo del camaleón, a su dureza, a su parecido con algún personaje, o por diminutivos.

28. Gran variedad de acompañamientos, pero los más comunes fueron: ensalada o verduras (16.6%), aderezo "Mil Islas" (12.5%), salsa o picante (12.5%), limón (8.3%), papas a la francesa (8.3%), crema (8.3%), jamón (8.3%), sal (8.3%).

29. Un azteca (29%), un Calendario Azteca (12.5%), una pirámide (12.5%), un Caballero Aguila o un escudo (8%). El 29% pondría algún animal (predominaron los felinos, aunque no haya muchos en México); el 8% colocaría alguna clase de estrella; el 8% alguna planta. Casi nadie propuso personajes de la historia, de la conquista en adelante.

30. Risas, carcajadas, accidentes, sátiras sociales, movimientos rápidos, animales en alguna acción, bailes, bamboleos, efecto de círculo que se cierra, telón que cae rápidamente, etc.

La edad de los encuestados abarcó un amplio intervalo, siendo la menor de 8 años y la mayor de 80. El 34% se ubicó entre los 21 y los 25 años; el 17%, de los 16 a los 20; el 10%, de los 26 a los 30; el 6.6%, de 36 a 40; el 6.6%, de 46 a 50; el 6.6%, de 10 a 15; el 5%, de 31 a 35. Algunos no especificaron.

El 53.3% de los encuestados son estudiantes. El 41.6% es profesionalista en diversas áreas: maestros, directores de escuelas, diseñadores gráficos, arquitectos, funcionarios bancarios, secretarías, agentes de seguros, comunicólogos, administradores, dibujantes, contadores, etc. También hubo respuestas de amas de casa, desempleadas, viajeras, jubilados, etc.

Esta encuesta no tiene una total validación científica, pues no hay algún parámetro que pueda calificar sus resultados (de haberlo, se extenderían en varias páginas los resultados, y esta tesis no tiene el espacio para ello). Se advierte, entonces, que su utilidad fue:

- a) Conocer algunas de las respuestas que las personas dan a planteamientos sinestésicos.*
- b) Observar algunos condicionamientos que la iconósfera y el lenguaje pueden determinar en la población.*
- c) Conocer hasta donde puede haber "motivos comunes" para situaciones perceptuales.*
- d) Evidenciar que en materia de creatividad cualquier encuesta puede ser limitante y hasta grotesca.*

Bueno, esa fue cierta estadística.

¿Y tanto número y porcentaje para qué nos pueden servir?

Las respuestas anteriores nos plasman hasta dónde la gente puede estar condicionada en cierto sentido, hasta dónde pueden haber patrones de relación comunes, hasta dónde coinciden las equivalencias sinestésicas.

¿Pero esto puede explicar por qué algunos relacionan la perversidad con lo áspero, mientras que otros con lo viscoso, por ejemplo? ¿Hasta qué grado influyó en ellos la imagen que cada uno tiene de "lo perverso"? ¿Las personas encuestadas pensaron "conscientemente" cada una de sus respuestas?

Hay ejemplos en los que las respuestas son influenciadas evidentemente por el pensamiento lingüístico. Pero no la mayoría. He aquí que llegamos a un punto en el que las palabras ya no pueden seguir explicando o analizando los "mecanismos" del pensamiento creativo. (El problema es que precisamente con palabras es como la mayoría de las personas piensa que debe explicarse algo).

Para manejar nociones que provengan de lo que podría denominarse "reino profundo del inconsciente", es necesario utilizar medios que asimismo parezcan inconscientes. De otro modo, llegaríamos a las limitantes a las que llegan, por ejemplo, la teoría y la crítica del arte o las especulaciones psicoanalíticas.

Así, por último, veamos un ejemplo que intente plasmar esta idea. Algún procedimiento semi-inconsciente con que pueda desarrollarse alguna idea creativa y cómo puede ser incorporado a un análisis del montaje subyacente.

Vamos a crear alguna obra que concretice la idea de, por decir algo,:

México

1. Primero, olvidemos toda palabra (pensamiento lingüístico) relacionada con lo mexicano. Incluso olvidemos cualquier palabra. Tan sólo vivamos intensamente (sin tratar de explicar mediante un pensamiento discursivo) la percepción misma, sin encasillarla en un criterio lingüístico, formal o analítico. Evoquemos imágenes para todos los sentidos, sin que haya una "voz" del pensamiento que nos "narre" las imágenes que vayan apareciendo (cualquier imagen, para cualquier sentido; de hecho, ni se deben de diferenciar, pues su carácter original es sinestésico). No permitamos que acudan a nosotros por medio del lenguaje (lo que es sumamente difícil).

2. Tratar de plasmar dicha imagen que se vivió en la mente, concentrándose por entero y sin distraerse con estímulos del entorno ni con cualquier voz de carácter lingüístico. Tal vez se requiera hacerlo rápidamente para evitar su mezcla con el pensamiento discursivo y encasillante.

3. Una vez concretizada la imagen, se compara con los perceptos imaginados (los cuales serán re-creados) hasta que se sienta bien representada. De no ser así, entonces se continúa en su elaboración. A veces la mano por sí sola plasma lo que de otra forma, y de haberlo querido, no hubiera resultado tan efectivo. El cuerpo debe aprender a fluir sus acciones de primera intención.

4. Ahora sí, se puede analizar o criticar la "obra en burdo" que ha emergido. Lo más seguro es que se utilicen palabras para expresarlo (en este nivel ya no son indeseables). Debe

de ajustarse la obra, estructurarse adecuadamente en el código del medio en el que se vaya a comunicar o a expresar.

Pareciera ésto el experimento de la "escritura automática" practicado por los dadaístas y surrealistas- entre otros-; y, en efecto, es algo parecido, sólo que NO partiendo exclusivamente de signos lingüísticos. Lo que con ello se busca es extraer la imagen del percepto lo más completa y jugosamente posible, hasta donde lo permita el discurso de los vehículos signicos en que la vayamos o tengamos que representar.

Al emerger, la obra ya lleva implícita su denotación y connotación, al principio quizás no tan evidentes ni siquiera para nosotros mismos (cuando la creación nos trasciende); pero sale, se concretiza el percepto en un auténtico acto de creación.

Así, vamos al ejemplo de plasmar la idea de "México".

1. ()

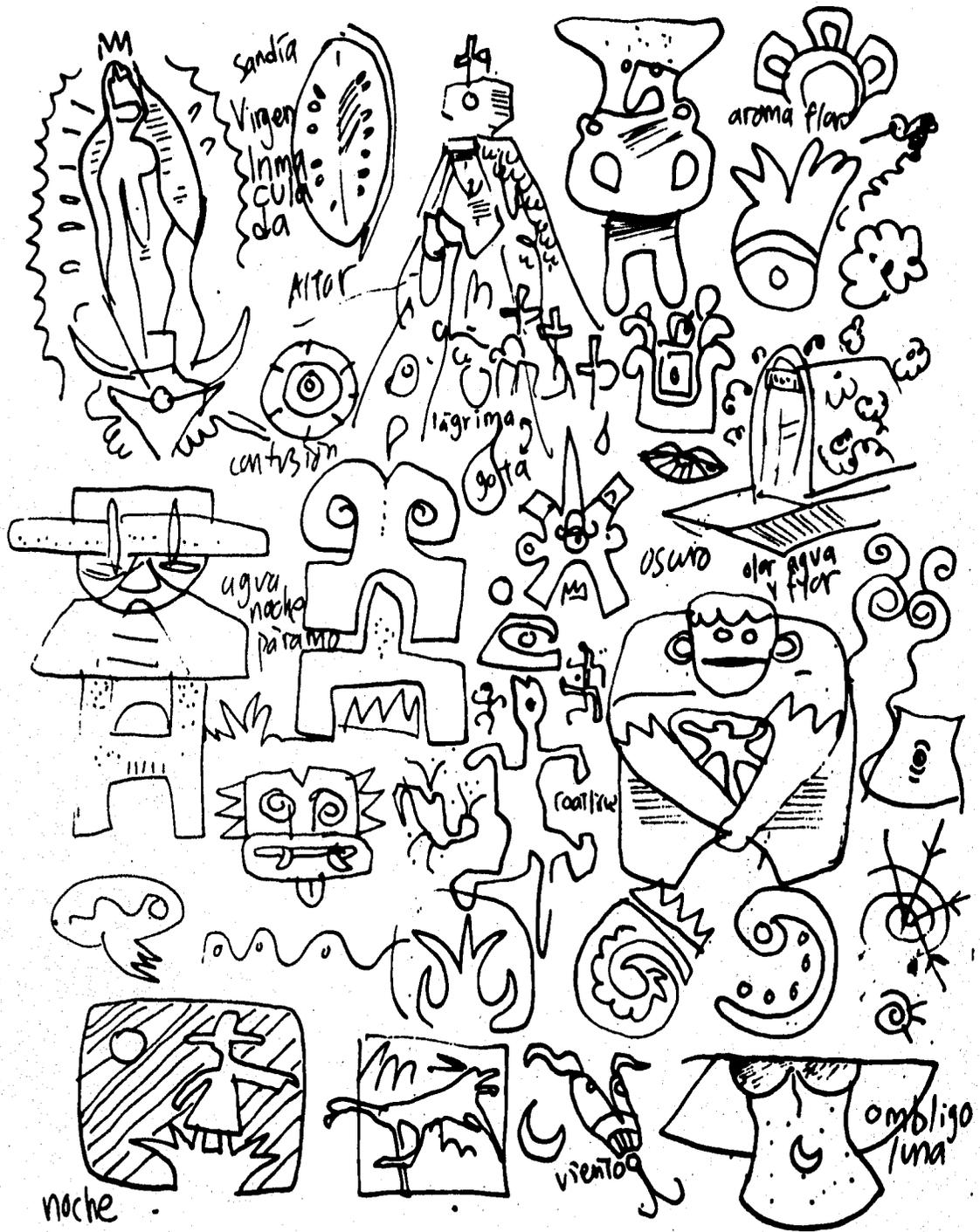
2. (como este medio es impreso, entonces representamos gráficamente todos los elementos que sean pertinentes para expresar nuestra imagen del percepto. Si aparecen algunas palabras, son para describir- en este medio impreso- las imágenes de carácter no visual que hayan surgido en la visión sobre "México"):

(usted lector puede representar en este espacio alguna imagen de México, o imaginar que la representa, antes de observar las que adelante aparecen)

He aquí pues una primera serie de imágenes (recuérdese que no sólo visuales, aunque así se representen):



Más imágenes (relaciónense todas entre sí):



3. ¿Se siente "completa" alguna de las imágenes anteriormente "vomitadas"? Quizás, pero tal vez todavía pueda emerger algo más (que de hecho claro que así es, pero recortaremos la extensión de lo que ocurra para no disparar demasiado el ejemplo. Una última tanda:)



4. Supongamos que hemos terminado la fase anterior (aquí limitada, porque normalmente es muy extensa). Ahora sí, entonces podemos tratar de describir con palabras lo que hemos plasmado en el papel (cuando las palabras alcancen, claro).

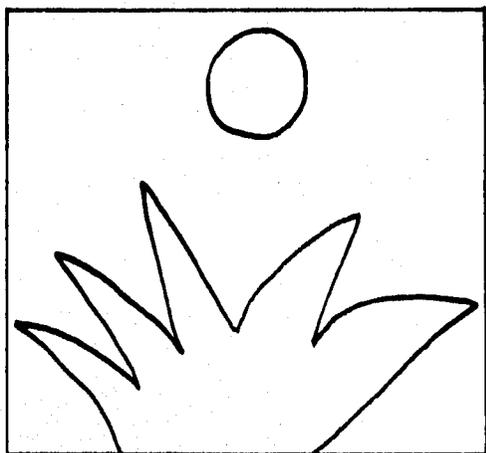
Como podemos ver, ésto parece algo muy distinto al desarrollo que seguimos en las representaciones de "una despedida". Pero no es así: sólo es una versión más corta, menos mediatizada y, por ello, con mucho más potencialidad creativa (pues en el ejemplo de "una despedida" tuvimos que traducir a términos o categorías lingüísticas y se perdió así la "inmediatez intencional perfecta" de lo que se podría haber hecho en otro caso).

No obstante, lo que hicimos en ese entonces- todo el desglose para estructurar una representación de "una despedida"- no fue inútil. El traducir a categorías lingüísticas y gramaticales lo que fuimos desarrollando puede servir como base para cimentar los criterios en que se puede fundamentar una *decodificación* de la obra (y los elementos para su "crítica", para su análisis o para su descripción, claro está).

Así, decodifiquemos lo que ahora, para plasmar esa idea de mexicanidad, hemos echado sobre el papel.

Tomemos como muestra alguno de los dibujos realizados.

Bueno, pues. Entonces, lingüísticamente, ¿qué nos puede expresar esta imagen?



1. Sustantivos: *noche, luna, planta, maguey, llano, silencio, etc.*

2. Artículos: *una noche, una planta, etc.*

3. Adjetivos: *planta solitaria, desolada, noche oscura, luna llena, redonda, planta rasposa, líneas quebradas, firmamento profundo, abierto; páramo misterioso, imponente, etc.*

4. Pronombres: *éso* (el lugar), *ésa, ella* (luna, planta, noche, ...). No hay algún pronombre masculino (salvo quizás para el maguey: *aquél*), lo que nos puede indicar cierta inclinación por instancias femeninas, primigenias, de la *madre* tierra.

5. Verbos: *ser, estar, permanecer, aguardar, volar* (la luna), *observar* (la planta), *encontrar* (la relación cielo y tierra en los dos elementos significativos en la imagen), etc.

6. Adverbios: *silenciosamente, aquí* (planta), *allá* (luna, cielo), *misteriosamente* (carácter de vida pasiva de la planta, oscuridad del entorno), *afuera* (exterior), etc.

7. Preposiciones: elementos *en* relación; la planta apunta *hacia* arriba *desde* el suelo; el cielo *sin* límite; *dentro* de la oscuridad; *con* la noche; vida *pero* en silencio, etc.

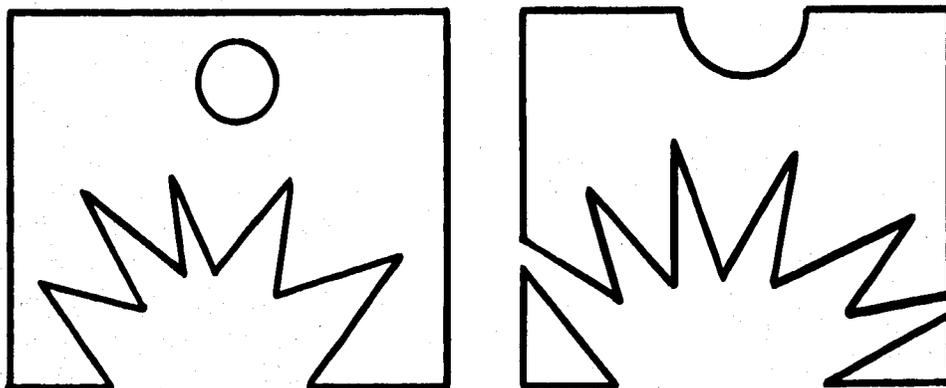
8. Conjunciones: Luna y planta.

9. Signos de puntuación: Como en el dibujo no hay movimiento "por etapas", no se pueden analogar signos de puntuación. Es simultáneo. Lo que se ve empieza y acaba allí mismo. Tal vez los signos que puedan tener relación con la imagen sean: el *punto* (no hay movimiento), los *puntos suspensivos* (cierto misterio, cierta reticencia), o los *dos puntos* (algo va a ocurrir, algo va a despertar).

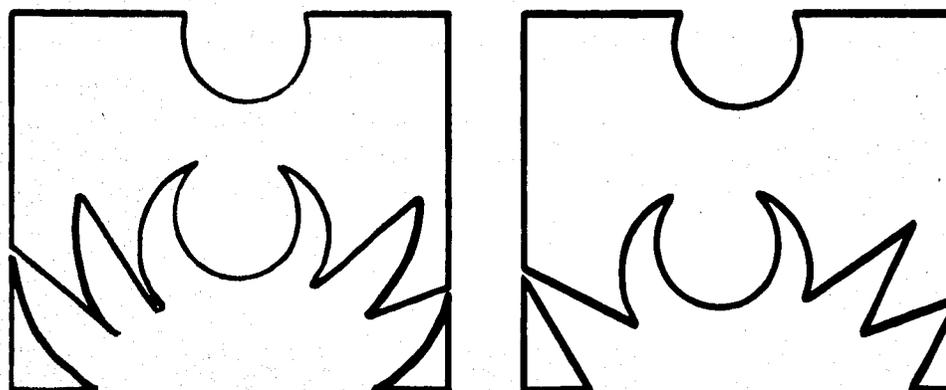
Bien. Esta descripción nos sirvió para advertir, por ejemplo, algunas de las cargas significativas que podemos relacionar con México.

Ya en un proceso más conscientizado (una vez que lo hemos tratado de definir en términos lingüísticos, para darnos a entender con el pensamiento de esta misma índole), trataremos de especificar tales cargas significativas sugeridas en la imagen, para, si viene al caso, representarlas de una manera todavía más clara.

Por ejemplo, la relación del *cielo con la tierra*, sugerida con los dos únicos elementos de la imagen (sobre el fondo de misterio de la noche), puede ser subrayada gráficamente:



La connotación del *aguardar* puede representarse gráficamente así, por ejemplo:



Con esto, además, vemos cómo se sugiere también, de cierta manera, los conceptos de: *redonda, madre, desolación, cierta agresividad pero cariñosa, hacia, desde, etc.*

Ahora bien, si nos ponemos a observar la nueva imagen, advertimos que, por coincidencia, sugiere también una relación orgánica de la forma lunar con la de la planta, lo que puede llevarnos a pensar en una metáfora lingüística de todos conocida: "*el ombligo de la luna*".

Y así por el estilo, pueden ir surgiendo diversas relaciones e interpretaciones, en un ámbito donde percepción y creación van unidas de la mano.

Nuestra percepción, en este ejemplo, va efectuando el montaje apropiado para disponer los elementos en el orden necesario de la idea creativa. La percepción de usted, lector, seguramente elaboró otras muchas posibilidades. Vemos cómo la percepción

construye, a partir de una realidad "objetiva", una realidad percibida, que, a la hora de representarse, vuelve a concretizarse para servir como una nueva realidad objetiva, ahora de carácter simbólico.

Y todo ser humano lleva implícita esta tarea: la de transformar una supuesta realidad objetiva en una realidad simbólica. Nuestra percepción, cada día, cada noche, se encuentra precisamente llevando a cabo dicha labor.

Con esto damos por terminado este ejemplo, que ya se ha alargado, no sin antes advertir que la imagen que recién hemos plasmado es sólo una de entre infinitas opciones con que se puede representar a México. Los demás dibujos, garabatos e ideas sugeridas en la etapa numerada con el 2 también pudieron haber sido elegidos para dar seguimiento a una representación, no sólo gráfica, sino de cualquier tipo. Muchos de ellos fueron planteados como de carácter musical, olfativo, táctil, etc.

Podríamos desarrollar cada una de las opciones que emergieron en aquellas hojas, y de éstas irían surgiendo muchas más, y así hasta el infinito, pero, obviamente que de hacerlo, nunca terminaría este trabajo de tesis.

Por tanto, hemos de dar por finalizado este capítulo, en el que se ha esbozado la propuesta de análisis estructural de lo que aquí se ha bautizado como el Montaje Perceptual Creativo, mismo que puede ser considerado en diversas situaciones, medios y disciplinas.

En la siguiente parte del trabajo se montará un evento discursivo multidisciplinario en el que podrá evidenciarse la presencia del montaje en diversos medios y con diversos recursos.

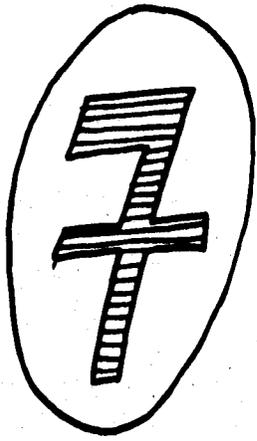
Claro que, ni todo lo que se ha dicho podrá describir en toda su complejidad lo que supone el montaje perceptual creativo, ni se pretende establecer una metodología que lo determine para siempre.

Porque una de las cualidades de todo lo que se refiera a la percepción es, precisamente, la que hace ver que no hay nada que se encuentre definitivamente dado de una vez para siempre.

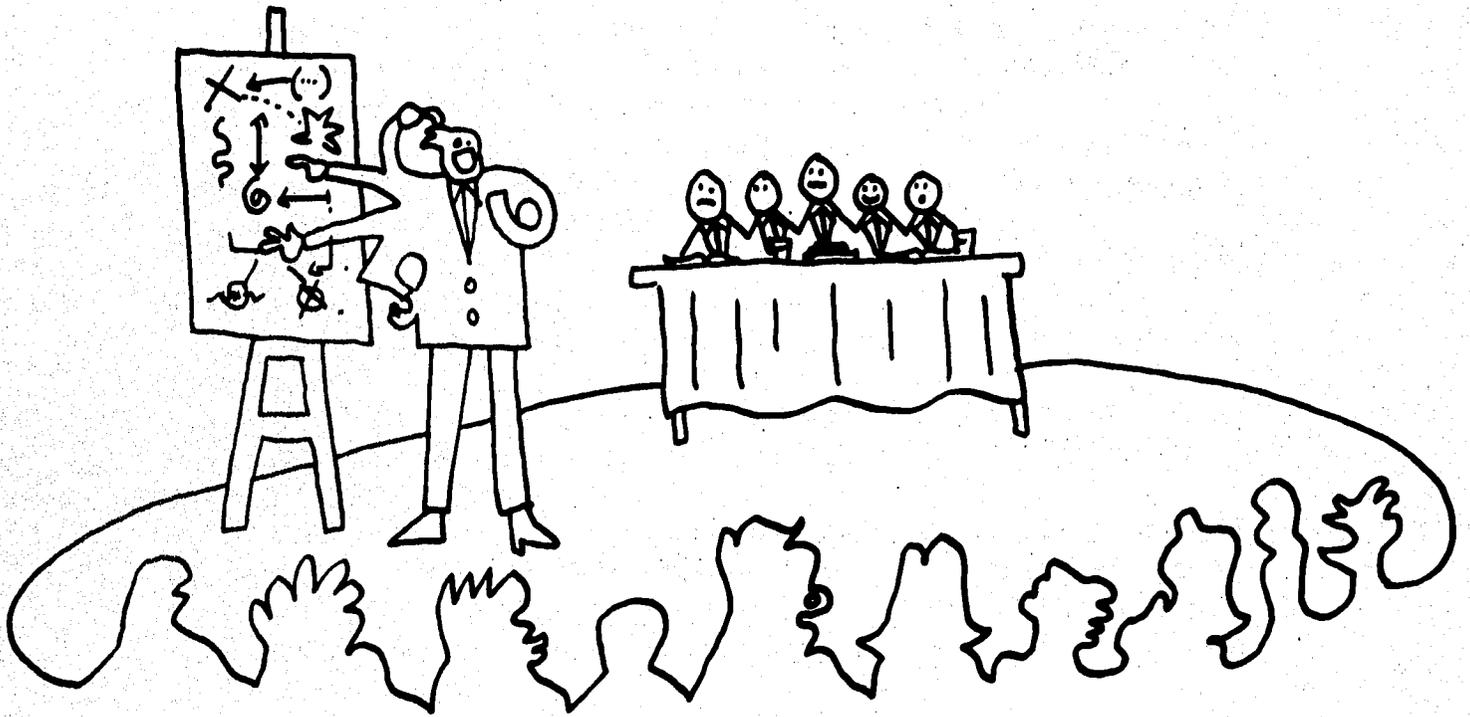


Buenas Noches.

3 parte práctica



Guión Hipotético para presentar alguna tesis en un examen profesional



Personajes:

- Alumno Tesista
- De 3 a 5 Sinodales
- Público

Entran los sinodales con paso rítmico y toman asiento en una larga mesa. El director de la tesis se coloca en medio, los demás se disponen a los lados. Cada uno lleva el ejemplar de la tesis que se presentará aquella noche, además de alguna libreta con anotaciones o recados. Sobre la mesa se encuentran botellas con agua purificada y ceniceros.

El tesista, trajeado y con el cabello corto, observa que todos los elementos con los que se apoyará para explicar su trabajo se encuentren en el lugar correcto. Hay un proyector de diapositivas, un monitor, una videocasetera, dos grabadoras y una cámara de video, además de una caja con discos, cassetes, videos, estuches con diapositivas y objetos diversos.

El salón se encuentra en penumbra. Sólo unas lámparas de pie iluminan los costados, desde abajo, en luz de color azul, amarillo y rojo. Los invitados están dispuestos en semicírculos. Se les ha dado un folleto que explica resumidamente el tema que van a presenciar.

Una de las grabadoras está tocando un disco con sonidos del desierto, a volumen bajo. La estancia está impregnada con aroma de incienso, discretamente, y las personas platican en voz baja. Todo está listo para que dé comienzo el examen profesional.

DIRECTOR DE TESIS: Buenas noches, señores y señoras; gracias por su presencia. Nos encontramos reunidos, como ustedes sabrán, por motivo de la presentación y evaluación del examen profesional de este alumno...

El alumno no sonríe, pero escucha lo que se dice. Voltea a ver al público rápidamente, después revisa de un vistazo el proyector de diapositivas y regresa a su posición de alerta, observando el piso.

DIRECTOR DE TESIS: (continúa con los preliminares): ... el profesor Sinodal Tres, quien se encuentra a mi derecha, y por último, al extremo de la mesa, ...

El alumno advierte que el Director de Tesis ya se encuentra a punto de darle la palabra.

DIRECTOR DE TESIS: ... entonces, que a continuación nos hablará sobre su trabajo; les pedimos que guarden silencio y presten atención. (Volteando hacia el alumno): Adelante, señor.

ALUMNO: Gracias. (se inclina ante la audiencia): Buenas noches, mi nombre es Alumno Tesista, y durante el próximo intervalo de tiempo me dedicaré a explicar el trabajo de tesis que he realizado. Para su mejor desarrollo, voy a dividir la exposición en cuatro movimientos (y va contando con los dedos, pero en números distintos de los que expresa con las palabras):

Uno, la descripción del tema;

dos, los motivos que me guiaron a éste;

tres, la forma como desarrollé el trabajo;

y cuatro, la muestra de algunas aplicaciones de lo que propongo.

(Hacia los sinodales): Pueden ir anotando las preguntas que deseen hacer. En cuanto termine mi exposición los atenderé con muchísimo gusto. Si alguno se ve en la necesidad de interrumpir el discurso para opinar algo que considere oportuno, por favor no dude en hacerlo.

Pausa. El alumno da un vistazo general pero no fija la mirada en nada.

No habiendo otra cosa que agregar, comenzaré de una vez mi intervención, con el permiso de ustedes.

Los sinodales observan los movimientos del alumno. Este coloca un disco en la grabadora, en lugar del de sonidos del desierto. Empieza a sonar una música tranquila, con volumen bajo, de fondo. Se encamina entonces hacia el proyector de diapositivas, revisa que todo se encuentre en orden y después desconecta las luces- todas unidas por la misma extensión-

Diapositiva 1: *(un número "1" blanco sobre fondo negro)* ALUMNO: Para empezar, el título de mi tesis es:

Diapositiva 2: *("Montaje Perceptual Creativo", letras blancas sobre fondo negro)*

ALUMNO: Mi trabajo se basa en la siguiente idea:

Diapositiva 3: *("La percepción SE DISEÑA", letras blancas sobre fondo rojizo)*

ALUMNO: La percepción es un proceso creativo, y es la antesala de cualquier otra forma de creación.

Diapositiva 4: *(Negro. Todo queda oscuro)*

ALUMNO: No hay un mundo interior ni uno exterior como entidades separadas.

Nuestra percepción es precisamente el ámbito donde lo que consideramos "externo" y lo que suponemos "interno" se conjugan para estructurarnos una realidad en la cual desenvolvemos.

El primer día de una creación no consiste en hacer la luz solamente. Es necesario-

Diapositiva 5: *(Marco que deje un círculo en el que atraviece la luz del proyector)*

ALUMNO: -que se haga la percepción.

Y la percepción no puede depender de un factor externo solamente, ni de uno totalmente interno, pues, para empezar,-

Diapositiva 6: *(Negro. Todo queda oscuro)*

ALUMNO: -no hay luz si no hay quien la perciba, ¿o no?; no hay colores si no hay quien los observe;-

Diapositiva 7: *("No hay sonido sin oyente", letras blancas y fondo negro)*

ALUMNO: -ni aromas ni sabores ni movimientos ni temperaturas si no hubiera quien así los experimentara.

Por lo que bien podemos cada uno de nosotros decir que-

Diapositiva 8: *(Persona abriendo los brazos hacia un paisaje)*

ALUMNO: -el mundo, la realidad, es creada en cada uno de nosotros por virtud de nuestra mismísima percepción.

¿Quién puede decir entonces que no somos creativos?

Diapositiva 9: *(Persona de frente con la mirada fija en alguna parte)*

ALUMNO: Desde el momento en que nos encontramos "dando de brochazos" con los ojos, componiendo melodías con los oídos, recreando aromas con el olfato,

estructurando texturas con el tacto e inventando sabores con el gusto, entre muchas otras auténticas creaciones, la percepción sienta las bases a partir de las cuales podemos-

Diapositiva 10: (*Pintor en su labor*)

Diapositiva 11: (*Escritor en su labor*)

Diapositiva 12: (*Músico en su labor*)

Diapositiva 13: (*Bailarina en su labor*)

Diapositiva 14: (*Actor en su labor*)

Diapositiva 15: (*Cineasta en su labor*)

ALUMNO: -continuar elaborando muchísimas obras más.

Diapositiva 16: (*Negro. Todo queda oscuro*)

ALUMNO: Este trabajo de tesis pretende expresar precisamente ésto: que, con la conciencia de que la percepción es un proceso esencialmente creativo, y no rígido ni establecido de una vez para siempre, puede uno asumir la creatividad como algo cotidiano, de todos los días, algo inherente al ser humano en general y no sólo a ciertos iniciados.

Diapositiva 17: (*Acercamiento de rostro sonriendo*)

ALUMNO: Algo tan natural y tan común como la mismísima percepción.

Pausa breve.

Pero, ¿entonces es verdad que todos somos creativos, incluso mi vecina?

Diapositiva 18: (*"Sí", letras blancas y fondo negro*)

ALUMNO: ¿Y puedo llegar a conseguir que mi empleado perciba con creatividad?

Diapositiva 19: (*"Sí. Dejando que perciba", letras blancas y fondo negro*)

ALUMNO: ¿Y cómo es éso?

Diapositiva 20: (*"Cada uno debe percibirlo", letras blancas sobre fondo magenta*)

ALUMNO: Un artista norteamericano, Alexander Calder, decía que él siempre hacía lo que veía:-

Diapositiva 21: (*"El problema consiste en verlo", letras blancas sobre fondo rojizo*)

ALUMNO: -que el problema consistía en verlo.

Y así es. La creatividad no se halla en otro lugar. La creatividad se estructura desde el mismo proceso perceptual.

Diapositiva 22: (*Negro. Todo queda oscuro*)

ALUMNO: Claro que, para justificar esta tesis no basta con afirmar ésto. Aunque decirlo es importante, se necesita además ejemplificarlo,-

Diapositiva 23: (*"Ejemplificar ¿que?", letras blancas sobre fondo negro*)

ALUMNO: -estructurar una especie de método, de análisis que describa la manera como la percepción:-

Diapositiva 24: (*"1. (Re) crea la realidad", letras rojas y fondo blanco*)

ALUMNO: -y-

Diapositiva 25: (*"2. Dispone los elementos para otras creaciones", letras rojas y fondo blanco*)

ALUMNO: Hablar de un "método" no es precisamente algo que combine con el carácter poderosamente creativo de la percepción. Sería tal vez mejor decir: "un acercamiento estructural", abierto y de criterio flexible y plástico.

Diapositiva 26: (*"AHORA SI", letras negras y fondo amarillo*)

ALUMNO: Y la tesis consiste en éso, en ir elaborando- paso por paso- lo que podría ser considerado como un "acercamiento estructural" al proceso de la creatividad, enfocado precisamente a partir del procedimiento que le da vida:-

Diapositiva 27: (*"LA PERCEPCIÓN", letras de colores sobre fondo magenta*)

ALUMNO: -la percepción, señores y señoras.

Pequeña pausa.

Ahora bien, ¿y a qué se refiere esta tesis con un "Método de Montaje Perceptual Creativo"?

Diapositiva 28: (*"Método de Montaje Perceptual Creativo", letras blancas sobre fondo negro*)

ALUMNO: Pues verán ustedes: se trata de una relación metafórica. Las comparaciones nos sirven para poder expresar mejor lo que deseamos dar a entender; y yo quiero decir ésto: que la percepción es como un director de cine, quien-

Diapositiva 29: (*Efecto de marco circular con algún paisaje dentro*)

ALUMNO: -elige trozos, segmentos de la infinita realidad, para juntarlos en cierto orden, en cierta forma, y elaborar con ello la representación de otra realidad, significada por él.

Y éso es precisamente lo que se llama MONTAJE,-

Diapositiva 30: (*"EL TODO ES ALGO MÁS QUE LA SUMA DE SUS PARTES", letras azules y amarillas sobre fondo morado*)

ALUMNO: -y que creo yo es una descripción muy representativa de la manera como la percepción va estructurándonos la realidad, y con la que nos otorga los criterios para continuar organizando los elementos que queramos denotar y connotar posteriormente en un mensaje o en una obra de cualquier tipo.

Diapositiva 31: (*Foto de lugar enmarcada en círculo*)

Diapositiva 32: (*Dibujo del lugar de la diapositiva 31*)

Diapositiva 33: (*Foto de boca haciendo "o", enmarcada en círculo*)

Diapositiva 34: (*Letra "O", fonema "/o/"*)

Diapositiva 35: (*Foto de cierta acción, enmarcada en círculo*)

Diapositiva 36: (*Pentagrama con notas; además, flecha que indique la dirección de la acción de la diapositiva 35*)

Diapositiva 37: (*Foto de una flor, enmarcada en círculo*)

Diapositiva 38: (*Línea que simule aroma*)

Diapositiva 39: (*Termografía*)

Diapositiva 40: (*"VA LA LUZ", letras amarillas sobre fondo negro*)

El alumno enciende la luz y apaga el proyector y la música de fondo, mientras dice:

ALUMNO: A grandes rasgos, en éso consiste el tema de mi tesis.

Los sinodales hacen comentarios entre sí; uno de ellos pone su cigarro en el cenicero y anota algo.

ALUMNO: Ahora procederé a explicar por qué decidí elaborar sobre dicho tema.
Toma asiento, de costado, para que lo observen tanto el público como el jurado.

Pues bien, siento que con el avance tan vertiginosos que han tenido los medios de información, de comunicación y las demás tecnologías, el hombre ha sido hasta cierto punto relegado a permanecer en una cómoda pasividad, como si todos fuésemos ancianos que se sientan al pie de la carretera para ver pasar los coches. *(Se recuesta en la silla)*

Y he aquí la clave.

¿Qué nos queda por hacer? (Pone sus manos en la nuca)

Para empezar: seguir percibiendo.

Enciende el monitor y corre la cinta del video que introduce en la videocasetera; se sienta de nuevo, cómodamente, para ver la pantalla, donde aparece él mismo, con anteojos.

ALUMNO (EN EL VIDEO): Muchos alumnos que estudian carreras como las que imparte la Escuela Nacional de Artes Plásticas se han visto impulsados a aprender, más que ninguna otra cosa, sobre las técnicas, medios y sistemas de edición y de reproducción con que cuentan para desarrollar una idea. Si no fuera así, se verían desplazados por la tecnología.

Aparecen anuncios, cortos de programas, de películas y de videoclips, con gran despliegue de recursos técnicos pero de contenido soso.

ALUMNO (EN EL VIDEO): *(Vuelve a salir en pantalla, ataviado extravagantemente)* Entonces todo se vuelve una suerte de circo, maroma, teatro, y toda la mismísima realidad se configura para apoyar este sistema industrial del espectáculo. La cultura se vuelve así una especie de lucha de clases o de entidades en pos de la significación. *(Hace un pequeño bailecito cursi y luego tapa la cámara que lo filmó; oscurece la pantalla, pero continúa la voz)*

Pero los espectadores del "show" siguen siendo ustedes, incluido el que está presentando ahorita su tesis, y en éso nunca van a estar desempleados *(se escuchan risas grabadas)*.
Vuelve la imagen a la pantalla, y el alumno aparece en otro sitio y con otra ropa.

ALUMNO (EN EL VIDEO): *(Hablando y gesticulando como divulgador científico):* Tarde o temprano nos tendremos que hacer conscientes de que continuamos siendo dueños de nuestra percepción. Ninguna máquina va a poder percibir por nosotros, ni siquiera en los casos de realidad virtual. *(Se acerca a la cámara que lo filmó y hace un "paréntesis" con las manos alrededor del lente, pegándose mucho a éste)* A menos, claro, de que nos volviéramos máquinas también. *(Se hace para atrás, se aleja de la cámara)* Y éso no puede ser, por mucho que se hagan objetos y personalidades en serie. *(Se va corriendo; se escuchan aplausos grabados)*

ALUMNO (EN EL VIDEO): *(En otra toma, en la que lleva la cámara en su mano)* Por eso decidí escribir y realizar, aquí, en vivo, desde la ciudad más grande del mundo *(da vueltas a la cámara para filmar el paisaje urbano; luego vuelve a enfocar su cara)*, esta tesis sobre la conciencia de la percepción y de su inherente carácter creativo.

Recuérdese que todos la tenemos, que no es propiedad de sólo algunos cuantos, y que asimismo no sólo consiste en lo visual *(y va filmando los órganos de sus sentidos)*,

sino también en el audio, el olfato, el gusto, el tacto, y todos aquellos otros sentidos que nos producen informaciones, presentimientos, placeres y disgustos, y que hasta pueden incluir lo que se ha llamado "percepción extrasensorial" (*se voltea la cámara*)

ALUMNO (EN EL VIDEO): (*En otra toma*): El profesional de la Comunicación Gráfica- y de carreras afines- resulta así uno de los principales agentes que pueden ayudar a abrir este campo, haciendo *ver* al público que éste (*señala a la cámara*), como espectador, también se encuentra creando el entorno (*ve a su alrededor*), la realidad, la decisión de la existencia, en cada una de las obras (*muestra una pintura que lleva un papel pegado en el que dice: "ésta no es una obra de arte"*), mensajes (*muestra una lata de un producto que lleva un papel pegado, que dice: "éste producto no me gusta"*) o frases que sean emitidas (*muestra un papel que dice: "el que está hablando no existe"*) en esta nuestra "perceptósfera" (*y aparece el neologismo escrito en la pantalla, con luz intermitente*)

Se cambia la toma. Aparece en la pantalla una muchacha respondiendo- como si se tratara de una entrevista-:

MUCHACHA (EN EL VIDEO): ...Sí, además, sabemos técnicas, de aparatos, computación y originales mecánicos, impresión y todo eso, que claro que nos sirve, ¿verdad?, pero que a la hora de hacer bocetos o de tratar de plasmar una idea, uy, pues la verdad uno siente que hay miles de posibilidades, como en la computadora,... pero, ¿cuál elegir?, ¿y cómo?, o yo lo que más nos desespera, ay, ¿por qué no les gusta a los profesores? (*corte*)

ALUMNO (EN EL VIDEO): A continuación, nuestro corresponsal en el estudio hará el favor de iluminarnos con una breve semblanza de la labor que llevó a cabo para realizar este proyecto de tesis. (*Voltea hacia donde se encuentra él mismo, en vivo, en la silla del salón de exámenes profesionales*) Adelante, te escuchamos...

Y guarda silencio, en la pantalla; mientras, él mismo, en vivo, prepara las diapositivas para el siguiente segmento de la exposición. Pasa un rato y entonces el alumno, en la pantalla, exclama:

ALUMNO (EN EL VIDEO): Alguien apague esto, por favor.

Todavía espera en la pantalla un momento más, mientras el alumno en vivo se acerca a apagar el monitor y la videocasetera. Luego, éste se dirige de nuevo hacia el proyector de diapositivas. Se escucha una tos en el público, y murmullos inaudibles, al menos para nosotros. El alumno coloca un disco en la grabadora y lo pone en marcha, manteniendo bajo el volumen; checa que todo lo demás se encuentre en orden. Entonces desconecta la extensión de las luces y comienza la tercera parte de la exposición.

ALUMNO: Para que todo lo anterior pueda llevarse a cabo, no debe tan sólo expresarse y dejarse por la paz. Veo necesaria la estructuración de un marco teórico que pueda sustentar todas aquellas intuiciones respecto de la percepción y la creatividad.

A continuación expondré a ustedes la manera como fui montando el trabajo documental y teórico para la presente tesis.

Diapositiva 41: ("*1. Intuición*")

ALUMNO: Antes que nada, percibí el tema. Lo fui sopesando por algún tiempo y cada vez me iban surgiendo más revelaciones al respecto.

Diapositiva 42: ("2. Ensayo")

ALUMNO: Entonces realicé un escrito donde manifesté todas las inquietudes, pensamientos e imágenes, a manera de ensayo, sin consultar ningún libro ni fuente alguna, para evidenciar qué sabía del tema, qué ignoraba, sobre qué deseaba insistir y qué significaba para mí todo aquello que intuía.

Salió un revoltijo de palabras, en párrafos muchas veces sin ilación continua- a pesar de que traté de redactarlo con cierto orden- de treinta y tantas páginas a renglón seguido. Comprobé con ello que el tema era profundo, extenso, y que en verdad me provocaba satisfacción el adentrarme en él.

Diapositiva 43: ("3. Índice hipotético")

ALUMNO: Las ideas y los caminos que se bosquejaron fueron múltiples, por lo que, antes de seguir profundizando en ellos, decidí elaborar un índice que limitara las dimensiones del trabajo. Fue hipotético, claro, y se fue modificando conforme avanzaba el trabajo, pero en verdad que me sirvió como guía. Con él empecé a pensar sobre elaboraciones más específicas de las ideas generales.

Diapositiva 44: ("4. Bibliografía")

ALUMNO: Anoté todos los libros que había leído y que me pudieran servir para el desarrollo de lo que planteaba en el índice. También fui a varias bibliotecas e hice una lista de los libros que hablaran sobre: percepción, creatividad, montaje (cine), para empezar, más todos los que fueran presentando relación con el tema. Más tarde, el director de tesis y las personas que me asesoraron me fueron recomendando títulos, autores y corrientes de pensamiento, que fueron a su vez completando y retocando esta bibliografía. Casi tuve que engargolarla, así que revisé los libros para ir eligiendo los que requirieran prioridad (además de que no podría leer todos, al menos para la presentación de este trabajo), fueran completos o fragmentos de ellos. Fui entonces relacionando la bibliografía con cada capítulo o subcapítulo del índice hipotético.

Diapositiva 45: ("5. PARTE DOCUMENTAL")

ALUMNO: Dividí el trabajo conceptualmente en tres partes: la primera, la parte documental, fue a su vez dividida en capítulos (ya especificados en el índice). El primero de ellos trata sobre la percepción: su definición y sus implicaciones creativas, a modo de introducción de lo que versa la tesis. El segundo capítulo es un marco filosófico (en orden histórico) del trabajo: describe las hipótesis anteriores que han tratado de explicar la percepción y definir sus características ontológicas y epistemológicas. El tercer capítulo es, podríamos decir, técnico: una especie de glosario de términos usados por los estudiosos de la fisiopsicología de la percepción, en el que se describe, por supuesto, la relación de sus investigaciones o criterios con cuestiones de diseño y comunicación en general. El cuarto y último capítulo de esta parte documental habla sobre la creatividad: qué es, cómo la han tratado de encasillar, algunas de las formas que puede abarcar y qué relación guardan con nuestra percepción.

Diapositiva 46: ("6. PARTE TEÓRICA")

ALUMNO: En esta parte se desarrolló el Método del Montaje Perceptual Creativo. Se dividió en dos capítulos: uno de preliminares y fundamentos teóricos- que conducen a la estructuración del método- y otro donde se entra de lleno a la especificación y ejemplificación de éste. También se habla, claro, del montaje

cinematográfico, y de por qué fue usado como metáfora. Todo ello lo veremos más adelante, en la siguiente parte de esta exposición.

Además, en esta parte teórica, se elaboró y aplicó un cuestionario extenso, que sirvió tanto para ver el "funcionamiento" de la estadística como para conocer un poco el grado de relación "sinestésica"- o sea, de mezcla de sensaciones: las que normalmente se expresan respecto de un órgano sensorial y que son expresadas en función de otro- e, incluso, de creatividad (montaje de ideas, perceptos, etc.) de las personas que lo contestaron -y a las que se agradece-. Fueron elegidas de grupos heterogéneos tanto en edad y sexo como en situación económica, profesión y otras variables. Los resultados de la encuesta se encuentran impresos en la tesis, pueden ser consultados (algunas copias van para la biblioteca). He de advertir, sin embargo, que en materia de creatividad- y el cuestionario mismo puede servir como prueba de ello- no podemos fiarnos de los lugares comunes, ni de números, porcentajes o gráficas que busquen definir alguna tendencia. Sí, pueden resultar interesantes, pero nunca serán definitivos.

Diapositiva 47: ("7. PARTE PRÁCTICA")

ALUMNO: En un primer capítulo, se describió la aplicación del "método" en diversos medios significantes. Se elaboró un guión que va montando las partes que conforman un evento discursivo del estilo de la presente exposición. Algunas aplicaciones las podrán observar ustedes en algunos momentos.

En el último de los dos capítulos que conforman esta parte práctica, se describen las posibles aplicaciones que los planteamientos de este trabajo, tanto teórica como prácticamente, pueden llevar a cabo en disciplinas distintas a las de su área, como auxiliar en problemáticas o terrenos aparentemente distantes. A dicho capítulo se le llamó "Planteamientos Ulteriores", y en él se bosquejan de manera muy reducida algunos puntos que pudo haber abarcado este trabajo, y que por razones de espacio y de tiempo tiene que ser relegados a esa condición de apéndice; puntos o caminos que tal vez alguien pueda- o yo mismo- profundizar en investigaciones posteriores o bien en estudios de posgrado.

Diapositiva 48: ("8. CONCLUSIONES")

ALUMNO: En este espacio, que es independiente de las partes mencionadas, ya sabrán ustedes lo que aparece: mis comentarios y consideraciones sobre el trabajo realizado, las limitaciones con que hubo de toparse y, en general, un colofón y moraleja de la obra.

Al final se escribe la bibliografía escogida- tanto libros y revistas como videos, películas, etc.-, así como una hoja que se dedica a los agradecimientos (a manera de epitafio).

Diapositiva 49: (Negro. Todo queda oscuro)

El alumno apaga el proyector.

ALUMNO: Así concluyo este segmento de exposición. Ya están ustedes enterados de cómo fui desarrollando mi proyecto de tesis, y saben de qué trata y por qué elegí tal temática.

Ahora, pues, sólo queda pasar a lo último: donde podremos conocer, a grandes rasgos, en qué consiste el "método" que propongo en el trabajo, y apreciar algunas de sus posibles aplicaciones.

En un momento continuaremos con ello. Si alguien desea pasar al sanitario o ir por algo de comer, puede hacerlo. La exposición será reanudada en diez minutos. Gracias.

Se escuchan voces, tanto del público como de los sinodales. El alumno enciende las luces, toma un poco de agua y comienza a preparar los elementos para la última parte de la exposición. Algunos invitados salen de la sala de exposiciones, otros observan el folleto que se les ha dado. Unos se estiran o se mueven en su asiento. Una niña de brazos está inquieta y se ha puesto a gemir. Su madre la mece. Uno de los sinodales observa su reloj y aprovecha para hacer unas anotaciones. Se encienden algunos cigarrillos.

Pasan los minutos.

ALUMNO: Bueno, señores y señoras, continuaremos con la exposición. El "método" puede ser algo complicado de entender, a primera vista, pero espero poder explicarlo de la manera más clara posible. No se preocupen, que haré uso de varios ejemplos. Suplico su atención.

Extrae unas hojas con palabras escritas, y una cinta adhesiva.

ALUMNO: Pues el "método" es el siguiente:

Primero que nada, podemos decir que lo que se encuentra en el fondo de todo lo que alguna vez lleguemos a concebir, va a ser: una realidad. Una realidad que hemos definido como "objetiva"- entre comillas- y que nos "trasciende"- también entre comillas-, pero una realidad a fin de cuentas.

Muestra una hoja con las palabras: "REALIDAD OBJETIVA", y la pega en un extremo del pizarrón con cinta adhesiva.

ALUMNO: Y esta realidad va a ser precisamente una realidad al ser percibida por alguien: el sujeto de la percepción.

Coloca la hoja que dice "REALIDAD PERCIBIDA" a la mitad del pizarrón.

ALUMNO: Esto es evidente por sí mismo. Podríamos dibujar una flecha en medio de estas dos hojas. Pero, también podemos tratar de definir lo que ocurre entre ambas realidades- aunque en un momento dado llegaran a ser la misma-

¿Cómo es que se estructura la realidad percibida a partir de la realidad "objetiva"?

Bueno, pues hallé en la Semiótica una fuente de inspiración- un criterio- para dividir los objetos o perspectivas del conocimiento y de la representación- ya que la percepción es conocimiento y representación a la vez-; así, todo proceso de semiosis- de representación, de significación- presenta una disposición triádica:

Pega una hoja con la tríada "REFERENTE/ SIGNIFICANTE/ SIGNIFICADO" en la pared, para que no interfiera con el esquema que se está desarrollando en el pizarrón.

ALUMNO: En una punta de esta tríada tenemos al referente, que es el "objeto real" al que hacemos alusión al utilizar un signo. En otra punta, se halla el "significante", que es el vehículo signico por el que se comunica el significado (en el lenguaje, sería la palabra escrita o hablada, por ejemplo, o sea el "signo" propiamente dicho); y ya hemos visto lo que hay en la punta restante: el significado, que es aquello que representa para nosotros (o para el usuario del signo, pues) el signo en cuestión.

Basándome en ésto, situé en una disposición tríadica el esquema- que a continuación completaré-, siendo la "realidad objetiva" (*la señala en la hoja*) el referente al que alude nuestra percepción. Este referente requiere de (*y va extrayendo y pegando las hojas con su respectivo nombre*):

-un SIGNIFICANTE, y de

-un SIGNIFICADO.

¿Qué fácil suena y se ve, no?

Pero el significante, en la percepción, es una "masa global sinestésica", que involucra a todos los sentidos y no a uno en particular; por lo que, en lo que respecta a la división de medios, canales, vías de expresión, etc., se trataría de un conglomerado de vehículos significantes en potencia- pues se "encuentran" en uno, pero uno todavía no hace uso de ellos para comunicar o expresar algo-; así que la percepción es *multidimensional*, pues alberga (*y pega las hojas correspondientes*):

-MULTIPLES FIGURAS y

-MULTIPLES FONDOS.

Y cada una de estas entidades cuenta con (*siempre pegando las hojas que llevan escritas el concepto expresado aquí en mayúsculas*):

-CODIGOS POSIBLES (X, Y, Z...)

-MEDIOS DE EXPRESION POSIBLES (X, Y, Z...)

La conjunción de estas categorías va a formar el conglomerado que, en esta etapa del proceso, podría denominarse de los:

-SIGNOS LATENTES

Mientras, por el lado restante de la "tríada perceptual" tenemos al significado, el cual nos viene dado integralmente, pero que podemos conceptualizar en tres "niveles", basándonos en los tipos de sensaciones que reconocen los psicofisiólogos de la percepción (ver cap. 3):

-INTEROCEPTIVIDAD,

-PROPIOCEPTIVIDAD y

-EXTEROCEPTIVIDAD

El primer nivel del significado se basa en las sensaciones del mismo nombre: las interoceptivas, que son las que sentimos en niveles profundos del organismo, las que tienen que ver con los "estados de ánimo", con los presentimientos, que no podemos definir con palabras pero que son más o menos del tipo de sobrevivencia/muerte, placer/disgusto, me gusta/no me gusta, etc.; más adelante las comprenderemos con un ejemplo.

En segundo término, el significado se estructura con las sensaciones propioceptivas, que son las que nos "informan" sobre la situación del cuerpo en el espacio, en la realidad, en los "ejes" de ubicación y de interacción con el entorno.

Por último, está el nivel de significado que nos resulta más común conscientemente, el que se basa en las sensaciones exteroceptivas, que son las sensaciones que mencionamos con más frecuencia: las de la vista, oído, tacto, olfato y gusto.

Por ello, podemos acaso conceptualizar los dos primeros "niveles del significado"- el de la interoceptividad y el de la propioceptividad- como los relativos a la:

-CONNOTACION de la percepción;

y el nivel de la exteroceptividad como el que expresa normalmente la denotación de lo percibido. Pondremos:

-PROTODENOTACION

pues todavía no emerge del sujeto para ser expresada o comunicada en algún vehículo significante.

Aunque, claro, como hemos visto, la percepción es un proceso unificado y holístico, en el que todos los "niveles" forman parte de una misma actitud, intención, "vistazo", y por ello se deben relacionar recíprocamente todos sus criterios calificativos.

Ahora bien, para la semiótica, el significado es algo personal, privado, interno al sujeto. Y claro que lo es, y además coincide entonces con lo que, en términos de percepción, se denomina:

-PERCEPTO,

que es la imagen- no sólo visual, sino con implicación de todos los sentidos-, la entidad que nos representamos respecto de una realidad especificada. El percepto es de carácter plástico, en movimiento, cambiante, y equivale al original significado que tenemos de la realidad- pues el del diccionario es sólo una convención significante.

Pequeña pausa. El alumno señala todo el esquema que se ha formado en el pizarrón y dice:

ALUMNO: Bueno, pues con ésto llegamos así de una "realidad objetiva" a una "realidad percibida", con la relación- recíproca también- de los perceptos con los signos latentes que llevamos dentro (*y dibuja unas flechas que relacionen los términos*).

¿Qué es lo que sigue, pues?

Antes de continuar, hay que hacer una observación. Con este "esquema" podemos evidenciar que la percepción, por sí sola, es ya todo un proceso de creación, que nos lleva a seleccionar una serie de elementos y a relacionarlos con una serie de niveles de significado, estructurando a su vez toda una gama- infinitamente rica- de signos potenciales, con los cuales más tarde podremos elaborar vehículos significantes- ya de carácter externo, social- para expresar o comunicar esa nuestra realidad percibida.

Precisamente ésta es la otra "mitad" del proceso: la que nos va a conducir de una realidad percibida a una realidad representada- o sea, a una obra, a un mensaje, a una acción-. Veamos.

Pone una hoja que dice "REALIDAD REPRESENTADA" al extremo derecho del pizarrón.

Para expresar o comunicar algo, tenemos que seleccionar el medio por el cuál vamos a transmitirlo; ésto es: el significante- el signo, pues-. Entonces, de ese conjunto de signos potenciales que tenemos en virtud de la percepción, conglomerados en ella de manera sinestésica (*señala la hoja puesta que describe aquéllo*), vamos a seleccionar aquél que se adecúe al canal: o sea, al órgano de los sentidos por el que va a llegar el mensaje: la vista, el oído, el tacto, etc. Así pues, determinamos un:

-SIGNIFICANTE ESPECIFICO

que conlleva una

-FIGURA ESPECIFICA y un

-FONDO ESPECIFICO,

cada uno de éstos inscritos o seminscritos en un

-CODIGO ESPECIFICO Y para ser elaborados en un

-MEDIO ESPECIFICO donde se ubique el devenir del discurso significante en cuestión.

Por otro lado, tenemos una connotación y una protodenotación previamente determinadas por nuestra percepción, a partir de las cuales, en esta parte del proceso, especificaremos:

-EL CANAL,

o sea, el órgano de los sentidos por el que debe ser codificada la obra, que utilizamos para estructurar el significado, y que depende a su vez del vehículo signivo elegido (y pone flechas que relacionan las entidades escritas en el pizarrón), así como el

-MODO DE REPRESENTACION

en el que se va a estructurar dicho significado- en función también del vehículo signico seleccionado-. Por ejemplo, el canal para un dibujo sería la vista, mientras que el medio- que se especifica y evidencia en el significante- es en sí el soporte, el grafito, etc. y la mano que elabora los trazos, en la que hay que "codificar" la intención del dibujo. Todo modo de representación- que depende del medio y del canal- debe especificar entonces sus:

-FIGURAS y sus

-FONDOS

en los que estructurará el significado.

Las figuras requieren a su vez definir una especie de

-CODIGO DEL SIGNIFICADO,

que es el mismo código que utiliza el significante, así como un:

-CANAL,

ya especificado también. El fondo, por su parte, consistirá en una constelación de:

-EQUIVALENCIAS SINESTESICAS DEL SIGNIFICADO,

las que emergerán inherentemente con la figura.

La connotación, por su parte (va trazando las redes respectivas en el pizarrón), se relaciona con la protodenotación, con el canal y con el modo de representación del significado, para determinar las características que hemos definido como "equivalencias sinestésicas", así como muchas otras situaciones "inexplicables"- incluso que podrían ser consideradas como errores u horrores- que emergen con la obra, y que muchas veces resultan sujetas a interpretación estética o metafísica.

Así pues, tenemos la estructuración de la

-DENOTACION y de la

-CONNOTACION,

que son "niveles de decodificación", y que juntas van a formar, como sabemos, a la realidad representada (*se llega por fin a la hoja del extremo, completándose el esquema*)

Como vemos, la percepción va a crear, desde sí misma, los elementos con los cuales organizar posteriormente cualquier manifestación, obra o mensaje que emerja de cualquier significado. A esto se debe que muchos artistas dicen que el contenido determina la forma y el medio, o bien, ya junto con trabajadores del diseño, que la forma sigue a la función.

Es absurdo tratar de describir ese maravilloso proceso- que para la percepción tal vez ni siquiera sea "proceso", sino algo más simultáneo- de la creación, en forma de

esquema, como el que tenemos ya en el pizarrón, pues tal proceso no puede ser reducido tan categóricamente; no obstante, es así como puede cimentarse en esta civilización la base para su comprensión, haciendo uso de tales significantes comunes: metodología, análisis, procesos, sistemas, ...

Recordemos, claro, que ésto es solamente un modelo conceptual, y no la COSA VERDADERA. La razón tan sólo satisface los requerimientos racionales del hombre, y muchas veces- si no es que la mayoría- la creatividad no tiene nada que ver con algún "significante racional".

El alumno toma un poco de agua.

ALUMNO: Bueno, pues pasaré a ejemplificar a ustedes todo este embrollo monstruoso y conceptual, para que puedan percibir por sí mismos lo que en realidad es importante: el percibir.

Vamos a crear algo.

Vamos a elaborar una obra, realizando para ello el montaje de cada uno de sus elementos constitutivos. Al final advertiremos cómo el todo va a ser algo más que la suma de sus partes.

Siguiendo entonces- ni modo- el esquema, propondré como nuestra realidad "objetiva" a: *(no escribe nada, ni hace nada ni dice nada)*

Esa. Pero bueno, tendré que hacer uso de un signo lingüístico para nombrarla, aunque con ello automáticamente la encasille en cierto sentido. Nuestra "realidad objetiva" será todo lo que lleguemos a entender por lo que expresa esta simple palabra:

"LA NOCHE" *(la escribe en el pizarrón y la dice)*

Bien, pues tratemos de pensar en ella.

Y desconecta la luz.

ALUMNO: La noche... *(Pausa)* No piensen en ella como un pensamiento "de palabras", como un concepto. No. Traten de verla, olerla, sentirla, probarla, escucharla; de percibirla, de vivirla...

Guarda silencio por un minuto. Las personas están a la expectativa. El alumno enciende de nuevo la luz.

ALUMNO: No se duerman, que vamos a representar la noche, pero no así.

Vamos a guiarnos con el "esquema" que tenemos en el pizarrón.

¿Cuáles son los significados que nos produce la vivencia, la percepción de "la noche"? Díganme ustedes, por favor.

UNO DEL PUBLICO: La oscuridad *(y voltea a ver a los demás)*.

ALUMNO: Gracias *(y anota la palabra en el pizarrón)*. ¿Alguien más?

OTRO: La luna.

Y el alumno anota la palabra. Otras personas entonces comienzan a dar sus impresiones; todas son anotadas en el pizarrón.

ALUMNO: Bueno, bien, pero nada más me están expresando signos lingüísticos. ¿No van a expresarse de otra manera?

El público permanece quieto. Uno de los sinodales entonces empieza a silbar como si se tratara del viento.

ALUMNO: Gracias, profesor *(y entonces separa uno de los cassetes que tiene en la caja)*

Alguien del público, el que había mencionado la palabra "luna", aulla como lobo. Una muchacha emite un sonido de ronquidos. Otro, más atrás, imita la sirena de una patrulla, y así por el estilo. El alumno va separando discos y cassetes que tengan grabaciones de ruidos semejantes, los coloca cerca de la grabadora.

Entonces, una persona se levanta de su asiento y empieza a agitar los brazos como si fuera una especie de ave- nocturna, seguramente-. Como lo ven algo extrañados, explica: "es que soy un pájaro que vuela en la noche". Otro, siguiendo la idea, se pone a bailar, como si estuviera en un centro nocturno, y hasta tararea la música. Alguien más también empieza a efectuar movimientos corporales, pero en una cadencia más "ritual". Un niño junta los brazos y hace como si estuviera dormido. El alumno conecta la pila a la cámara de video y comienza a filmar todas las propuestas. Cuando termina, se dirige hacia el monitor y conecta la cámara a éste.

ALUMNO: Vamos a ver esbozos de danzas y movimientos que expresen nuestro concepto. (Regresa lo grabado y lo transmite. Cuando termina, apaga el monitor y dice:) ¿Ven cómo no sólo las palabras pueden evocar pensamientos o ideas? A esto se le llama *comunicación no verbal*.

Ahora retomemos el punto donde nos quedamos. Recordemos que estamos ejemplificando un "método", no preparando una fiesta.

Hemos visto ya algunos de los significantes que tenemos acerca de "la noche", y los hemos expresado en diversos medios. Tenemos, pues, varias representaciones de la noche, cada una proveniente de la percepción que cada uno tiene de aquélla.

A continuación vamos a representarla "metódicamente", delimitando la forma y el medio en que lo vamos a hacer.

¿Qué medio vamos a utilizar? Pero antes que éso: ¿Por cuál canal- sentido- queremos que llegue al espectador? Alguien proponga alguno.

ALGUIEN: Yo digo que, estando en una escuela de diseño, lo representemos en un medio visual.

ALUMNO: Gracias; le informo que estamos también en una escuela de arte. ¿Qué no lo parece? Bueno, en fin... representemos "la noche" en algún medio visual.

El problema- que no lo es- radica en que hay muchos medios de carácter visual. Tenemos que especificar. Hasta ahora sólo podemos definir, en el esquema del método, el canal por el que el espectador deberá "decodificar" primordialmente el significado: o sea, por el sentido de la vista. Dígame usted en qué medio específico lo quiere.

ALGUIEN: Eh, pues, a ver... un dibujo.

ALUMNO: Está bien. Ahora, dentro de la misma categoría de "dibujo", los medios de representación con los que podemos hacer un dibujo son muchos, pero serán determinados por lo que queramos significar. Pasemos entonces a la parte del significado y tratemos de ejemplificar los niveles de éste, por el momento mediante signos lingüísticos, palabras.

Primero, el nivel de la ínteroceptividad: ¿le gusta la noche?

ALGUIEN: Claro que sí. Bueno, depende...

ALUMNO: En efecto, este nivel es muy difícil de especificar en una palabra, y puede variar de un momento a otro. Vamos a abordar otra alternativa: ¿qué le recuerda la noche: vida o muerte?

ALGUIEN: Pues muerte...

ALUMNO: Bueno. Pero verá, usted sabe que no siempre es así. Algunas veces la noche está muy "viva", ¿no? (*risas de algunos*). No obstante, tomaremos a bien esa concepción, que no por ser personal deja de ser real. Mire, ya la teníamos escrita desde hace rato en el pizarrón; fue dictada por alguno de ustedes (*la subraya en el pizarrón*).

Ahora bien, si la noche tuviera sexo, ¿sería hombre o mujer?

ALGUIEN: Mujer.

ALUMNO: Mujer, pues. (*Anota la palabra "mujer" en el pizarrón*)

ALUMNO: Y ahora vamos a lo propioceptivo. ¿En qué estado del cuerpo puede uno recibir la noche? ¿En que postura?

UNO DEL PUBLICO: En reposo, ¿no?

ALUMNO: Pues sí, si usted gusta. Es algo igualmente connotativo, personal, pero por el momento seguiremos tal opción, muy válida. Fíjense, también ya se encontraba escrito el concepto en el pizarrón (*subraya "dormir" y escribe al lado: "reposo"*). Además, vemos cómo está relacionada con nuestra idea anterior (*traza una línea desde "muerte" hasta "reposo"*)

Ahora vamos a lo más sencillo o a lo más común: a lo exteroceptivo. Mencionen ustedes sensaciones auditivas que relacionen con la noche. Ya habíamos escuchado varias propuestas antes.

El público menciona las palabras, y algunos vuelven a imitar los ruidos: viento, grillos, aullidos, coches, lluvia, música, patrullas, etc. El alumno anota las palabras en el pizarrón.

ALUMNO: Ahora sensaciones olfativas, por favor.

El público menciona: humedad, café, hierba, perfume, vino, comida, incienso, coladeras, etc. El alumno las anota.

ALUMNO: ¿Y sensaciones gustativas?

El público menciona: vino, leche, cerveza, agua, sangre, menta, tabaco, hojas, refresco de cola, cobre, etc.

ALUMNO: Ahora sensaciones táctiles, de la piel, no sólo de las manos.

Se mencionan- y algunos imitan con su cuerpo el roce que describen-: frío, mojado, liso, cortante, profundidad, piel, suavidad, etc.

ALUMNO: Bien. Ahora, por último, las sensaciones exteroceptivas más comunes de todas: las visuales, por favor.

Se mencionan: oscuridad, luna, nubes, luces, abrigos, coches, armas, metales, farmacias, alumbrado, callejones, vacío, mujeres, chamarras de piel, cielo oscuro pero con brillo anaranjado, parejas, color azul marino, cama, sueños, sombras, ventanas, humo de cigarro, marquesinas de establecimientos, etc. El alumno fue anotando en el pizarrón, con letra pequeña, todas las palabras que escuchó, señalando con una paloma las que ya se encontraban repetidas. Cuando no hubo más participación, dijo:

ALUMNO: Muy bien. ¡Y eso que de noche no hay luz! (*risas*) Tenemos ya muchas palabras. Recordemos que estamos valiéndonos de signos lingüísticos pero que no debemos limitarnos por ellos. Los usamos para comunicarnos por el momento, y no debemos de ver las palabras escritas en nuestra mente. Cada uno de ellos puede representar a "la noche" en un aspecto de ésta, y lo que nos interesa ahora es el aspecto

visual, no hay que olvidarlo. Aunque de todos modos tenemos que abarcar a todos los sentidos, pues así es como percibimos.

El medio sugerido fue el que implica "el dibujo". Bien, pues tenemos todo listo. Sólo hace falta un "traductor a dibujos"; un dibujante, pues. Por ahora yo tomaré ese papel.

Entonces el alumno pega una cartulina sobre el pizarrón, en formato horizontal.

ALUMNO: La pongo así pues nos sugiere *reposo*.

Y el alumno realiza el siguiente dibujo, explicando sus elementos conforme los va trazando:



ALUMNO: Aquí tienen ustedes una de las muchas posibilidades que podrían haber sido realizadas. Tenemos: la *oscuridad*, la *luna*, la línea del horizonte que semeja una forma *femenina*, la *piel*, la *estrella "solitaria"*, la *gota que escurre* y que cae al pozo o a la cueva o a la boca -algo *profundo*-, etc. Hay muchas otras interpretaciones que se pueden hacer. Traté de no utilizar nada que tuviera que ver con nuestras palabras referidas a la ciudad para no representar "la noche urbana"- que ya se encontraría adjetivada-, y en cambio expresar simplemente "la noche".

Repito: cada uno hubiera dibujado algo diferente. Esta sólo fue una opción. Lo que importa es haberla extraído del recuerdo de una vivencia- o sea, de otra vivencia-, que involucrara imágenes de todos los sentidos y no sólo imágenes petrificadas en palabras- a pesar de que utilizamos éstas.

Vamos ahora con un ejemplo que involucre otro canal para su representación: el audio, ¿qué les parece?

Entonces coloca un disco en una de las grabadoras y un cassette en la otra. Apaga las luces y enciende la grabadora que tiene el disco. Va subiendo gradualmente de volumen y se escucha el ruido del viento y de la lluvia. Deja un rato el sonido y después pone en marcha el cassette en la otra grabadora, e introduce de igual manera el sonido de una pieza musical- "Rachel's Song". de Vangelis; música para la película "Blade Runner"- . Deja un rato ambos sonidos, luego va desvaneciendo la música y por último el sonido del viento. Apaga los aparatos y enciende la luz.

ALUMNO: Bueno, me pareció que tales sonidos plasman la idea de la noche, ¿no es así?. Se escucharon: una voz de mujer, quien no emite palabras sino tan sólo un sonido

melodioso, que establece cierta cadencia como si se tratara del viento- que además se expresa en segundo plano con otra grabación- o del oleaje; una nota que se repite como si fuera gotas de agua repiqueteando sobre una superficie cristalina, o sobre un estanque; el sintetizador produce efectos que pueden connotarnos: suavidad, frescura, vacío, sueños, profundidad, reposo, etc.

Expresamos así conceptos parecidos a los del dibujo, sólo que aquí utilizamos un medio sonoro. Veamos ahora cómo podría expresarse "la noche" para otro de los sentidos. ¿Qué les parece el tacto?

Reparte al público y a los sinodales pedazos de tela aterciopelada, algodones y vasos pequeños con un poco de agua fría.

ALUMNO: Voy a apagar la luz para simular oscuridad- y representarla muy bien, en verdad-; así podremos concentrarnos mejor en las sensaciones táctiles. Normalmente, cuando no podemos ver, nuestras manos toman el lugar de nuestros ojos.

Apaga la luz.

Toquen, sientan la tela, con las manos, con las mejillas, con cualquier parte del cuerpo. El algodón también. Sumerjan su mano en el agua. Pueden combinar las sensaciones.

Espera un rato y después enciende la luz.

Nos faltan dos sentidos, ambos relacionados con lo químico. Va el primero, tengan.

Reparte mentas y vasitos con café.

Están limpias, pueden comerlas. También el café.

Apaga la luz.

Estos sentidos, el del gusto y el del olfato, son quizás los que más poseen correlatos afectivos. Guardan mucha relación con el alimento y con los demás satisfactores naturales. Eso puede ayudar, por un lado, a expresar arraigadamente un concepto, pero por el otro, hace más difícil determinar una denotación común a un grupo. Estos sentidos son, digámoslo así, "muy personales". Normalmente sus sensaciones se asocian.

Prueben lo que les haya tocado: café o menta. Si quieren, también pueden beber del agua que les di para el ejemplo anterior.

Aguarda unos momentos y luego enciende la luz.

La dificultad de expresar nociones para este sentido es que cada uno tiene un sabor muy personal que relaciona con la noche, ¿no es así?

Pasemos ahora al olfato.

Reparte algodones empapados de alcohol; a otros les rocía perfume en el dorso de la mano. Advierte:

No chupen el algodón, que tiene alcohol.

Apaga la luz.

Huelan lo que les haya tocado (*risas del público*). ¡Uy!, sin luz la mente se hace "primitiva"... Huelan el perfume y el alcohol. De paso, sientan el algodón con los dedos. Pueden ir mezclando sus sensaciones cuando gusten- como han hecho toda su vida-

Enciende la luz.

Bueno, señores y señoras, vamos a combinar todo.

Enciende el proyector de diapositivas y prepara las grabadoras. Luego apaga las luces.

Vayan sintiendo el sabor, el aroma, la textura, todo lo que deseen, o todo a la vez, mientras escuchan la música.

Sube el volumen de las grabadoras. Permanecen un rato en la oscuridad y súbitamente el alumno proyecta una diapositiva.

Diapositiva 50: (Foto de la luna)

Diapositiva 51: (Toma nocturna de la ciudad)

Va cambiando de imagen cada 15 segundos. La música también cambia. El cassette tiene grabado un collage de fragmentos de diversas piezas, que se asocian a las imágenes de las diapositivas.

Diapositiva 52: (Persona caminando de noche)

Diapositiva 53: (Persona durmiendo en un cuarto en penumbra)

Diapositiva 54: (Pasillo a oscuras, la luz se cuele por debajo de una puerta)

Diapositiva 55: (Avenida, coches)

El alumno enciende una linterna de mano, al mismo tiempo que apaga el proyector. Ilumina diferentes puntos del salón.

ALUMNO: Podría seguir pasando diapositivas, pero los sentidos se saturan después de recibir estímulos parecidos durante cierto tiempo, y no pretendo que lleguen a tale estado y dejen de percibir lo que deseo expresarles.

Enciende las luces.

Pero aquí no termina todo. Lo que hasta ahora hemos hecho es representar la imagen de un sustantivo: "la noche". No lo hemos inscrito en ninguna frase, en ningún discurso, en ningún argumento específico.

Para empezar, ¿alguien quiere "adjetivarla", por ejemplo?

VOZ DE MUJER: La noche... triste.

ALUMNO: Bien, pues hagámosla triste. ¿Para qué canal o canales?

VOZ DE MUJER: Para audio. Para audio y para vista, ¿se puede?

ALUMNO: Claro, y se llama audiovisual, señorita. Vamos a realizar un montaje para audiovisual. Lo haré simple.

Escoge dos diapositivas y un disco compacto. Coloca el disco en la grabadora y las diapositivas en el carrusel. Apaga las luces. Sube el volumen de la música, que es un nocturno de Chopin, por ejemplo.

Diapositiva 56: (Usa la diapositiva 50, por ejemplo)

Diapositiva 57: (Usa la diapositiva 52, por ejemplo)

Baja el volumen del sonido y apaga el proyector. Enciende las luces.

ALUMNO: Bien. Esta es sólo una de tantas combinaciones simples que se podrían hacer. Me hubiera gustado cambiar las diapositivas con disolvencia, para connotar la suavidad con que transcurre "el viento de la tristeza".

Vamos ahora con una frase más grande. Digan ustedes.

ALGUIEN: "La noche me gusta porque es fresca".

ALUMNO: Sí. El problema, señor, es que no tengo una diapositiva de usted, con la que pueda expresar que es a usted a quien le gusta la noche por fresca (*el señor ríe*). Lo que podríamos montar es la frase "la noche fresca", y usted gritaría en la oscuridad:

"¡Me gusta!" (*risas*); o bien, simplemente usted percibiría "la noche fresca" y, en efecto, deberá "recordarle" que le gusta- si está bien representada, claro. Como ve, en los mensajes no lingüísticos no existen valores de agrado/desagrado- propios del nivel ínteroceptivo- fuera del sentimiento que despiertan en el espectador. No se expresan literalmente, sino que son parte de la connotación del mensaje. Puede haber, por el contrario, personas a las que no les guste la frescura de la noche, y así percibirán lo que usted hará de otro modo. La "frase literal" más completa que se realice respecto de un "sema perceptual" tendrá que crearse en la mente de cada espectador, y van a resultar diferentes entre sí. Además, en el fondo, la mente no trabaja con palabras. No podemos hacer una "traducción perfecta" de lo que se expresa con ciertos significantes al interpretarlo en función de otros, pues nunca va a existir un "metalenguaje" o "metacódigo" omnipresente que pueda calificar y validar dicha traducción- tal vez lo sea la percepción misma, pero entonces no hay necesidad de traducción-. Por otro lado, no importa, pues lo que interesa es el significado, a fin de cuentas, no la relación significativa en sí misma.

Pero ya hablé demasiado. Por favor, sugieran otra frase.

ALGUNO: "La noche transcurre a la luz del sol".

ALUMNO: Ah, caray. ¿Tú percibes éso?

ALGUNO: Pues... no en realidad.

ALUMNO: Entonces no te lo puedo mostrar.

ALGUNO: Pero se sabe. La luna refleja la luz solar. Es la que nos ilumina incluso de noche.

ALUMNO: Sí, pero el sol no está iluminando directamente. Si queremos plasmar esa frase, "la noche transcurre a la luz del sol", en un dibujo, por ejemplo, podríamos hacer a la Tierra, al Sol y a la Luna, y evidenciar cómo la luna refleja la luz solar, que hace que brille y así se vea desde el lado terrestre que se encuentra "de noche". Allí el problema sería que desde nuestro punto de vista, desde el espacio, no sabríamos si estamos viendo la noche o el día en la Tierra. Tendríamos que hacer la secuencia de dos imágenes para plasmar la relación específica. Y de hecho así se haría. O claro, significándola con palabras, como ahora mismo.

Vamos con otro ejemplo, por favor.

ALGUNA: Por decir algo: "la noche la paso bailando cuando sale mi esposo".

ALUMNO: Esa es una frase, sí, pero muy personal (*risas*). De todos modos, vamos a representarla. Si usted quiere participar, claro...

ALGUNA: ¿Yo?

ALUMNO: Sí. Usted se implicó en la frase. Ya no lo hizo en un juicio de valor, como el de "la noche me gusta por fresca", por lo que podemos denotar su acción. Queremos hacer que la representación sea lo más "literal" que se pueda, ¿no?

ALGUNA: ¿Me va a dibujar?

ALUMNO: No, mujer. Todavía no hemos escogido el medio de representación. ¿Cuál quiere que sea?

ALGUNA: Pues, el que sea.

ALUMNO: Diga uno.

ALGUNA: Dibujo está bien.

ALUMNO: En un medio inmóvil como el dibujo no se puede expresar una frase tan compleja, que implique tiempo. Al menos en un sólo dibujo no se puede representar con mucha claridad. Sería algo por el estilo (y dibuja en el otro lado de la cartulina donde había dibujado un ejemplo anterior):



ALUMNO: En donde se ve simultáneamente cómo: 1) es de noche, 2) su esposo sale y 3) usted baila. El problema es que no es muy específica la denotación. En la historieta, por ejemplo, sí se puede. Muchos ya podrán imaginar el resultado.

Como la historieta utiliza hasta cierto punto una "codificación" parecida a la del cine, una forma de montaje de tomas similar, ¿qué le parece si representamos la frase por medio del cine?

ALGUNA: Bueno.

ALUMNO: No tengo cámara de cine, pero hay una de video. ¿Gusta usted?

El alumno escribe la frase en el pizarrón: "La noche la paso bailando cuando sale mi esposo". Luego voltea hacia la mujer:

ALUMNO: ¿Vino su esposo con usted?

ALGUNA: No.

ALUMNO: Con razón hace tales declaraciones (*risas*). Tendremos que conseguirle uno. ¿Quién quiere actuar de marido? Es sólo por un momento.

UN TIPO: (Se levanta) Yo.

ALUMNO: Vengan, pues. Como no tengo tiempo de editar ahora, ni ustedes de aguantarlo, voy a prefabricar el montaje cinematográfico de la frase en mi mente, e iré filmando las partes de la escena en el orden como deben de encontrarse enlazadas.

Primero: tenemos que representar que es de noche. No voy a salir a filmar la luna, pues tal vez ni se vea. Con su permiso entonces, debo apagar las luces para filmar una diapositiva.

Prepara la cámara de video y la diapositiva que va a filmar- puede ser la diapositiva 50-. Apaga la luz, proyecta la diapositiva y la filma un momento. Luego apaga el proyector y enciende la luz.

ALUMNO: Ya tenemos "la noche" (y subraya estas palabras en la frase del pizarrón). Ahora lo que resta es "la paso bailando cuando sale mi esposo". Son dos acciones. ¿Cuál debe ocurrir primero?

ALGUIEN: Que salga el esposo, ¿no?

ALUMNO: Correcto. Tiene que salir su esposo, efectivamente. Y para ésto, tenemos que representar que es su esposo. (*Voltea hacia los actores*) Acérquense los dos.

Voy a filmarlos dándose un beso- pueden fingirlo-(risas); además, (se dirige hacia el que va actuar de esposo) usted va a despedirse de su señora, para que la acción sea un beso de despedida.

Hace que actúen la escena, los corrige, y entonces filma al tipo "besando" a la mujer y alejándose con la mano en gesto de despedida.

ALUMNO: Bien. Ya tenemos al "esposo" y a "su mujer" (*subraya en la frase las palabras "mi esposo"*). Tenemos que hacer que el esposo salga. Voy a filmar a la mujer de espaldas (*va indicando cómo a los actores*) y al esposo saliendo por la puerta. La mujer puede estar despidiéndose- para que se siga plasmando que se están despidiendo, y no que aquél sea el único que agite la mano y la deje inmóvil-, levantando su mano y moviéndola, al tiempo que su marido sale por la puerta. Ella lo puede acompañar hasta la puerta, incluso, y despedirse allí. Luego cerrará la puerta.

Ahora bien, para enlazar las acciones como indica la palabra "cuando", en esta misma toma, una vez que el marido se ha ido y ella cerrado la puerta, la esposa va a correr hacia un costado, saliendo del cuadro.

Lo ensayan una vez, corrige y entonces filma.

ALUMNO: Ya grabamos "cuando sale" (*lo subraya en el pizarrón*). Sólo restan las palabras: "la paso bailando". Voy a filmar, pues, a la esposa que llega corriendo a la grabadora para encenderla.

Ensayan rápidamente y filma.

ALUMNO: Con ello expresaremos que los movimientos que a continuación filmaremos son referidos a la música, para que no representen otras opciones. Bien, ahora grabaré a la esposa bailando, en tomas distintas. (*A la mujer*): Usted baile y yo la filmo.

La filma de frente, de espaldas, de lejos, de cerca, moviendo la cámara, dejándola fija, etc. Hace que cambie la cadencia del baile y la filma de manera que el público no aparezca en el encuadre- como se ha cuidado de hacerlo desde el inicio-

ALUMNO: Hago tantas tomas rápidas y le pido que baile diferentes ritmos para representar que transcurre el tiempo, que baila por mucho tiempo. Con ésto finalizamos la oración (*subraya en el pizarrón las palabras restantes: "la paso bailando"*).

(*A los actores*) Muchas gracias, pueden tomar asiento.

Ahora pasaremos el video.

Conecta la cámara al monitor, regresa la cinta del video y la echa a andar.

ALUMNO: ¿Ven? La escena, gracias al montaje, se enlaza plasmando continuidad, expresando así lo que quisimos representar.

Han visto ustedes unos ejemplos de la manera como podemos mezclar elementos aislados para formar "conceptos" u "oraciones". Podríamos hacer todas las frases que ustedes quisieran, utilizando cualquiera de los medios disponibles aquí, pero considero que la exposición ya ha planteado lo que tenía que plantear, así que dejo en su imaginación todas las obras que pudiéramos haber realizado y doy por terminada entonces la ejemplificación del "método".

Tan sólo diré, ya como colofón, que la realidad es siempre muchísimo más rica y profunda que cualquier medio de expresión o de comunicación, así se trate del video, del cine o del teatro, que parecieran a veces abarcarlo todo. En la realidad, cada uno de

nosotros tiene, en y con su percepción, la libertad para ubicarse donde quiera, de experimentar lo que quiera y, en fin, de elaborar el "montaje" para crear y crearse a sí mismo de la manera que quiera.

Muchas gracias.

Aplausos, iniciados por sus familiares y amigos.

Los sinodales se mueven en sus asientos. Es hora de hacer las preguntas.

SINODAL UNO: A ver, sí, ejem... *(todos van guardando silencio)* A ver, señor Alumno Tesista, su trabajo me parece consistente, pero quiero tocar algunos puntos que considero necesario nos explique con mayor detalle.

El alumno toma asiento.

ALUMNO: Lo escucho.

SINODAL UNO: Sí, verá... Cuando usted dice... en la página cuatro, que- lo voy a leer, sic- "la realidad y sus cosas son infinitas por sí mismas"... ¿a qué se refiere? ¿Qué quiere decir con éso? ¿Acaso es una declaración política?

ALUMNO: No, profesor. Yo afirmo tal porque- y eso lo digo a lo largo de toda la tesis- pienso que sin la percepción, sin algún ente que la perciba, las cosas no podrían ser *montadas* en coordenadas espaciotemporales de representación; por tanto, serían infinitas.

SINODAL UNO: Ah. ¿Y no cree usted que se está involucrando con cuestiones que trascienden la materia de su trabajo?

ALUMNO: Pues tal vez la trasciendan, pero el trabajo ya está redactado. ¿Está mal? ¿Debo retractarme?

SINODAL UNO: No, eh, no. Es una opinión.

ALUMNO: Ahora mismo relacionaré tal frase con lo que a la comunicación visual interesa. Al ser infinita la realidad, son infinitas sus posibilidades. La creatividad no tiene por ello limitantes, al menos en lo que respecta a la percepción.

SINODAL TRES: Qué bueno que toca ese punto. Está muy bien todo eso de que la creatividad sea infinita, y básica, y todo lo demás... pero, ¿cuándo se enfrenta a las limitantes reales, como pueden ser: el impresor, el número de tintas, el presupuesto, el tiempo, el material, la ambición, la neurosis, el ego... no sé...?

ALUMNO: Bueno, pues simplemente hay que separar lo que pertenece a una obra de lo que pertenece a otra. No debe uno mezclar sus pensamientos de poder con sus pensamientos de creación. Cada uno requiere de un planteamiento propio.

SINODAL TRES: Ponga un ejemplo más específico.

ALUMNO: A ver, ilumínenos.

SINODAL TRES: Bueno... pues, por ejemplo, digamos que a usted le encargan un cartel en el que le dan libertad de recursos, y usted planea entonces utilizar selección de color, pero más tarde le especifican hacerlo solamente a dos tintas. ¿No se limita así la creatividad, que supuestamente es infinita? *(y voltea a ver a los demás)*

ALUMNO: No se limita, pues la creatividad no consiste solamente en hacer carteles. Lo que se limita en un momento dado es un rasgo del vehículo signico, o sea, de nuestro significante. Pero en verdad no se limita, ¿o sí?; las películas en blanco y negro no son menos creativas que las hechas a color, por ejemplo.

Lo que hay que hacer simplemente es plantear que el significante únicamente va a admitir dos colores, y que éstos... ¿pueden ser los que sean?

SINODAL TRES: Sí, claro, los que sean. Pero bueno, digamos que rojo y negro.

ALUMNO: Pues así sería. No veo ningún problema en ello. El significado se plantea, desde el principio, para ser representado en dos colores, en rojo y en negro.

¿Puede llevar tipografía dicho cartel?

SINODAL TRES: Por supuesto.

ALUMNO: ¡Todavía menos problemático entonces! Podríamos hacer la imagen con negro y poner un aviso, con letras rojas: "Este cartel es multicolor" o "Véase a colores este cartel" (*risas*).

El lenguaje es un vehículo significativo muy poderoso. No tan creativo como otras formas, pero sí muy poderoso. Podría hacerse un cartel exclusivamente con palabras, ustedes lo saben. Todo lo que estamos hablando ahora mismo son palabras tan sólo.

Uno de los sinodales enciende un cigarro. Algunos del público lo imitan, tal vez sin darse cuenta.

DIRECTOR DE TESIS: No estamos llevando un orden, pero creo que podemos continuar así. (*Al alumno:*) Lo veo cansado, señor. ¿Se desveló pensando en todo esto?

ALUMNO: No. Lo que pasa es que en mi cuadra un perro se puso a aullar toda la noche. Hasta creí que iba a temblar. No yo, sino la ciudad.

SINODAL: Un terremoto no le hubiera permitido hacer hoy su examen (*ríe él mismo un poco. Ve a los demás sinodales*) ¿Alguno de ustedes quiere preguntar algo?

SINODAL CUATRO: (*Hacia el alumno*) A ver, tengo una duda de tu trabajo (*Pausa, mientras prepara la frase tira la ceniza del cigarro. Da una fumada y dice:*) Si tú te apoyaste en la semiótica para estructurar el esquema de tu método...

ALUMNO: Sí, en parte.

SINODAL CUATRO: ...¿por qué no profundizaste en las nociones de índice, ícono y símbolo, o en las categorías de Pierce, por ejemplo?

ALUMNO: Porque no me interesó clasificar a las percepciones, sino sólo establecer la manera como se estructuran.

SINODAL CUATRO: ¿Y para ello no es necesario definir cómo se percibe un índice, cómo un ícono y cómo un símbolo?

ALUMNO: Pues... sí, pero no necesariamente. Esas categorías son relativas al carácter del espectador- más a mi favor-. Si yo percibo la foto de un perro atropellado como un índice de que por allí pasó un coche, o como un ícono de cadáver, o bien como un símbolo de lo que ustedes quieran... pues eso ya depende de la manera como quiera percibirlo, de la relación de signos que elabore.

SINODAL CUATRO: Profundiza, por favor.

ALUMNO: Sí, lo que pasa es que si lo veo en función del agente que lo atropelló -o sea, un vehículo-, mi percepción entonces aludirá al espacio. Si lo veo en función de sí mismo, me representaré un perro muerto. Y si lo veo como signo de otra cosa o noción, entonces lo percibo metafóricamente.

La relación que podrían tener estas categorías con el proceso perceptual sería: ... tal vez el índice nos denota, el ícono nos denota y connota, y el símbolo nos connota... o algo así. Aunque pienso que, al igual que los niveles del significado, todos son recíprocos

entre sí. Todas las divisiones son artificiosas. Lo que puede ser un ícono para mí puede ser percibido como un índice por otra persona, o como un símbolo... Es cuestión del carácter de la figura y del fondo de significación en que se inscriba.

Verá usted, también podría decirse que la percepción humana contempla todo como símbolo, y que las otras categorías sólo son formales, intelectuales...

SINODAL CUATRO (*viéndose la uña*): Es difícil, ¿verdad?

ALUMNO: Sí. Todo lo que tenga que reducirse a palabras lleva, por su misma parcialidad, algo de dificultad.

SINODAL CUATRO (*pensativo*): ¿Podría entonces decirse que la percepción, como tú la planteas, hace de toda la realidad un símbolo, y que no existen entonces los íconos ni los índices mas que como categorías de pensamiento?

ALUMNO: Puede ser, pero entonces tampoco el "símbolo" existiría como concepto, al ser cada cosa un símbolo. Estamos cayendo en el juego de las definiciones. Vamos con algo más perceptual... (*piensa un poco*)

A ver... si yo veo humo, el humo es índice de fuego, ¿no?

SINODAL CUATRO: Así es.

ALUMNO: Y el fuego es ante la retina un ícono de sí mismo...

SINODAL CUATRO: (*pensando*) No, porque es el fuego real, no un ícono.

ALUMNO: El fuego real es el que quema. Pero el de la retina no quema.

Podemos decir que es un "ícono fisiológico", pues.

SINODAL CUATRO: Supongamos.

ALUMNO: Pero al hombre le interesan las cosas no por sí mismas, sino por lo que son o representan para él- además de que está en tela de juicio si puede llegar a conocerlas en sí mismas alguna vez-. O sea, que las cosas siempre se encuentran significadas fuera de sí mismas.

SINODAL CUATRO: Pues... sí.

ALUMNO: Entonces, son símbolos. Todo objeto es un símbolo ante una percepción.

SINODAL CUATRO: Puede ser; pero por el momento vamos a dejar el asunto. Ya veo que no es necesario para tu tesis profundizar en eso...

ALUMNO: Pero yo veo ahora que sí, que sí es interesante, al menos, reducir estas categorías para tener una manera más de expresar el concepto de percepción que manejo en mi tesis. Y entonces queda así, a grandes rasgos: para un ser como el humano, quien percibe, la realidad "objetiva" nunca va a poder ser percibida fuera de una "realidad percibida". O sea, que todo lo que puede conocer el hombre es una realidad percibida; por tanto, una realidad significada; por tanto, un símbolo- suponiendo que toda percepción aluda a un "objeto" diferente de ella misma-. Por otro lado, entonces, si nunca vamos a conocer la "verdadera y totalmente objetiva realidad", ¿tiene algún caso pensar que existe ésta?

Miren ustedes: viéndolo así, entonces también todo es un ícono. Hasta los sueños, hasta lo más "simbólico", pues lo simbólico es la realidad que podemos conocer. Un símbolo, al hacerse real- o al no haber diferencia "real" entre lo real y lo simbólico- hace que entonces, en materia de definiciones, todo sea también un ícono.

La percepción, pues, hace que la realidad sea un ícono y un símbolo a la vez. Y además, ¿por qué no?, también un índice. La percepción es creativa y nos hace

considerar las cosas de la manera que queramos: como símbolo, como ícono, como índice.

Resumiendo, la percepción es:

-un ícono: en cuanto que lo que representa existe para nosotros, pues no tiene para nosotros otra manera de existir;

-un símbolo: pues todo puede representar lo que queramos, o ser visto como queramos- es el carácter creativo de la percepción-;

-un índice: "pienso, por lo tanto existo", que podremos modificar a "percibo, por lo tanto existo", y que significa que siempre que percibimos tenemos con ello un inequívoco índice de nuestra existencia.

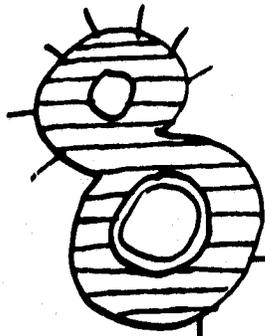
SINODAL CUATRO: ¡Qué rollo te has aventado, muchacho!

ALUMNO: Y todavía da para más. Por eso no involucro esa división de los signos en mi trabajo; -aunque, como ven, sí la menciono-.

SINODAL DOS: ¿Y la división de referente, significante y significado, que sí utilizas para la estructuración del método?

ALUMNO: Esa la tuve que usar porque de lo contrario, ¿de dónde parto? Pero es un origen artificial, sobre el cual enfoqué todo el sistema. Recuérdese que se trata de una disposición triádica, y que las tríadas son una forma de enfocar bajo tres aspectos diferentes- artificiales también- un mismo asunto. Toda percepción es un *referente*- ya que no podemos conocer un referente metaperceptual-, un *significante*- pues resulta ser un vehículo signico-, y un *significado*- pues involucra una voluntad que asume de cierta manera al mundo. Por lo que volvemos a lo antes dicho: que toda división es artificial. La percepción es una misma acción. El método sigue un proceso analítico, divergente, pero debe aclararse que la percepción no lo es. Las divisiones satisfacen las consideraciones analíticas del pensamiento, pero no son reales por sí mismas.

Entonces una muchacha de servicio social interno súbitamente entra en el salón donde se efectúa el examen e informa a los presentes que hay peligro, que una serie de tanques se encuentra recorriendo la ciudad en ese momento, que los medios han proclamado estado de alerta y que van a cerrar la escuela en unos momentos. Todos se levantan de sus asientos y empiezan a salir, mientras el jurado pospone hasta nuevo aviso el resultado de todo el asunto...



PLANTEAMIENTOS ULTERIORES



8 Planteamientos ulteriores

En este capítulo se relacionará lo planteado en esta tesis con otras disciplinas, a las que puede auxiliar. Obviamente, la extensión de estos párrafos no será larga, pues solamente se trata de dar un preámbulo que bosqueje ciertas áreas en las que puede intervenir un enfoque como el que se plasma en el presente trabajo.

Este capítulo consta de una serie de "apéndices", que pueden ser profundizados y desarrollados en estudios posteriores, pero que son incluidos en este trabajo para hacer patente su importancia.

8.1. *Replanteamiento del "problema" ontológico*

Antes que nada: ¿hay un problema ontológico?

Para los filósofos sí lo hay, y lo expresan como la dificultad- o bien, la duda de la posibilidad- de conocer al ente en cuanto ente. Para Platón, por ejemplo, ese problema consistió en el problema de la luz que nos descubre los objetos del mundo; para Spinoza y otros, fue el de Dios; para Hegel, fue el relacionado con la Historia y para Heidegger fue el hecho de la existencia que se realiza en todo hombre. La ontología, que analiza la luz que hace "ser" a todas las cosas, se distingue de la rama filosófica moral, la que estudia aquello que "debe ser" y que se presenta como una teoría de la acción (y no como teoría del ser). La ontología, que es la búsqueda de lo absoluto, es evidentemente el fin último de la filosofía.

Bueno. Entonces, ¿hay algo absoluto?

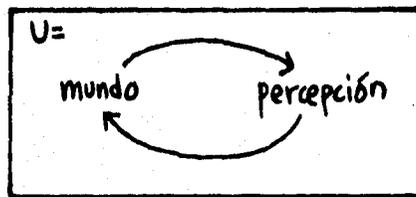
1. Si hay un mundo subjetivo y otro objetivo, entonces ninguno es absoluto, pues se excluyen. Por tanto, no hay absoluto.

2. Si todo es subjetivo, entonces lo subjetivo es absoluto y todo con lo que nos tropezamos es parte del ser. En lo que respecta a Dios: Dios somos nosotros o nosotros formamos parte de Dios (un animalote grandote), pero todo tiene lugar dentro de un ser.

3. Si todo es objetivo, entonces lo objetivo es absoluto y nuestro ser, nuestro pensamiento y nuestra percepción tienen un fundamento físico, palpable y hasta cuantificable y registrable si se cuenta con la tecnología adecuada.

Ahora bien, con la perspectiva que se plantea en esta tesis, podría darse una cuarta opción (que en verdad nos es opción):

4. No hay ni un mundo subjetivo ni uno objetivo, pues no existen por separado. La percepción misma nos hace esto patente. Un *ser* crea un *mundo* para sí, a partir de un *mundo* que lo crea a él, el *ser* por el que este *mundo* adquiere existencia.



(y aquí afuera
no hay algo,
¿o sí?)

Alguien podrá decir: "¿y qué fue primero, el mundo o la percepción?"

Otro contestará: "Pues el mundo, claro".

Está bien, pero entonces, ¿cómo era el mundo antes de que alguien lo percibiera?

No se puede concebir. Si se concibe, se está percibiendo, así que no sería válida la respuesta. Por tanto, un mundo objetivo en sí mismo no posee conciencia de su existencia.

"Pero existe", dirá alguien.

Sí, ¿pero qué?

Con toda confianza, pues, podemos pensar no que el mundo existe por nosotros o gracias a nosotros, pero sí que por nosotros adquiere un sentido *para nosotros*.

Y no es erróneo decirlo. No podríamos concebir otra razón, aunque así lo quisiéramos.

Allí está el absoluto que podemos manejar. No hay más.

8.2. Aportes a la pedagogía

A: ¿Qué se enseña en las escuelas?

B: Datos. Formas de conducta. Hábitos...

A: ¿Cómo se enseña en las escuelas?

B: Mostrando.

A: ¿Y cómo aprenden los alumnos?

B: Repitiendo lo mostrado.

A: ¿Pero qué repiten?

B: Lo mostrado.

A: ¿Y cómo llega a ellos lo mostrado?

B: Por su percepción, ¿que no lo ves?

A: O sea, que la percepción funciona para ver qué es lo que se tiene que repetir...

B: Pues... sí

A: ¿Y si se enseñara a "repetir" percibiendo?

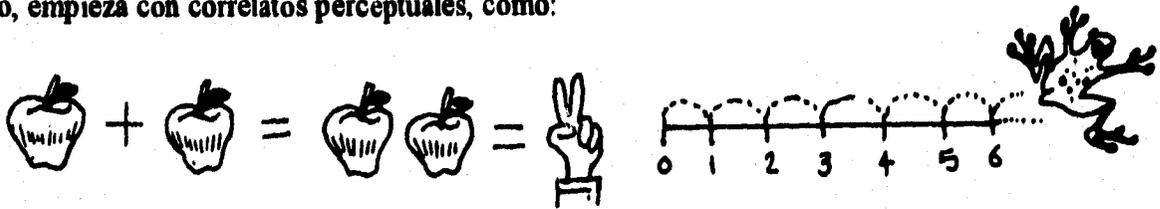
B: ¿Cómo? No entiendo.

A: Sí, a percibir la repetición.

B: Pero sería tanto como crear de nuevo lo que se tiene que aprender...

A: ¡Exacto!

La escuela enseña matemática, por ejemplo, para que aprendamos a relacionar cantidades, cada vez importando menos la percepción del objeto. La educación, a nivel básico, empieza con correlatos perceptuales, como:



Y uno aprende a significar las relaciones. Pero llega más tarde una etapa en la que todo se va haciendo abstracto:

$$1+1=2 \quad \frac{+2}{3} \quad \frac{+2}{3} \quad \frac{-2}{1} \quad \frac{-1}{2} \quad \frac{-0}{3} \quad \dots$$

Y luego se instauran símbolos para incógnitas:

$$A+2=B \quad A=B-2 \quad 2=B-A \quad \dots$$

Y luego leyes relacionales de carácter universal (una especie de "metalenguaje):

$$A+A=2A \quad A^2=A \cdot A \quad \sqrt{A^2}=A \quad \frac{A}{0}=\infty \quad A \cdot 0=0 \quad \dots$$

Y uno aprende. No se dan cosas como:

The diagram shows three abstract symbols: an apple with a superscript 2, a square root symbol over an apple, and a frog with a minus 2 and an ellipsis.

Nos vamos así haciendo simbólicos. En la escuela nos enseñan a manejar símbolos, signos. Los signos nos vuelven aptos para hacernos entender en una sociedad. Llega un momento, sin embargo, en que olvidamos que tales signos tienen un referente perceptual. Es entonces cuando los signos empiezan a tener hegemonía sobre nuestro universo. Es cuando vemos que alguien o algo puede llegar a decir cosas como:

El comportamiento antes y después del noviazgo son, sin duda alguna, elementos indispensables para considerar una relación.

Para el entrevistado el trabajo de investigador en el medio universitario es un privilegio, "porque uno convive con personas que tienen un grado de excelencia en varios aspectos: académico, moral, cívico, etc. y es algo que he estimado en todo momento; si un investigador está pensando siempre en lo correcto que son sus medidas, y si está bien lo que hace, pues me parece que eso debe traducirse en su conducta personal".

Un pintor se lo ha más de 8,000 agentes autorizados y a los más de 215,000 clientes que utilizan / "en el alrededor del mundo.

Lic. Fulano de Tal presente

Por medio de la presente me permito informar a usted que la situación imperante no debe denegarnos nuestra atención, ya que los esfuerzos que hemos instaurado para abatir la implicación por parte de todo aquel que presente relación, bastarán para configurar un campo de acción básico pero no por ello menos sobresaliente.

Es "realista" el plan económico de Zedillo, estiman

© Más realista su propuesta la esperanza de una recuperación económica realista ©

"Yo estoy muy agradecido a la UNAM por todas las condiciones favorables que me ha dado para poder desarrollar una actividad que nunca pensé como unilateral o unilateral, sino combinando las contribuciones posibles en las ciencias. Me ha dado la posibilidad y la legitimidad en la participación en la formación de recursos humanos, en la docencia en sus distintos campos, y en la difusión de sus ideas y contribuciones científicas en una escala que va más allá incluso de la propia Universidad".

La Navidad es una época de paz, de alegría, llena de esperanzas entre los hombres (sobre todo entre los que esperan recibir Chivas Regal).

Por si fuera poco, AcerMate es Súper Ecológica: al no usarse se apaga totalmente, monitor sino el equipo completo.

Es posible y casi seguro, señores del H. Jurado Examinador, que en el desarrollo del trabajo se encuentren muchos defectos, pero espero sean juzgados con la benevolencia que un esfuerzo merece.

La calidad de un premio se establece no sólo por quien lo otorga ni por los criterios que se emplean en su designación, sino por la lista misma de los premiados. Para mí es un honor recibir el Premio Universidad Nacional en Arquitectura y Diseño, pero "je advierto" que nunca trabajé por este reconocimiento. Mi satisfacción es cumplir con la Universidad.

Debemos encontrar más caminos y soluciones, con la participación de todos los sectores, que fortalezcan la capitalización del campo mexicano, sirva ajen al presidente, sirva.

En esta ocasión queremos invitar a los facultades y escuelas que imparten diseño gráfico o participen en este evento estimulando y apoyando la formación de sus profesores e investigadores, y por lo cual solicitamos su cooperación y colaboración ya que hemos pensado que uno de nuestros representantes podría visitar su sede para promover este evento internacional.

Comando en jefe de la Armada, por la alta representación que me ha dado para poder desarrollar una actividad que nunca pensé como unilateral o unilateral, sino combinando las contribuciones posibles en las ciencias. Me ha dado la posibilidad y la legitimidad en la participación en la formación de recursos humanos, en la docencia en sus distintos campos, y en la difusión de sus ideas y contribuciones científicas en una escala que va más allá incluso de la propia Universidad".

(o tanta palabrería extraña, de la que incluso no se salva el presente trabajo)



Y lo que es peor: cuando hay personas que lo leen o lo escuchan y que creen haberlo entendido. O cuando se extiende a una cultura que cree (o que finge) entenderse por medio de tales signos sin vida.

En lo abstracto se apoya lo burocrático.

Por eso, la educación debe enfocarse desde una perspectiva menos abstracta. Lo real, para un ser que percibe (como todos los alumnos, aunque parezca mentira), radica precisamente *en lo que percibe*.

Se escucharán algunos peros:

Pero mi maestra dijo que venimos del mono, por eso me subí a...

Pero yo lo oí en la radio, así que tiré todo por...

Pero el Ejecutivo, en su informe...

Pero cómo es posible, si las estadísticas dicen claramente que...

Pero si ella, que es bella, lo hace, entonces...

Pero el libro de historia, con todo y dibujos, dice que...

Pero tú sabes cómo son los de...

Pero el noticiero realizó una semblanza, en la que...

Pero cómo, si es el número uno en los estados unidos...

Pero yo no sé, tú me dijiste...

La educación tiene que hacer que el alumno sea consciente de su percepción (y no, por el contrario, decirle cómo tiene que percibir), pues, como se ha planteado en esta tesis, es en la percepción donde radica la creatividad.

Los educadores, claro, tienen que formar ciertos hábitos, enseñar el uso de ciertos signos y dar a conocer ciertas informaciones- pues por eso les pagan- pero deben comprender que el alumno puede percibir una realidad distinta (y no por ello menos real).

Hay muchos libros (como *La Revolución de la Inteligencia*, de Luis A. Machado) y personas que manifiestan la importancia de un replanteamiento del sistema educativo. Lo que falta es llevarlo a la práctica de una manera extensiva.

Lo que atañe a los programas de estudio, al modelo educativo y a las formas de enseñar la enseñanza, no puede ser tratado en el presente apéndice. Nos limitaremos a proponer algunas opciones de enseñanza que podrían llevarse a la práctica, y que subrayan la participación *perceptual* del alumno (y su inherente carácter creativo):

-Poner ejemplos que remitan a los órganos sensoriales y a la percepción en todas sus manifestaciones, para que desde la enseñanza básica se reflexione sobre éstos tópicos.

-Hacer que el alumno invente los ejemplos.

-Poner en duda todo signo que se enseñe, para advertir sobre sus limitaciones y fomentar en el alumno la previsión de instaurar un sustituto o de enfocar de otra manera la situación a la que se refiere el signo (todo ello en virtud de la creatividad perceptual).

-Limitar el poder de toda clase de signos, sobretodo de los matemáticos y de los lingüísticos, que son los de mayor hegemonía. El maestro debe plantear encrucijadas al alumno, para que éste advierta que los signos no son las cosas verdaderas. Debe saber usarlos cuando sea pertinente, sí, pero no debe caer esclavo de ellos. Debe jugar con ellos. Tal vez el juego sea la mejor manera tanto de: a) aprender el uso de los signos, como de b)

mostrar su carácter irreal. El maestro tan sólo debe vigilar los abismos del juego, para que el intenso fluir creativo de éste no desborde los límites funcionales.

-El maestro no debe temer a quedar como ignorante, a no saber siempre la respuesta (y con ello inventarse una unilateral y arbitrariamente). Si la respuesta no se sabe, pues se busca; con la participación del alumno, obviamente. Para ello deben de admitirse de buena gana todas las preguntas que surjan de todas las mentes inquietas de los alumnos, y así habituarlos a que ellos mismos "perciban" las soluciones.

-Si el alumno concibe un proyecto o una idea, dejarlo que la desarrolle y que establezca la relación que tenga con lo que ha aprendido en el curso. Nunca sabrá si en verdad era una estupidez (o bien una genialidad) si no lo puede comprobar él mismo. Y lo que es peor: pensará que se le ocurren muchas "estupideces" si sus ideas no se llegan a parecer a lo que le enseñan en clase; o, por otro lado, podría arraigarse en una pose de "genio incomprendido" y vagar en la inercia, dando por maravillosa cualquier cosa que haga sin en verdad tener un criterio propio.

-Al pretender hacerlo más "objetivo", al alejarlo de sus percepciones personales (valga la redundancia), los maestros hacen que el alumno aprenda- y si algo termina aprendiendo bien, es éso- a vivir en un mundo de apariencias, y a desenvolverse también aparentemente en él, terminando por ser todo menos una mente "objetiva". Es cuando el saber se confunde con un valor de cambio, artificial, una máscara culta que hay que cotizar, alrededor de la cuál se arman castillos falsos para ocultar la abstracción inconsistente de lo que se ha aprendido a simular.

-Las clases deben evitar rutinas encasillantes que "saturen" la percepción que de las cosas puedan crear los alumnos. El ambiente y el desarrollo de las sesiones tienen que llevarse de la manera menos rígida posible, para que así el alumno (quien muchas veces siente aversión patológica hacia la autoridad) presienta que se encuentra participando de la creación del mundo, y no piense en su destrucción.

Tal vez muchos de estos comentarios, o todos, ya han sido explorados por profesores en todo el planeta. Tal vez nadie ponga en duda la utilidad que puedan brindar. Tal vez se han aplaudido sugerencias semejantes en algún consejo educativo antes de pasar a un brindis.

Porque quizás el problema de la educación está en otra parte.

8.3. La realidad virtual y la Inteligencia artificial

Inteligencia Artificial se refiere a los intentos por la ciencia y la tecnología (de los últimos tiempos, sobretudo) de crear una máquina que... ¡piense!

La *Realidad Virtual*, por su parte, engloba todas aquellas técnicas e invenciones que buscan hacer creer al hombre que se encuentra percibiendo algo que él no ha creado del

todo, insertándolo en un campo perceptual falsificado, normalmente con motivo de simular un entorno en el que difícilmente podría anidar realmente.

Con viñetas de ciencia ficción ejemplificaremos los casos:



Inteligencia Artificial



Realidad Virtual

Bueno, ¿y esta tesis qué tiene que ver con algo como esto?
Pues en lo que sigue:

-Hacer conciencia de que ninguna máquina podrá percibir por nosotros, hágase lo que se haga. El día que así fuera, ya no seríamos nosotros.

-Ayudar a bosquejar los mecanismos de la creatividad, y advertir cómo son tan inherentes al hombre que no se debe pensar que alguna vez pueda diseñarse una máquina artista, por ej.

-Plantear puntos de referencia en que puedan basarse los científicos "digitalizadores" de la percepción, sin temor a que cometan alguna locura. Como se ha dicho, en estos mismos referentes podrán advertir ellos cómo es inútil tratar de construir una máquina con la cuál nos queramos conectar para desconectar nuestra percepción natural.

-Hacer patente el hecho de que las máquinas no pueden albergar niveles interoceptivos de significado (a nivel dolor, gusto, etc.), así como tampoco desarrollar formas de ciertas percepciones extrasensoriales (aunque se hable de "telepatía informática").

-En cuanto al pensamiento: las máquinas sólo pueden manejar- y eso sí mejor que nosotros- datos de todo tipo, sobretodo numéricos. Pero no conciben lo que en verdad importa: perceptos.

8.4. Interpretación de algunas disciplinas

a) El Arte

Toda definición de arte debe ser, a estas alturas, una definición abierta. Hemos visto desfilar casi cualquier objeto por las pasarelas estéticas, pero: ¿puede existir el arte sin necesidad de espectadores?

El arte, lo estético, es una cualidad perceptiva, y no un rasgo establecido para siempre en forma de receta elitista. Cada individuo, cada período histórico y cada ideología puede tener un criterio propio de lo que es "bello". Por tanto, la estética es un *modo de percibir* las cosas.

Creo que se puede coincidir en algo: en que todo arte es producto de seres humanos. Por lo demás, todo consiste en poner una etiqueta que diga: "percíbese ésto como arte". Tal como pretendían plasmar los dadaístas con sus objetos "ready-made" (objetos cualquiera encontrados incluso entre la chatarra, a los que se les contextualizaba en el pedestal de un museo y que, por el mismo hecho, se les otorgaba el carácter de pieza artística).

Lo estético, lo artístico, pues, depende de una percepción que así lo contemple. En la percepción, el adjetivo requiere ser adverbio: lo artístico consiste en el percibir artísticamente.

Si todo ser humano desapareciera de la faz de la Tierra, los miles de objetos que abarrotan los museos y galerías dejarían de ser arte. Al menos hasta que una voluntad capaz de ser consciente de una percepción estética llegara a percibirlos de nuevo. Todo arte, sin algún espectador con "percepción estetizante", se volvería un mero objeto. Puede llevar en sí toda la intencionalidad de no servir para otra cosa más que para expresar una situación estética, pero, al necesitar de una percepción que lo comprenda como arte, el arte no es concebible entonces sin espectadores. Mientras no los haya, sólo será arte potencialmente.

En la percepción radica la creatividad, y el espectador de arte necesita recrear la obra en sí para valorarla estéticamente.

b) La Religión

El hombre no puede soportar toda la responsabilidad creativa que implica su percepción, por lo que necesita adjudicarla y sustentarla en una entidad separada a él. Entonces puede concebir:

-la idea de un mundo totalmente objetivo (leyes naturales, etc.)

-la idea de una Voluntad Divina

entre otras cosas. La última, la instancia de una Voluntad Divina, puede analogarse con lo que en psicología se conoce como "superyó". La religión, pues, puede interpretarse como: la necesidad de limitar la enorme potencialidad creativa (en verdad demencial) de la percepción, con el fin de no amilanarse ante la responsabilidad que tiene cada humano de crear y de mantener la realidad para sí mismo.

c) La Historia

De hecho, la historia no existe fuera de una percepción que la haya estructurado. Es un ámbito simbólico que se crea en cada uno de nosotros, apoyado en la memoria. Este mundo simbólico es escrito, y se monta en una idea de tiempo al ir recreando su devenir. Es propiamente una de las creaciones del montaje perceptual: la idea del discurso del tiempo. De otro modo, ¿cómo se concebiría algo que se encuentra en eterno presente?

d) La Ciencia

El límite de la ciencia es querer concebir el universo como una realidad objetiva absoluta.

Pueden postularse símbolos científicos y estructuras lógicas de los sistemas simbólicos científicos, y éstos pueden funcionar como correlatos signícos de una realidad que percibimos, pero nunca van a existir independientemente de nosotros. Sería, usando una metáfora inspirada en la ciencia, como un "principio de incertidumbre", en el que: una partícula no puede tener una realidad totalmente objetiva y una interpretación subjetiva al mismo tiempo.

Hay un concepto denominado *el principio antrópico*, que manejan los hombres de ciencia y que se vieron en la necesidad- muy a su pesar- de acuñar. El principio antrópico resume lo que esta tesis pueda señalar al respecto de la ciencia. Este utiliza frases como las siguientes:

Vemos al universo de la manera en que es porque nosotros existimos. Las cosas son como son porque nosotros somos. Cualquier universo que no permitiera el desarrollo de observadores simplemente no existiría.

e) La Filosofía

Como se vio en el capítulo dos, toda la filosofía podría resumirse en una cuestión: ¿POR QUÉ PERCIBIMOS LA REALIDAD?; que lleva implícitas las siguientes cuestiones:

- Percibimos, de éso no hay duda.
- ¿Cuál es el fin de percibir la realidad?
- ¿Es distinta nuestra percepción a la realidad?
- ¿Si hay una realidad, pues?

Sin la percepción, la existencia se reduce a la nada. O bien, al infinito, que para cuestiones comunicacionales es lo mismo. Existimos en la medida en que percibimos. Es en el sujeto perceptual donde se inicia y donde termina la existencia.

Para uno no puede haber noción de existencia sin estarse implicando a sí mismo.

Por ello no podemos imaginar una realidad sin otorgarle algún sentido. El concepto del absurdo es llegar a creer en una objetividad absoluta, pero desde una subjetividad absoluta también. El absurdo radica en imaginar la existencia sin estar uno presente (y como no se puede, la mente llega a dicho trance, uno de los problemas fundamentales de la filosofía). Aunque la realidad nos parezca sin sentido, adquiere uno al estar nosotros presentes. Es como si fuésemos un "agujero negro", que curva la realidad. Muchos de los conflictos filosóficos son resultado de confusiones terminológicas, contradicciones y extrañezas a que llegamos con el pensamiento lingüístico. Recordemos que los silogismos son perfectos tan sólo en su forma, y que no deben ser tomados por la verdad.

Percibimos, y aquí mismo está todo el asunto.

f) La Semiótica

Como estamos viendo, no percibimos las cosas en un estado de neutralidad: las percibimos ya con cierta significación. Al percibir estamos, de una manera u otra, creando la matriz de la significación.

La semiótica estudia desde una perspectiva estructural las diversas realidades significantes. Define los sistemas oposicionales de categorías significantes para establecer así "tabulaciones de significación". Todo acto que realizamos puede así establecerse como un

acto de significación, de semiosis. El hombre es un animal creador de signos; la cultura, una lucha de voluntades en pos de la significación.

Entonces, como otorgamos significación al mundo por medio de la percepción, la semiótica puede interpretarse como una *historia de la percepción común o social*, o como un *estudio de las constancias perceptuales*, al plantearnos inherentemente en todos sus objetos de estudio puntos de reflexión sobre el proceso perceptual.

8.5. Comentario sobre la Percepción Extrasensorial

De este tema se podría hacer una tesis entera, a pesar de que la ciencia y sus instituciones no quieren terminar de aceptar la posibilidad de su existencia.

¿Es que acaso la Percepción ExtraSensorial (PES) es algo de otro mundo?

Nada de éso. Si nos fijamos, el término lleva una palabra muy importante en lo que se refiere a esta tesis: *percepción*. En efecto, la PES no es sino otra forma de percepción, que todavía no alcanza niveles de desarrollo (y de control significativo) epicríticos- en el común de los hombres- y que da indicios de su existencia por medio de situaciones protopáticas de sensación. Por eso mismo se le ha vinculado con lo religioso, lo esotérico y lo parapsicológico, pues todavía no alcanza a ser definible en función de equivalentes signícos científicos.

La percepción es verdaderamente rica en posibilidades e incluso todavía no somos conscientes- ni siquiera nosotros mismos, los "usuarios"- de todos los vehículos significantes que pueden llegar a adoptar dichas posibilidades.

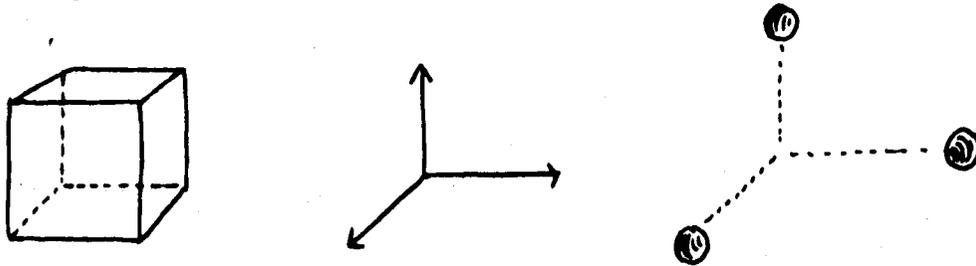
Cuando el hombre agota el uso extensivo de un medio significativo, o bien éste resulta obsoleto, pasa entonces a hacer uso de otro. La PES puede ser la forma en que se manifieste otra galaxia significativa que espera en el futuro de la Humanidad (pero que ya llevamos, como todo, implícita en nuestra percepción).

Si, por ejemplo, la tecnología llegara a producir máquinas que saturacen nuestros modos de percibir... pues nuestra percepción desarrollaría otros, más allá del alcance de la técnica existente. Cuando haya máquinas que hablen por nosotros, nosotros podremos dedicarnos a otra cosa, algo que no puedan hacer las máquinas por nosotros. Cuando un teléfono tome el recado y conteste por uno, cuando los aparatos se comuniquen entre sí por sí solos, el ser humano podrá empezar a desarrollar entonces quizás otras formas, que humanicen el contacto humano. O que dicten una nueva etapa.

La PES allí está ya. Tal vez hasta tengamos un área del cerebro que corresponda a sus funciones, por el momento latentes. Lo que hace falta entonces es esperar a que se den las condiciones para su desarrollo (y con él, el de sus formas expresivas y significantes).

8.6. Espacio, Tiempo y Devenir

El espacio tiene tres dimensiones, a saber:



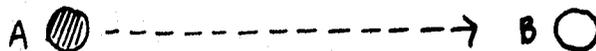
El espacio-tiempo tiene cuatro dimensiones:



Pero, ¿qué es una dimensión?

1. Es una serie u orden linear de elementos.
2. Es una cantidad de una clase dada capaz de aumentar o disminuir en un cierto campo; una variable.

Una dimensión nos especifica una cualidad de la realidad.



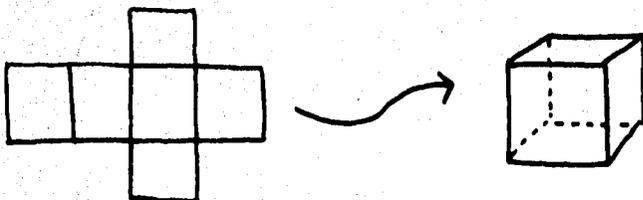
Para que A llegue al lugar de B requiere de un desplazamiento en el espacio tiempo.

¿En qué difieren el ancho, el largo y el alto? Todos ellos son direcciones, mas no dimensiones independientes del espacio. Son direcciones del movimiento de la materia, referidas a un punto de observación.

El tiempo, por otro lado, ¿puede existir sin el movimiento?

El movimiento es importante, pues. Sin el movimiento simplemente no hay ni espacio ni tiempo.

Ahora bien, si el ser humano se mueve según su propia voluntad, entonces también determina su propio espacio y su propio tiempo. La percepción, así, nos desglosa el montaje de esta eterna creación y disposición dimensional.



Un cubo, por el simple movimiento de formarlo, ya adquiere tridimensionalidad. Y, al advertir y recorrer la percepción su forma, cuatridimensionalidad

El ser humano visualiza, perceptualiza su entorno para que éste se cuatridimensionalice (espacio-temporalice). La percepción es la encargada de esta incesable creación. No es de extrañar que busque muchas veces motivos comunes, "buenas" formas, pregnantes contornos, que estructure constancias o que repita y estereotipe situaciones y movimientos.

Pero tampoco es de extrañar que, si así lo desea, la percepción elabore cualquier montaje de la realidad, en infinitas posibilidades.

8.7. Sobre la enfermedad mental



conclusiones

1. La percepción es inherentemente creativa, ya que:

a) Es un proceso de supervivencia. Esto, por un lado, puede determinar ciertos encasillamientos, pero en realidad lo que demuestra es el carácter plástico de la configuración de una realidad.

b) La realidad es diferente para cada uno de nosotros. Por más que se quieran masificar los juicios perceptuales, éstos conllevan siempre características nuevas y particulares.

c) La percepción configura el campo en el que nos desenvolvemos, además de estructurar la idea de que somos una entidad.

2. El montaje es la forma de estructuración discursiva que más se asemeja al proceso perceptual. La percepción procede a la manera del montaje, pues elabora una realidad significativa a partir de fragmentos estratégicos de un espectro continuo de realidad infinita. La percepción monta la escena de nuestro desenvolvimiento en un campo perceptual, y significa a todas las cosas en función de la propia voluntad.

El llamar al proceso *Montaje Perceptual* es una metáfora. La percepción trasciende a lo que hace el cineal montar su discurso, pues la percepción es multidimensional, inmediata, sin guión y sin una duración determinada. La percepción tampoco tiene previsto un intermedio ni un formato único de proyección. Lo que sí podemos afirmar es que cada uno de nosotros es el director de su campo de configuración perceptual.

3. Ninguna máquina podrá percibir por nosotros. Siempre nos encontraremos al final de la cadena signifiante. La tecnología de la realidad virtual puede acercarse a la configuración dimensional de cierta parte de un campo perceptual, pero no puede simular los niveles interoceptivo y propioceptivo de las sensaciones ni abarcar posibilidades que no estén previamente programadas. Por tanto, sólo constituye otra forma de expresión y de entretenimiento, de mayor iconicidad que el cine pero también de alcances limitados.

En lo que respecta a lograr que una máquina, que un robot, perciban... será igualmente de forma limitada. La máquina podrá discernir patrones de figuras y de fondos, o capturar (y más eficazmente que un ser humano) intervalos de energía que conlleven cierta información, o varias cosas más. Lo que la máquina no podrá hacer es configurar creativamente su campo perceptual. La máquina siempre llevará un programa determinado. Ni siquiera simulando combinaciones aleatorias podrá elaborar una creación artística. La máquina no puede sufrir.

4. Los métodos simplifican a la realidad, que es compleja, versátil y que puede ser abordada desde infinitos puntos de vista. El "método" que plantea este trabajo no es la excepción, y debe aclararse que es tan sólo un análisis estructural de un proceso que resulta imposible de definir o de representar en su totalidad.

Varios libros plantean acercamientos metodológicos al proceso de la creación y ninguno pasa de ser una conceptualización lingüística. Varios de ellos llegan a una caja negra, la que designan con términos misteriosos como: "inspiración", "iluminación", etc., y que deja en las mismas condiciones la definición de creatividad. En su mayoría enfocan el proceso de la creación en función del pensamiento, cuando la creatividad muchas veces no tiene nada que ver con los procesos racionales.

La paradoja es que la creatividad no puede ser definida en términos conceptuales, pues los trasciende. Sería tan absurdo como querer tratar de representar el problema existencial con una ecuación. Ningún acercamiento metodológico va a poder definir un "sistema" tan complejo como lo es el proceso perceptual. Todavía no tenemos categorías de pensamiento que puedan soportar tal complejidad. Tal vez ni siquiera se puedan tener, y el "problema" debe de abordarse por otros medios. Tal vez a la creatividad no se le debe definir; quizás para comprenderla sólo haya una vía: CREAR.

No obstante, el método estructural es la categoría de pensamiento que se ve más capacitada para tratar de acercarse y trazar un esbozo de esa masa oscura y maravillosa (y tan inherente a nosotros: por eso tan difícil de definir) que es la creatividad. Por ello, en función de tal esquema de pensamiento se ha bosquejado un análisis de lo que puede acercarse al proceso creativo, además de plantearlo en función de su matriz de origen: la percepción (y no el pensamiento, ni la musa, ni la genética).

Con la advertencia, claro, de que se trata de un acercamiento estructural, y no la receta de la creatividad.

5. Esta tesis reúne demasiada información, la cuál requiere analizarse con detenimiento. Pretende plasmar una visión global de todo el campo de investigación y de consideración que puede abrirse en torno al fenómeno de la percepción, pero por razones de espacio y de tiempo no puede abarcar como se debe cada uno de los puntos que esboza. Este campo es muy interesante y debe ser motivo de gran atención, por lo que, en lo que respecta al autor, la tarea será complementada en estudios de posgrado o bien por cuenta propia.

6. El campo de aplicación de lo que plantea este trabajo es vasto, con tantas posibilidades como las que tiene un campo perceptual (muchas de ellas aún inexploradas). Obviamente, la tesis sólo alcanza a sugerir algunas de ellas.

7. Al principio fue la percepción, y ésta no acepta una conclusión definitiva.

Esta tesis está dedicada :

- A los chamanes
- A la Entropía
- A mis padres, que no me abortaron nunca
- A mi familia (hemos compartido demenciales momentos)
- A Mónica, que sacrificó besitos y tiempo
- Al director de tesis, a los asesores, a los sinodales, a los profesores
- A mis amigos y amigas, a toda mi generación perdida
- A los que colaboraron en ésto de una forma u otra
- Al que haya llegado hasta aquí
- A la Santísima Virgen de la Extrañeza
- A los que no entienden qué pasa pero que están dispuestos a morir en el intento
- A la Divina Providencia S.A. de C.V. y
- A quien corresponda

MA!

1995

Alejandro Márquez

PERCEPCIÓN

- ALLPORT Floyd H., *El Problema de la Percepción*, Argentina, Nueva Visión, 1974, 84 pp.
- ALPERN M. y otros, *Procesos Sensoriales*, España, Herder, 1973, 252 pp.
- ARMSTRONG D. M., *La Percepción y el Mundo Físico*, España, Edit. Tecnos, 1966, 238 pp.
- ARNHEIM Rudolf, *Arte y Percepción Visual: Psicología del Ojo Creador*, 4a. Ed., España, Alianza Editorial, 1983, 558 pp.
- ARNHEIM Rudolf, *El Pensamiento Visual*, México, Paidós, 1986, 363 pp.
- AUSTIN J. L., *Sentido y Percepción*, España, Tecnos, 1981, 160 pp.
- BARBER Paul y LEGGE David, *Percepción e Información*, México, Edit. Continental, 1980, 160 p
- BARTLEY Samuel, *Principios de Percepción*, México, Trillas, 1975, 584 pp.
- CARTERETTE Edward, FRIEDMAN Morton, *Manual de Percepción: Raíces históricas y filosóficas*, México, Trillas, 1982, 468 pp.
- COHEN Jozef, *Sensación y Percepción Visuales*, México, Trillas, 1977, 100 pp.
- COHEN Jozef, *Sensación y Percepción Auditiva y de los Sentidos Menores*, México, Trillas, 1976, 96 pp.
- DAY R.H., *Psicología de la Percepción Humana*, México, Limusa, 1981, 228 pp.
- FORGUS Ronald H., *Percepción: Proceso Básico en el Desarrollo Cognoscitivo*, México, Trillas, 1986, 463 pp.
- FRAISE Paul y PIAGET Jean, *La Percepción*, 2a. Ed., Argentina, Paidós, 1979, 296 pp.
- GOMBRICH Ernest y otros, *Arte, Percepción y Realidad*, España, Paidós, 1983, 176 pp.
- GREGORY R. L., *Ojo y Cerebro*, España, Ediciones Guadarrama, 1965, 256 pp.
- HOCHBERG Julian, *La Percepción*, México, Uteha, 1968, 244 pp.
- KANIZSA Gaetano, *Gramática de la Visión: Percepción y Pensamiento*, México, Paidós, 1986, 355 pp.
- LOWENSTEIN Otto, *Los Sentidos*, México, F.C.E., 1969, 232 pp.
- LURIA A. R., *Sensación y Percepción*, México, Ediciones Roca, 1991, 144 pp.
- OÑATIVA Oscar, *Dimensiones de la Percepción*, Argentina, Universidad Nacional de Tucumán, 1963, 140 pp.
- OÑATIVA Oscar, *Percepción y Creatividad*, Argentina, Edit. Hymánitas, 1977, 232 pp.
- POWER R. P., y otros, *Prácticas Perceptivas*, España, Edit. Debate, 1987, 260 pp.
- SCHIFFMAN Harvey R., *La Percepción Sensorial*, México, Limusa, 1986, 456 pp.
- VERNON M. D., *Psicología de la Percepción*, Argentina, Ediciones Hormé, 1967, 276 pp.
- WEIZSACKER Viktor von, *El Círculo de la Forma (Der Gestaltkreis): teoría de la unidad de percepción y movimiento*, España, Ediciones Morata, 1962, 280 pp.

CREATIVIDAD

- ARIETI Silvano, *La Creatividad*, México, F.C.E., 1993, 400 pp.
- ARTECHE Miguel, *El Proceso de la Creación Artística*, Chile, Edit. Nascimento, 1977, 264 pp.
- KUH Katharine, *Habla el Artista (Pláticas con 17 Artistas)*, México, Limusa-Wiley, 1965, 320 pp.
- LANDAU Erika, *El Vivir Creativo*, España, Herder, 1987, 232 pp.
- LOWENFELD Viktor, *Desarrollo de la Capacidad Creadora*, 2a. Ed., Argentina, Kapelusz, 1980, 380 pp.
- MACHADO Luis A., *La Revolución de la Inteligencia*, 7a. Ed., México, Seix Barral, 1981, 156 pp.
- MATUSSEK Paul, *La Creatividad desde una Perspectiva Psicodinámica*, España, Herder, 1977, 304 pp.
- NOVAES María Helena, *Psicología de la Aptitud Creadora*, Argentina, Kapelusz, 1973, 94 pp.
- RODRIGUEZ Estrada Mauro, *Manual de Creatividad*, 2a. Ed., México, Trillas, 1993, 144 pp.
- SCHNEIDER Daniel, *El Psicoanalista y el Artista*, España, F.C.E., 1974, 384 pp.
- SCRUTON Roger, *La Experiencia Estética*, México, F.C.E., 1987, 528 pp.
- TORRANCE Ellis Paul, *Orientación del Talento Creativo*, Argentina, Edit. Troquel, 1969, 316 pp.

MONTAJE

- COHEN-SEAT Gilbert, FOUGEYROLLAS Pierre, *La Influencia del Cine y la Televisión*, México, F.C.E., 1980, 176 pp.
- EISENSTEIN Sergei, *La Forma del Cine*, México, Siglo XXI, 1986, 242 pp.
- EISENSTEIN Sergei, *El Sentido del Cine*, 5a. Ed., México, Siglo XXI, 1990, 208 pp.
- GARCIA Jiménez Jesús, *Narrativa Audiovisual*, España, Cátedra, 1993, 424 pp.
- GARCIA Sánchez José Luis, *Lenguaje Audiovisual*, México, Alhambra, 1988, 80 pp.
- GONZALEZ Requena Jesús, *El Espectáculo Informativo*, España, Ediciones Akal, 1989, 144 pp.
- MITRY Jean, *Estética y Psicología del Cine (2. Las Formas)*, 3a. De., España, Siglo XXI, 1986, 586 pp.
- MORIN Edgar, *El Cine o el Hombre Imaginario*, España, Seix Barral, 1975, 296 pp.
- POSADA Pablo Humberto, *Apreciación de Cine*, México, Alhambra, 1984, 112 pp.
- REVUELTAS José, *El Conocimiento Cinematográfico y sus Problemas*, México, Ediciones Era, 1984, 176 pp.
- SADOUL Georges, *Las Maravillas del Cine*, México, F.C.E., 1987, 276 pp.

PSICOLOGÍA

- ANDREOLI Vittorino, *El Lenguaje Gráfico de la Locura*, México, F.C.E., 1992, 176 pp.
- ANSCOMBE G.E., *Intención*, España, Paidós-I.C.E.-U.A.B., 1991, 160 pp.
- BLEGER José, *Psicología de la Conducta*, México, Paidós, 1988, 296 pp.
- CROWCROFT Andrew, *La Locura*, 2a. Ed., España, Alianza Editorial, 1980, 240 pp.
- CHATEAU Jean, *Las Fuentes de lo Imaginario*, México, F.C.E., 1976, 352 pp.
- DENIS Michel, *Las Imágenes Mentales*, España, Siglo XXI, 1984, 248 pp.
- DRETSKE Fred, *Conocimiento e Información*, España, Salvat Editores, 1987, 280 pp.
- FLOREZ Arzayús Hernando, *Lo Demontaco: Psicología de sus Manifestaciones*, México, Edit. Pax, 1989, 144 pp.
- FREUD Sigmund, *Psicología de las Masas*, México, Alianza Editorial, 1989, 208 pp.
- FREUD Sigmund, *Psicopatología de la Vida Cotidiana*, 11a. Ed., México, Alianza Editorial, 1982, 320 pp.
- GRINBERG-ZYLBERBAUM Jacobo, *La Construcción de la Realidad*, 3a. Ed., México, INPEC, 1987, 112 pp.
- HOGG James y otros, *Psicología de las Artes Visuales*, España, G. Gili, 1975, 388 pp.
- KRIS Ernst, *Psicoanálisis de lo Cómico*, 2a. Ed., Argentina, Paidós, 1964, 184 pp.
- LYNCH Kevin, *¿De qué tiempo es este lugar?*, México, G. Gili, 1972, 258 pp.
- MANNONI Pierre, *El Miedo*, México, F.C.E., 1984, 170 pp.
- MERANI Alberto, *Diccionario de Psicología*, México, Edit. Grijalbo, 1986, 260 pp.
- MILLER Jonathan (compilador), *Los Molinos de la Mente: conversaciones con investigadores en psicología*, México, F.C.E., 1986, 372 pp.
- MINKOWSKI Eugene, *El Tiempo Vivido*, México, F.C.E., 1982, 404 pp.
- PEREZ Peña Eduardo, *Espacio de Configuración de lo Psíquico*, Argentina, El Cid Editor, 1982, 144 pp.
- PERLS Fritz, *Sueños y Existencia*, 7a. Ed., Chile, Edit. Cuatro Vientos, 1990, 296 pp.
- PIAGET Jean, *La Formación del Símbolo en el Niño*, México, F.C.E., 1992, 404 pp.
- READ Herbert, *Imagen e Idea*, México, F.C.E., 1957, 245 pp.
- SPITZ René, *Una Teoría Genética de Campo sobre la Formación del Yo: sus Implicaciones en la Patología*, México, F.C.E., 1985, 80 pp.
- SUZUKI D. T., FROMM Erich, *Budismo Zen y Psicoanálisis*, México, F.C.E., 1987, 160 pp.
- THOMPSON Richard, *Introducción a la Psicología Fisiológica*, México, Harper & Row Latinoamericana, 1986, 696 pp.
- TISSOT René, *Función Simbólica y Psicopatología*, México, F.C.E., 1992, 240 pp.

WATZLAWICK Paul, *¿Es Real la Realidad?*, 5a. Ed., España, Edit. Herder, 1992, 276 pp.
Enciclopedia Planeta de las Ciencias Ocultas y Parapsicología, fascículos 9 y 91, España, Planeta, 1977.

COMUNICACIÓN, MEDIOS, SEMIÓTICA, ANTROPOLOGÍA, etc.

- ARANGUREN José Luis, *La Comunicación Humana*, España, Tecnos, 1986, 256 pp.
AUGE Marc, *Simbolo, Función e Historia*, México, Grijalbo, 1987, 212 pp.
BARTHES Roland, *Lo Obvio y lo Obtuso*, España, Paidós, 1986, 384 pp.
BAUDRILLARD Jean, *Crítica de la Economía Política del Signo*, 8a. Ed., México, Siglo XXI, 1989, 264 pp.
BAUDRILLARD Jean, *El Sistema de los Objetos*, 11a. Ed., México, Siglo XXI, 1990, 232 pp.
BECEYRO Raúl, *Henry Cartier-Bresson*, México, UNAM, 1983, 70 pp.
BECKER Ernest, *El Eclipse de la Muerte*, México, F.C.E., 1979, 432 pp.
BECKER Ernest, *La Estructura del Mal*, México, F.C.E., 1980, 600 pp.
BERLO David, *El Proceso de la Comunicación*, 3a. Ed., México, El Ateneo, 1985, 246 pp.
BERTALANFFY L. Von y otros, *Tendencias en la Teoría General de Sistemas*, 3a. Ed., España, Alianza Editorial, 1984, 323 pp.
CAMPBELL Jeremy, *El Hombre Gramatical*, México, F.C.E., 1992, 420 pp.
CAMPBELL Jeremy, *La Máquina Increíble*, México, F.C.E., 1994, 424 pp.
CASTANEDA Carlos, *Una Realidad Aparte*, México, F.C.E., 1994, 304 pp.
CASTILLA Del Pino Carlos, *La Incomunicación*, España, Ediciones Península, 1989, 168 pp.
CURIEL Fernando, *Mal de Ojo*, México, UNAM, 1989, 226 pp.
DELGADO Luis, *Análisis Estructural del Dibujo Libre*, Argentina, Paidós, 1983, 128 pp.
DONDIS D. A., *La Sintaxis de la Imagen*, México, G. Gili, 1976, 210pp.
DORFLES Gillo, *Del Significado a las Opciones*, España, Lumen, 1975, 280 pp.
DORFLES Gillo, *El Devenir de las Artes*, 2a. Ed., México, F.C.E., 1986, 320 pp.
DUVIGNAUD Françoise, *El Cuerpo del Horror*, México, F.C.E., 1987, 224 pp.
ECO Humberto, *Tratado de Semiótica General*, 2a. Ed., México, Nueva Imagen-Lumen, 1980, 514 pp.
ELIADE Mircea, *El Chamanismo y las Técnicas Arcaicas del Éxtasis*, 2a. Ed., México, F.C.E., 1986, 488 pp.
ESPEJO Alberto, *Lenguaje, Pensamiento y Realidad*, 3a. Ed., México, Trillas, 1990, 84 pp.
GARCIA Canclini Néstor, *La Producción Simbólica*, 4a. Ed., México, Siglo XXI, 1988, 168 pp.
GARRONI Emilio, *Re-conocimiento de la Semiótica*, México, Edit. Concepto, 1979, 168 pp.
GONZALEZ Ochoa César, *Imagen y Sentido: Elementos para una Semiótica de los Mensajes Visuales*, México, UNAM, 1986, 200 pp.
GUAJARDO Horacio, *Teoría de la Comunicación Social*, 4a. Ed., México, Ediciones Gernika, 1986, 164 pp.
GUIRAUD Pierre, *La Semiología*, 16a. Ed., México, Siglo XXI, 1989, 136 pp.
HAIDAR Julieta, *El Estructuralismo*, México, Juan Pablos Editor, 1990, 200 pp.
HALL Edward, *La Dimensión Oculta*, España, Instituto de Estudios de Administración Local, 1973, 312 pp.
HAWKING Stephen, *Historia del Tiempo*, México, Grijalbo, 1988, 248 pp.
HUDSON R. A., *La Sociolingüística*, España, Anagrama, 1981, 264 pp.
KATZ Chaim y otros, *Diccionario Básico de Comunicación*, 3a. Ed., México, Nueva Imagen, 1987, 516 pp.
LORENZANO César, *La Estructura Psicosocial del Arte*, México, Siglo XXI, 1982, 144 pp.
LOPEZ Rodríguez Juan Manuel, *Semiótica de la Comunicación Gráfica*, México, EDINBA-UAM Atz., 1993, 502 pp.
MARIN Louis, *Estudios Semiológicos: La Lectura de la Imagen*, España, Edit. Comunicación, 1978, 476 pp.

- McLUHAN Marshall, *La Comprensión de los Medios como las Extensiones del Hombre*, México, Diana, 1975, 450 pp.
- METZ Christian y otros, *Análisis de las Imágenes*, Argentina, Tiempo Contemporáneo, 1972, 302 pp.
- MILLER G. A. y otros, *Planes y Estructura de la Conducta*, España, Debate, 1983, 250 pp.
- MONTES DE OCA Alejandro, *Hacia una Concepción Semiótica de la Visión*, México, UAM Koch., 1989, 88 pp.
- MORRIS Charles, *Fundamentos de la Teoría de los Signos*, México, Paidós, 90 pp.
- MOUNIN Georges, *Introducción a la Semiología*, España, Anagrama, 1972, 296 pp.
- PEIRCE Charles S., *La Ciencia de la Semiótica*, Argentina, Nueva Visión, 1986, 120 pp.
- PETERFREUND E., SCHWARTZ J., *Información, Sistemas y Psicoanálisis*, México, Siglo XXI, 1976, 368 pp.
- PIGNATARI Décio, *Semiótica del Arte y de la Arquitectura*, México, G. Gili, 1983, 158 pp.
- PRICE H. H., *Pensamiento y Experiencia*, México, F.C.E., 1975, 368 pp.
- PRIETO Castillo Daniel, *La Fiesta del Lenguaje*, México, UAM Koch., 1986, 248 pp.
- PUIG Arnau, *Sociología de las Formas*, México, G. Gili, 1979, 251 pp.
- ROSSI-LANDI Ferruccio, *Semiótica y Estética*, Argentina, Nueva Visión, 1976, 160 pp.
- STANISLAVSKI Constantin, *Un Actor se Prepara*, México, Diana, 1990, 268 pp.
- SWADESH Mauricio, *El Lenguaje y la Vida Humana*, México, F.C.E., 1984, 396 pp.
- VARIOS, *Sentido y Significación*, México, Premià Editora, 1987, 176 pp.
- VARIOS, *Teoría de la Imagen*, España, Salvat, 1974, 144 pp.
- VILLAFUENTE Justo, *Introducción a la Teoría de la Imagen*, 2a. Ed., España, Ediciones Pirámide, 1987, 232 pp.

FILOSOFÍA

- GURWITSCH Aron, *El Campo de la Conciencia: Un Análisis Fenomenológico*, España, Alianza Editorial, 1979, 496 pp.
- MERLEAU-PONTY Maurice, *El Ojo y el Espíritu*, España, Paidós, 1986, 72 pp.
- POWELL Robert, *Zen y Realidad*, 5a. Ed., México, Edit. Yug, 1989, 160 pp.
- RAMOS Samuel, *Filosofía de la Vida Artística*, 8a. Ed., México, Espasa Calpe, 1988, 146 pp.
- RUNES Dagobert, *Diccionario de Filosofía*, 3a. Ed., México, Grijalbo, 1986, 398 pp.
- SARTRE Jean-Paul, *El Ser y la Nada*, México, Alianza, 1990, 656 pp.
- SCHOPENHAUER Arthur, *El Mundo como Voluntad y Representación*, 2a. Ed., México, Edit. Porrúa, 1987, 322 pp.
- TURBAYNE Colin Murray, *El Mito de la Metáfora*, México, F.C.E., 1982, 288 pp.
- WARNOCK Geoffrey James, *La Filosofía de la Percepción*, México, F.C.E., 1967, 278 pp.
- ZAVALA Agustín, *Filosofía de la Transformación del Mundo*, México, El Colegio de Michoacán-The Japan Foundation, 1989, 420 pp.

REVISTAS

CONOCER, No. 128 (marzo 1994), *Cómo es la Mente de un Genio*, pp. 4-10, México, Editorial Z.

CONOCER, No. 141 (abril 1995), *Los Sentidos: Así Influyen en Nuestra Vida*, pp. 4-10, México, Editorial Z.

CONOZCA MÁS, edición especial: *Magia que perdura*, México, Edit. América, 1994.

MUY INTERESANTE, Año XI, No. 3 (marzo 1994), *Psicología de la Creatividad*, pp. 38-46, México, Provenmex.

MUY INTERESANTE, Año XI, No. 6 (junio 1994), *Mentes que Brillan*, pp. 5-18, México, Provenmex.

NEWSWEEK, Vol. CXXI, No. 26 (junio 28, 1993), *The Puzzle of Genius: Where Does It Come From?*, pp. 48-55, U.S.A., Newsweek Inc.

VIDEOS

Serie **DESCUBRIR LA PSICOLOGÍA** (Dirigida por el Dr. Joan Corbella Roig), videos coproducidos por WGBH y American Psychological Association:

Video No. 1: *Sensación y Percepción*

Video No. 5: *Procesos Cognitivos*

y sus fascículos respectivos. (España, Ediciones Folio, 1994)