

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS





Universidad Nacional
Autónoma de México



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.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“El Performance Dibujístico”

El Performance como apoyo Didáctico en la Asignatura de Dibujo.

Tesis

Que para obtener el título de:

Licenciado en Comunicación Gráfica

Presenta

Luis Mauricio Salazar Alarcón

Director de Tesis: Maestro Jorge Alberto Chuey Salazar

México D.F. 2008

Agradecimientos:

Durante todos días de mi vida y después del tiempo en que ya no permanezca en este mundo agradeceré a Dios por la oportunidad de aprender, así como a todas las personas que puso en mi camino para enseñarme.

Quiero agradecer a mi familia, pues sé no es importante para ellos el Título que tenga, siempre contaré con su apoyo, respeto y cariño, sencillamente por ser yo mismo.

Entre estos agradecimientos uno muy especial es para el Maestro Jorge Chuey por la confianza al permitirme realizar tantas experiencias dentro de sus grupos, pero sobre todo, porque dentro de esa libertad supo guiarme, permitiéndome reconocer en mi persona otras facetas que en este momento puedo apreciar por la manera en que han enriquecido mi manera de ver la vida.

A Sandra Rocha, pues supo valorar y ver en mi trabajo como modelo un tema a investigar, gracias por la dirección en la que me enviaste.

A todos los profesores que con sus observaciones y comentarios ayudaron a entender un poco este tema tan extenso y tan interesante como es el dibujo, y en especial a los sinodales de esta investigación Diana Salazar, María Eugenia Segovia, Carlos Cañedo y Guillermo Rivera.

Al profesor Sergio Koleff de la U.V.M. al permitirme llevar esta investigación fuera de los límites de la E.N.AP.

A la profesora Martha Ramírez, pues sus explicaciones me permitieron descubrir esa parte tan importante en el dibujo como es la creatividad.

Al profesor Sergio Ricaño pues con su manera de abordar la enseñanza del dibujo me permitió comprender algunos de los conceptos de la enseñanza del dibujo.

A todos mis compañeros modelos pues en esta aventura crecimos todos al aprender unos de otros, los menciono en orden alfabético pues me sería difícil jerarquizar basándome en su amistad:

A Alethia Almaraz, a Ana Pérez Rivas, a Angelica Ibarra, a Carmen Montes, a Dayán Luján, a Felipe Martínez, a Gabriela Ceja, a Gabriela Mendoza, a Jaime Tello, a Lyliana Chávez, a Michelle Villegas, a Omar Bautista, a Omar Espinoza, a Orlando Navarro, Sandra Pérez Moreno, a Seiko Velazco. GRACIAS. Pues sin la ayuda de todos ustedes esto no hubiera sido posible, quisiera compartir un poco del orgullo que siento con ustedes al ver finalizada esta etapa de la investigación, porque el valor de esta exploración en torno al dibujo es mínima comparado con lo mucho que me dieron al permitir conocerlos mejor, siempre ocuparan un lugar importante en mi vida.

A todos ustedes, mi reconocimiento, aplauso y admiración a su trabajo y su persona.

También quiero agradecer a los alumnos por su participación dentro de esta investigación pues al involucrarse, me obligaron a cuestionarme lo importante que es para desear aprender algo la motivación mutua entre el que enseña y el que aprende. GRACIAS.

Índice

INTRODUCCIÓN.....3	La semiología en el dibujo, de la “línea peluda” a la línea peluda.....65
Introducción a las imágenes...9	Definición de dibujo.....65
	La semiología y el dibujo.....66
CAPITULO 1 - El traje invisible del rey....10	El dibujo del modelo de desnudo o el traje hecho de ideas....68
Como era el trabajo antes de esta investigación.....19	
El Evento Perceptual Importante E.P.I.....23	
El E.P.I. y el evento perceptual cotidiano....28	
Imagen e imaginación el estanque que transforma el mundo.....29	
El dibujo de posibilidades.....36	
La interpretación, el espejo roto.....38	
El símbolo la puerta hacia varias salidas.....43	
El Lenguaje y el código, el castillo de naipes.....51	
Pensamiento y lenguaje.....54	
Crear y entender.....57	
La relación de la semiología en la enseñanza del lenguaje del dibujo.....60	
El concepto de código y su aplicación en la enseñanza.....62	
Monosemia y polisemia.....62	
La Elección.....63	
	CAPITULO 2 - El rey desfila desnudo.....75
	El mito o el misterio en el canto de las sirenas76
	El rito o el lobo con piel de oveja.....97
	El performance o el lobo travesti.....106
	Antecedentes históricos.....109
	EL Performance.....111
	La acción.....113
	El espectador.....113
	Los objetos.....114
	El performance y el cuerpo.....115
	La semiología y el performance....119
	El rito, el performance y el mito.....123

CAPITULO 3 - El rey performer.....127

El rey performer.....127

Diferencias entre el Performance, el Rito y el Performance como apoyo didáctico.....131

¡El rey va desnudo!.....132

¿Qué es el performance dibujístico?.....134

El pescador de conocimiento.....136

La educación artística o el equilibrio entre la práctica y la teoría.....142

La utilidad del performance dibujístico.....149

La experiencia y la sabiduría.....152

Las etapas en el performance dibujístico.....155

Primera etapa: El movimiento congelado.....155

Segunda etapa: El Performance congelado.....156

Tercera etapa: El Performance, el Dibujo mas la Semiología.....161

Cuarta etapa: El performance dibujístico.....164

Quinta etapa: La participación liberadora o la acción sicoperformativa.....166

Sexta etapa: El mito o había una vez un Performance que se volvió educativo.....173

Séptima etapa: El Performance Dibujístico o la Indagación Dibujística.....176

La producción artística a partir del Performance Dibujístico.....179

CONCLUSIÓN.....183

BIBLIOGRAFÍA.....192

ANEXO -Propuesta de clase

1 Medio vivos, medio muertos194

2 El gusto..... 195

3 La cueva de Platón.....196



INTRODUCCIÓN

“Las cosas no son como las vemos, son como las recordamos”

Valle Inclán

Desde que tengo uso de razón me gustan las historias, la razón es que las personas siempre exageran un poco lo que han vivido, desde lo bueno, hasta aquello que las pone tristes, y ver por los ojos de esa gente el mundo, me permite a mi observar las cosas, las situaciones desde otra perspectiva.

Aunque las viviera, posiblemente no las experimentaría igual, pero aún así de vez en cuando intento seguir sobre los pasos de las memorias ajenas, y ver a donde me llevan.

Esta investigación espero que sea un poco de esta forma para quien la lea, y al final esto sea el inicio de una experiencia completamente diferente a la mía, donde sus conclusiones los lleven a otros cuestionamientos y a otras soluciones.

LA NOVATADA

Era tradición hacer una novatada a los alumnos de nuevo ingreso. Un alumno llegaba a la clase y le decía que era el profesor de la materia, generalmente iba acompañado de paleros, los cuales se referían a él, con el nombre del profesor de la materia. De lo que mejor me acuerdo son las listas imposibles de útiles escolares, imposibles pero poéticas:

Una caja de puntos de fuga del numero 2.

Una monotipia del cuerpo humano.

Tres pinceles de pelo de escorzo del #3, del #6 y del #12

Un estuche con sección áurea

Tres cartulinas tipográficas,

Material que se les pedía para la clase siguiente. Es en la papelería cuando el dependiente les dice que eso no existe, en el caso de que el vendedor conozca un poco de conceptos de arte. Y en un segundo caso, si no conoce estos conceptos puede llegar a decirles que en ese momento esta agotado, pero quizá en quince días le llegue el pedido.

Los que menos suerte tienen, y se encuentran dependientes como el del segundo caso, tendrán que pasar una tarde buscando en las papelerías estos objetos de arte... de arte conceptual.

Y es que este tipo de novatadas pueden realizarse porque los alumnos de primer ingreso en su mayoría desconocen estos términos, es entonces que cualquiera que sepa un poco más (o por lo menos tenga más tiempo en la escuela) puede hacerle creer a los que ignoran esos términos que son profesores y que dominan el tema.

Cuando no sabes o no conoces una materia, cualquier persona que se ponga al frente puede pasar por un profesor, aun los que ostentan ese título.

Y es que de que los hay, los hay. Si escribo esto es porque tuve la fortuna de trabajar como modelo para la asignatura de Dibujo, (así como en talleres de pintura, escultura, y fotografía) lo que me permitió ver diferentes maneras de exponer una clase, esta es la inquietud que me condujo a realizar esta investigación. Trabajando en diferentes escuelas y talleres, me di cuenta que las metodologías para impartir esta asignatura es muy diversa, sin importar la zona, la edad o nivel escolar. Muchas prácticas ni siquiera aparecen en los libros (por ejemplo para un taller de talla en piedra me pidieron cambiar la posición cada minuto y los elementos para hacer el registro fue un ladrillo y una segueta. En otra ocasión un maestro me pidió a que les gritara a los alumnos que eran unos flojos mediocres mientras ellos dibujaban, un profesor de fotografía me pidió que me desnudara en un parque con las familias que habían ido de día de campo como fondo.

Otro maestro que impartía la clase de factores humanos para el diseño necesitaba las medidas de un cuerpo real para su clase. Durante la práctica (en privado) la toma de medidas fue con las manos (las del profesor).

Y es que en esta profesión de modelo de desnudo te encuentras cada personaje...

Y bueno si tienes un trabajo, como el de modelo para una clase de dibujo; o el que sea, lo mínimo que puedes hacer es investigar sobre la materia, sobre la disciplina que sustenta tus gastos. Que es lo que hacen los que imparten una buena exposición de dibujo y de los que he aprendido un poco.

Comencé esta investigación como una preocupación personal, no entendía completamente la variación entre la manera de enseñar dibujo (tanto en la ENAP, como en otras escuelas y talleres).

Este trabajo parte de una necesidad de entender que estoy haciendo y porque, si en realidad tiene valor estar durante horas inmóvil (y no me refiero al valor económico), o que me este tocando o poniendo a bailar. Investigando sobre el tema conocería un poco más y quizá así entendería estas diferencias en manera de impartir la clase, o si es sólo un defecto en la formación del profesor. Pues entre lo que veía en libros y museos, y entre lo que se realizaba en los salones de clases, los resultados al final me confundían, no eran convincentes de forma global.

Este contacto con distintos talleres, maestros alumnos y artistas me fue de utilidad, ya que me brindó la posibilidad de un conocimiento variado, pero sobre todo una curiosidad enorme por la experiencia que produce la práctica artística y en especial la experiencia del dibujo, sobre todo por esa variedad de formas de enseñarlo.

En lo personal necesitaba una base, un punto del cual partir, y entender el porqué de esa variedad.

Pero permíteme contarte un poco de mi persona, para que tengas una idea del porqué del tema de esta investigación.

Antes de entrar en la carrera, estuve en talleres de danza, de teatro, de expresión corporal y de dibujo. Sabía que terminaría en una carrera que se relacionara con el arte, pero tenía dificultades para decidir el área. Finalmente decidí ir a lo seguro a Diseño, aunque si hubiera sabido que existía entre mis opciones una que abarcara todos mis intereses o que tuviera una opción polidisciplinaria como el performance posiblemente esa hubiera sido la elección.

El servicio social lo realicé en el taller infantil y después en un Colectivo llamado Alebrije, que se dedica a trabajar con niños en diversas áreas. Su Directora, egresada del área de recreación me brindó su asesoría para realizar una clase basada en el juego, lo que me permitió una experiencia plena en el trabajo con niños y en sus palabras un método que funcionaría también con adultos en la enseñanza de las artes.

Otra experiencia que se relaciona con la tesis, fue un rito en el estado de Oaxaca, un rito con hongos, los niños santos les llaman a los hongos los pobladores de Huahutla de Jiménez, en éste lugar los habitantes ocupan el ritual con hongos para curar el alma.

Durante rito con hongos, todo cobra un sentido diferente, los colores por ejemplo cambian, se hacen luminosos si tus pensamientos están en paz y se ensucian cuando estás molesto, los objetos cotidianos, las imágenes que se producen durante la alucinación, las sensaciones, todo se vuelve simbólico.

Algo similar ocurre durante el performance, todo se vuelve simbólico y adquiere contenidos y significados que no se hacen presentes durante el tiempo ordinario, es ahí cuando entiendes una parte de la razón de ser del rito en general, como curación, pues te enfrenta a situaciones no resueltas, la realidad cotidiana se transforma en reflejo con el cual meditar después del evento.

Esta meditación es la que te hace reflexionar, y esta reflexión es la que te permite encontrar respuestas a etapas por las que atraviesas. Si a esto se le une la práctica del dibujo estas reflexiones toman formas en las cuales seguir meditando. Lo que se busca en los ritos como el de los hongos es ampliar la consciencia, entender. Pero el performance también provee de ese tipo de experiencia, en donde también encuentras significados y respuestas, la diferencia es que el performance te pide una participación sincera, mientras que el ritual con hongos diluye las barreras que te impiden esa participación.

¿Por qué es importante esta investigación?

1 Porque hay pocos textos acerca de performance, tema que aun tiene bastantes situaciones que pueden ser motivo de estudio, pero para que estos se realicen es necesario disponer de un creciente numero de fuentes de información, que relacionen este tema con otras actividades, en este caso, por ejemplo con el dibujo.

2 El testimonio desde el punto de vista, de una parte de la enseñanza del dibujo, como es el modelo de desnudo, prácticamente es inexistente. La experiencia que se adquiere laborando en diferentes instituciones, profesores y áreas donde se requiere estudiar el cuerpo humano, provee de diferentes modos de entender una misma materia como es el dibujo y relacionarla con otras que tienen en común, la exposición del cuerpo humano, como la fotografía, escultura, o relacionadas con otras actividades como en el caso del diseño de moda, donde también tienen que aprender a representar la figura humana. Al realizar esta investigación pude darme cuenta como existen paralelismos entre áreas diversas, que no hubiese sido posible encontrar si careciera de la experiencia del trabajo como modelo.

3 Porque el tema del performance como apoyo educativo no se ha investigado, creo que puede ser el punto de partida para posteriores investigaciones y aplicaciones, tanto en la asignatura de dibujo como en otras asignaturas y actividades, como por ejemplo dentro de la enseñanza y reflexión de de valores culturales.

4 Porque la manera de enseñanza dibujo funciona para entender el arte contemporáneo solo en forma parcial, con lo que esta investigación puede ser un complemento para esta y otras áreas relacionadas con la enseñanza de las artes.

Esta investigación puede ayudar a comprender la experiencia del dibujo desde un punto de vista contemporáneo, y esta experiencia se extiende a la producción artística, llámese diseño gráfico, diseño de moda, artes visuales y aquellas en las que sirve como parte del engranaje en la realización de otro tipo de expresiones artísticas como el cine, teatro, danza etc.

En mi caso particular a partir del performance aclaré un poco las inquietudes que tenía respecto al dibujo, pero me surgieron al final otros cuestionamientos. Me di cuenta de lo importante que es el dibujo para los artistas, pero también lo importante que podría ser para toda la gente, ya que permite un conocimiento diferente al que proporciona el lenguaje verbal.

Para exponer esta característica del dibujo y del porque utilizar el performance como apoyo didáctico la investigación se dividió en tres capítulos:

Espero, como te explique en un principio que este trabajo sirva para crearte igual que a mí, nuevas interrogantes respecto a l dibujo y la experiencia que genera.

En el primer capitulo describo como es la dinámica en la mayoría de las escuelas donde he trabajado como modelo para la asignatura de dibujo, y esa discordancia que existe entre la clase y el trabajo profesional tanto de ilustradores como de artistas visuales, que es mucho mas notorio cuando llegas a una exposición de diseño o arte contemporáneo, y no comprendes como llegan los autores a ese tipo de imágenes.

Entonces nace la pregunta ¿De dónde surgen las imágenes? ¿Cómo se presentan?

Trato de responderme esta cuestión revisando el proceso de percepción, durante la revisión llama mi atención el hecho de la selectividad de la percepción, y como discrimina y enfatiza ciertos aspectos de la realidad, de los eventos que experimentamos. De esta discriminación y énfasis que hace la percepción hago una división de los eventos, llamando a aquellos que llaman nuestra atención con las siglas E.P.I. (Evento Perceptual Importante) de aquellos eventos que por ser cotidianos dejan de estimular nuestra atención. La percepción esta involucrada con los juicios que hacemos, con nuestra memoria y esto afecta desde nuestros gustos hasta nuestras decisiones, de ahí que el E. P. I. sea básico para la educación como para el condicionamiento, cuando tiene un sentido, cuando busca una interpretación del evento.

La percepción es la generadora de imágenes, pero es en la imaginación donde abstraemos a partir la información que brinda la percepción. La cual puede resaltar ciertos aspectos a partir del E.P.I., con lo que la elaboración de las imágenes puede variar entre varias personas, aún partiendo de una misma experiencia. La abstracción que hace la imaginación, permite relacionar conceptos diversos, en esta capacidad de la imaginación de abstraer y combinar me permito relacionar el concepto dibujo, con lo cual deduzco las múltiples posibilidades de combinación y soluciones que pueden ofrecer estas combinaciones, y su utilidad en la creación de nuevos objetos materiales y culturales, a esta característica del dibujo le llamo "dibujo de posibilidades" la cual puede ser de

utilidad en el conocimiento que puede ofrecer de los objetos que se combinan como del resultado de esa combinación.

La abstracción que crea la imaginación, y la posibilidad de relacionarlos con un objeto o una experiencia, es la que da nacimiento a los signos, y estos a su vez a los códigos que es la manera como se organizan estos signos para crear recibir y entender un mensaje. De esta capacidad de abstracción surgen también los lenguajes que es la manera en que organizamos el conocimiento que tenemos del mundo, uno de estos lenguajes es el dibujo.

La semiología estudia los signos, códigos y lenguajes. A partir de algunas definiciones que brinda la semiología es posible integrarlas al estudio y comprensión del dibujo, especialmente del dibujo contemporáneo. En esta revisión de la semiología encuentro importante los códigos abiertos o poéticos en la enseñanza del dibujo, porque brindan la posibilidad en su combinación de la creación de un estilo y de la interpretación personal de un sentido en el significado. Una de las premisas de la semiología es que todo en este mundo puede ser motivo de interpretación, o de diversas interpretaciones. En el trabajo de dibujo con figura humana la semiología puede brindar nuevas posibilidades de representación, creación e interpretación del cuerpo humano.

En el segundo capítulo reviso el mito, como código abierto y poético y la utilización del mismo en la creación de imágenes e interpretación de sentidos, tanto a nivel individual como cultural, y su utilización en la educación social.

El mito genera al ritual, y este a su vez es el generador de diversas manifestaciones artísticas, por la combinación que hace de diversos códigos y lenguajes. El rito homogeniza el sentido de los mensajes creando una cultura basada básicamente en la repetición cíclica de estos ritos.

El ritual es el antecedente del performance, asimila varias de las características del rito, pero se realiza con otro sentido.

En esta parte de la investigación se revisan los antecedentes históricos así como los elementos que caracterizan al performance, así como su relación con la semiología, y el cuerpo humano.

En el tercer capítulo entramos al motivo de esta investigación: el performance dibujístico, que por ser educativo, crea una controversia entre si es o no es un performance, la razón es que el performance es subversivo, desculturalizador, artístico, lo cual se contrapone al performance dibujístico el cual como mencioné tiene una función educativa, aunque tampoco es un ritual porque carece de la repetición cíclica, por eso comenzamos revisando las diferencias entre performance, rito y el performance educativo.

Después menciono las características de l performance dibujístico y que aporta a la enseñanza del dibujo. Esto me lleva a la pregunta del porque se enseña el dibujo de una forma mecánica en la mayoría de las escuelas, cuando en esta investigación encuentro muchas opciones de que se pueden aplicar en la elaboración de imágenes.

Reviso conceptos como conocimiento, técnica, práctica, teoría y educación artística con la intención de encontrar un fundamento en la manera tradicional de enseñanza del dibujo, así como el complemento educacional que ofrece en base a estos conceptos el performance dibujístico.

En este capítulo reviso las diversas etapas por las que ha pasado esta investigación:

Primera etapa: El movimiento congelado, donde se busca básicamente el dibujo gestual o el bosquejo.

Segunda etapa: El performance congelado, en donde además del bosquejo se busca una intención

Tercera etapa: El performance, el dibujo mas la semiología y como a partir de esta última se logró integrar estos tres códigos en la creación de un lenguaje.

Cuarta etapa: El performance dibujístico, donde el principal sentido es la interpretación y la creación de imágenes.

Quinta etapa: La participación liberadora o la acción sicoperformativa, en esta etapa relato ciertas situaciones que no esperaba encontrar en esta investigación, como la reflexión de ciertas situaciones vividas en etapas de la niñez o juventud, y como a través del performance salieron a flote, y sirvieron para descifrar ciertas conductas entre los performereros y los espectadores.

Sexta etapa: El mito o había una vez un performance que se volvió educativo, en esta etapa reviso la utilización del mito dentro de la generación, interpretación de imágenes y acciones.

Séptima etapa: El performance dibujístico o la indagación dibujística, donde a partir de la utilización del performance se genera una investigación representada por medio del dibujo.

Para finalizar esta investigación describo como a partir del performance se llevaron a cabo trabajos realizados en otros soportes y medios, pero manteniendo la intención y la reflexión producto del performance dibujístico, así como un anexo final en el que describo varias propuestas de clase.

Introducción a las imágenes

En una investigación de dibujo en la que se propone valorar el dibujo como lenguaje las imágenes son importantes, contienen otro tipo de discurso con el que es posible entender y aclarar situaciones que quedarían inconclusas de solo describirlas por medio de palabras. En las imágenes es posible encontrar similitudes entre el arte e ilustración contemporánea e imágenes primitivas y como se relacionan estas imágenes con las que se generan en el salón de clases durante un performance dibujístico, el dibujo me parece es inherente al ser humano, en la concepción de interpretar de forma inmediata la realidad. El estilo, la manera de resolverlo de manera posterior debe ser una consecuencia de la educación y los valores culturales que influyen en el gusto y necesidades de cada sociedad, lo que me da claro es que el dibujo tiene la misma función de interpretar, conocer y crear la realidad, esto es en parte por gusto particular del ser humano hacia algo específico que le causa cierta gratificación, de una habilidad por la que siente preferencia, los matemáticos intentan entender el mundo por medio de números, los bailarines por medio de movimiento, los escritores por medio de palabras y los artistas visuales por medio de imágenes, cada uno busca el lenguaje con el que se siente cómodo para llegar a este conocimiento, a esta necesidad de crear y entender. Muchos de los dibujos que aparecen sin nombre son testimonios de los alumnos que con su participación en este proyecto me ayudaron con sus trabajos a entender un poco el proceso del dibujo, entre estos no encuentro gran diferencia entre los alumnos de artes visuales y diseño, con lo que la separación que se a hecho en la manera de enseñar dibujo para artes o dibujo para diseño me parece que es solo una falta de visión de lo que en realidad constituye la esencia de la actividad de dibujar.

En esta investigación hay diversos autores de imágenes, tanto del área de ilustración como de las artes visuales, en ocasiones es difícil también observar con claridad esta división, pero lo que es importante resaltar es las similitudes entre estos y los trabajos elaborados a partir del performance, en cuanto a factura pero sobre todo al concepto, a la intención. Con lo que el performance como medio para la enseñanza e introducción a las formas de Arte y Diseño contemporáneo me parece que tendrá una enorme importancia en un futuro cercano. Algunos estudiantes ya no buscan el profesor que les enseñe proporciones o a realizar una copia fiel, muchos están buscando quien los pueda guiar en la elaboración de un discurso visual, pero sobre todo que los respete en cuanto a su propuesta personal, que ayude a encontrar en ella lo rescatable, lo que le da esa individualidad, pues notorio como algunos maestros influyen en la expresión, en esta caso dibujística de sus alumnos, llevándolos hacia un trabajo que en cuanto estilo y factura resultan un reflejo de una manera de entender e interpretar la realidad a imagen y semejanza de estos profesores.

CAPITULO 1

El traje invisible del rey

-Decía que ellas aprendían a dibujar-prosiguió el lirón bostezando y frotándose los ojos, pues empezaba a sentir sueño-. Dibujaban toda suerte de cosas; todo lo que empieza con M.

-¿Porque con M? - pregunto Alicia.

-¿Por qué no? respondió la liebre de Marzo.

Alicia quedo silenciosa.

El Lirón, entre tanto, cerró los ojos y se durmió; pero al ser pellizcado por el sombrerero se despertó con un débil grito, y continuó:

-... todo lo que comienza con M, como: memoria, mostaza, minino, maullido... ¿Has visto alguna vez el dibujo de un maullido?

Alicia en el país de las maravillas. Lewis Carroll

En el centro del salón de Dibujo se han juntado todas las mesas, hasta formar una plataforma con todas ellas, los asientos se han dispuesto para que la rodeen, sus papeles e implementos de dibujo, están a manera de cubiertos, todos comparten una sola mesa, a la manera de los caballeros del rey Arturo, solo que es cuadrada.

En el centro de esa mesa, suspendido, se encuentra una estructura hecha de alambres sin una forma definida o en todo caso como una nube, que esta en ciertas partes forrada con una gasa que es brillante, metálica, dorada, en el centro de esta estructura se encuentra una silueta de un hombre hecha de papel craft, de la estructura de alambre, en la parte inferior, cuelga una manzana. Hay también tres cubos de cartón blanco, en tres de los cuatro extremos de la mesa.

Subo a la mesa y después de presentarme comienzo a dirigirme a los comensales: Estuve con ustedes en su primera clase, en esa clase el maestro Chuey les preguntó:

¿Por qué razón eligieron esta carrera?





Uno de sus compañeros dijo que esta carrera le parecía adecuada para acceder a el conocimiento, esa respuesta me dejo pensando en la posibilidad del arte, y en especifico del dibujo como un medio para acceder al conocimiento de la realidad, de nosotros mismos- lo cual es en si mismo una hazaña, llegar a saber quien es uno, con eso resolveríamos muchas preguntas: ¿Qué hago aquí ?, ¿Por qué hago lo que hago y no hago otra cosa?, ¿Hacia dónde me dirijo?, **Lo que hago, ¿expresa esa búsqueda?...**

Reflexionando en esto, regresé varios días después, en esa ocasión, el maestro les preguntó ¿Cómo sentían la clase? , si había algo que quisieran hacer o cambiar. Una alumna respondió que le gustaría ver más modelos, de características diferentes: gordos, ancianos flacos, etc. Salí de ahí pensando:

¿Para que quiere ver más gente?

Si en esa parte del curso están dándole prioridad a la proporción (y por lo que pude ver aun no podía resolver la proporción del modelo que trabajó con ellos ese día.

¿Estará buscando un modelo que se ajuste a su dibujo, en lugar de ser ella la que se deba de ajustar a la proporción del modelo?, entonces todo el peso de la creación de formas - desde ese punto de vista - correrá a cargo de encontrar un objeto, un modelo adecuado a nuestra idea, para posteriormente ser representado, lo cual pone en un papel sumamente pasivo a el artista, en este caso al dibujante, a simplemente esperar que aparezca la visión que necesitamos, que se ajuste-si es que tenemos la suerte de que aparezca...

Sin la posibilidad de poder intervenir, en un desamparo similar al de una persona que se ha extraviado...

... y busca por todos los medios algo que le sea familiar, para así tener una referencia y pueda regresar a un lugar donde pueda sentirse seguro, sólo que el camino de la creación aparece cuando perdemos el camino y nos aventuramos a recorrer un sendero que no se ha explorado.



Ese día, llevé una manzana, y les pedí a los alumnos que hicieran una fila, marqué una línea en el piso, y les dije: - esa línea era el límite de lo que han hecho hasta ahora, y tenían que cruzar esa línea caminando de manera diferente. Crucé la línea, tomé la manzana y se la lancé al que estaba detrás de mí. Este cruzó la línea caminando de espaldas, y al cruzar la línea, lanzó al que venía detrás de él, la manzana, éste la tomó y dio maromas para llegar al otro lado de la línea, y así sucesivamente con todo el grupo. Al terminar les dije: -Todos han cruzado la línea de manera diferente, pero todos con la misma manzana, lo mismo deseo que suceda con su dibujo, busquen las posibilidades existentes en si mismos, no importa si es el mismo modelo, la misma pose, el mismo ejercicio, el mismo maestro, el reto es con ustedes, en encontrar salidas y por tanto soluciones, la clase de los jueves es para eso. Para la parte técnica, para llegar al parecido, tienen los martes.



Cada uno de los alumnos pasa la línea con la manzana, algunos a gatas, otros de espaldas...



Les pedí que regresaran a su lugar, coloqué la manzana debajo de la estructura de alambre, y les pedí que dibujaran la estructura pero mirando la manzana, luego les pedí que dibujaran en otra hoja de papel otra vez la estructura y la manzana, esta vez con su vista en ella, pero tomándose una pierna por el tobillo. Al terminar les dije que la manzana seguía siendo la misma pero la actitud, tan sólo la posición diferente en su cuerpo, les permitía tener la experiencia de la manzana de forma diferente.

Subí a la mesa,
y comencé a
contarles una
historia:

- “Un maestro tenía tres discípulos, los tres querían aprender de él, pero el solo podía atender a uno de ellos, entonces para saber cual era el indicado, les dijo:

-No conozco lo que es una manzana, quiero que se vayan y busquen y me muestren, y con eso pueda conocer, que es una manzana...”

...Los tres partieron, y cada uno le envió un paquete- señalé entonces los cubos que estaban en la mesa, y le pedí a uno de los alumnos que abriera uno de ellos y me dijera que contenía.

Dentro del primer paquete sacó una manzana y una carta -le pedí que la leyera- el papel dice: “Maestro, he buscado el fruto que me pidió, se lo envió para que “lo coma” y así tenga la experiencia de lo que es una manzana”

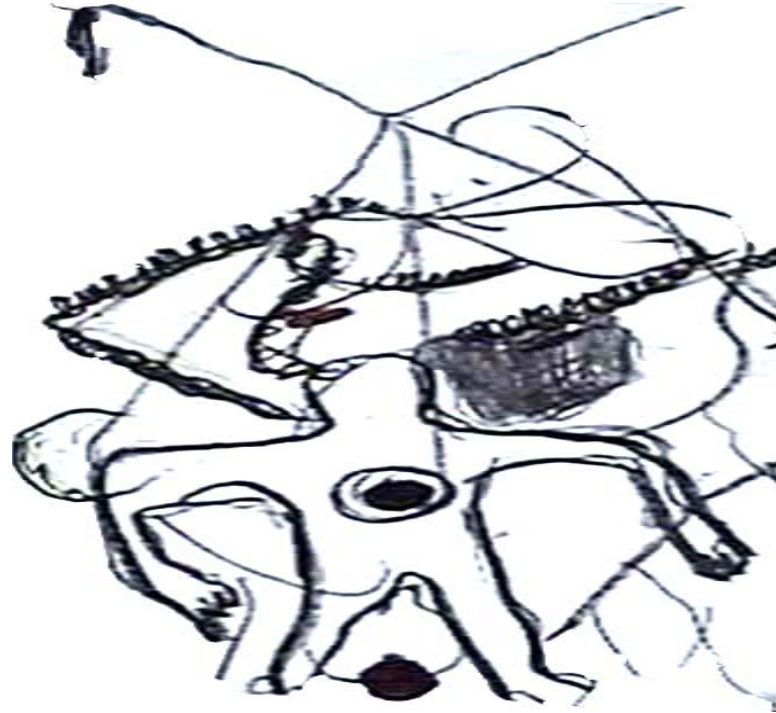
Luego señalé el segundo cubo y les dije:

-este paquete lo mandó el segundo de los discípulos-pedí que lo abrieran- este contenía un sobre el cual llevaba dentro una monografía de la manzana, además del fruto- le pedí que lo leyera:

Manzana- Fruto del manzano, árbol del género malus y de la familia de las rosáceas. Sus flores son rosáceas y su fruto duro y rojo. Hay muchas especies de manzanos, pero casi todas son del tipo malus pumula, y sus cultivadores suelen cruzarla para obtener híbridos.

Las semillas de un mismo árbol pueden engendrar árboles distintos, con frutos completamente diferentes en tamaño, tonalidad y sabor. La manzana se come cruda, pero es común que se cueza para hacer puré, mermelada o jalea. Su jugo se utiliza como bebida, en la elaboración de vinagre, y se fermenta para fabricar sidra. (Ediciones sunrice, monografía de la manzana, No.3080)

Le pedí que repitiera la parte subrayada, y les hice notar como una semilla puede generar diversidad, de un solo elemento de la manzana.



...El tercer cubo contenía una carta, pedí que leyeran el contenido, solo tenía escrita una palabra: “Gracias”.

Me dirigí a mis comensales y les pregunté: -¿Por qué mandaría escrito el tercer discípulo la palabra gracias? si lo que se le pidió fue la misión de averiguar ¿Qué era una manzana?

Cuando regresaron cada uno expuso las razones del porqué, de lo que habían enviado.

El primero dijo que como iba a conocer una manzana si no se la llevaba y la probaba. El segundo dijo que una manzana no es sólo el fruto, que cómo las personas también tiene una historia, y aspectos que la caracterizan, por eso le mandó además de la manzana, información de la misma para que la conociera mas allá de lo que no podía ver, no puede ver como crece el árbol, o como las flores se convierten en fruto, llevaría una vida mostrarle eso.

...Al llegar al tercer discípulo y preguntarle porque le mandó la palabra “Gracias” contestó:

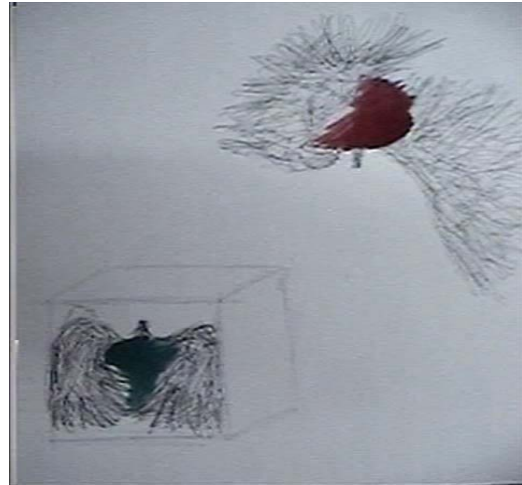
-Recorrí lugares para encontrar el fruto que me pidió, busque y preguntando encontré un lugar donde crecían, y cuando lo encontré, guarde tres manzanas, una de ellas, la comí porque también quería saber que era, regrese con dos, pensando en que cuando nos reuniéramos compartiríamos la experiencia del fruto.

De regreso en un poblado me encontré a una hermosa mujer, de la que me obsesione, pero

para desgracia mía, no me hacia caso, por descuido vio que traía las dos manzanas. Ella tampoco las conocía, me dijo que si quería estar con ella le diera una de ellas.-Bueno aun me quedaría una, así que se la di. Después de haber estado con ella me di cuenta que era solamente su exterior lo que me había llamado la atención, lo que sentí sólo fue deseo, emprendí el camino de regreso, y pensé, que la manzana no era sólo la manzana, para mí ya nunca sería sólo la manzana, que siempre recordaría a esa mujer y este viaje, cuando volviera a ver este fruto.

Entonces comprendí...

Para mi la manzana ya iba mas allá del objeto, representaba también el deseo, la obsesión. Pensé -cuando llegué con mi maestro le diré que la manzana no es sólo un fruto, además es el deseo, la pasión que se siente ante la belleza de una mujer. Pensando en eso, me di cuenta también de que era un reflejo de mi, de mi debilidad hacia la apariencia de una joven, ¿Cómo voy a decirle a mi maestro que esa es la conclusión de mi viaje?, si a los otros discípulos les a ocurrió lo mismo, quizás ellos se presenten con el diciendo que la manzana es por ejemplo la compasión, o la misericordia, ¿Cómo voy a llegar yo diciendo que la manzana es el deseo? , pensará que soy un ser débil, superficial, que me dejo llevar por la apariencia, que no tengo control sobre mí mismo, **que únicamente busco la satisfacción inmediata, sin pensar en nada más, de la misma forma que hacen los animales cuando están en celo ...**



Y pensando esto en su camino se encuentra un mendigo, pensó que la mejor manera de presentarle a su maestro, no solo lo que era la manzana, sino también lo que significó para el, era decirle que la manzana era la misericordia, reflejo a su vez de su grandeza de espíritu. -De esa forma seré yo el que quede cómo su discípulo y herede los conocimientos de mi maestro-pensó.

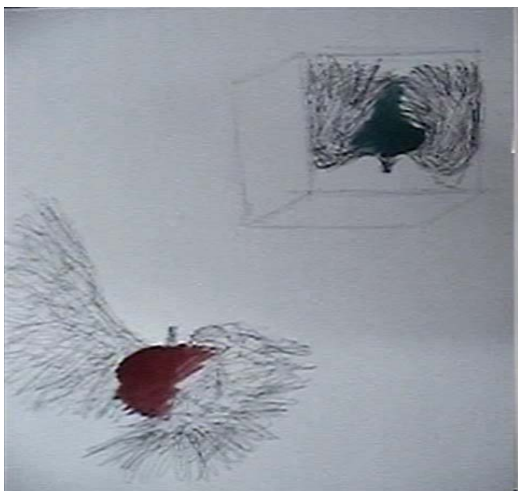
...Acto seguido tomó la única manzana que le quedaba y dándosela al mendigo, con un afectado ademán que pretendía ser misericordioso, dijo:- Come.

Sintiéndose satisfecho por lo que había hecho y pensando que el sería quien se quedaría en lugar de los otros, se distrajo y tomó un camino equivocado.

Y se perdió...

Se encontró de pronto en un desierto, a punto de caer la noche, al darse cuenta de que no sabía hacia dónde iba, intentó regresar, pero la oscuridad de la noche hizo que se extraviara aun más, pasaron varios días , y él, sin comer ni beber...

... perdió el conocimiento.



Al despertar, se encontró en una tienda. Donde le dieron de beber y el primer alimento que la ofrecieron, fue una manzana, se dio cuenta de su arrogancia, de su debilidad y la manzana representó entonces toda la vida y lo importante que es ella en cada uno de sus detalles, de sus instantes, y cómo cada uno de ellos es una oportunidad para reflexionar, para valorar. Y así aprendió a agradecer por todo lo bueno y también por todo lo desagradable, que se presentara en su camino, tomándolo no sólo como una prueba; también como una oportunidad para crecer, para conocer, porque cada instante nos va formando. Agradeció a la joven, por su belleza, al mendigo, por mostrarle su arrogancia, al desierto, por ayudarlo a encontrar el camino hacia si mismo y a la gente que lo salvo, por mostrarle el valor de la vida. Y a su maestro por haberlo enviado a ese viaje...”



Después de contarles esa historia a los alumnos les dije:- El primer discípulo mandó la manzana; el objeto; El segundo, información; y el tercero el sentido que tenía para él, la manzana. Bueno, quiero que en sus trabajos traten de representar lo que significa para ustedes, no la representación del objeto tal cual, no la información del objeto, sino el sentido, para lo cual pueden ustedes dibujar, representarlo, de la manera que se adapte mejor a su idea, a lo que les lleva esta reflexión, vamos a dibujar ideas. Para ayudarlos un poco vamos a realizar una serie de acciones o performance durante el semestre, algunos lentos, aburridos, otros ágiles, obvios, y otros abstractos, ó divertidos, pero eso no es lo importante, lo principal es lo que cada uno de ustedes pueda interpretar de cada uno de ellos.

Bajé de la mesa, les coloqué a algunos alumnos una cinta con una manzana a modo de collar, se apagaron las luces del salón, se prendieron las lámparas que dirigían su luz hacia el centro de la mesa, comenzó la música , una música rítmica, “como la de un antro”, y apareció Michelle, la estudiante de filosofía, con sus piernas largas, con sus tacones altos y su cabello rojo, con un sostén hecho de manzanas del cual colgaba un cuchillo al centro, traía una gasa transparente anaranjada, a modo de falda, y una “boa” de plumas rosas, y comenzó a bailar y caminar alrededor de la mesa, se metió en medio de la estructura de alambre y la hizo girar.



Los alumnos dibujaban, algunos solo miraban, Michelle se acercó a uno de los que tenían la manzana en el cuello, los tocaba. Ella subió a algunos a la mesa, invitándolos a bailar, mientras lo hacían ella desabotonaba sus camisas, dejaba el torso desnudo de sus acompañantes, y después con el cuchillo les cortaba la manzana que traían colgando del cuello, mientras lanzaba sus camisas por los aires.

Al obtener las manzanas de ellos los regresaba a su lugar, comenzaba a bailar con la silueta de papel, para luego salir de la mesa por una de sus esquinas, con su carga de manzanas en el cuello. La música continuaba, dándoles un espacio a los que sólo se dedicaron a observar, para que pudieran dibujar.

En pocos instantes sería mi turno, la música cambió se hizo solemne, caminé lentamente llevando un plato con una manzana y un cuchillo. Yo iba cubierto con una tela blanca translúcida, arreglada a modo de capucha de monje, con algunas cadenas doradas, subí a la mesa, seguí con mi recorrido alrededor de la estructura de alambre, caminando a un lado de los dibujos de los alumnos, me incliné y apoyándome sobre una rodilla tome la manzana, la mostré y descubriéndome el rostro saqué del interior de la capa un bote de pintura dorada, apreté la válvula del espray en dirección a la fruta, y poco a poco fue tornándose metálica, la coloque sobre el plato y comencé a cortarla en rodajas, el interior de la manzana no estaba pintado, así que continúe pintando lo que faltaba, la manzana dejó de ser manzana, para lucir como una pila de monedas, las tomé y comencé a repartirlas a los alumnos diciendo: ¡Come!



Los alumnos las tomaban, y solo las miraban, algunos comenzaron a manchar su dibujo con la pintura, o a ocupar la rodaja de manzana como sello. La última rodaja dorada que me quedó, la coloqué en la silueta de papel que colgaba de la estructura después de haber hecho un hueco en el lugar donde se ubica el corazón.



La música siguió, y al cambiar una vez más el ritmo, esta vez a ritmo de "new age", entramos Michelle y yo, uno en un extremo de la mesa y el otro por el opuesto, desnudos, con una par de plumas blancas en cada uno de los hombros y con los ojos vendados, caminamos con los brazos extendidos, buscando encontrar algo con las manos, ella llevaba un espejo, yo una manzana y un pela papas, al tocarnos comenzamos a tratar de reconocernos por medio de las manos, hasta llegar a la cara y encontrar la venda, la quitamos, nos arrodillamos y comenzamos a pelar la manzana sobre el espejo, una vez pelada comenzamos a darle trozos de la manzana en la boca de los alumnos, a veces ella, a veces yo, algunas veces de pie, otras arrodillados. Al terminar Michelle quita la silueta de papel que está en el centro de la estructura de alambre, mientras colocaba los cubos de papel, las cartas y pedazos de manzana en la estructura para después dejarla girando, mientras me alejo. La música continua, y poco a poco comienzan a encenderse las luces del salón



El maestro Chuey pide que coloquen sus dibujos en el piso para que puedan ver el trabajo de sus compañeros, después de eso comienzan a comentar algunos de los trabajos, los que le llamaron la atención a los alumnos, los que captaron el interés del maestro.



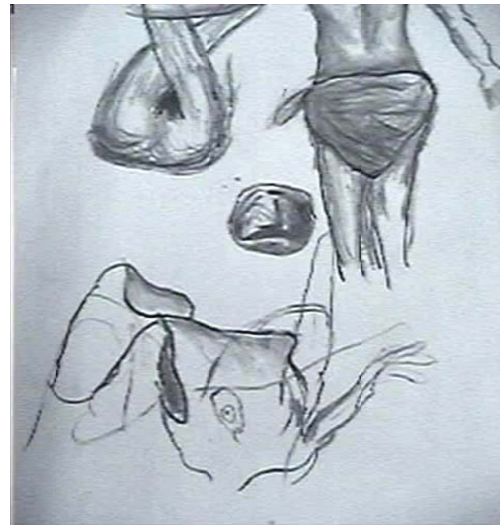
esa localidad. En la Universidad del Valle de México, en los grupos de dibujo a cargo del Mtro. Sergio Koleff por alrededor de tres años, tanto en los grupos de alumnos que cursan la carrera de Diseño Gráfico, como en algunos cursos abiertos a el personal de esa institución, o exclusivamente a los maestros del área de la carrera de Diseño Gráfico.

En todos los casos los resultados son muy similares, sin importar el nivel de estudio, el área de la que provengan, el lugar o la edad, estos se revisaran con mayor detenimiento en el último capítulo.

Ese fue el primer performance en el curso, y uno de los últimos, que realicé para la clase de dibujo del maestro Chuey. Ese día, se realizó la acción tres veces, para dos grupos de primer semestre (uno de diseño y otro de artes visuales), y para un grupo de quinto semestre de la orientación de ilustración.

Aunque también, esta propuesta de trabajo lo he presentado, en los cursos intersemestrales del maestro Chuey, abierto a alumnos de distintos grados. También en cursos para maestros de la Escuela Preparatoria, del colegio de Bachilleres, en donde además asisten a modo de educación continua, alumnos que ya han egresado de la escuela o que provienen de otras disciplinas, como dentistas, abogados o carpinteros.

Fuera de la ENAP, en un curso que se impartió en la ciudad de Coahuila, en la Escuela de Artes Plásticas en un curso al que fue invitado el maestro Chuey por la comunidad de artistas de



Como era el trabajo antes de esta investigación.

Durante mi paso por la carrera, en la materia de Dibujo, la formación que se me brindó en esta área esta enfocada básicamente al análisis de la forma, de la proporción, de la gestualidad, del uso y experimentación de los materiales tradicionales (grafito, carboncillo, pastel, tinta, etc.). En si de la parte técnica, del aspecto cuantitativo, pero en este momento he notado sobre todo en las generaciones más jóvenes de maestros que esto está cambiando.

Conversando con una maestra de la Universidad Insurgentes, me explicó que los profesores tienen la obligación de entregar una calificación, un avance del progreso del alumno y que es mucho mas complicado valorar la parte creativa o la interpretación, y como siempre es necesario un parámetro para dar una opinión acerca de cualquier asunto, en este caso es mucho mas sencillo valorar a partir del parecido o la aplicación de la técnica. Esto mismo sucede en la mayoría, (aunque no en todos) los talleres de dibujo de diversas escuelas particulares, a

excepción del artista que en solitario, pueda realizar su propia búsqueda, y necesite la referencia del cuerpo humano en su obra y sea él, su propio juez y maestro.

En mi experiencia, desde el punto de vista de modelo, lo único que se me pedía era quedarme quieto, y el cambio de pose podía variar desde unos cuantos minutos a varias horas, quizás usando algún elemento como telas o apoyos como vasijas o esferas, por ejemplo.

Esto me llevo a pensar que la manera de aprender dibujo únicamente consistía en la habilidad de poder copiar lo mas fielmente posible, en el menor tiempo disponible un objeto, y en el caso de las poses que requerían menor tiempo, la gestualidad, en esa complicidad entre la mano y el ojo, que busca acaparar la exclusividad para entender lo que es el dibujo con sus reglas de proporción a través de cánones, de líneas de fuerza, de siluetas de espacios negativos y positivos.

A partir del sistema educativo que me fue enseñado en la Escuela traté de comprender los dibujos de los movimientos artísticos del siglo XX, las visitas que se me pedía que realizara a los museos para enriquecer “la cultura visual”, o el análisis de algunos ilustradores contemporáneos.

Desde el parámetro de lo que aprendí en dibujo hacia difícil entender esto, eso hacia que me sintiera frustrado, es como tratar de entender una platica entre sordomudos, uno mira y se maravilla de cómo con movimientos de las manos, expresiones faciales pueden contar, expresar sus sentimientos o anécdotas, que ocurrieron en el pasado sin tener que señalar el objeto, y como pueden expresar opiniones, como se nota en esos movimientos la elocuencia.

Sin embargo, en mi caso, después de haber tomado y participado en talleres y cursos de dibujo, no podía comunicarme completamente con lo que decía el artista

contemporáneo, lo que aprendí era útil solo para entender en parte el arte “clásico”, mas fácil ahí hallar cánones y una proporción reconocible, la referencia con la naturaleza.

Durante el trascurso de esta investigación, encontré que aun los artistas “clásicos” no representaban lo que conocemos tal cual, como en una fotografía. Y aun en el caso de la fotografía, el objeto se modifica según el encuadre, la dirección y la cantidad de luz, por ejemplo, los objetos que representaban estos artistas eran “compuestos”, es decir reorganizados, modificados, enfatizaban el color o la posición, la luz, las proporciones, los contornos se suavizar o se exageran.



No They Didn't. 1999 Yoshitomo Nara

Deja de ser objeto, para expresar el carácter propio de la persona y la sensación del artista al mirar a esa persona, a modo de juicio donde se exponen y dialogan en forma muda, artista y objeto, para llegar al veredicto, al acuerdo, que es la obra final, fruto del acusador y la defensa, acerca de las cualidades defectos y aspiraciones, para así llegar a la veracidad, pero sobre todo a la liberación, a la del artista, donde accede a un meta-mundo donde se enlazan aspectos tangibles e invisibles, donde es posible percibir la realidad desde otro punto de vista y del que solamente queda como registro de ese momento la obra, llámese dibujo o pintura, como reflejo de esa situación, de ese momento.



Yihsin Wu ilustración, Premio de la Society of Illustrators

Lo representado; este registro, este dibujo, es entonces ¿real o irreal? porque solo en parte podemos entenderlo. Para entenderlo de una manera mas profunda es necesario conocer que idea cruzó por la mente del artista, y así saber porque plasmó lo que plasmó. Pero aquí me surge otra duda, ¿De donde surgen la ideas?, ¿Por qué pienso de la manera que pienso? Y ¿Por qué me expreso de la manera en que lo hago?

En un diccionario de sinónimos encuentro esta definición:

“IDEA- Representación del objeto percibido que queda en el alma.”¿Es esta representación del alma la que expresamos al dibujar?, pero aún queda otro dique por sortear en el arribo de la idea, “el objeto percibido”.

El fenómeno de la percepción parece relativamente sencillo: información que obtenemos del mundo exterior por medio de los sentidos y que luego interpretamos. Pero es una sencillez engañosa, un aparato que es pequeño, pero en el que el manual es grande, y que por ser el primer dique hacia las ideas es punta de lanza de varias interpretaciones, de varios destinos. La idea, ésta representación mental, esta relacionada con las cualidades, más que con el sujeto, es una representación abstracta de algo, que puede ser real o irreal, es decir, esta representación puede provenir no solo del objeto percibido, también de otra idea, que después se reinterpreta, toma forma en la mente. Aun sin tener enfrente el objeto podemos hacer una representación de él. Conceptos para todos conocidos: Dios, alma, conocimiento, son

construcciones conceptuales del ser humano, que ha empleado en todos los tiempos, y que en diversas culturas siempre ha tomado formas diversas, pero conserva, mas o menos cualidades similares.

Trataré de enfocarme hacia el problema. Mi problema de entender el dibujo, la salida es personal, es el meta-mundo que he creado para entenderlo, pero que espero le dé pistas a otras personas, que tengan esa misma búsqueda, y que espero que lleguen a soluciones diferentes a la mía, para así expandir un poco los caminos que llevan a comprender mejor, aunque sea en parte, este universo hecho de líneas, manchas y puntos.

Comenzaré esta búsqueda haciendo una primera escala en **el objeto percibido**

La teoría del conocimiento dice que el primer aspecto para conocer el mundo es a través de los sentidos. Entonces, ¿representamos lo que percibimos por nuestros sentidos?, es decir, ¿Dibujamos lo que percibimos por medio de nuestros sentidos?

...Recuerdo un cuento de Hans Christian Andersen, se llama "La ropa nueva del emperador", es éste el relato de un Rey que era muy superficial, le gustaba mucho la ropa y gastaba fortunas en su vestimenta, poseía trajes para asistir a todas las ceremonias y eventos del reino, tenía ropa para descansar, (que por cierto era distinta de la usaba para dormir), vestuario para salir de paseo, uniformes de gala, para presentarse ante sus generales, para después de tomar un baño, etc., etc., etc. Disfrutaba de un vestuario diferente para todas las actividades de vida cotidiana. Era un rey, digamos un poco "fetichista" (Fetichismo, atribución de poderes mágicos o sobrenaturales a un objeto cualquiera, la cual hace de él; materia de veneración, temor, adoración y dependencia psicológica. Diccionario de filosofía), invertía todo lo que podía en su vestimenta, le gustaba mucho sentirse admirado. La ropa para el rey era un sinónimo de riqueza, de poder... La ropa que él usara precisaba ser sinónimo de buen gusto, de belleza, inteligencia y no obstante algunos digan que la ropa crea estereotipos, etiquetas sociales y que el hábito no hace a el monje, a el no le importaba. Porque

la expresión del Rey sin corona, siempre se refiere a los que perdieron, a los que, aunque pusieron todo su empeño a una empresa, no ganaron.

Cierto día, llegaron a el reino varios sastres, en ese tiempo se les llamaba sastres (hoy se les conoce como diseñadores de moda. Me pregunto si a un diseñador gráfico en ese tiempo se le conocería como sastre de ideas) y visitaron al Rey diciéndole que le harían el traje mas maravilloso que halla tenido cualquiera, aunque claro, como sucede con todos los objetos de diseñador, de firma reconocida, sería un poco costoso. De hecho sería un "bastante costoso", por que además sería un diseño exclusivo, toda una obra de arte. El Rey al escuchar la palabra **COSTOSO, DISEÑO EXCLUSIVO**, (y si, exclusivo se escribe con X, pero con el signo de pesos, parece mas costoso aun), se emocionó y enseguida aceptó que le confeccionaran un traje enseguida. Los sastres además le habían dicho que el traje tenía un plus, la tela con la que se confeccionaría además de ser bellísima, tenía la virtud de que solo la podían ver los inteligentes.

-Además de hermosa, práctica- pensó el Rey, si solo la pueden ver los inteligentes de esa forma sabré quienes de los consejeros de la corte son listos y cuales no lo son. Así que los que no pudieran ver el traje los despediría en el acto.

Los sastres le dijeron que un diseño así necesitaría mucho, oro ¡Oro y joyas para poderlo realizar! Necesitarían además un adelanto, para comenzar. El Rey les dio lo que pidieron, así como el espacio para que elaboraran su traje. Al cabo de varios días le llevaron la primera muestra de la tela con la que confeccionarían su traje. Los sastres llegaron cargando un cofre muy pesado y al abrirlo y sacar la tela y mostrársela al monarca, este quedo pasmado, no por la belleza de la tela, sino porque...

¡No podía verla!

Entonces el Rey muy serio llamó a uno de sus consejeros y le pregunto cual era su opinión, pero ya se había corrido el rumor de la tela que solo podían ver los inteligentes, y el consejero, temiendo por su trabajo, cayó de rodillas y con los ojos humedecidos dijo que era la cosa más bella que cualquier persona hubieran visto.

El Rey, temeroso de pasar por un soberano poco inteligente, comenzó a decir también que era bellísima... que ¡Que color!, ¡Que caída! ¡Que diseño!, que en realidad era toda una obra de arte. Que se moría de ganas por ver el traje

terminado... y que si al principio se quedo pasmado fue por el impacto que le causó tanta hermosura...



Gary Baseman, Ilustración para The New Yorker mayo 13,2002

Cuando le muestran la tela a el rey, y el no pudo verla. ¿Cómo es que la pudo describir?

La pudo describir porque ya había tenido la experiencia, ya antes tocó una tela y conoce las diferentes texturas que proporcionan, la diferencia entre una seda y un terciopelo. Vió como la caída es diferente entre cada una de ellas, como se arruga un lino, palpó la sutileza de un velo, conoce los diferentes colores con que se tiñen. Estas experiencias se fueron almacenando en su memoria y a partir de ellas pudo expresar un juicio: de cómo debe ser una tela hermosa. Me pregunto ¿Cuál es el color más bello? Y, ¿Cuál fue el que vió el Rey? ¿Será el azul, porque le recuerda la primera vez que vio el mar? Sea el que halla visto debió ser diferente del que "vió" su consejero, porque cada uno tiene experiencias diferentes. Y en medio de la búsqueda que dió origen a esta historia, ¿Cómo debe de ser el dibujo? Hasta aquí puedo entender que cada persona tenga una manera diferente, partiendo de sus experiencias, de expresar lo que es el dibujo, o cómo debe de ser un buen dibujo, ésta es una parte que tendría que revisar cuando vuelva a ir a un museo y no comprenda el porqué de las formas que plasmó el artista.



Mark Grotjahn, Angry Flower/Cactus 2000

Experiencia anterior, memoria, y juicio son parte de un proceso que conocemos como percepción. La experiencia es el conocimiento que obtenemos de algo que hemos sentido o vivido, de un suceso o de un evento, la memoria nos permite recordar esos eventos, esas experiencias anteriores, a partir de las cuales reflexionamos y nos permite obtener un juicio, una opinión razonada sobre ese asunto, objeto o evento. La percepción es una habilidad la cual nos permite obtener el conocimiento de los objetos, de los acontecimientos. De eventos que son importantes por alguna razón para nosotros mismos, para esto la percepción utiliza los sentidos en conjunto, en el caso del Rey, el tacto le proporcionó el recuerdo de la textura de su tela favorita, la vista, del color o los colores que mas le agradan, y ambos a su vez, están relacionados con un evento importante para él. De esa forma por medio de la percepción y de los recuerdos pudo crear una memoria y de esta forma imaginar esa tela que no podía ver, pero pudo además, emitir un juicio de gusto, un juicio de belleza. Esto es importante, si pudo imaginar la belleza en una tela ¿Como imaginaría el rey la belleza en un edificio, o en el rostro de una persona?...

El Evento Perceptualmente Importante (E.P.I.)

¿Qué es lo que hace a un evento, o un suceso ser importante, como para condicionar la percepción, a los sentidos y qué hace que el conocimiento obtenido del mundo sea personal?

De saber esto podemos entonces buscar los elementos, para de esta manera enfatizar ciertos eventos, volverlos importantes para quien los experimenta y de esa forma influir en sus juicios, en sus gustos, en la construcción perceptual que hace del mundo, en lo que se conoce como educación. En este nivel, el de alterar el comportamiento de las personas por medio de la percepción, hace que parezca educación y manipulación son cosas similares, pero lo que hace la diferencia son los objetivos que persigue cada una.

Existe un cuadrilátero donde se enfrentan dos equipos de lucha libre:

El engaño versus la verdad, y el bien contra el mal, el problema es que todos traen la misma máscara, y a veces el engaño hace equipo con el bien, y el mal hace equipo con la verdad, con lo cual al final de cada combate el árbitro no sabe exactamente quien ganó, porque el engaño y el mal siempre mienten, entonces siempre gana la verdad y el bien, aunque no siempre sea cierto, pero el árbitro tiene que levantar de todos modos la mano del ganador. El nombre del árbitro es cultura.

Educación y manipulación, ambas tienen en común el manejo del concepto de libertad, pero educación y libertad son incompatibles porque al educar se busca un comportamiento adecuado en una sociedad, un adiestramiento; la manipulación busca el control, es decir ambas implican cierto grado de pérdida de la libertad. Los fines son los que hacen la diferencia entre una y otra, la manipulación, lo hace de forma maliciosa y poco honesta, mientras que la educación busca el desarrollo intelectual, moral, aunque hablar de desarrollo y moral es tan complicado como hablar del trabajo del

árbitro, pero dejemos entonces que él emita su juicio y designe el nombre del vencedor.



Hanoch Piven, Ilustración.

Volvamos entonces al evento, y veamos que es lo que lo hace importante.

...Cuando los sastres sacan la tela invisible, ya el Rey estaba enterado que iban a sacar una tela, cuando no ve nada, piensa que su percepción le engaña, y es que está acostumbrado a que todo lo que ve tenga coherencia, esa coherencia le permite organizar y reconocer los objetos, cuando un evento perceptual resulta incoherente como por ejemplo la tela, supuestamente invisible, la memoria, experiencia no tienen nada registrado, entonces

la capacidad de generar juicios se ve afectada y no sabe con certeza como enfrentarlo. Exclusivamente se tiene el concepto TELA, a partir de las cualidades de ese concepto buscamos relacionarlo con el evento, pero si no existe esta concordancia, comenzamos a buscar otros conceptos donde encontrar esa coherencia, el Rey piensa: la tela únicamente pueden verla los inteligentes, entonces ¿no soy inteligente? El Rey comienza a relacionar el evento perceptual, pero desde otro ángulo, no el de la experiencia de la tela sino desde la experiencia de la inteligencia, por eso llama a su consejero que desde esa perspectiva –la de la inteligencia- pueda el corroborar su juicio.

Para llegar a la coherencia, en un evento que parece no tenerla, la percepción organiza, en esta organización busca reconocer el evento desde alguna zona conocida por la experiencia, (real o imaginaria) a partir de esa experiencia se da el reconocimiento del evento, la coherencia.

Cuando llego a un museo y veo dibujos de un artista que no entiendo, busco darle coherencia a partir de la experiencia previa, si no la tengo, busco a partir de las experiencias reconocibles para mí, una de estas, puede ser que el artista sea malo, y no tenga los conocimientos para hacer un “buen” dibujo, otra que yo no entienda, pero si en las clases de dibujo, se te enseña como se hace y no te dan herramientas para enfrentar un evento como el del museo, entonces algo pasa con las clases, ¿será que no funcionan?, pero si el conocimiento que se te brinda te es de utilidad en arte, por ejemplo, renacentista, entonces si funciona... en parte. Lo mismo sucede con la ilustración contemporánea, recuerdo un maestro que decía: - Lo que esta de “moda” es hacer monstruos-, y que eso lo podíamos verlo en los dibujos animados.

Sea que esté de moda hacer monstruos, es obvio que necesitaba ver el trabajo, tanto de ilustradores como artistas contemporáneos, desde otra perspectiva, que complementara o englobara estos eventos, de esta forma podría hacer un juicio, es decir podría entender y enfrentar estas situaciones que ocurren cuando estamos frente a un dibujo y no entendemos.

En la mayoría de las clases de las diversas escuelas donde asisto es común que la misma dinámica se repita, copiar el modelo hasta lograr

el mayor parecido, durante la mayor parte del curso.

Cuando un evento perceptual ha sido organizado y reconocido por la percepción, llega el momento en que ya no lo percibimos con tanta intensidad, nos “insensibilizamos”, aunque lo que sucede es que nos acostumbramos, una vez hecho coherente un evento, y este se repite, sobreviene el aburrimiento.

Un aspecto de utilidad en la enseñanza del dibujo es la incoherencia. Recuerdo un maestro al cual los alumnos le dijeron si no podían hacer otros ejercicios, porque ya se sentían cansados de hacer siempre lo mismo, el contestó algo así como que no era un mago. Durante esta investigación, pedí cosas a los alumnos tan sencillas como dibujar parados en un pie, y ese tipo de cambios hacían que la clase fuera mas amena, proponer ejercicios nuevos cada cierto tiempo o hacer variaciones a los que ya se tienen ayuda a que la coherencia no se apodere de la clase, dar a el alumno el suficiente tiempo de organizar y reconocer, pero sin llegar a acostumbrarse. Repetir no es aprender.

Entonces, una de las formas de hacer que un evento sea importante, es evitar la coherencia, de esta manera se producirán nuevas formas de organización y reconocimiento, además de que es más agradable, es más estimulante.

Mucho del trabajo que realicé en el taller del maestro Chuey durante esta investigación, no se comprende por otros maestros.

¿Porqué permitía que él o los modelos se estuvieran moviendo todo el tiempo? ¿Cómo iban a aprender a dibujar los alumnos?



Este fue un performance que se realizó con el tema de los pies. Una función de los pies es el juego, en estas imágenes Liliana y yo, jugamos con una pelota que representa el mundo, ella representa un angel y yo un demonio.

Bajo los parámetros de la percepción de cómo enseñar dibujo, no sólo no tenía coherencia, sino que además carecía de utilidad. Uno de los parámetros para hacerlo coherente y se entienda, es precisamente la incoherencia, como modo de lograr, nuevas formas de organización de la información perceptual, estas nuevas formas de organización por obvias razones dan otros resultados, diferentes a los que se llegan cuando la clase es “académica”, lo cual no pierde el propósito de enseñar un concepto, por ejemplo: espacio, color, perspectiva.

En una de estas clases, me tocó observar un performance de Angélica y Michelle, mientras hablaban del espacio, iban pegando a una cartulina colocada en la pared, el extremo de

una cinta la cual se llevaba hasta otro extremo del salón, luego otra, hasta pegar varias, a diferentes alturas y en varios puntos del horizonte, estaban hablando de la perspectiva. El lugar desde donde estaba sentado, no estaba situado al frente del punto de fuga, sino a un lado de donde salían las líneas hechas con cinta, la perspectiva que veía era realmente tridimensional en la representación y conservaba las bases del concepto, solo que podía verlo desde un Angulo diferente. Organicé y reconocí el concepto PERPECTIVA, pero además, pude verlo e interpretarlo desde un punto de vista tridimensional, la imagen de los cuerpos desnudos moviéndose entre estas líneas-cintas, enfatizaba aun más el concepto de espacio.

No solo como visión, fue hermoso, también fue útil, y lo puedo retener, en mi memoria como un suceso agradable. Y aunque ya conocía el concepto de perspectiva, si tuviera que volver a reafirmar este concepto , preferiría que fuese en una clase de este tipo a una “académica”, la reafirmación de conceptos, que aprovecha el fenómeno de incoherencia, logra que el concepto pueda verse, desde perspectivas diferentes, y no importa si es el mismo concepto el que se repita durante varias clases consecutivas, la manera en que es posible organizar la información perceptual por medio de la incoherencia permite la búsqueda y el reconocimiento de nuevas y diversas maneras de relacionar experiencias, logrando así nuevos juicios de percepción.

La incoherencia es una manera de lograr que un Evento sea Perceptualmente Importante (E.P.I.)

Otra manera de hacer un E.P.I. es por medio de la atención y la selección. Cuando hay una sobrecarga de información en el ambiente la atención se focaliza en una parte del entorno relativamente pequeña, se da un proceso de selección de aquello que cada uno considera que tiene una carga mayor de información, los demás estímulos son consientes para la percepción pero se ignoran.

Y antes de pensar en que una sobrecarga de información se parece a una batalla, o un lugar donde reina el caos, y que eso no se parece para nada a un salón de clase, pues si ... y no.

Si una batalla si es un lugar con una sobrecarga de información, lo mismo que un lugar ruidoso y lleno de gente moviéndose ¿Qué tiene que ver esto con la educación? entonces permíteme especificar un poco a lo que me refiero.



Gabriela Ceja, en el performance que represento el tema del viento. Aquí juega con tiras de papel.

En una batalla, están los ruidos de las granadas , el olor a pólvora, gente corriendo de un lado a otro, al tomar aliento por la boca quizá también degustes el sabor del polvo o del sudor que escurre o ambos mezclados, a esto me refiero con una saturación, a una sobrecarga de información, todos los sentidos están siendo estimulados, además de tu memoria, reconociendo al enemigo, buscándolo en donde pudiera estar escondido, entonces si es un caos, por la multiplicidad de estímulos en el ambiente, pero a la sobrecarga a la que me refiero reside en controlar todos estos estímulos para llevarlos a un objetivo, lograr que el evento tenga una finalidad, en la que todos los sentidos además de estar estimulados (aquí es donde se da el E.P.I.) Busquen por medio de la atención, lo que hace importante al evento. De esta manera es como la sobrecarga de información estimula la atención y la selección.

Cuando los maestros comienzan con un nuevo grupo, muchos empiezan a decirles que ellos no les van a enseñar a dibujar, les van a enseñar a observar.

En lo personal siempre me ha llamado la atención, cómo los alumnos, durante las primeras clases “me dibujan”. Generalmente las manos y los pies, se representan pequeños o están sintetizados en relación con el resto del cuerpo, o como enfatizan el tamaño o detalles de alguna zona del cuerpo.

Al estar realizando esta investigación entendí que sucedía, como son partes del cuerpo que no están acostumbrados a ver normalmente, lo hacen más grande o con más detalle, en el caso de los genitales o los exageran o los ignoran. Los exageran porque no tienen suficiente experiencia perceptual, el resto del cuerpo lo conocen y lo han visto mas, como en el caso del rostro, por eso no les llama tanto la atención. Las zonas que consideran que tienen mayor información, son aquellas que no tienen registradas normalmente en la memoria, en la experiencia. Entonces acentúan lo nuevo, eso que por no conocer les parece mas interesante, entonces lo ven con mayor cuidado, y ese énfasis se nota en el dibujo, por tamaño o por detalle. Lo mismo sucede al ignorar o lo hacen por que es muy conocido como las manos, o por que aunque no les es muy conocido, como en el caso de los genitales, tienen en su experiencia una carga fuerte de información de que eso no es algo que se deba ver, entonces lo ignoran.

Recuerdo una situación que sucedió en un grupo, no donde yo trabajo, pero ejemplifica esto, una alumna tuvo una especie de impacto al ver al modelo desnudo, sucedía que había sido violada y el hombre desnudo se relacionaba con la violencia.

Los alumnos ya saben observar, la prueba es que seleccionaron zonas, jerarquizaron información, seleccionaron las características que consideraron importantes, las que se conocen han sido dejadas en segundo término, pero también se señalaron.

Lo que deberían decir los profesores, es que les van a enseñar a no



focalizar su atención en una zona, sino en todo el cuerpo, a no jerarquizar, o seleccionar, para así llegar a un consenso de cómo representar a un objeto de la realidad.

Cuando miramos un cuadro, un dibujo o una fotografía, durante el recorrido, nos vamos deteniendo en aquellas zonas que nos llaman la atención, vamos proponiendo una composición a partir de esto, es una manera de hacer “nuestra” una obra, aun las de cine, en donde al final comentamos, lo que nos pareció mas relevante, lo que nos impresionó, aquello que estimulo nuestra atención.

Lo mismo sucede con la vida, se marca como un camino con múltiples salidas a cada momento, y lo vamos recorriendo lo mejor que podemos, esta es la razón de ser de la atención, buscamos lo mas relevante y de esta manera podemos tomar una decisión acertada.

Pareciera que padecemos de aburrimiento crónico...

Pero en realidad sucede que buscamos aquello que sea valioso. Y ese adjetivo de valioso, es personal, es lo buscamos representar en el dibujo, es lo buscamos al mirar una escultura, o al

rodearnos de personas, es lo que buscamos en nuestra propia vida, hacerla valiosa. Pero para eso hace falta un objetivo, una reflexión acerca de

¿Qué es lo mas importante, y por qué?



Ana Pérez en el performance con el tema de la lengua.

En uno de los talleres donde trabajo, cuando algún alumno dice que no puede dibujar, o mejor dicho copiar, las manos, o alguna posición del cuerpo, la maestra les pide que exageren esa parte o zona que se les dificulta dibujar, y entonces la zona les queda mejor, aunque un poco mas grande, pero se entiende que es. La atención y la selección pueden utilizarse en el dibujo académico para lograr un entendimiento de la representación de zonas problema, como por ejemplo las manos, al exagerar el tamaño de estas en el dibujo.

Al focalizar la atención en una parte del dibujo hace que por contraste se vuelve importante.

Una persona que le gustaba quedar bien con todo el mundo se enteró, que en una reunión había llegado un famoso maestro, se acerco a el, para platicar, esta persona buscaba estar de acuerdo con todo lo que le decía el maestro, aun aquello que no comprendía, al darse cuenta de esto, el maestro sonrió y le dijo: es usted un estúpido, y el otro, al ver la sonrisa, respondió: estoy de acuerdo.

La opinión de aquello que vemos o sentimos se ve reflejada en el dibujo por medio de aquello que enfatizamos, es la manera en que podemos crear un dialogo con aquel que mira nuestro trabajo, en el que podemos expresar aquello que es mas importante para nosotros. El que lo mira podrá estar de acuerdo o no con la solución, pero es esto lo que propicia la discusión, la reflexión y la búsqueda de conclusiones, es entonces cuando el desarrollo del curso se convierte en un medio para crecer, en donde la experiencia del profesor puede enriquecer el trabajo del alumno, en este dialogar y opinar entre entender el contenido del dibujo, de lo

que trata de comunicar, de la forma y técnica con que fue resuelto.

Pero continuemos con el evento, un evento es un suceso, un hecho o una acción que ocurre, y que puede ser importante o cotidiana. En este caso nos interesa mas entender

¿Qué es lo que hace importante a un evento?

Porque tiene que ver con la experiencia perceptual, que es la que permite un condicionamiento de los juicios y gustos de la gente, y que por medio de hacer un evento perceptualmente importante (E.P.I.), permita influenciar o educar la construcción perceptual que cada uno hace del mundo.

Lo que hace importante, perceptualmente, a un evento, suceso o acción es la organización y el reconocimiento que se da por medio de la coherencia, la falta de cierta coherencia promueve nuevas formas de organizar y reconocer.

Otra forma es la atención y la selección que se presenta en la sobrecarga de información perceptual, y en el proceso de memoria, experiencia anterior y juicio. Un evento, al provocar la experiencia adquiere diversos modos de expresión, pueden ser experiencias sosegadas y tranquilas o caóticas, agradables o molestas, estáticas, lúdicas, fastidiosas, cansadas, estimulantes o disfrutables y toman forma en la vida cotidiana, aunque ocupan un lugar importante también en los sueños, en los juegos o en la imaginación. El evento permite la representación, como en el teatro o el dibujo, lo que determina que sea un evento cotidiano o importante, es decir que la práctica u observación del dibujo sea un evento importante dependerá de la intervención de elementos como la interpretación de símbolos, la imaginación y la incoherencia, pero lo que determina que sea útil en el campo del conocimiento y educación es la reflexión posterior del mismo, de las intenciones y del sentido de E.P.I.

Esto es lo que permite que pueda existir a partir de los objetivos, una planeación, un programa y un seguimiento como en los ritos y la educación.

El azar representado en el juego reglamentado, permite también la planeación (como en el caso de las jugadas que se trazan en un pazzarrón) y la representación (como el tiro al blanco por ejemplo, donde el blanco es la representación de un punto en específico).

Aunque la representación y la planeación también esta muy involucrado con las artes en general, cine, danza, escultura, pintura, arquitectura etc.

El E.P.I. y el evento perceptual cotidiano.

El evento perceptual es motivador de experiencia perceptual y por tanto de conocimiento, pero el E.P.I. puede dirigirse hacia conceptos específicos, hacia la reafirmación, aplicación o enseñanza de éstos, quiero enfatizar que evento es una acción que transcurre, puede ser real e imaginada y esta acción al ser importante para el que la experimenta permite influenciar y/o educar.

En este camino de tratar de entender el dibujo, me doy cuenta que las clases donde he aprendido el dibujo y en las que he trabajado como modelo carecen en su mayor parte de estos elementos, todavía no salgo de este primer punto en el recorrido que comencé pero entiendo que la percepción, con todos los procesos que intervienen en ella pueden darme pistas en el entender el porqué de las formas que veo, tanto en los museos como en algunos ilustradores contemporáneos.

En esta parte del recorrido encuentro también lo que he dado en llamar el evento perceptual importante o **E.P.I.** y como éste puede utilizarse para causar un mayor impacto en la enseñanza.

Hago esta distinción para diferenciarlo del evento perceptual cotidiano, es decir aquel que por su repetición, produce una rutina en donde la percepción se encuentra poco estimulada a tal grado que ya no se cuestiona, lo cual es el inicio de los vicios en la manera de interpretar las experiencias producidas por la percepción.

El Evento Perceptual Importante E.P.I. se caracteriza por uno o varios de estos aspectos :

La incoherencia
La sobrecarga de información, real o imaginaria
El símbolo
Códigos abiertos y poéticos

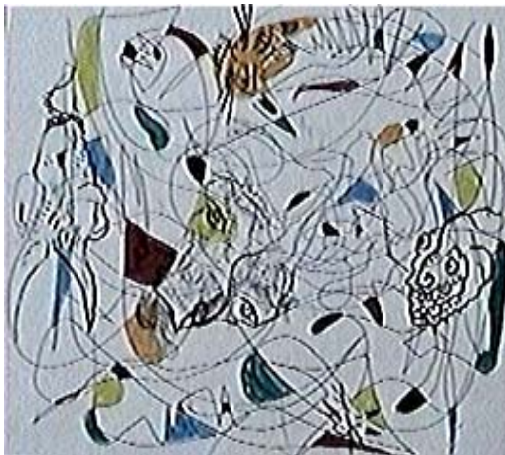
Lo que le permite ser educativo al E.P.I. es que tiene un significado, un sentido, una intención

Imagen e imaginación, el estanque que trasforma el mundo.

Regresemos al cuento, y a la pregunta ¿Cómo el Rey pudo describir la tela que no veía?

Ya hablamos de la memoria y como esta fue almacenando experiencias por medio de la percepción, de esa manera pudo imaginar una tela que no podía ver, además emitir un juicio de belleza. Parece que esta respuesta está en la imaginación, pero ¿Cómo imagina el rey la belleza en forma de tela? ¿Como imagina el Rey la belleza en un edificio?, ¿o en el rostro de una persona?

Existen otros elementos que son invisibles como el calor o el aroma, entre los aromas existe uno que me llama la atención, el aroma a limpio, porque si está limpio significa entonces que no hay aroma, o los sonidos, tampoco se ven, pero los percibimos, ¿has escuchado el silencio?, imagina que eres ciego, ¿Como serán los sueños de los ciegos? En nuestros sueños las cosas se transforman, volamos, atravesamos paredes. En los sueños de los ciegos ¿los sonidos tendrán textura? ¿O la temperatura será de algún sabor? ¿Te imaginas?



Imagina, para la imaginación dicen, no hay límite, se parece mucho a los sueños, ambos están llenos de imágenes,

de ahí viene la palabra imaginación. La imagen es una representación interna, una copia de la realidad externa, y así como tenemos imágenes visibles, tenemos también imágenes táctiles, olfativas, imágenes para cada uno de nuestros sentidos, y con estas sensaciones creamos aquellas sensaciones que no hemos experimentado, porque aunque frecuentemente sueño que vuelo, nunca lo he hecho, ni en avión. Una vez soñé que me transformaba en murciélago, y volando llegaba a una viga y desde ahí veía a quienes pasaban. De todo lo que sentimos formamos imágenes, ¿te has sentido triste imaginando a alguien que no está contigo? O recordando alguna travesura que hiciste y te comenzaste a reír a solas mientras la gente con la que estabas se te quedaba mirando extrañada. La realidad interna que construimos con la imaginación contiene elementos provenientes de nuestros afectos, de nuestros estados de ánimo, ¿recuerdas la primera persona de la que te enamoraste? Si le preguntas a la gente como era la persona de la que se enamoraron, te dirán que fue una persona bellísima, inteligente, casi un ángel, cuando conoces a la persona, te das cuenta de que mucho se exageró, lo que sucede es que nuestro estado de ánimo también afecta las imágenes que creamos, enfatizan aquello que nos impresiona, y por ejemplo el perro que nos asustó siendo niños y nos correteó no era del tamaño de un león, ni era tan feroz.



Si te sientes triste, enojado o feliz y comienzas a dibujar, el resultado que obtienes, será diferente de cuando estas calmado, o aburrido.

Recuerdo un grupo de dibujo con el que trabajé "modelando", era un grupo de señoras, entre ellas había una que tenía problemas de salud, no recuerdo que era exactamente de lo que estaba enferma, pero estaba en estado terminal, cuando la

conocí estaba bien, pero con el tiempo empezó a empeorar, en sus dibujos su línea comenzó a hacerse mas delicada, las figuras eran cada vez mas difusas... Un día ya no se presentó.

¿Puedes imaginar como serian tus dibujos si estuvieras en esa situación? ¿Serian difusos y delicados o quizás fuertes y coloridos? ¿Te gustaría dibujar sabiendo que pronto fallecerías? Quizás preferirías hacer otra actividad...

Recuerdo a otra maestra con la que trabajo, la maestra que se empeñaba en que sus alumnos hicieran un dibujo como copia, al principio los alumnos le echaron ganas, pero después de un tiempo se empezaron a aburrir, porque todas las "clases" eran la misma situación, después ya no podían avanzar estaban bloqueados, empezaron a salirse, a hacer otra cosa, la maestra aumentó los tiempos de pose y a hacer exámenes de manera mas frecuente, para obligarlos a que les saliera el parecido, los resultados que ví fueron pobres, aun con la presión de la calificación.

El estado de ánimo no sólo afecta el resultado del dibujo, también el empeño que se le pone a cualquier actividad. Una clase que toma la emoción como elemento para enfocarlo a la estimulación de la imaginación, permite la búsqueda de soluciones diferentes, personales, significativas.



Un niño quería ver el rostro de Dios, porque quería dibujarlo, le enseñaron que Dios estaba en todas partes. -¿Cómo entonces no puedo verlo?-se preguntaba el niño. Dios al oír esto se presento ante el niño en un sueño, platicó con él, y cuando se despidió el niño le dijo que a veces se le olvidaba lo que había soñado, y que no quería olvidar ese sueño, entonces Dios le dijo que intentara soñar despierto, ¿Como es eso ?- Pregunto el niño. Imagina cosas imposibles-respondió Dios. Al día siguiente el niño despertó y ya no recordaba como era el rostro de Dios, pero si recordó lo que le dijo, y comenzó a soñar despierto, a imaginar cosas imposibles, y comenzó a dibujarlas. Cuando creció comprendió que solo soñando despierto es posible ver el rostro de Dios.

Aún sin la emoción, es en la imaginación donde formamos imágenes nuevas e independientes de la realidad externa, la imaginación es entonces mas rica en imágenes, en combinaciones sorprendentes, la imaginación es en donde reside la creatividad, la creación, el lugar donde guardamos esa chispa que nos iguala a la divinidad, por el poder de crear.

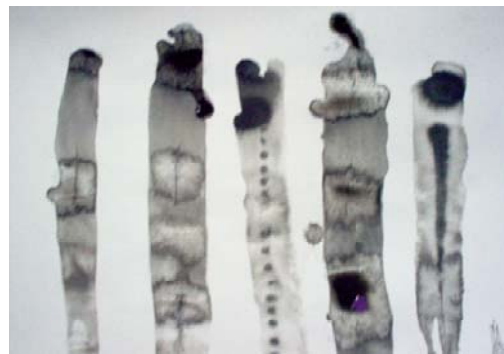
Y este don no se rige por las leyes de la física, con lo cual es todo posible. Por medio de imaginación podemos visualizar, y es en esta capacidad de visualizar de la imaginación, como el Rey pudo describir la tela, visualizar nos permite hacer visible lo que no podemos ver con nuestros ojos, y esto es valido para una cosa o para un concepto, aun un concepto abstracto.

Podemos visualizar un objeto tridimensional, como una pelota y alargarla, comprimirla, hacer que cambie su composición física, volverla de papel, hacerla esponjosa, áspera, pesada pero flotando, podemos tomarla y hacer que transcurra el tiempo para ella, es una pelota vieja, podemos hacer que hable, ¿Imaginas lo que dice? Podemos volverla a su estado inicial y fundirnos con ella ser uno con la pelota, ¿Cómo te sientes rebotando? ¿Puedes dibujar esa sensación? Visualízate en el futuro, recordando esa experiencia de botar como pelota. El futuro no existe y lo estas viendo, de la misma manera que no botaste como pelota, pero te imaginaste esa sensación. Las imágenes que nos proporciona la imaginación permite manipular el espacio y el tiempo, de esa forma pensar a futuro, recordar, relacionar imágenes y sensaciones, y poder llenar de significados y de conceptos las mismas. Nos permite soñar despiertos, y mejor aun, dibujar esos sueños y mostrarlos a los demás. Si no te gusta dibujar, puedes hacer otro tipo de objetos, o describir formas nuevas de ver el mundo.

Parecería un desperdicio de tiempo, pero acostumbrándonos a pensar de esta manera, creamos conexiones diferentes, lo que crea nuevas posibilidades, nuevas hipótesis, lo que transforma el mundo en un campo mayor de posibilidades, de experiencias a nivel personal. En el caso de que las hipótesis resulten válidas, permiten la transformación del mundo, esa transformación es la que nos ha dado un lugar privilegiado, nos permitió evolucionar

de una manera diferente a otras especies, las ideas son las que cambian al mundo, y estas surgen de la imaginación. Si tuviese que privilegiar un aspecto dentro de la educación; seria este, independientemente de que se tratara de una carrera como leyes o artes, o de una asignatura como historia o dibujo. En el dibujo especialmente es donde la visualización es importante, porque podemos visualizar por medio del dibujo, mediante trazos no solo aquello que es visible, también lo que no vemos como los conceptos, ideas.

El dibujo se asemeja a la imaginación en la visualización, y esta visualización por medio del dibujo se hace más compleja cuando lo que se tiene que representar es un evento, sobre todo un evento con una carga conceptual, un evento perceptualmente importante, un evento saturado de información. Durante este evento y mientras transcurre la acción, vamos visualizando cómo representarlo, pero mientras esto ocurre las experiencias anteriores y la experiencia del evento produce emociones, los estados de ánimo cambian, además la imaginación busca como adecuar lo que ve y siente, mientras analiza el concepto y busca la manera de representarlo, creando nuevas conexiones con los objetos de esa realidad externa con la interna, selecciona y entonces visualiza, pero esta vez sobre el papel, el resultado es emotivo, personal. Una exploración de la realidad interna y una búsqueda de nuevas relaciones entre los objetos y conceptos, además de una forma dibujada cargada de información para el que la realizó.



Hablando de conexiones, entre imágenes mentales, un día el maestro Chuey me preguntó si me podían tocar los alumnos, dije si aunque pensé que no se que relación pudiera tener con la clase, el ejercicio se llama de tacto-visual la idea es de que cuando uno ve el modelo, lo representa en el papel, la información recibida por la vista es la que se dibuja, si además de ver el modelo, se toca, la información recibida sobre el mismo será mayor, pero en ese ejercicio además no solo fue llegar y tocar, ese día el profesor lleno varios vasos con crema y los tiño de pintura vegetal, ese ejercicio me daba un poco de inquietud, no tenía la experiencia de ser tocado por varias personas al mismo tiempo, lo cual no fue desagradable por el contrario. Después el maestro Maya que tenía un taller de talla en piedra me pidió lo mismo, solo que en este caso me cubrió primero con una tela y les pidió a sus alumnos que sintieran que además de formas, existía una temperatura, y entonces grite, un grito fuerte, que me pidió previamente que hiciera el maestro, él les dijo que la piedra era como un ser vivo, que estaba cubierto por algo que ellos iban a quitar para poder verlo, pero que contenía emoción.

Después con proyecto de tesis, a una compañera, Gabriela, durante una de las clases la llenaron de chocolate liquido, con las manos, y con el chocolate dibujaron, hicieron una especie de esgrafiado con el chocolate sobre el cuerpo de ella, le pusimos fruta e invite a los alumnos a que comieran de su cuerpo pero sin utilizar la manos, y que esa sensación la pasaran después al papel. La dibujamos con materiales que usualmente se usan para la comida como mostaza, y "catsup".

Entendí una frase que la maestra Marta Ramírez utilizaba en relación al contorno —el contorno no es lo único que limita la forma, el objeto va mas allá, el sonido por ejemplo, se mueve en el espacio mas allá del objeto que lo creó, pero sigue siendo parte del objeto. Y en este sentido, la temperatura, el gusto, el sonido, el olfato siguen siendo productores de información. El relacionar varias informaciones nos habla de esa experiencia de una manera compleja y completa, relacionar

imágenes táctiles u olfativas en una representación visual, es exactamente lo mismo que traducir una tercera dimensión en un plano bidimensional, que es lo que hacemos cuando dibujamos, pero que para esto es necesario imaginar.

Estos procesos de relacionar un sentido con otro o con otros, (como el sabor de un color) se le llama sinestesia, aunque relacionar lo vivo, o la emoción, con una representación llámese dibujo, escultura o música hasta donde se, se conoce como arte.



El performance se llamo el sentido del gusto, mediante el performance se relacionó el gusto con el dibujo. En la primera fotografía se ve a Gabriela Mendoza sirviendo de "lienzo" mientras dibujan sobre su cuerpo con chocolate líquido. En la segunda imagen los alumnos después de haber diseñado con frutas sobre el cuerpo de ella, se disponen a "comer".

La imaginación es como un estanque donde se acercan a beber la magia, cuando está satisfecha logra cosas imposibles. La imaginación es como un estanque donde al asomarnos se reflejan nuestros sueños, si alargamos un poco la mano y tocamos su superficie podemos ponernos en contacto con ellos. La imaginación es como un estanque, en su interior podemos jugar con los objetos, con los conceptos, con las ideas, ahí flotan, se hunden, se modifican y desaparecen y aparecen a voluntad. La imaginación es como un estanque, las piedras en su interior se transforman al contacto con el aire, al traerlas a este mundo, a quienes las traen se les conoce como artistas...



Tomo un descanso en este estanque, mientras miro mi reflejo en el y pienso si la imaginación es la base de nuevas ideas, ¿Por qué entonces en los grupos donde he trabajado no se le da la misma preponderancia a ejercicios que estimulen esta cualidad?, sigo mirando mi reflejo en la superficie de este estanque y viene a mi memoria los dibujos de los alumnos en los que también puedo verme, quisiera como en el estanque ver el fondo detrás de la superficie, acerco la mano y agito el agua, mi reflejo se distorsiona...

La percepción como la imaginación son dos procesos mentales que la son base del conocimiento del mundo, la percepción es el proceso de toma de información del mundo real, y en la imaginación la información recibida se transforma en imágenes con las cuales forma nuevos nexos entre imágenes, ambos procesos son importantes en la creación, el conocimiento y la educación. Un evento, suceso o acción que involucre o estimule ambos procesos puede resultar en un valioso elemento en la formación, apoyo y establecimiento de conceptos, así como en la creación de ideas y objetos novedosos.

Por medio de la imaginación se relacionan imágenes perceptuales

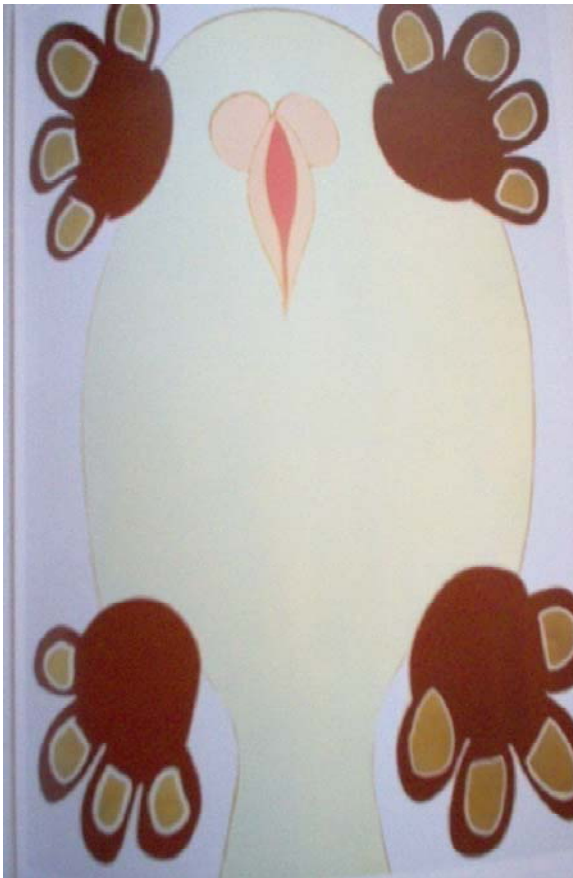
se crean nexos entre ellas, lo que permite originar, crear mundos hipotéticos, que es donde el ser humano experimenta y crea un mundo mucho más

amplificado en donde se pone en contacto con elementos mágicos oníricos, artísticos y lúdicos.

Y esta posibilidad de crear por medio de la imaginación es la que nos asemeja a Dios, es en donde el hijo se parece al padre, es en donde por el fruto se conoce al árbol del cual surgió.

La imaginación también tiene una función en la conceptualización, una vez que tiene estas imágenes, las relaciona con imágenes con características semejantes.

De esa forma generaliza, por ejemplo: AUTOMOVIL, y aunque existan varios modelos reconoce esa característica de transporte, y aunque un día aparezca o surja un modelo de auto que no reconozca, por ejemplo, un auto anfibio y funcione con energía solar, entrará dentro del concepto AUTOMOVIL, y se podrá suponer o crear hipótesis, de su funcionamiento o su manejo.



Hermafrodite Polar Bear, Gary Hume 2003, enamel on aluminium.

En el dibujo sucede lo mismo, una vez que conceptualizamos un objeto, podemos preverlo dentro de ciertos límites al representarlo, lo que permite manipularlo, controlarlo y esta conceptualización es lo que nos permite el conocimiento de situaciones, objetos y emociones, así como de todas las imágenes de tipo perceptual, reales o imaginarias, sin importar que no las hayamos experimentado o vivido.

Esta situación me provee de pistas para entender la ilustración, así como los objetos que produce el diseño, no es necesario para el que consume estos productos que el objeto, por ejemplo jugo de manzana, tenga que tener siempre una manzana como imagen fotográfica en la presentación del producto.

Si esta representación de la manzana tiene patitas y ojitos y esta hecha en un estilo como de caricatura, se entiende que sigue siendo una manzana. Si esta manzana es alargada y con forma de botella, se sigue entendiendo que se refiere a una manzana.

De la misma manera el artista no cumple con la norma de proporción o de un parecido necesariamente en sus dibujos, puede sintetizarlos o desproporcionarlos, o rayonearlo o mancharlo, y si este dibujo tiene referencia a algo, esta referencia sigue siendo reconocible, es donde se da la creación de nuevas formas que a su vez remiten a nuevas ideas y maneras de entender el mundo, porque por medio de la imaginación se busca una conceptualización.

El concepto de dibujo tiene como característica la línea y la mancha, dentro de estos parámetros, todo lo que contenga estos elementos es ya un dibujo, imaginemos o mejor hagamos una hipótesis, conceptualicemos,

¿Cómo sería un dibujo bueno y uno malo?

Sinónimo de bueno es adecuado, conveniente, que cumple con su deber, pero esto encierra otro problema porque surgen entonces las preguntas:

¿Adecuado para que?

¿Ó para quién?

Sobre todo si te están enseñando algo, es justo saber

¿Para que te va a servir, ó a quién o a qué le va a servir?

Como dicen las abuelitas en asuntos de amor, no te fijes en la apariencia, ve mejor que cualidades tiene. La imaginación sigue este consejo, y así es como logra la conceptualización y crea a su vez nuevos conceptos.

Creo que después de esto me acerco mas a lugar de donde surgen las ideas, pero lo mas importante, entiendo que el dibujo como en el caso del traje del Rey, se viste de ideas, de cualidades: la tela invisible-el dibujo invisible, la tela que solo pueden ver los inteligentes, el dibujo que solo pueden ver los inteligentes, y lo pueden ver porque entienden que es un concepto, que le brinda una nueva cualidad a el dibujo, la cualidad de representar lo que no se ve, lo que aun no existe, pero que podría existir, lo desconocido que por medio del dibujo es posible conocer, y al final lo que buscamos al estudiar algo ¿no es acaso acceder al conocimiento?



El dibujo de posibilidades

Si el dibujo puede no solo representar ideas, visualizar, conceptualizar, relacionar imágenes preceptuales, crear hipótesis, entonces el dibujo es la personificación de la imaginación, la objetualización de la imaginación, no como producto terminado, (los trazos en el papel) sino como proceso semejante al de la imaginación, el dibujo como verbo, DIBUJAR, donde la acción se asemeja al verbo IMAGINAR, en cuanto a sus cualidades. De ahí que exista por ejemplo: dibujos eróticos, dibujo terroríficos, dibujos religiosos, etc. mediante estos, el ser humano experimenta situaciones semejantes a las de la percepción, por medio de la imaginación. Conceptualiza, sin llegar a dibujar de manera exacta proporciones y formas, generaliza, abstrae las cualidades y de manera parecida al de la imaginación, crea objetos nuevos.

Viene a mi mente el predicado fetiche agregado al dibujo: dibujo fetiche, lo que atribuiría de poderes mágicos a la acción DIBUJAR, y al objeto DIBUJO, al pensar en ello, recuerdo que esto fue una de las características iniciales del dibujo, el ser objeto de veneración, de temor y hasta de dependencia psicológica por medio de talismanes y amuletos dibujados.

El dibujo entonces crea no solo formas, también experiencias. Y la experiencia es la base de los juicios, lo que permite el conocimiento. Pero también es posible dibujar objetos que no existen, dragones, unicornios. Al crear por medio del dibujo hace que surjan, y como en el caso de la magia sabemos que es un engaño, pero lo experimentamos con curiosidad y el grado de experimentación será como en el caso de la magia, en la capacidad que tengas de involucrarte, como en el caso de los niños o de culturas antiguas, su dibujo no es exacto, pero provee de la misma experiencia, del mismo conocimiento, donde se explican los temas que son importantes para esa cultura por medio de trazos.



Untitled (P441), Christofer Wood, 2004, enamel on linen

Encuentro en mi objeto de estudio cualidades que desconocía: Dibujo de conocimiento, Dibujo mágico, Dibujo fetichista y esta posibilidad de conocimiento, me hacen pensar en predicados donde se aplique en otras disciplinas: Dibujo matemático, biológico, histórico... ¿dibujo de posibilidades?

Una señora llamada Betty Edwards creó un método garantizado para aprender a dibujar, mostraba los dibujos de sus alumnos, a modo de comercial, "antes" y "después", para demostrar como mejoraban, pero este método lo único que mejoraba era la proporción, después lo dejó porque le hicieron notar que los dibujos de "antes" eran mas expresivos, mas artísticos, libres, mas interesante, mostraban la parte vivencial de los alumnos, lo único que garantizaba el método era una proporción mas cercana a como vemos el objeto real, comparado con las posibilidades del dibujo como creador de conceptos, de conocimiento, "el dibujo de posibilidades" podría ser muy superior, en la enseñanza, así aprender a dibujar esta más relacionado en crear hipótesis e ideas, y empezar a llevarlas a una realidad perceptible para otras personas, a explicar el mundo y sus relaciones como cada quien lo entiende, y poder explicarlo a los demás por medio del dibujo. Y si aprender a copiar el mundo como lo vemos por medio del dibujo es "bueno", como hipótesis aprenderá a expresar lo que entendemos, conocemos, imaginamos y creamos por medio del dibujo, y que esto nos permita acceder a un mayor conocimiento creo que es "excelente". Esta conceptualización y manipulación de conceptos formando combinaciones, es la que proporciona el conocimiento, no sólo en la apariencia, en un nivel externo. También ofrece las relaciones que existen o tienen la posibilidad de existir entre los objetos y conceptos, el mundo esta lleno de posibilidades, si al mundo es posible representarlo por medio del dibujo, el dibujo por añadidura, es de posibilidades.

"El dibujo de posibilidades", permite que el evento o la experiencia de dibujar o ver un dibujo, sea un suceso importante para la educación y el conocimiento del mundo real, imaginario, poético o hipotético.



La interpretación ó el espejo roto.

Pero el dibujo no es la imaginación, comparte cualidades, es una representación de lo que ocurre en ella, como el signo, que es la representación de un objeto. Veo una señal en mi camino, quiero ver hacia donde me conduce....

Tres personas que viven en lugares diferentes llegan a una etapa de sus vidas y se ponen a pensar en como han vivido, entonces le piden a Dios una señal para saber si están llevando sus vidas de manera correcta.

Los tres encuentran un espejo, de camino a su casa, la señal que pidieron, pero el espejo esta roto.

El primero lo ve y se mira y nota las primeras canas en su cabello, sabe que esta envejeciendo.

La segunda persona, de regreso a su casa, también se encuentra un espejo roto, lo toma, se mira, y recorre con su dedo el contorno de su cara en el reflejo, pero al notar la parte rota, lo deja.

El tercero también encuentra el espejo roto, se mira y al verlo roto sabe que es la señal

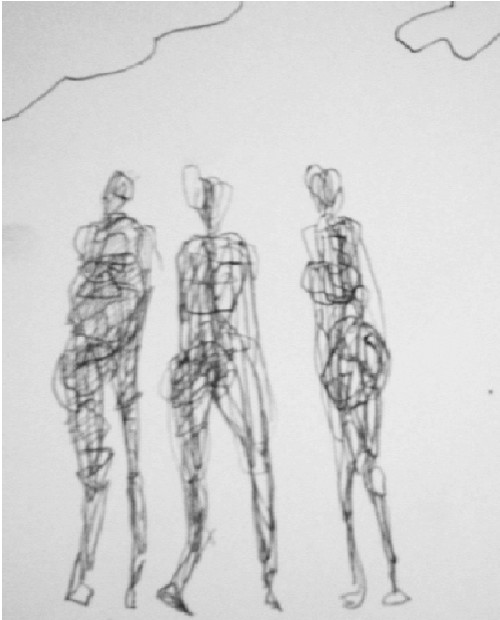
que pidió, lo observa y nota que le falta una parte, piensa que esa es la respuesta, que ese pedazo representa la parte que falta en su vida, se pone a buscar el pedazo que falta pero no lo encuentra, entonces piensa que quizás la respuesta no se encuentre en el pedazo que falta, sino que la respuesta es la búsqueda en sí misma, el cuestionarse, el reflexionar, porque reflexionar es una forma de búsqueda, y entonces piensa que no puede ver su imagen completa, porque esa es la parte de su vida que aun no ha vivido, decide que la ultima parte de su vida la dedicara a buscar dentro de si para saber que es lo que quiere hacer realmente, así al morir, se sentirá completo y no será como el espejo al que le falta un pedazo y que dejaron en el camino porque no reflejó la vida de manera integra.

Interpretar es dar significado a algo, los tres personajes le dieron un sentido al espejo que encontraron, aunque cada uno, hizo conciencia de situaciones diferentes. La interpretación, está condicionada, en primer lugar a la percepción, en segundo a la educación de cada persona y en tercer lugar a la cultura. Estos factores están interrelacionados entre si, y cada uno condiciona a los otros. Cuando interpretamos, evocamos, una imagen o concepto, durante la interpretación, percibimos, buscamos darle coherencia.

En el relato fue un objeto, pero en el caso de la señal si esta hubiera sido un dibujo, una fotografía o unos trazos, la percepción buscaría darle esa coherencia, siendo mas complejo el proceso en el caso de los trazos, se requiere una mayor búsqueda para entender lo que trata de evocar. Al evocar, imaginamos, buscamos relaciones entre los conceptos. Aquí la imaginación y memoria, tratan de explicar el significado, buscan cual es el aspecto mas importante para la situación, el mas "significativo", estos aspectos pueden ir desde lo fisiológico, como por ejemplo, cuando buscamos un lugar cuando tenemos hambre o dolor y buscamos un comedor o un hospital, hasta

en lo político, social, cultural, artístico etc., cuando interpretamos buscamos entender, ser conscientes de una situación, para lo cual es necesario el razonamiento de los aspectos que se presentan, cuando interpretamos explicamos el significado de un evento, el sentido de lo que consideramos importante, la razón de esa importancia. Dentro de un E.P.I. la interpretación permite identificar, durante y después del evento, el aspecto a nivel personal que tuvo una mayor peso de información a nivel general si el evento cumplió el objetivo, el aspecto bajo el que se realizó el evento, es decir el sentido, la intención, si fue política, estética, técnica, o histórica.

Como la interpretación puede tomar varios aspectos y sentidos aquí sólo nos abocaremos a la interpretación del indicio, signo y símbolo.



Los tres encontraron una señal en el camino, el primero al verse en el espejo vio sus canas, indicio de que esta comenzando a envejecer, un indicio es una señal que guarda una dependencia con otro objeto, que esta subordinado a él, y la interpretación busca explicar algo que sucedió, o que sucederá, es como una pista, como el humo es indicio de fuego, los fósiles indicio de formas de vida que no conocimos, o las estrellas indicio de la posibilidad de otros planetas donde exista vida, las canas, indicio, del inicio de la vejez.

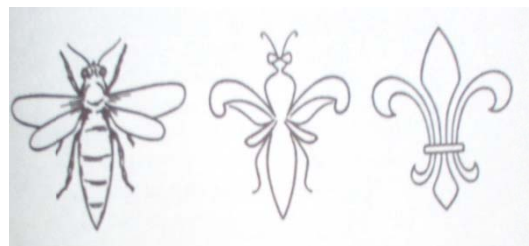
El segundo se mira en el espejo, la imagen reflejada es como el signo, donde existe una relación entre la imagen y el objeto, pero como en la imagen reflejada por el espejo roto, puede ser incompleta o no ser completamente fiel, puede ser una síntesis como en el trazo que hace con su dedo sobre la superficie.

Los signos son las imágenes que creamos en la imaginación y que transferimos a palabras verbales o escritas, gestos, dibujos y cualquier señal, rastro, acción o marca para poder comunicar lo que pensamos. El signo busca evocar para establecer una comunicación por medio de señales, que pueden ser lumínicos, olorosos, mímicos, y cualquiera que logre excitar cualquiera de nuestros sentidos, y por medio de este estímulo crear o evocar una imagen mental para lograr una comunicación.

La interpretación de los signo generan conductas y conocimiento, brindan una información mas fácil de procesar, de relacionar, como en el caso de la imaginación. Interpretar un trillón de trillón de estrellas es mas fácil hacerlo con palabras que con números, como imagen equivale a caminar sobre un desierto en el que cada grano equivale a una estrella.

La forma es importante en el signo, ¿Cómo representas la nada? ¿Cómo un agujero?,

De ahí supongo que viene la forma del cero, el signo a pesar de su simpleza encierra una interpretación de la forma y conceptualización de los objetos.



La abeja fue utilizada por Carlo Magno como símbolo de realeza y muchos creen que la flor de lis, el símbolo francés de la realeza se derivó de una abeja y no de una flor. (pag. 135, Amuletos y talismanes)

En este punto el problema toma dos causas, dentro del E.P.I. por un lado, la interpretación de la forma que integra la síntesis, abstracción, selección y la estilización de un objeto tomado de la realidad; por el otro la interpretación de conceptos, fuerza, tristeza, sagacidad, etc., ideas que están relacionadas con el objeto, es decir la forma y el contenido, la forma puede ser afectada por el contenido, por ejemplo, una forma feroz, será diferente de una forma ágil.

Dentro del contexto de un hospital, la misma forma enfatizada en alguno de sus elementos te puede indicar las diversas áreas dentro del edificio, desde los baños, hasta la salida, pero en un supermercado, además de indicarte que un producto es para el aseo y que tiene una característica que lo diferencia de los que sirven para limpiar: pisos, baños, ropa, trastes, etc. Estos incluyen el adjetivo dentro de la representación del signo: limpieza inteligente, limpieza poderosa, limpieza profunda, suave, ecológica, etc., Si nos situamos en otro contexto, como en un concurso de belleza, los signos que acompañan el evento buscan incluir: elegancia, gracia, belleza.

En la interpretación de signos, la forma va unida al contenido, de hecho todo el mundo es un campo de interpretación, a partir de la forma intuimos el contenido, y como la forma o soporte de un signo busca estimular nuestros sentidos, una voz sensual, es la interpretación que hacemos de un sonido, lo mismo que mirada penetrante, una caricia obscena o un olor a deseo, porque la función de un signo es significar, hacer algo importante, señala y brinda la información del objeto. Todo genera signos, por tanto interpretaciones, en el caso del arte, el signo busca más la interpretación del concepto, sobre todo desde un punto de vista personal, de esa forma, el artista señala sobre el objeto su manera de percibir el mundo, buscando cuestionarse los contenidos que puede ofrecer una forma.



Quando se dibuja buscando el parecido, se interpreta, la figura tridimensional en bidimensional, en una técnica, pero entonces solo estamos interpretando la forma, lo cual solo nos prepara para interpretar otras obras a partir de la técnica y del parecido, sin buscar en los contenidos. Cuando el contenido, te puede dar más información del objeto, de la cultura, de la intención, es como dibujar las estrellas, pones un punto blanco donde va cada una de ellas, y ahí se terminó la interpretación del cielo, de la noche, de la oscuridad, de lo que hay mas allá, como el silencio, o el descanso.

La forma y el contenido van de la mano, cada uno influye en el otro, durante la interpretación o realización de un signo. El signo busca definir, pero además de llamar la atención sobre las características generales, la abstracción de los objetos, también traducir, enfatizar, o dotar de alguna cualidad a ese objeto. Ahí es donde la sustitución permite un mayor manejo de la cosa sustituida, tanto a nivel consciente, como inconsciente o subliminal.

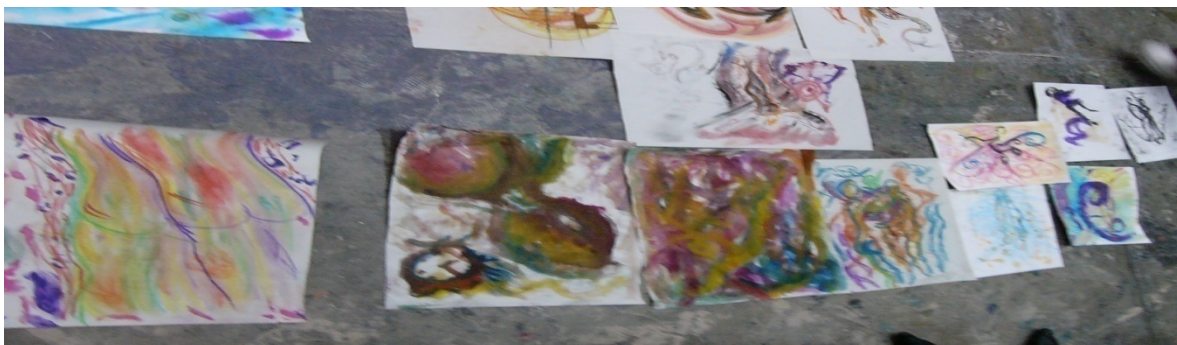
En la realización de los signos la utilidad, es decir el fin, el propósito para lo que son creados, es importante, sobre todo si se va en carretera y la curva esta próxima como para integrar demasiada información, pero en otros ambientes, puede ser motivo de conocimiento. Por su sencillez la atención es estimulada a buscar relaciones, seleccionará los aspectos que considere le ofrecerán de manera mas rápida el mensaje, como en los productos del supermercado.

Pero si el signo busca excitar nuestros sentidos para crear una imagen mental, y los sentidos están regidos por el proceso de percepción, y este mismo proceso de percepción puede ser condicionado, es obvio pensar que una misma imagen creada por signos en nuestra imaginación tenga diversas interpretaciones, la interpretación de estos signos, entonces seria también un evento perceptual del que ya hablamos, así como la realización de estas imágenes, de estas señales plasmadas sobre un soporte. La comunicación por signos siempre tendrá un rango de interpretación, de creación personal, así como de manipulación y educación de la realidad perceptual.

Cuando escribo silla, la imagen que aparece en tu imaginación es genérica, pero es diferente en cada persona, para unos puede ser una silla de madera, para otros de metal, otros pueden visualizarla como una silla antigua. Todos reconocemos el concepto, pero la manera de interpretarlo en la mente es lo que permite llegar a diversos puntos de vista sobre un tema, de la misma manera, la

educación, con las mismas imágenes de una silla en los libros para todos los niños busca crear una uniformidad en el concepto, por eso la respuesta al signo como imagen mental es similar a la imagen que tienen todos del libro. De esta uniformidad en la imagen conceptualizada de los objetos, se llega a una uniformidad de la interpretación, lo que genera conducta y conocimiento semejante.

Cuándo se pide únicamente en la impartición de una clase de dibujo una sola solución basada en el parecido, durante todo el curso, ¿Cuál crees que sea el resultado en la interpretación de la realidad de esa persona comparada con sus compañeros? Supongo que muy parecida. ¿Y que crees que pueda aportar como persona en la visión general del mundo?



La interpretación del signo como evento perceptual, en la educación, tendría que alternar o ser una mezcla de concensualidad en el concepto para entender y procesar información, pero también tener la suficiente flexibilidad, para hacer de la interpretación un E.P.I. tanto en la creación como en la realización de las imágenes y la plasmación de estas en el soporte, sea soporte verbal ,auditivo ,etc. , para lograr diversos panoramas de interpretación de la realidad en un grupo, con el que se logre una mayor riqueza de la comprensión del signo, del concepto, del objeto que representa para una persona y para un grupo de personas.

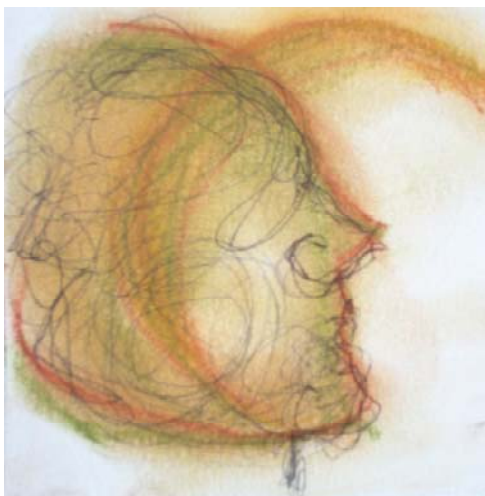
... La tercera persona que encuentra el espejo roto interpreta el significado relacionándolo con otros conceptos, con otros objetos que no tiene conexión con el espejo, con lo quiso hacer y ni hizo en su vida, con la búsqueda y con la reflexión, con los eventos de vida como reflejo de nuestros anhelos y deseos.

En esta interpretación o diversas interpretaciones de un objeto con otros con los que no tiene relación se le conoce como interpretación simbólica, y el objeto de interpretación se le conoce como símbolo. La interpretación del símbolo puede ser convencional, partiendo de la educación, de una cultura o por asociación de ideas sucede a nivel personal y depende de la experiencia individual.

En una ocasión un maestro me pidió que diera una clase, al saber que estaba preparando este proyecto, les pedí a los alumnos que se hicieran un autorretrato, pero no como ellos eran externamente o de memoria, sino que lo hicieran en base a símbolos, por ejemplo mariposas para señalar como sus ideas vuelan o flechas en lugar de ojos para denotar la necesidad de atravesar la cosas y verlas y entenderlas, lo mismo que colores y/o formas abstractas que necesitaran y que tuvieran un significado simbólico, como una línea "quebrada", que tomaran todos los elementos que quisieran o conocieran y que los ordenaran libremente, para así representarse.

El maestro me dijo que si no iba a corregirlos mientras ellos trabajaban, le conteste que no, que porque lo que hicieran para representarse, siempre sería correcto, aun si se trataba de una raya, esa raya representaría lo que conocen de ellos mismos.

Al acabar el trabajo les pedí que vieran el trabajo de sus compañeros y que notaran si podían reconocerlos en ese trabajo, puesto que ellos se conocen mejor entre sí. Al preguntarles si encontraban el parecido entre el dibujo y lo dibujado, la respuesta fue que sí, que lograron expresar su personalidad, en esa mezcla de formas. Es decir pudieron interpretarse así mismos



El signo hace referencia a un objeto, a un concepto aunque la forma de visualizarlo pueda ser diferente para cada persona, el símbolo tiene un rango más amplio de interpretaciones principalmente subjetivas, algunas pueden ser incluso opuestas. Esta característica, la multiplicidad de interpretaciones simultáneas, le otorga un sitio privilegiado dentro de un E.P.I., no es una casualidad que el símbolo se utilice sobre todo en las religiones, en las ceremonias y en general en cualquier tipo de rito. Ambos signo y símbolo tienen la función de comunicar, a diferencia del indicio. La interpretación como evento perceptual, no ha sido explotada suficientemente en la educación académica, pero el efecto que provoca ha sido reconocido sobre todo en la publicidad y en general dentro del arte.

como persona, y los demás pudieron en esa interpretación reconocer a la persona. Solamente hubo un dibujo que parecía que los demás no podían relacionarlo con su autor. Le pregunté al alumno si quería comentar algo a sus compañeros de su trabajo, el muchacho era un poco reservado, y no quiso comentar el porqué de los elementos que utilizó.

Entonces les dije que el dibujo no solo servía para copiar el mundo, también para poder entenderlo, que en sus dibujos lograron expresar esa parte que no se ve, pero que existe, puesto que sus compañeros pudieron reconocerlos, aunque

también , hay aspectos que no conocen de las personas que conforman su grupo, y que también existen, el dibujo puede comunicar , aquello intangible o invisible a la vista humana entonces y que todos tenemos una parte reconocible, aun en símbolos, y otra que no, y que el dibujo nos permitía el conocimiento de aquello que vemos, pero también de aquello que no

vemos, a pesar de que convivamos con el objeto o las personas.

Y que en el dibujo que hicieron de forma individual, si lo observaban después con más calma, posiblemente también encontrarían aspectos que no conocían de si mismos.

La interpretación del signo, puede ser motivada, culturalmente como, en el caso de un saludo o una marca de refresco, por medio del parecido o semejanza, como el retrato, la fotografía o el esquema, como el de un mapa; o completamente arbitraria, como en el caso de los símbolos.

Como evento perceptual, la interpretación de signos y símbolos estimulan la experiencia anterior, la memoria y juicio , además de la imaginación, tanto en la creación como en la realización de imágenes la interpretación busca relaciones con las formas que percibe, busca dentro de sus experiencias anteriores para reconocer lo que ve , para poder

organizarlo en pistas de lo que tratan de evocar toda su historia personal para lograr resolver lo que tratan de comunicar, tiene que hacer nuevas formas de organización de sus recuerdos, de sus juicios de lo que es y no es, sobre todo en la interpretación de los símbolos que se presentan siempre de forma incoherente como en el caso de los sueños.

EL SÍMBOLO, LA PUERTA HACIA VARIAS SALIDAS

Antes de venir a este mundo, cuando estábamos mas cerca de dios, preguntamos como podríamos realizar la misión por la que nos mandó a la tierra, siendo espíritu es fácil, las ideas, los lugares, el pasado, el presente y futuro todo está en un solo espacio en un solo tiempo, es como ver varias diapositivas a la vez y comprenderlas todas al mismo tiempo y a la vez cada una por separado, pero teniendo un cuerpo resulta difícil, no digamos estar en varios lugares y tiempos a la vez, tan solo recordar el porque estamos aquí, la misión que nos fue encargada, entonces dios lo que hizo fue escribir las respuestas, con ellas hizo pequeños paquetitos que ordeno en tu mente para que recuerdes, no solo tu misión, también los conocimientos que requieres para llevarla a cabo. Como si estuvieras lleno de cajones en donde se guardan esos paquetes, tu cuerpo esta lleno de cerraduras en las cuales en cada una hay una llave, lo que las hace girar son las señales que puso en tu vida, así accedes al conocimientos que guardas dentro de ti, por eso no despiertan el mismo conocimiento en todas las personas. Estas señales les llaman símbolos.



En relación al conocimiento, Dios se parece mucho a los artistas, a los poetas porque cuando quieren decir algo, o expresar algo no lo exhiben, lo ocultan, de esa manera lo enfatizan. Las respuestas las puso Dios en uno mismo, las señales son para recordarlas.



Los sueños son básicamente simbólicos, después de un sueño cuya imagen fue intensa, hace que nos preguntemos aun por varios días ¿Qué significa?

De repente algún elemento en la cotidianidad llama nuestra atención y lo relacionamos con el sueño, y entonces aparece la respuesta. Caso contrario, tenemos un problema a resolver y de repente a mitad de la noche surge la respuesta en el sueño, en una imagen inusual, que por ser inusual toma mayor fuerza el mensaje.

Supongo que la percepción utiliza el proceso de coherencia en ambos sentidos, en hacer coherente una información para poder organizarla y reconocerla, y en hacerla incoherente para enfatizarla y llamar nuestra atención sobre un asunto, que de no poseer esta incoherencia pasaría desapercibido, entonces se vale de imágenes simbólicas, para llevar esta información a un estado consciente, razonado y así obtener el conocimiento que requerimos.

Mucha de la información que obtenemos se va a el inconsciente, pero para sostener esa cantidad de información mucha de las características se vuelcan en una forma común, simbólica, pero subjetiva, lo que da lugar a diversas representaciones visuales de un mismo signo, el símbolo permite acceder a esa información, a ese conocimiento. La multiplicidad de interpretaciones simultaneas posibilita la búsqueda del sentido a partir de el conocimiento previo, pero también que esa búsqueda continúe explorando nuevos significados. Toda esta en relación con todo, lo importante es encontrar el sitio

donde se unen. El símbolo viene a ser una parte importante del E.P.I., ya no solo perceptual sino de interpretación significativa, porque no logra solo relaciones entre objetos ,también conceptos abstractos (amistad, esperanza), condición (cualidad ,calidad ,regla o ley), o una realidad de carácter general(la esencia , la verdad , el sentido) que a menudo se relaciona con lo sagrado con lo que está dedicado a Dios, porque si continuamos relacionando todo y a todos , llegará el momento en que todo este unido, y el todo es uno de los atributos de Dios.

El simbolismo es inherente al hombre, en todas las culturas existen símbolos, como en todas las épocas, por supuesto seguirán existiendo en un futuro, porque explican el mundo de una manera diferente, holística, desde el simbolismo se ve al mundo y al ser humano, como entes completos, donde cada parte tiene la función de hacernos comprender a las otras, donde cada parte es importante, por lo que el transformar, o peor aun, suprimir cualquier zona de significación equivale a amputar zonas de conocimiento, del acceso al conocimiento del propio ser humano. Emociones, fobias, anhelos, expectativas, sueños, espiritualidad, todo aquello que propicie esta búsqueda debería ser reconsiderado, el símbolo provee de este material donde todo esto se une.

La mente emocionalmente no distingue entre lo real y lo imaginario, reacciona de igual manera a un sueño, a un recuerdo, al juego. Por ser la interpretación de los símbolos prioritariamente subjetiva, los símbolos durante el evento, estimulan la imaginación, dentro de la imaginación esta la experiencia, la cual por medio de la memoria transmite una carga emotiva al evento o acción simbólica, los sueños que nos producen miedo, a pesar de que lo que ocurre en ellos no existe en la realidad se llaman pesadillas, pero los sueños también producen alegría, muchos de estos en forma simbólica, los recuerdos se disparan a partir de objetos, lugares, aromas, aquí la relación es también simbólica y la emoción resultante estará condicionada por la experiencia, y que decir de el juego, una muñeca para una niña será un ser vivo, donde proyectara sus vivencias. Los adultos no se quedan atrás, hay tanta pasión en un juego de fútbol como la guerra por el dominio de un territorio, (que es de donde se genera la acción, sólo que llevada a una acción simbólica).

"La maraca de un chamán de la costa noroeste de Norte América. El cuerpo de la maraca o sonoaj esta formado por un cuervo, el cual se cree que posee el secreto de la vida. Su lengua contiene el el espíritu de la vida, el cator se para sobre el estomago de un hombre que acaba de morir y recibe los poderes sobrenaturales del chamán."(pag. 4 Amuletos y talismanes , Migene González-Wippler)



Dentro del evento que se quiera hacer importante, la utilización de imágenes simbólicas, de acciones simbólicas, de símbolos, logrará atraer la atención al tema, producirá emociones, estimulará la imaginación así como el proceso de interpretación, estos puntos intensificarán el logro de objetivos, así como a afirmación o reafirmación de conceptos al reflexionar la manera de abordarlo, como por ejemplo, en el caso de la acción de dibujar, el evento de interpretar la realidad por medio del dibujo.

El cerebro reconoce los símbolos, aun donde no existen, los crea, por ejemplo, en las apariciones de vírgenes, en cortezas, cómales, maderas etc., se interpretan como símbolos y su significado se entiende, aun cuando las figuras suelen ser difusas, inexactos, pueden ser solo unos cuantos trazos o manchas, simples sencillos pero el cerebro, reconoce el mensaje simbólico, sin que por eso tenga que ser explicado o resuelto de una forma hiperrealista, de hecho, esa simplicidad le da fuerza a esa imagen, captura nuestra atención, que viene de la necesidad de entender o de darle coherencia, significado a las formas.

¿Alguna vez has encontrado un pedazo de madera en un viaje o viste una roca, y la guardaste, porque en sus vetas o en la misma forma de la piedra encontraste una imagen?

Muchos lugares sagrados comenzaron así, por encontrar estas formas, estos símbolos, (como el símbolo de la serpiente devorada por un águila) necesitamos encontrar sentido, a un lugar a una persona, a los objetos, muchos de estos sentidos se presentan exclusivamente a nosotros, de forma individual, no siempre son de índole grupal.

Un dibujo puede ser visto por muchas personas y ese dibujo quizá para algunas no diga nada, pero habrá otras, por lo menos el autor, que pudo resolver un problema, recuerda la características de la visualización, y cómo el dibujo actúa como ella, como la imaginación, buscando soluciones imprevistas.

No tiene que ser una obra compleja técnicamente hablando, pueden ser unos cuantos trazos, signos o símbolos, estos tienen el mismo efecto, el cerebro reconoce el mensaje, como en la imagen de un sueño.

Un símbolo solo hace eco de una parte de nosotros, la que reconoce, la que entiende el mensaje, la parte que no, la intuimos, lo mismo sucede con el dibujo, con el performance, con el arte en general, con la vida, de la cual el arte es reflejo y mensajero.

que estas sintiendo que la relación esta cambiando, "el símbolo resulta significativo y conmovedor precisamente en virtud de la superabundancia de contenidos en relación con la expresión"(pág. 288-GOMBRICH, E.H. "Imágenes simbólicas" Ed. Alianza, Madrid 1988)

El símbolo presenta y representa a la vez, no es solo la imagen presente en la imaginación, es una imagen que se repite persistentemente ya como elemento presentativo ya como representativo, es el mensajero que camina a nuestro lado y cambia constantemente de disfraz, y con cada uno de ellos logra clarificar y llamar nuestra atención hacia el mensaje, cuando el mensaje es amor, se disfraza de Cupido, dos pasos adelante toma la forma de dos palomas y de repente nos hace voltear con la forma de un corazón, y cuando casi creíamos que lo grábamos esquivarlo, llega alguien te saluda y te pregunta por tal persona, de la



Se cree que los ángeles tienen alas, pero esa solo es la imagen simbólica, porque en realidad pueden tomar cualquier forma, desde la persona que te indica hacia donde ir cuando estas perdido, hasta el aroma que te atrae hacia un sitio, para que encuentres el mensaje que estas buscando, o en las dos líneas del dibujo que realizaste, el significado de ángel es mensajero, y el del símbolo es reunir, en el símbolo el ángel coloca su mensaje, para reunirte en el con la divinidad.

El arte y el dibujo tienen esta característica, esa fue parte de su primigenia función, unir, y a través de él, entrar en comunicación con fuerzas superiores, cada una de estas toma la forma o las características de lo que el ser humano considera poderoso, las enfatiza para conseguir esos atributos, lo abstracto como la divinidad o lo eterno, se objetualiza, se materializa de forma simbólica en una representación, donde toma objetos que significan y simbolizan algo para en conjunto crear una representación de una idea, una alegoría.

El arte como el dibujo es simbólico, hasta en su enseñanza, cuando un maestro revisa un dibujo en una clase, para corregir el claroscuro dice: le faltan “luces”, o necesita más “sombras”, y no se refiere a encender más lámparas.



Es raro que diga oscurece los tonos de las zonas que no están iluminadas en el objeto que estamos representando. Si esto se utiliza en la sensibilización de la representación de la forma, también se puede utilizar este mismo lenguaje simbólico en una representación de las ideas y sentimientos que surgen de manera individual al enfrentarte a un objeto, y a su posterior representación.

El arte como el símbolo se convierte en puente, donde visualizamos de manera simbólica, donde comunicamos un aspecto de la realidad, o un sentimiento, una idea, no solo a los demás, esta comunicación se da también con uno mismo, a partir de ahí podemos aprender sobre nosotros, a tomar decisiones, a partir de esa comunicación con nuestro yo interno, subconsciente, guía o como se le quiera llamar. El significado del símbolo se va comprobando con nuestras experiencias futuras, puesto que el significado cambia como cambiamos nosotros a lo largo de la vida, el pasado y futuro se unen en el símbolo, como la conciencia de lo que somos y a donde vamos, o de donde estemos, somos el mismo ser, como el símbolo es el mismo objeto, que adquiere nuevas significaciones sin perder los otros.

“El dibujo de posibilidades” adquiere aquí otra cara con el uso del símbolo, no se trata de las combinaciones con otros elementos o conceptos, como en el signo para conseguir nuevos resultados de conocimiento, aquí el dibujo es el elemento que se transforma y del que se obtiene múltiples lecturas, pero que hacen referencia a un objeto, a un concepto. Por ejemplo: Una línea puede ser una cuarteadura, pero también un río o una serpiente.

Involucrarse con el símbolo, lo convierte en puente, puerta y semilla.

Puente, al unir conceptos algunos completamente opuestos. Puerta, al abrir nuevas maneras de entender la realidad. Semilla porque al involucrarse en la búsqueda del significado del sentido, comienza a crecer como un árbol donde una sola semilla te lleva por distintas direcciones, de la misma forma que lo hacen las ramas a medida que crecen, a pesar que todas provengan del mismo tronco.



Bajo el acicate del símbolo la creatividad se ve exacerbada, la cual permite soluciones únicas y personales a la interpretación basadas en el nivel de conocimiento y la experiencia individual, permitiendo la conformación de una realidad propia, coherente pero al mismo tiempo flexible, lo que permite el crecimiento y la evolución de esta percepción de la realidad y por consiguiente de una diversidad de soluciones para interactuar en ella.

Lo cual propicia un medio favorable que de un resultado en forma de solución dialéctica en donde la unión de contrarios viene a contribuir a una nueva visión de la realidad.

La utilización de los símbolos en nuestra actual cultura se complica, en ella se da mayor prioridad a la apariencia, a lo externo. Esto es producto del materialismo que impera en nuestros códigos y en nuestra educación. Es más fácil referirnos a una sola fuente de significación, que buscar todas las posibles relaciones existentes entre las fuentes a nuestro alcance, incluyendo las subjetivas o emotivas, así podríamos ampliar las posibilidades de conseguir significaciones en una experiencia, en una investigación en un cuestionamiento o en la exposición de algo.

La cultura también presenta un conjunto simbólico para programar cierta percepción de la realidad. El símbolo se expresa como una red de símbolos con diversos significados, y diferentes formas de representación. Ejemplo sería el concepto de éxito, donde puede ser representado por signos, que pueden ser monetarios, como las tarjetas bancarias, o las propiedades como una casa o un auto, la vestimenta o productos de cierto tipo. El símbolo unifica a los individuos a una cultura. A una confirmación y aceptación de una cultura, donde los individuos pertenecientes a esta aceptan estos juicios de valor (que tienen que ver con la percepción y como ésta es dirigida hacia aquello que resulta importante a nivel cultural).

Este programa cultural está obviamente relacionado con la educación, realiza la función de integrar al individuo en una estructura, para que pueda "funcionar" en esta de conformidad, puesto que la comprobación del significado de este símbolo, en esta cultura específica, afirmará esta percepción de la realidad, además de fomentar el establecimiento y expansión de la misma.

En la interpretación del símbolo la experiencia personal es fundamental no existe ninguna experiencia que haya sido realizada en vano, la más modesta o banal, tiene una función, que puede expresar en su significado.

El símbolo puede mostrar verdades trascendentales en una forma humilde y cotidiana, igual que una gota de rocío en su pequeñez puede mostrar en su interior la imagen de una montaña, si se tiene el cuidado y el enfoque correcto al mirarla, de la misma manera, el significado de un símbolo únicamente es accesible a los que son capaces de romper las cadenas de las apariencias, de encontrar en las representaciones, la esencia de las cosas

Cuando la interpretación simbólica se aplica a una acción a un sujeto, los transforma, la acción o evento se puede explicar desde varios puntos de vista, y el evento se convierte en un hecho abierto, donde no exista una sola manera de entenderlo, y cada parte, movimiento o color, puede transformar completamente el sentido de la historia que nos cuenta, la percepción que tenemos de esa realidad en particular, transformando la realidad personal.



Recordemos que la percepción es selectiva y esta selectividad también afecta el momento de desentrañar el significado, sentido, de los símbolos, desde todos los elementos de la acción.

Del evento solo registramos una parte, aquello que por educación experiencia, o por la etapa o vicisitudes de la vida nos sentimos relacionados.

Proyectamos en el objeto o evento, nuestra manera personal de percibir la realidad, y es en este momento cuando el objeto, la acción o la misma historia son capaces de comunicarnos algo que nos remite a una realidad que no es evidente.



Ilustraciones, Gordon Wiebe

Es aquí donde el símbolo "reúne" nuestros pensamientos conscientes con la información que registramos en nuestro subconsciente, el cual es más rico, porque no discrimina los estímulos en la información que recibimos del exterior.

El conocimiento inferior deriva de nuestros sentidos, el conocimiento superior viene del razonamiento. En ese conocimiento de nuestros sentidos, la percepción, con todo lo que interviene en este proceso, pueden ser condicionados como lo expliqué anteriormente, brindándonos un panorama parcial o encaminado hacia una percepción específica en nuestros juicios.

El razonamiento ofrece un conocimiento superior, resultado de proceso dialéctico.

El conocimiento mas elevado esta formado de ideas o esencias, el cual exige trascender el mundo de los sentidos, de la mera apariencia.

Con nuestros sentidos captamos la luz del día, que termina al llegar la oscuridad de la noche, el conocimiento adquirido por los sentidos es así, de poca duración, para llegar a la idea es necesaria la contemplación y la reflexión, en la búsqueda de lo esencial es necesario trascender la apariencia de un solo día, y así podremos comprender el concepto de tiempo de pasado, de presente, de futuro. Un solo día es la evocación del símbolo del tiempo, de lo eterno.

El símbolo nos sensibiliza a encontrar aspectos menos evidentes en una realidad en que parece que lo práctico y la toma de conciencia están separadas una de la otra, cuando en realidad es lo contrario.

“El hombre espiritual es testigo de lo absoluto” Soeren Kyrkgaard



Espiritual es sinónimo de abstracto, de inmaterial, y es aquí donde se dan las ideas, donde se forman los conceptos, el hombre espiritual, por medio de las ideas obtiene una conciencia que trasciende el tiempo, que le permite ver mas allá de su propia existencia, que le da valor a cada una de las acciones que realiza durante su vida, esto explica los logros de quien lucha por un ideal, en búsqueda de realizar una utopía, estos logros , aun a nivel personal le dan valor a la existencia, a la vida misma.

Sin embargo existe un peligro, el símbolo si bien puede mostrarnos un aspecto diferente de la realidad, también puede llevarnos a la evasión y en lugar de encontrar la verdad, encontremos una ilusión, esta es la razón por la que la comprobación del significado sea importante en la interpretación del símbolo, el cual puede reestructurar nuestra manera de percibir la realidad, y esta reestructuración pueda ser pasajera o puede transformarla de manera permanente “es necesario , reconocer los peligros que acechan a quienes desdeñan el lenguaje racional : el dejarse llevar por la locura y peor todavía la fatuidad, la trivialidad disfrazada de profundidad”

(pg. 291 Gombrich , Imágenes Simbólicas “ ed., alianza Madrid 1988)

El lenguaje, el código y el castillo de naipes.

Signo y símbolo, son los componentes de una estructura mayor. El lenguaje es la capacidad del ser humano con los que expresa sus sentimientos y pensamientos y que es la forma como se puede comunicar con los demás, pero también tener una comunicación con el mismo.

La comunicación se da por medio de mensajes, para poder componer y comprender un mensaje se utiliza un sistema de reglas y símbolos, éste sistema es el código.

El dibujo es un código, cuyos elementos principales son las líneas y manchas. Dependiendo del tipo de mensaje que provee el dibujo, será el adjetivo que se le asocia, ejemplo dibujo gestual, dibujo del natural, dibujo "X".

Pero también el dibujo es un lenguaje, con el cual expresa sus pensamientos, sus sentimientos y sus ideas por medio del cual comunica a los demás y mantiene una comunicación consigo mismo. Utilizando el código escrito, puedo agregar al lenguaje del dibujo, los adjetivos: dibujo de sentimiento, dibujo de ideas y dibujo como pensamiento, es decir como expresión de ideas, de sentimientos y pensamientos.

Para esto utiliza los códigos y las relaciones entre los signos, las relaciones entre signos, cuando se encuentran dentro de un sistema de reglas se conoce como código, el lenguaje se da en un sistema donde los signos se relacionan, pero más importante que las reglas son las conexiones entre signos. Estas conexiones hemos dicho permiten experimentar un mundo más ampliado donde se entra en contacto con los elementos primordiales mágicos, oníricos, lúdicos y artísticos. Las reglas del sistema, tienen importancia en la creación y en el conocimiento del mundo, por norma básica un sistema de reglas flexibles permitirá encontrar nuevas relaciones, mientras que un sistema rígido proveerá de resultados predecibles.

El lenguaje se basa en la sustitución, un signo sustituye, representa, esta representación puede ser con palabras- lenguaje oral, objetos- como los juguetes que representan un animal o una persona sin serlo.

Una acción, como el movimiento de la cabeza, afirmando o negando algo. O como los dibujos, donde es posible representar una realidad, una persona, una emoción, una idea, por medio de líneas, manchas, colores, materiales.

Estos elementos gráficos, del dibujo, son signos, el dibujo, como lenguaje esta formado de signos. Un signo es una señal que representa algo y característico del lenguaje es ser representativo, o sea que una cosa hace las veces de otra y esta sustitución es útil cuando la cosa sustituyente es mas manejable que la sustituida, el significado.

El dibujo en un espacio limitado, puede representar una realidad de dimensiones mayores como en el caso de los mapas; puede representar la emoción que provoca cierta experiencia por medio de su movilidad, puede representar ideas como la perdida de libertad como por ejemplo en el caso de líneas gruesas, verticales, en secuencia, recordándonos la experiencia de una reja, pero sin ser el dibujo mimesis de la imagen de una reja.

Simplemente son líneas que representan una experiencia, y a su vez una idea.



Christoph Niemann, Ilustración

EL código es como un mazo de cartas, donde cada carta es un signo, una imagen, una representación.

El código es como la partida, es decir son los reglas con las que se realiza este juego, cuando barajamos empezamos a mezclar imágenes, (como en la imaginación) repartimos las cartas, son las que comenzamos a jugar.

Muestra las que necesita para comunicar, y con las reglas se arma el juego aunque a veces juegue en solitario (cuando pensamos, reflexionamos, imaginamos o visualizamos, y la comunicación es con nosotros mismos) o acompañado cuando intentamos comunicar la manera en que percibimos nuestra realidad, la idea que tenemos de ella, y la comunicamos por medio de signos.

Cada baraja es un signo, una imagen de la realidad registrada por los sentidos, contamos entonces para comunicarnos con:

Barajas (signos) **auditivas** - música, habla, ruido, etc.

Barajas (signos) **táctiles**- suave, áspero, caricias, golpes, temperaturas, etc.

Barajas (signos) **olfativas** –perfume, hedores, aromas, etc.

Barajas (signos) **gusto**- sabores, picante, dulce, salado.etc.

Barajas (signos) **visuales**- icónica - colores, líneas, manchas, texturas, formas, etc.

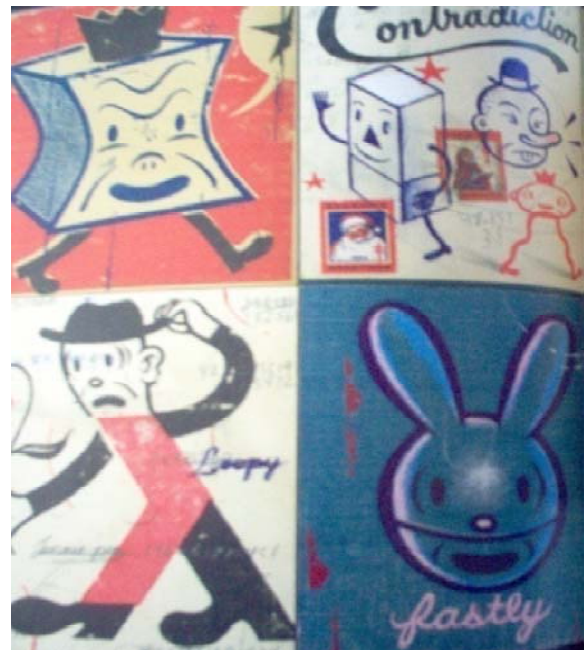
A su vez un signo de una sensación puede representar otra sensación, un signo visual puede representar a las sensaciones táctiles, olfativas, gustativas, o auditivas (como en el caso de las notas musicales), lo cual es la base de el reconocimiento de productos u objetos por medio de la vista, como en el caso de los empaques de perfumes, alimentos o música.

Estos signos pueden ser de conocimiento general, cultural, pero también son creados como en el caso de la publicidad para competir, y en el caso de el arte para buscar una reflexión.

Así como existen juegos para naipes, cuyas reglas nos han enseñado, como en el caso del el Póker o el Tarot donde en uno, el código es con base de signos, mientras que en el Tarot es con base a símbolos, el lenguaje del dibujo también tiene estas opciones, signo o símbolo, cuyas reglas permiten diversos tipos de comunicación.

Uno de los juegos es la técnica, en el caso del lenguaje del movimiento, el gimnasta puede con su movimiento saltar mas alto, girar con mayor fuerza o levantar una pierna de forma más flexible, pero con estas mismas "cartas", altura, fuerza y flexibilidad, el bailarín crea un nuevo juego cuando interpreta una idea por medio del movimiento.

En el caso del dibujante, es necesario que conozca la parte técnica, los elementos que la conforman, pero es necesario también que tenga la posibilidad de crear nuevos juegos, es decir nuevos códigos, nuevas maneras de comunicarse.



Gary Taxcali Ilustración

El artista crea nuevas reglas; un juego nuevo, reviste un nuevo evento.

Estas nuevas formas de comunicación, de creación de códigos, se relacionan con el proceso de percepción, en específico con la incoherencia, mientras busca encontrar un aspecto reconocible, donde entender el mensaje. Así como con la interpretación, imaginación, signo y símbolo. El lenguaje al involucrar todo estos elementos puede considerarse un evento perceptual, pero en la creación e interpretación de lenguajes se convierte en un E.P.I.



Shintaro Miyake 2004, Mars Dweller (Space Walk), color pencil.

¿Qué pasa cuando en un juego de naipes, se integran nuevos naipes (signos y códigos). Crece el número de combinaciones, hay más juegos, más eventos importantes, nuevos ejercicios nuevas maneras de ver y entender el lenguaje, así las ideas que representa.

Y como explique si el dibujo es también un lenguaje, integrar nuevas reglas, nuevos códigos nuevos signos y símbolos, así como otros lenguajes, como el escrito, el matemático, o dancístico. Posibilita nuevas combinaciones, lo cual es igual a una actividad con resultados más creativos. Durante la tesis una amiga mía que también estaba realizando una investigación acerca del dibujo, lo relacionó con la instalación, el lenguaje de la instalación mezclado con el del dibujo. El proyecto a realizar es la creación de varias instalaciones dibujísticas.

Este mezclar códigos provee una cualidad en el trabajo tanto del artista visual (pintor, diseñador, ilustrador) del diseñador gráfico como del artista plástico, le proporciona un estilo. Un nuevo estilo, crea un nuevo código... un nuevo juego.



Dibujo elaborado durante un performance por un asistente al curso intersemestral enero 2008

Pensamiento y lenguaje

El pensamiento tiene la capacidad de abstraer elementos de la realidad, de relacionar hechos y de hacer deducciones por medio de la misma. Cuando estos elementos se materializan en el lenguaje, es entonces donde la capacidad de pensar se da, el lenguaje le proporciona una estructura que lejos de confundirlo lo alimenta y lo inspira. Es en el lenguaje donde se asimilan las experiencias, donde se expresan esas experiencias particulares y donde se interpretan las experiencias ajenas, interpretación del mundo en que se posiona y entrega por medio de la visión que proporciona el lenguaje.

El lenguaje no es simplemente el instrumento de pensar, es ahí donde toma forma y limite el pensamiento humano. Así como surge la libertad al romper esos limites , crear nuevos limites o nuevas opciones, nuevas rutas en el lenguaje proporcionan nuevas rutas en el pensamiento, al encontrar nuevas formas de relaciones de signos y así encontrar nuevas ideas, expresadas por medio del lenguaje, si el dibujo como lenguaje, puede ser un medio para encontrar nuevas ideas, como en los bocetos, así como un medio para reinterpretar la visión de la realidad propia y ajena, lo cual llega a nuevas vías de comprender la realidad, de saber y de aprender de ella.

El lenguaje suele interpretarse como una sintaxis, donde cada signo tiene una función y se interrelaciona con otros signos para de esta forma llegar a un significado $1+1=2$.

Cuando existen significaciones y contenidos en cada uno de los elementos que conforman el lenguaje, se asemeja a mirar el cielo en la noche y unir los puntos que son las estrellas, las posibilidades de encontrar una mayor cantidad de significaciones es mayor en conjunto, pero si tomamos en cuenta que cada una de estos puntos representa un sistema, en este caso de contenidos o significaciones, las posibilidades de significación es mayor.

Aquí es donde se relaciona el lenguaje con el E.P.I., esta saturación de contenidos y la posibilidad de encontrar información interesante, relevante para la vida de la persona.

Es donde el lenguaje se acerca a la manera en que se percibe el mundo.

Al ir conduciendo , al caminar por una avenida llena de tiendas buscando un regalo, al soñar, es donde se da esta relación de contenidos, "Tan pronto como se percibe el lenguaje no como mera sintaxis , sino como una retícula de contenidos o significaciones , se aprecia que esta relación de contenidos implica una referencia específica al mundo, las palabras(signos) como portadores de sentidos transportan hacia la realidad hacia las cosas, hacia lo que hay"

(pág. 107 Iledo Iñigo, Emilio, "La filosofía hoy", biblioteca Salvat de grandes temas, ed. Salvat. Barcelona 1973)

El E.P.I. tiene como rasgo esta búsqueda de la significación, del sentido en cada acontecimiento aun en aquellos en los que parecen que carecen de interés. El ser humano al vivir inmerso en un mundo de significaciones tiene que discriminar, y al realizar este proceso, elige.

La significación es la acción durante el cual transcurre este proceso intelectual, lo significativamente importante tendrá una mayor relevancia en el comportamiento, en la expresión, en la ejecución de un dibujo por ejemplo, "el lenguaje no es solo el pasado hecho palabra (o signo) sino también el gesto con el que se nos aparece el presente y la señal mediante la que presentimos el futuro" (pág. 109, la filosofía hoy)



En otra ocasión en una clase abordé la posibilidad que tenemos acerca de la elección, y de cómo de esa elección tenemos el poder de transformarla, pedí a los alumnos que hicieran una mancha con tinta sobre un papel y que después colocaran sobre esta, otra hoja de papel para obtener dos manchas iguales aunque encontradas. Sobre la primera mancha les pedí que dibujaran aquello que les viniera a la mente, al terminar, les pedí que sobre la segunda mancha adecuaran un dibujo de un concepto opuesto en la primera mancha, y no solo a la forma, sino de ser posible también en el contenido. La reflexión de este ejercicio fue que de dos manchas iguales llegar a resultados no solo diferentes sino opuestos, el control que tenemos sobre lo que creamos, las posibilidades al enfrentar una situación.



Entonces todo lo que nos rodea tiene un significado, pero ese significado también procede de nuestra capacidad de crear algo significativo, de lo que elijamos que signifique, este proceso de indagación de búsqueda del significado busca como primera opción aquello relevante como información, pero de esta forma se pierde de vista otras opciones, otros rumbos de solución, lo cual al tener varios permite una solución, mas completa, original, creativa.



Esta posibilidad de elecciones diferentes en un grupo de alumnos o de estudiantes es lo que posibilita un mayor afluente de ideas para todos los que integran ese grupo, con lo cual no solo se enriquecen individualmente sino también de manera grupal, al proveer de soluciones no previstas por la persona que dirige el grupo, como en el caso del profesor.



La estructura que proporciona el lenguaje modifica la mente humana al codificar y organizar en sistemas jerárquicos los valores, pero estos requieren de un flexibilidad en la práctica de la búsqueda de la significación en un evento perceptual, de esa manera se posibilita el la evolución del lenguaje, como en el caso del dibujo, y de la mente humana al descifrar los signos de una manera creativa, con lo cual se revela el sentido o los rumbos posibles del progreso. El evento perceptual importante, puede llevar la atención hacia aspectos no obvios de una búsqueda de significación, y finalmente encontrar lo realmente significativo en la vida es encontrar lo valioso, lo que a su vez le da valor a las acciones que realizamos, a que tengan un sentido y no sencillamente como un mero tramite u obligación, con lo cual es posible rescatar aunque sea solo una parte de lo que somos, y a partir de esa parte dar luz a esa pregunta que todos tenemos. ¿Quién soy? ¿Que hago aquí?

Crear y entender

Las situaciones en que se puede resumir los rumbos que toma el lenguaje son las de crear y entender.

En el crear se expresa nuestra manera de percibir y de entender el mundo, el crear define “la actividad que se proyecta hacia el exterior, y de esa proyección surge la configuración de nuestro mundo”. (pagina 111 la filosofía hoy)

En la creación se da esa originalidad en la manera de resolver un problema, que proviene de nuestra experiencia personal, de nuestras vivencias y de nuestra personal forma de percepción de nuestros sentidos, de las imágenes que mantenemos en nuestra memoria y de cómo visualizamos objetos nuevos.

Es esta posibilidad del lenguaje de crear la que potencia nuestra capacidad de transformar el mundo exterior, en la producción de objetos reales o ideales, que forman a la cultura.

Es en esta capacidad del lenguaje de crear donde utilizamos esas relaciones entre signos de manera novedosa, “ creativa”, personal, pero para que se produzca esta capacidad creadora es necesario ampliar las posibilidades, los límites, porque la creación formula nuevas teorías y realiza nuevos modelos, que se tienen que basar forzosamente en la experiencia.

Experiencia que permita ese juego de aciertos y errores que acompaña esa confrontación entre el lenguaje y la realidad.

Recordemos que el lenguaje sustituye y a partir de esa sustitución es posible crear hipótesis, pero para que esas hipótesis puedan llegar a convertirse en un objeto real, existe todo un proceso, y es durante ese proceso en que es posible verificar estos nuevos modelos, estas visualizaciones.

Durante el transcurso de un proyecto, sea de pintura, escultura o de diseño, los primeros bocetos traen consigo la idea, esa relación entre signos, que se expresa por medio de el lenguaje del dibujo, pero esa primera concepción se va transformando, va evolucionando, se va enriqueciendo al ir buscando los medios adecuados para su realización.

Es sin embargo este primer boceto, esta primera visualización, por medio del lenguaje del dibujo, la que genera el proyecto, es en esta donde es posible reconocer una significación mayor que contrasta con la frugalidad de los trazos, pero cuya finalidad esta ya planteada.

Es esta primera etapa del dibujo la que trae consigo una mayor interpretación, es en esta donde puede verse con mayor facilidad, aquello que interesa comunicar desde un punto de vista individual, donde el E.P.I. ha sido objetualizado, por medio de signos, en el lenguaje del dibujo.

Es en este donde la se expresa de manera inmediata la manera de entender y percibir el mundo, es aquí donde se da la creación en su forma más pura y simple.



Pero en un lenguaje establecido con un sistema mas o menos anacrónico de valores que impida que el lenguaje, en este caso el del dibujo, se exprese, la vida humana pierde el supremo aliciente de actuar sobre el mundo y, por tanto sobre su expansión mental, aprisionándolo en un enfrentamiento rutinario con las cosas, entre el lenguaje que impida o no promueva esa búsqueda, por medio de un fomento de la monotonía, en donde la vida humana pierde a su vez la plasticidad, sus esencia de ser que la hizo posible.

Es en esta limitación entre la existencia de lo presente y lo futuro, en la que el ser humano tiene la posibilidad de transformar, por medio de la creación que le brinda el lenguaje, su vida, su entorno, la naturaleza, la sociedad.

Es esta habilidad que tiene el ser humano por medio del lenguaje no solo de señalar, y en el caso del lenguaje del dibujo, no solo de copiar el ambiente que le rodea, sino también en el de transformarlo, en el que logra una transformación propia, un cambio

por el entendimiento, por el conocimiento, que permite a su vez el manejo del mundo, el que posibilita encontrar nuevas alternativas para actuar en el.

Sin embargo si la primera de estas posibilidades del lenguaje, el crear y transformar la vida, se aniquila toda posibilidad de progreso y desarrollo intelectual.



La capacidad de crear tiene su complemento en el entender.

En el entender se resume la interpretación que el ser humano hace de la realidad.

En el entender es donde encontramos el sentido de los datos que nos provee la percepción. Encontramos el sentido de los signos que a su vez representan experiencias reales o imaginarias. En el lenguaje ésta capacidad de entender, nos permite acceder al conocimiento, aun sin tener acceso a la experiencia perceptual, claro que nunca será lo mismo, pero puede acercarnos a ese conocimiento, si alguien quisiera saber como es una manzana por medio del lenguaje verbal, sería posible hacer una descripción; por medio del lenguaje del dibujo hacer una imagen, aun sin conocer perceptualmente una manzana, sería posible reconocerla por la imagen y descripción que hicimos de ella, esta descripción abarca también el sabor, el olor y el sonido, si tenemos los suficientes signos para representar esa imagen mental.

Aun conociéndola hay elementos referentes a la manzana que posiblemente no sabríamos, por no alcanzar nuestro tiempo de vida, como el hecho de saber la duración de la vida de un árbol de este fruto, o el hecho de que de un árbol de manzana es posible que surjan arboles de manzana de color y sabor diferente, o de las diversas formas de preparar una manzana en un dulce o alimento, este conocimiento sólo puede darse por medio del lenguaje, pero el lenguaje en esta posibilidad de entender el sentido de las cosas, también nos posibilita a la reflexión.

Entender etimológicamente significa extender hacia algo, metafóricamente extender la mente, la atención, hacia las cosas para así comprender. Al extender la mente por medio del lenguaje encontramos nuevos sentidos, nuevos conocimientos.

El tratar de entender las acciones, los eventos, implica una reflexión que se hace por medio de las estructuras que nos brinda el lenguaje, si estos eventos además son simbólicos, se extiende esta reflexión, este entender mas allá de lo obvio, este análisis de las ideas, hacia los valores, en el sentido de valioso, y este encontrar el sentido de las cosas, de las acciones, de los eventos permite un entender abierto a las perspectivas de madurez y desarrollo.

Lo cual genera conductas maduras y un conocimiento consciente, que adquiere un valor superior al de la mera información, por ser un conocimiento útil a nivel personal, un conocimiento de uno mismo, y de las múltiples posibilidades que uno puede

Lo que nos sitúa en un lenguaje obvio, estereotipado, que también esta presente en el lenguaje del dibujo, diseño y en general en el mundo del arte.

Solo la presión ideológica (o económica), o una tergiversación de el concepto de actualidad puede considerar anacrónico el planteamiento de cuestiones que tengan que ver con palabras, signos, o imágenes que tengan como finalidad valores normas e ideas. Que por cierto brotan de los mismos usos sociales y se nutren exclusivamente de ellos y de las intensiones de quienes controlan el sistema social.

llegar a ser, o transformar por medio del entender que nos brinda el lenguaje.

Aunque la interpretación muchas veces este ceñida por condicionamientos, que suponen una mayor cantidad de dificultades para practicar la esta imprescindible y esencial facultad humana que es el comprender, este condicionamiento presenta condiciones e interferencias en los contenidos y estructuras de los lenguajes que podemos encontrar, lo que impide una manera clara de interpretar la realidad.

Los intereses de la sociedad, son los que organizan los canales por los cuales se nos provee de los datos y de la procedencia de estos, con lo cual la interpretación de la realidad que obtenemos por medio del lenguaje es parcial, esta dirigida, cayendo en la trivialidad, el análisis del lenguaje no deja lugar para la ampliación de las propias perspectivas, del desarrollo que trae consigo la madurez.



LA RELACION DE LA SEMIOLOGIA EN LA ENSEÑANZA DEL LENGUAJE DEL DIBUJO

En una tesis cuya base teórica es el signo y el lenguaje no puedo dejar de mencionar las investigaciones realizadas por la semiología y como pueden ser de utilidad no solo en la comprensión del lenguaje del dibujo, sino también en su enseñanza. El tema de la semiología es muy vasto, y por no ser el tema de la tesis solo manejaré algunos conceptos para estructurar mejor el tema, para lo que ya conocen de semiología y para no hacer tedioso este escrito, pueden brincar las partes que se encuentran dentro de el recuadro e ir directamente a la relación que me parece que tiene con la enseñanza del dibujo.

La semiología es la ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguajes, códigos, señales, señalizaciones.

El lenguaje es una estructura o un sistema de signos que expresa ideas, como las señales de los sordomudos, los ritos simbólicos, las formas de cortesía, las ceremonias, el dibujo, las artes y en general los modos de comunicación basados en el uso de sistemas de signos.

Al lenguaje hablado y la escritura lo estudia específicamente la lingüística.

Los media

Los media o médium, designa a los diferentes "medios" de comunicación: el libro, la radio, el cine, la moda, la TV, el dibujo, etc. Un media implica una sustancia, materia o soporte del signo, es más fácil entenderlo como sinónimo "de mediante", por ejemplo X mensaje se expresa "mediante" dibujo, la sustancia no es el papel sino el dibujo. La estructura del lenguaje, así como la función del lenguaje esta en concordancia con el media.

Función del media

El mensaje es el "medio" en que se genera el proceso de comunicación de ideas. En este proceso interviene como en el futbol, un emisor y en un receptor, el balón sería el mensaje. En el caso del dibujo, el dibujante es el emisor, los trazos el mensaje, y el receptor el que ve el dibujo.

El objeto, es la cosa de la que se habla, y se conoce como referente.

El código es el tipo de lenguaje que se utiliza, y

El media es la forma en que el mensaje informa.

El media, "la forma de información" tiene varias funciones de comunicación:

La función referencial, la cual tiene que formular información objetiva, observable y verificable del objeto.

La función emotiva, en la que expresamos nuestra actitud con respecto a el objeto: bueno, malo, deseable, respetable, ridículo etc.

La función referencial y emotiva son complementarias y siempre van acompañadas en la comunicación, el lenguaje tiene esa doble función, cognoscitiva y objetiva por un lado y afectiva y subjetiva por el otro. El lenguaje o código en la función emotiva posee múltiples variaciones estilísticas. Los códigos estéticos actualizan y desarrollan estas variantes, mientras que los códigos científicos las neutralizan, estereotipándolas, buscando la uniformidad en la función de la información.

La función poética o estética, que es la relación del mensaje con el mismo mensaje. En las artes el objeto referencial y el mensaje son lo mismo, es la "obra", es un mensaje objeto. El objeto tiene su propia significación, como en el caso del símbolo y cada uno de los símbolos que lo sustentan tiene su propia significación. El dibujo como expresión artística deja de ser referente de algo, para hacer referencia así mismo, y de la misma manera cada elemento, cada signo, cada línea tiene también su propia significación, también son autorreferentes, van mas allá de los signos u objetos que de manera inmediata los sustentan.

La función fática, tiene por objeto mantener, afirmar o detener la comunicación, donde el contenido de la información es lo que tiene menos importancia, que el hecho de la presencia y reafirmación de adhesión al grupo, como las conversaciones triviales, las solemnidades, las ceremonias, la publicidad.

La función metalingüística, tiene por objeto definir el sentido de los signos que corren el riesgo de no ser entendidos por el receptor. El lenguaje del dibujo puede ser un lenguaje cubista, surrealista, etc. y esto puede remitir a sentidos diferentes.

De esta función procede también la elección del medio. Una línea que deja el "papel engomado" o el recorrido de un dedo sobre la espalda, también puede ser considerada dibujo, aunque aquí el referente es el propio código, es decir el lenguaje del dibujo

La función connotativa define como el receptor reacciona ante el mensaje, es decir el sentido (Ej. Perra como animal o como conducta femenina, y si el mensaje va dirigido hacia su inteligencia (ej. Señalización y programas operativos van dirigidos a la inteligencia, al objetivo, a lo cognoscitivo) o a sus emociones (ej. La publicidad que condiciona al receptor por medio de una reacción afectiva que pone en segundo término la función referencial del mensaje).

Entre estas funciones, me parece importante señalar como la ambigüedad de la función connotativa puede atraer el interés del espectador.

En el caso de las emociones, los códigos o lenguajes sociales y estéticos, como en el caso del lenguaje del dibujo tienen como misión movilizar la participación del espectador, y el objeto al que hacen referencia, por ejemplo, como las flores en el bodegón, quedan en segundo término, para enfatizar la fragilidad, o la temporalidad.

En este punto el lenguaje del dibujo, puede dirigirse dependiendo de necesidades prácticas, como la señalización. O hacia un sentido emotivo, como en el caso de la publicidad y el arte.

Todas estas funciones se encuentran mezcladas en diversas proporciones en un mismo mensaje, aunque la función referencial y emotiva, son las predominantes. Esta separación entre arte y ciencia, entre saber y sentir es resultado de nuestra cultura "científica", mientras que en la cultura popular o arcaica ambas se confunden.

El éxito que tiene la publicidad para lograr elecciones de un producto sobre otro, están basadas en la parte emotiva, así como nuestra conducta social esta reforzada por películas programas, anuncios, ceremonias, en donde está presente esta parte emotiva del ser humano.

En la educación esta parte emotiva es casi nula, con lo que se desperdicia un importante elemento, con el cual relacionar la información.

Comprender y sentir "constituyen los dos polos de nuestra experiencia y corresponden a modos de percepción no solamente opuestos sino inversamente proporcionales"(Pág. 16 , la semiología, Guiraud)

Los signos lógicos muestran una incapacidad de significar nuestra experiencia síquica. El fundamento de las artes es por su propia naturaleza, comunicar por medio de una significación icónica o por medio de la analogía, no tienen por función el hacernos comprender las sensaciones percibidas encerrándolas en una red de relaciones objetivas , sino el hacernos experimentar frente a una creación que es más que la exclusiva imitación de la realidad.

En este apartado, en la mayoría de los lugares y escuelas en donde he trabajado, a pesar de que algunas son escuelas de publicidad y de diseño, se da prioridad a lo objetivo, a lo cognoscitivo, cuando la búsqueda de la parte emotiva por encima de la referencia, en sus trabajos puede ser de mayor utilidad a los egresados de estas carreras, sobre todo en un medio que se globaliza a gran prisa , los egresados de estas carreras tendrían una mayor posibilidad de trabajo no solo en el país, sino también a nivel internacional. No sé como se imparta esta materia en otra parte del mundo pero, es notorio que la perspectiva del dibujo a nivel nacional en la enseñanza esta atrasada, en relación a este tipo de investigaciones con respecto a el lenguaje, la comunicación y a su aplicación, no sólo en el área de diseño, sino también en el área de las artes plásticas.

En todo caso en vista de que el ritmo con el que se implementan los planes de estudio no van a la misma velocidad de estas investigaciones, por lo menos sería pertinente llevarlos o a la par de los programas de enseñanza, como diplomados o como talleres optativos. Este tipo de programas alternos tendrían la función de investigar estas opciones y la creación de metodologías para la aplicación de manera efectiva en las orientaciones de las carreras

EL CONCEPTO DE CÓDIGO Y SU APLICACIÓN EN LA ENSEÑANZA

El código, es el sistema de relación, que es reconocido entre los usuarios para comunicarse. El código es un sistema, leyes de signos y símbolos para comunicar pensamientos y sentimiento, es el acuerdo entre usuarios de ese lenguaje que reconocen la relación entre significado y significante.

Existen diversos tipos de códigos o lenguajes:

Por el tipo de sistema:

Código explícito o cerrado, que es lenguaje de sistema cerrado y que tiene que ver con cuestiones técnicas -química algebra, protocolos de cortesía, etc.

Código implícito o código abierto -poético impreciso, intuitivo, subjetivo y esta en relación con los sistemas de interpretación de lenguajes como la hermenéutica-entre mas vago, mas abierto sea el código, el valor del signo tendrá distintas interpretaciones entre los usuarios.

Por la función del código:

Códigos técnicos, cuya función consiste en significar una experiencia racional.

Códigos poéticos, cuya función es la de crear un universo imaginario, a través del cual se significa una experiencia irracional, o en todo caso que se escapa de los signos técnicos

Hermenéutica, que va más allá de los códigos poéticos, y que cubre relaciones nuevas que escapan a todas las convenciones o que son convenciones inconscientes o antiguas convenciones cuyo sentido se perdió, se nos escapa o lo evadimos.

Todos estos códigos interactúan al mismo tiempo, ofreciendo significaciones más o menos explicitas, basadas en convesiones formales de los individuos, y otras basadas en una hermenéutica o simbolismo personal.

Aunque también existen los códigos mixtos, en donde la interpretación es difícil de definir como en el caso de las poéticas, de las retóricas, de las artes adivinatorias, las simbólicas, las mitologías las cuales son, en algunos casos, si no es que en todos, hermenéuticas en vías de codificación, o antiguos códigos en proceso de descodificación.

La decodificación, que es la traducción de un código a otro, como la traducción de una lengua extranjera, la filiación de una pieza de teatro o la descripción de un cuadro.

En la relación entre significado o significante la relación puede ser arbitraria, como en una relación simbólica donde una cosa representa a otra diferente o motivada que sucede por la evolución histórica o por el funcionamiento dentro de una cultura y donde la señal o representación es comprensible.

MONOSEMIA Y POLISEMIA

Monosemia es donde existe un significado para un significante -señalización y códigos lógicos como los números.

Polisemia se da en los códigos poéticos un significante tiene varios significados la función icónica en la imagen esta desarrollada y el signo es abierto. El dibujo pertenece a esta categoría.

Polisemia se da en donde existen varios códigos superpuestos -cine, performance, y

todos los nuevos géneros del Arte Visual

En los códigos superpuestos el sistema de signos recurre a varios códigos para expresarse, para comunicar.

La elección que se hace entre estos códigos es la generadora de estilo, la cual origina más posibilidades al mensaje de significaciones, la elección entre estas posibilidades lo hace más significativo.

Es posible utilizar los códigos, de forma similar al signo y símbolo, pues al combinar códigos se generan nuevas formas de significación, el utilizar estas posibilidades de combinación dentro del lenguaje dibujístico puede además auxiliar al artista y diseñador en la búsqueda de un estilo propio al experimentar, e ir combinando y mezclando diversos códigos en un curso de dibujo, lo cual puede favorecer sus expresión artística individual, así como para la elaboración de soluciones creativas y originales en su trabajo profesional.

LA ELECCION

Al elegir el significado de un signo podemos elegir un significado monosémico o polisémico.

Significado monosémico, por ejemplo, en el caso de un uniforme, en donde podemos ver en él, un grado (como capitán) o una función (como bombero) pero sólo uno de los dos. El significado es objetivo y tiene un solo sentido (la elección es denotativa). O podemos elegir la polisemia en el mismo signo, el uniforme puede significar prestigio o la autoridad, ambos sentidos al mismo tiempo que le son atribuidos. Esta elección del significado es subjetiva, y en esta se unen la forma y la función (elección connotativa).

La elección de la significación connotativa es propia de las artes y en particular de las artes visuales, pues al tener más variaciones estilísticas se pueden encontrar más sentidos y significados.

En la búsqueda del sentido, se encuentra una relación (**significado**), en donde al profundizar se encuentra un nuevo sentido(**interpretación**) que a su vez remite a otro sentido(**significado**) y así hasta

donde la necesidad de búsqueda, o de respuesta a cierto evento sea satisfecha. Es decir permite la indagación y la reflexión que son propias de la investigación.

En el dibujo la elección de significación denotativa, es decir abierta, polisémica y subjetiva, permite la exploración y el escrutinio, pues la idea se refiere a un objeto de pensamiento (esqueleto como representación de la muerte), y no a la idea como representación del objeto (esqueleto como representación de anatomía). Al enseñar el dibujo buscando una significación connotativa, también se fomenta la curiosidad y la indagación.

Es entonces cuando la práctica de las arte se convierten en un escudriñamiento del sentido para encontrar el significado y el artista, a partir de esta práctica, se convierte en investigador.

Retomemos el E.P.I. dentro de esa posibilidad de significación, el sentido marca el o los rumbos de interpretación, este marcar el rumbo, el sentido, es fundamental en la educación, puesto que es el que da pauta de relación de un evento, con cierto concepto o información hacia el que se busque enfatizar, dirigir u orientar, un evento simbólico o poético pues tiene varias rutas de interpretación personal, lo cual posibilita, la capacidad de crear y de conocer a un nivel individual, pero al retomar este evento y darle un sentido, hacia un concepto que se quiera enseñar, lo reafirma pero ahora en un nivel grupal, o social.

El sentido es una relación, que envuelve el significado, en un nuevo sentido.

Por ejemplo el dibujo estereotipado, y monosemico, que no representa ninguna variable, es signo de uniformidad de ideas, que a su vez es signo de una educación en serie, que a su vez es signo de una sociedad donde cada individuo es parte de un engranaje económico e ideológico ... y así sucesivamente.

Si todo a nuestro alrededor es significado y significante, la semiología es la ciencia de los signos, entonces, la semiología engloba el todo saber, toda la experiencia por medio de los signos, de los lenguajes.

En el caso del dibujo, como lenguaje, la aplicación e investigación de las exploraciones realizadas por la semiología, puede dotar al lenguaje del dibujo, en su enseñanza de no sólo ser descriptivo, también de una posibilidad de comunicar, de crear, de conocer y estas posibilidades es la que llevaría al lenguaje del dibujo a una noción de medio para llegar a un conocimiento mas allá de la superficialidad, también de reflexión, de los eventos cotidianos y en el caso del E.P.I. dotándolo de un sentido, una opción para la enseñanza y generación de conceptos y de ideas.

El sentido lógico es completamente codificado, mientras que un sentido poético, siempre está parcialmente codificado, lo que permite varios tipos de relaciones abiertas a la interpretación del receptor.

La diferencia entre estos dos tipos de sentido es que uno de los códigos se representa, por medio de convenciones explícitas y socializadas.

Mientras que en el otro, que es un código hermenéutico, existe un sistema de signos latentes y casuales, que también se encuentran socializados y convencionalizados pero de una manera más débil. Aquí los modos de significación se oponen y no se superponen como en el caso de los códigos técnicos y los códigos estéticos, o artísticos.

La significación se da en dos niveles un sentido técnico, y un sentido poético, basados en la codificación que realice el receptor, de acuerdo a un sistema de interpretación, más o menos convencionalizados.

En el caso del dibujo, al sistema técnico que se emplea en la mayoría de las Escuelas, se puede complementar con el sentido poético, la diferencia entre un gimnasta y un bailarín, sin importar si es clásico o popular es que aunque los dos se dedican a la perfección del movimiento en el caso del artista, se buscan sentidos que van mas allá de la parte técnica, de la expresión individual, de la creación y el conocimiento, ese es en todo caso el sentido que busca toda persona que se involucra en este tipo de actividades, sin importar si es músico, bailarín o dibujante, clásico o popular, el expresar su manera de percibir la realidad, y componerla (de composición), de transformarla.



La semiología en el dibujo, de la “línea peluda” a la línea peluda.

DEFINICIÓN DE DIBUJO

De acuerdo con el diccionario de términos de arte de Monrreal y Tejada el dibujo es definido como:

1 Medio para definir las formas de los objetos, de representar ideas o de expresar estados emocionales del ánimo por medio de líneas o tonos aplicados a una superficie generalmente plana.

2 Aunque se aplica específicamente al uso del lápiz, el carbón, la tiza o la pluma no cabe duda que todas las maneras de pintar no son mas que formas extendidas y amplificadas de dibujar. Ingres apunta a esto cuando dice que una cosa bien dibujada esta suficientemente bien pintada.

3 La exactitud, la corrección en la interpretación de natural no son esenciales para un buen dibujo. Las exageraciones, incluso hasta la distorsión, el énfasis selectivo y las eliminaciones pueden de hecho dar una idea mas “viva” de la realidad, siendo así mas verdadera que la representación minuciosa y detallada de cada pormenor en su proporción justa.

4 Más aun una calidad de línea o tono que surge de la pasión creadora del artista puede estar cargada de un profundo significado emotivo, independientemente de lo que represente o interprete.

5 Hay muchas maneras de dibujar, algunos definen la estructura de los objetos por medio de la línea, ya sea

continua o quebrada, variada en su intensidad, fluyendo dentro y fuera de las formas, sugiriendo sujeción mientras define su contorno. Puede enriquecerse por medio de sombras, ya sea desde el borde hacia adentro, desde el punto donde se funden luz y oscuridad, o bien desde la parte mas cercana a el espectador. Se pueden construir dibujos con manchas de color sin usar línea. El tono se puede expresar por una serie de líneas paralelas que se cruzan o por graduaciones continuas de sombra.

6 Se dibuja por placer personal, por registrar información y por ayudar a la memoria, como medio para entender una estructura o acción, o como base para una pintura más acabada.

7 Los diversos medios utilizados para dibujar son lápices de varias clases, carbón, pastel, sanguina, pluma, y pincel. Este último es el método tradicional en los artistas de extremo oriente

8 La práctica del dibujo es básica para el ejercicio de toda actividad, está considerada como la gramática indispensable en cualquier oficio.

9 En la Escuela de Bellas Artes se llama Dibujo del Natural al que se realiza frente al modelo vivo, y dibujo del antiguo al que copia obras clásicas,

generalmente de vaciados de yeso de esculturas.

LA SEMIOLOGIA Y EL DIBUJO

Esta definición puede ser ampliada, desde el punto de vista de la semiología y puede aclarar algunos aspectos.

El dibujo es un código puesto que comunica ideas; este código puede ser técnico al expresar experiencias racionales, como los planos de un edificio, o poético al expresar experiencias irracionales, emotivas, como en el dibujo infantil y artístico, o ambos ser un código mixto. Dentro del dibujo como en el lenguaje también existen variantes para un mismo código, el lenguaje puede ser en inglés, francés, etc. En la práctica del dibujo existe el dibujo cubista, surrealista, etc. De hecho lo que da el estilo personal es una superposición de códigos para hacer más significativo el mensaje.

El código poético puede utilizar imágenes simbólicas, con lo cual se transforma en una hermenéutica donde los signos descubren nuevas relaciones de significado, que escapa a las convenciones, e incluirse además dentro de un mensaje realizado con códigos mixtos con lo cual la interpretación se hace más difícil de definir.

El dibujo puede recodificar, es decir, hacer una traducción de otros códigos, como en el caso de la música, o servir como base para una recodificación posterior, como en el caso del boceto; Pero también puede recodificar logrando una expresión nueva, creando un nuevo código como en el caso de los movimientos artísticos. El Futurismo intentó expresar el movimiento en sus inicios, al recodificar, creó un nuevo código, al principio mixto pero que después se consolidó como uno nuevo.

El medio básico que utiliza el dibujo son los trazos y los tonos para comunicar experiencias, la línea y el tono pueden expresar significados por sí mismos, el tono puede significar oscuridad o peso, la línea puede significar fluidez, dureza, ser pesada, suave, etc. Con lo cual pueden significar cualidades emotivas, espirituales o materiales, la línea y el tono siguen siendo signos que hacen referencia a cualidades, pero en el lenguaje del dibujo también pueden expresar ideas por ellos mismos, sin necesidad de hacer referencia a otro objeto, por ejemplo una línea puede ser sensual, agresiva o viva dependiendo del sentido que nos interese darle, la línea y el tono son signos que hacen referencia a otra cosa pero también pueden expresar ideas y conceptos complejos sin hacer referencia a ningún objeto del mundo.

Cuando el dibujo representa objetos del mundo puede utilizar diversos códigos con lo cual la interpretación puede ser por ejemplo: cubista, surrealista etc. Puede además utilizar símbolos con lo cual puede ir más allá de la estilización, y remitir a otras significaciones.

Lo mismo sucede cuando la representación del dibujo se hace con otros materiales, el sentido varía: no es lo mismo una línea hecha de acero, que una línea hecha de cocaína, o una línea hecha de vellos, el material cambia el sentido, si, pueden ser grafito, carbón, pero también pueden ser de arena, humo, luz, sangre, agua, etc.

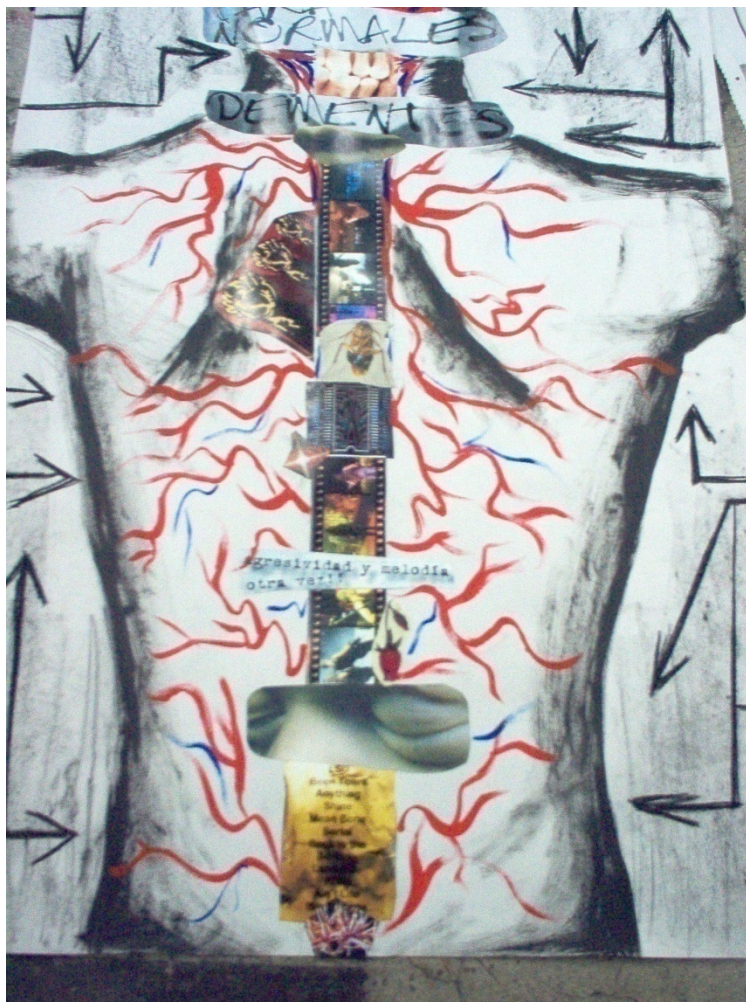
Si además e todo esto agregamos el uso del color, y el color que puede tener cada material por si mismo, las posibilidades de significación aumentan.

El dibujo entonces expresa ideas, cuando se dibuja del natural, del modelo vivo, como en la definición de Tejada, el dibujo tendría que expresar en primera instancia la idea de vida, comparado con el dibujo de la escultura en yeso.

Además el dibujo tendría que recodificar, porque el cuerpo humano es un signo por si mismo, y cada parte de el es motivo de una significación, objetiva emotiva y simbólica.

Con todas estas posibilidades de significación, de materiales, de recodificación, de interpretación, de simbolización estilización, la pregunta es ¿Por qué no se utilizan ampliamente en la enseñanza del dibujo?

El dibujo en comparación con el lenguaje articulado o escrito no es secuencial, tiene que ser interpretado en el todo para poder comprender el mensaje, pero también cualquiera de sus partes tiene significación, por que cada parte también es un signo, que tiene sentido a partir de sus relaciones con otras partes del dibujo, y que su vez tienen sentido por el todo, y estos son los que también los que le dan a la vez sentido al todo.



El dibujo del modelo de desnudo o el traje hecho de ideas.

Trabajando como modelo siempre me llamó la atención el porque los alumnos exageraban, omitían o simplificaban partes de una figura.

Para obligarlos a hacer con mas detalle manos y pies el maestro Uribe les decía que aquellos a los que no podían dibujar los pies y las manos , tenían problemas sexuales, después de esa información los alumnos se esforzaban por hacer mejor pies y manos, con ese comentario, pies y manos que carecían de la importancia como evento perceptual tomaban otro sentido, la atención se focalizaba más en estas partes, y dejaban de ser solo un pedazo del cuerpo, para transformarse en un reflejo de su sexualidad, se convertían en un evento perceptual importante.

Dejaban de ser signo de una parte de anatomía para ser símbolo de buena sexualidad, de buen sexo, recuerdo como todos después de terminar este dibujo daban vuelta en torno al salón para ver los trabajos de sus compañeros ... y de paso ver como habían dibujado los pies.

Creo que nunca he vista a los alumnos que tienen poca practica en el dibujo esforzarse tanto por llegar a un parecido, y mientras sus compañeros con mayor experiencia en el dibujo terminaban, los que no, se aferraban a seguir trabajando sobre el papel.



El cuerpo humano también genera signos y símbolos, además del lenguaje hablado, está el lenguaje corporal en el que también expresamos emociones por medio de movimientos. Los movimientos corporales, también se utilizan artificialmente, por ejemplo: la inclinación de la cabeza, indica sumisión.

Hablamos con el cuerpo en la medida en que usamos gestos o mímica para transmitir información, aunque también el timbre o el tono de voz, el aroma corporal, los besos, las caricias, y todo aquello que de alguna forma se ha ido codificando. Todo esto nos ha formado un conjunto de conceptos, palabras y signos, a partir de imágenes corporales. Nuestro cuerpo en si es un signo y símbolo, cuando se habla de los "labios golosos", "barbilla enérgica", se esta haciendo referencia a facultades psíquicas que le corresponden; o que se supone corresponda. Es una comunicación porque ambos sexos reconocen el mensaje, de ahí las operaciones quirúrgicas para embellecer el cuerpo y de otros auxilios artificiales.

Al ser el cuerpo humano medio para expresar significados, el ser humano lo reinventa, lo transforma, lo modifica, para que el mensaje que busca comunicar pueda interpretarse de manera correcta. En esta capacidad de crear con el cuerpo ideas, el ser humano, se vale de movimientos, como en el caminar, que puede tener varios adjetivos, caminar altivo, coqueto, elegante, cansado, etc. De colorearlo como en el caso de la pintura de guerra (para asustar al adversario), del maquillaje de los payasos (para crear risa), o de los afeites para embellecerlo.

A sí como la vestimenta, como por ejemplo los tacones altos para hacer visualmente más largas y torneadas las piernas femeninas, o los uniformes militares para crear el significado de autoridad.

El ser humano coloca objetos sobre su cuerpo para modificar el mensaje, plumas, pieles, garras, flores, etc., que ya tiene un mensaje en sí y que en el momento de colocarlo sobre el cuerpo cambian el mensaje que este pretende expresar, para dejar de ser representación y ser la idea misma personificada, como en el caso de las alegorías, la justicia por ejemplo es una mujer con los ojos vendados, en una mano lleva una espada y en la otra una balanza.

Los tloques sacerdotes del culto a Tlaloc, se dejaban crecer el cabello hasta donde se callera por sí mismo, y convertirse en representantes del dios en la tierra, lo mismo sucede con los ministros de las religiones cada parte de su vestimenta refuerza el significado, la idea de su persona como enviado de algún tipo de divinidad a la cual representa, los mismo con jefes sociales, que utilizan atributos,

El cuerpo humano siempre está vestido, aún cuando carezca de ropa, y los adjetivos que se utilizan para vestirlo, están en relación con aquello que se pretende comunicar del cuerpo (ejemplo: “cuerpo de tentación y cara de arrepentimiento”).

En el gato con botas, el felino puede expresarse como lo hacen los seres humanos al calzarse. Al vestirse ya no lo perciben como un animal. Al vestirse el ser humano busca diferenciarse de los animales.

En la historia de Tarzán, él es criado por los monos en la selva y como ellos corre desnudo en la manada, un día en una cabaña encuentra un espejo y se da cuenta de que es diferente de los monos, en esta cabaña hay libros y fotografías, él nota que las fotografías de las personas, de los seres humanos están cubiertas, traen ropa, y piensa.

¿Cuál sería la función de esto?

como la banda presidencial, penachos o coronas, el ser humano difícilmente está desnudo, pues al ser su cuerpo motivo de significación, siempre está siendo interpretado, de manera perceptual, social, cultural, educativamente y claro artísticamente.



En esta imagen el performance fue con el tema la locura. Lilitiana y yo comenzamos a colocarnos etiquetas que tienen marcados distintos precios, desde 50 centavos hasta un millón de pesos, en distintas partes del cuerpo, después comenzamos a vestirnos y al terminar adoptamos posiciones parecidas a los maniqués.



Samo de Papua Nueva Guinea, vestido para una ceremonia Horora.

Deben ser adornos o símbolos de poder, dentro de la selva el es el único que al parecer carece de estos símbolos, los animales traen plumas o una piel que los cubre, entonces al verse en el espejo se da cuenta de que lo que lo hace ser humano es la ropa.

El ser humano toma conciencia de su humanidad por medio de la ropa, es lo que lo diferencia de los animales, entonces es cuando busca hacerse su taparrabo, pero no se lo hizo de hojas, lo hace de piel de leopardo, símbolo de la fuerza en la selva. Por un lado la ropa es símbolo de las aspiraciones del ser humano, por otro lado símbolo de su propia conciencia, de su humanidad, de saber quién es él.



Jaime Tello, en el performance-ritual iniciático, donde se encomienda a una fuerza de la naturaleza y toma los atributos de un animal, representados por la piel.

Por medio del vestir trata de responder las preguntas ¿Quién soy? ¿Qué busco?

En el relato bíblico cuando Adán y Eva comen del árbol del bien y del mal se dan cuenta que están desnudos y corren a cubrirse con hojas, cuando aparece Dios, y los ve escondidos, y pregunta porque no salen, ellos le dicen que les da vergüenza, porque están desnudos, a lo que el contesta:

-¿Quién les dijo que estaban desnudos?

La desnudez aquí representa la conciencia, el ver las cosas tal cual son, sin cubrirlas, la verdad, que por cierto siempre se representa desnuda. El mirarte desnudo es un acto íntimo parecido a los pensamientos y solo se comparte con quien tienes confianza.

Desde que nacemos nos cubren del frío, ni siquiera muertos regresamos desnudos, y pasamos así la mayor parte de nuestra vida, protegidos por la ropa, que llega el momento en que forma parte de nuestra propia persona, reflejo de nuestra personalidad.



La misma mujer con ropa, accesorios y maquillaje diferente y como estos pueden alterar un rostro.

En el trabajo que he desempeñado como “modelo”, noto que se busca siempre el parecido en la mayoría de las clases, creo que tiene que ver mucho con esta parte cultural, de desnudo como símbolo de la verdad, de mostrar la verdad tal cual de una manera científica, midiendo, pesando, proporcionando.

La palabra modelo es sinónimo de proyecto, de ejemplo. Un modelo de desnudo debe comprenderse como ejemplo o proyecto de cuerpo desnudo. Cuando alguien no entiende bien un comentario se dice: por ejemplo... el modelo de desnudo es como un ejemplo de una persona sin ropa, como proyecto, si se quiere ver científicamente algo así como “modelo matemático” como proyecto base, es decir una lineamiento que va a servir de base para ser algo más, de ahí viene modelo de virtud o ultimo modelo, es decir el proyecto mas reciente de algo.

Modelo de desnudo es en estas acepción algo más cercano al esquema de un desnudo, a un proyecto, a una representación base de un cuerpo, que evolucionara para desembocar, para después llegar a un proyecto terminado, a un proyecto final, y con todo lo que he aprendido a lo largo de esta investigación ese proyecto será la representación de una idea, de una percepción individual de interpretar su realidad.

Un tema recurrente en el arte de cada cultura es el desnudo.

Cada cultura busca representar sus ideales de belleza, de fortaleza, de espiritualidad, de cómo se relaciona con el mundo que lo rodea y esto se refleja en la manera en que se representa el desnudo, como de estiliza o se deforma, como se enfatizan ciertas parte y se ignoran otras, para así conseguir transmitir esa idea.

El caso de la tela con que se viste el Rey, y que solo pueden ver los inteligentes se aplica también a el desnudo, ¿Será acaso porque la tela esta hecha de ideas?

El desnudo como un concepto siempre se “viste” de alguna idea, ejemplo desnudo artístico, desnudo obsceno, desnudo pornográfico, desnudo colectivo, desnudo fotográfico y así vestimos al desnudo con adjetivos, cumplimos bien la sentencia bíblica de hay que dar de comer al hambriento y vestir al desnudo, y lo vestimos no con ropas, con conceptos: desnudo pecaminoso, desnudo erótico, desnudo espacial, desnudo cuántico... Estas interrelaciones se generan en la imaginación y son infinitas.

Al combinarse pueden dar resultados sorprendentes en la manera de relacionar el desnudo y su representación, como en el caso del dibujo.

Los conceptos para vestir a la representación del desnudo van de la mano de la cultura, y del tiempo, de la época en que se encuentra esta representación.



Silueta femenina alterada por medio de un corsé para acentuar la estreches de la cintura.



La representación del cuerpo es una idea de las aspiraciones del ser humano, de aquello que es deseable, bello, poderoso, espiritual, etc.

Y sigue siendo una representación de ideas, aún en el caso de la representación mimética, porque simple y sencillamente parte del hecho de que es una representación.

La cultura hace que las representaciones cambien, porque representan la ideología de esa cultura, su visión.

Por esta razón, en las culturas antiguas no es posible saber con exactitud que es lo que sus imágenes tratan de comunicar.

¿Cuales son las aspiraciones e ideas que busca representar nuestra cultura contemporánea en la representación actual del cuerpo humano?

En un estudio que se realizó, y que en este momento no recuerdo la fuente, se tomaron medidas de griegos e italianos y se compararon con las proporciones de las esculturas griegas clásicas y ninguno se acercó a las proporciones de estas. ¿Por qué?

La razón es que los griegos intentaban representar a un dios no a un ser humano, las ocho cabezas se hicieron para que fuera simétrico en su parte alta y baja, el corte en la cadera está acentuado, para hacer énfasis en esa simetría. Los hombros están tensos, los músculos de la espalda se exageraron, así como el surco que se forma en la columna vertebral de la espalda, las piernas se alargaron y para mejorar la forma de las nalgas, se privó del hueso coxis a las esculturas.

Algunas posiciones en estas esculturas, como el discóvoló, son imposibles de hacer por un ser humano, a menos que se le disloque la columna y es que en esta representación lo que se intento exponer fue la idea del atleta a punto de lanzar el disco, es decir "el impulso".

Estas ideas no solo modifican las representaciones, también el cuerpo en sí, en todas las culturas el cuerpo se modifica; los mayas deformaban el cráneo, los chinos comprimían los pies para hacerlos

pequeños, una tribu africana alargaba el cuello, en la actualidad se aumenta o se disminuyen ciertas partes del cuerpo, como los glúteos o los senos, entre otras cosas, el cabello se tiñe y cambia de color hasta llegar a tonos imposibles en la naturaleza del ser humano, lo mismo sucede con los ojos, los párpados se colorean, el iris se modifica por pupilentes no sólo el color también el diseño.

Creo que en ninguna época como en la actual el ser humano ha jugado tanto con la manera de modificar su cuerpo, a tal grado de cambiar externamente de sexo, para que así el exterior esté en armonía con la identidad interior. Se hace arte con el cuerpo, se modifica por medio de cirugías para hacer una creación propia.



Anuncio de revista (lipoescultura)

El hombre se crea así mismo, se idealiza... deja de ser sólo humano, solo un animal, para ser además idea, para ser creación propia, esta unión de aspectos intangibles como espíritu o la mente con físicos, corpóreos, logran que consiga el apelativo de hombre divino, hombre dios, pues combina, une la capacidad de crear en el aspecto que da a su cuerpo y a las representaciones que hace del mismo. Cuerpo y espíritu. Cuerpo y mente, todo unido y expresado en la actividad de crear.

El desnudo, descrito visualmente
 El desnudo descrito táctilmente
 El desnudo olfativo, el desnudo auditivo.
 El desnudo hecho con palabras,
 El desnudo descrito con piedras,
 El desnudo hecho con cáscaras de plátano,
 El desnudo vestido de equivoco,
 El desnudo hecho de aplausos... de caricias...
 de sonidos...`de jadeos.
 El desnudo encubierto, descubierto, solemne y abandonado,
 substancioso, perdido;
 Y encontrado...



El modelo de desnudo mas que aspirar a aparecer reflejado en el papel debe aspirar a ser invisible como el traje del Rey, o poco apoco ir desapareciendo, para finalmente diluirse, volverse invisible como el aire o como la luz que sólo se hace presente al chocar con algo, a no tener nada que lo contenga, a ser inmenso, solo espacio, por el cual circulen las personas, los objetos, como las ideas dentro de mi mente, ser yo mismo una idea.



Pintura de dioses, Shiva atendido por su esposa, aquí el dios esta estilizado en color azul, la joyería, maquillaje y marcas pintadas realzan su belleza.

El arte de este tiempo actual se enseña así, comienza primero tangible, reconocible, realista, y poco a poco se convierte en idea, en concepto, quizá sea a lo aspiramos todos, trascendemos por nuestras acciones, por nuestras ideas, cuando el cuerpo desaparece es posible que la idea continúe, mas allá del cuerpo. Con la enseñanza del arte actual pasa lo mismo, primero es el impacto sensorial, pero se vuelve menos importante al paso del tiempo, para encontrar en ello, aspiraciones ideas, ideales, así trasciende el tiempo, su propio tiempo, su propia cultura.

El final del modelo es desaparecer, convertirse en idea, en ser inspiración para algo más grande... convertirse en arte. En reflejo de la idea del artista, espejo, donde se esbozan los trazos, los materiales, los conceptos.

El traje que solo pueden ver los inteligentes es también una sometimiento a valores que no entendemos pero que por encajar los aceptamos, sin cuestionarlos, como debe de ser un modelo, como debe de ser una clase de dibujo, como debe de ser un dibujo, como debe de ser el arte, aunque no te guste pero como todos están a la moda te agregas, para que piensen que eres inteligente, se siguen poniendo en un altar ciertos conceptos que ya están sobrepasados, pero como es mas seguro, mejor nos quedamos ahí, o quizá no tengamos oportunidad de hacer frente a la elites de poder, que están igual de reacias a evolucionar y entonces todos estas atrapados en una gran mentira diciendo lo que quieren que digamos, pidiendo que se haga como siempre, por miedo a explorar todos quedamos atrapados en una camisa de fuerza, desde los que enseñan hasta los que aprenden...

Los intereses sociales y culturales, también

modifican, el hecho de buscar sólo en unas pocas soluciones, tiene que ver con la idea de estandarizar la percepción, porque al buscar otras soluciones se pone en peligro la estructura de poder, de influencia.



Antony Gormley, *Inmersión*, 1993. Black pigment and casein 28 x 29 cm

Una historia que recuerdo y que ejemplifica la importancia del la vestimenta es esta: Un día la sabiduría fue a buscar respuestas en el desierto, ahí estuvo por bastante tiempo, cuando regresó, nadie la reconoció, porque sus vestimentas estaban sucias y gastadas, ella hablaba con la gente para comunicar lo que había aprendido, pero nadie le hacia caso pensaban que era una mujer loca, entonces corrió a limpiarse, se arreglo el cabello, y se puso el vestido mas ostentoso y bello que poseía, y salió a la calle y habló con la gente y todo el mundo la escuchó.

Imágenes del performance realizado por Gabriela Ceja y Aletuia Almaraz, el tema es la belleza, al final dan a los alumnos plastilina y les piden que deformen su rostro, algunos utilizan la pintura , al final les puiden que se hagan un retrato entre ellos.



El rey desfila desnudo

-Hubiera sido mejor que volvieras a la misma hora de ayer- dijo el zorro-. Si vienes por ejemplo, a las cuatro de la tarde, te estaré esperando desde las tres y cuanto mas se aproxime la hora de la cita, mas feliz me sentiré, y para las cuatro, me sentiré sumamente inquieto por verte y descubriré entonces lo que vale la felicidad. Pero si vienes a distintas horas no sabré cuando empezar a preparar mi corazón... Los ritos son imprescindibles.

--¿Qué es un rito? Dijo el principito.

-Es algo también ya muy olvidado-dijo el zorro-. Es lo que hace que un día sea diferente de los demás y una hora de las otras.

Antoine de Saint -Exupèry de "El principito"

El Rey quería ver como se elaboraba el traje con la tela que podían ver solo los inteligentes, y con el pretexto de llevar mas de las joyas y oro que le pidieron los sastres, se asomó al taller. En el taller los sastres realizaban movimientos como de estar cosiendo, de estar planchando, pero en realidad el Rey no veía que estuvieran cortando o cosiendo nada. Para estrenar su traje nuevo el rey prepara un desfile, en todo el reino se ha corrido la voz de la tela con que se ha hecho el traje, y todos quieren presenciar el traje nuevo, muchos con la idea, de saber quienes de sus conocidos y de sus vecinos son inteligentes.

El día llega y los sastres visten al rey, al terminar de vestirlo, colocan un espejo delante de él, para que pueda admirarlo.

El Rey se ve reflejado en el espejo y se mira a sí mismo desnudo, pero entonces llegan sus concejeros y los miembros de la

corte, y para que no piensen que no son inteligentes, comienzan a alabar el traje del rey, entonces el también comienza a decir que es un traje estupendo, el mejor que le han hecho en toda su vida.

Entonces comienza el desfile, tocan las trompetas, suenan los tambores, la gente se arremolina, ¡todos quieren ver el traje nuevo del Rey!

El Rey camina además del traje lleva su cetro y su corona, mientras avanza oye los comentarios de sus súbditos, todos dicen: ¡mira que traje mas bello!, ¡y que bien lo porta!, ¡si, en realidad es un traje regio!

El Rey levanta aun mas la barbilla, y sigue caminando lleno de orgullo...

Mientras que en ese momento los sastres, que en realidad eran unos embaucadores, huyen del reino con todo el oro y las joyas que le pidieron a el rey para confeccionar el traje.

El mito o el misterio en el canto de las sirenas.

En el capítulo anterior los conceptos se presentaron con una historia previa, un pequeño cuento, en estos, podemos identificar elementos simbólicos, códigos poéticos, abiertos.

Estas historias se relacionaban, se explicaban para entender, para enfatizar un concepto. Estas narraciones de tipo poético se conocen como mitos. El mito como tal busca explicar el origen de los eventos, del mundo, se relaciona con las fuerzas de la naturaleza, con el cosmos, con los dioses. Cuando se refiere a un lapso específica de tiempo se conoce como leyenda en este se cuentan las hazañas de héroes, conquistadores, reyes. Cuando la situación que relata se refiere a un campesino, a niños o animales se conoce como cuento.

Mito, leyenda y cuento en conjunto entran en la denominación de mito, de hecho un mito que a perdido su capacidad de explicar el mundo se convierte en cuento.

El cuento de Andersen, “El traje nuevo del rey”, por ejemplo, sirvió para comprender aspectos de percepción, imaginación, visualización, etc.

Uno de los significados, de los sentidos del mito; es el de mentira, una ficción, donde los hechos son falsos, en un sentido científico o histórico.

En el cuento del Rey los sastres o diseñadores de moda, crean un mito, el mito del traje que solo pueden ver los inteligentes. En la actualidad muchos diseñadores, crean el mito a través de la publicidad, donde por medio de productos se consiguen popularidad, belleza, amor, éxito, “el traje de la belleza, el traje del amor, el traje del éxito”.

Pero también el mito es una mentira que se cuenta para explicar una verdad, y en este sentido ¿lo que hace el artista no es acaso crear una mentira, una ilusión?

El dibujante sobre el papel no traza

verdades, por el contrario, va creando sobre el papel una realidad propia, la realidad que el percibe y expresa por medio de líneas. Al asomarnos en su trabajo e ir recorriendo estas vías, este camino expresado en líneas vemos una manera de entender el mundo. Sin importar lo mimético o abstracto que sea en relación al mundo real, es finalmente una ilusión. Una verdad que tiene que cubrirse, vestirse de poesía, para brillar en la cotidianidad y así pueda ser oída.



El mito es un código, donde abundan los símbolos, se puede decir que es una zona de significación, por ejemplo, cuando decimos: el mito del progreso, el mito de la democracia, el mito de la igualdad, el mito de la moda, el mito de la educación, el mito de las instituciones, etc. al agregar la significación de el concepto "mito", que cambia completamente el sentido, se vuelve simbólico, hermenéutico, y nos permite encontrar otras relaciones de interpretación.

Trabajando como modelo, veo también el mito de la belleza. Una persona que trabaja como modelo para dibujo, lejos de servir de esquema de un cuerpo humano, se pretende que sea un prototipo, y cuanto mas te acerques a ese prototipo, a ese mito del como debe de ser un modelo, como el de las revistas o comerciales, mas se te acepta, lo mismo sucede con las clases, el mito de la clase de dibujo, acerca de cómo debe de ser impartida esa asignatura.



Cuando comencé esta investigación pensé que sería poco lo que tendría que investigar, métodos de proporción: por líneas de fuerza, por cabezas, por espacios negativos.... a partir de la gestualidad, acerca del uso de los materiales, de soportes, como lápices o tintas, etc. pero conforme fui profundizando en el sentido del dibujo comencé a darme cuenta de que iba mas allá de la representación de objetos y de la técnica de los materiales, para entrar en la representación de ideas, y que la simple representación mimética era una herramienta valiosa, pero era tan solo una herramienta, un mito de cómo debe de ser el dibujo.

Muchos alumnos cuando llegan a las Escuelas tienen la concepción de que aprender a dibujar es lograr el mayor parecido, pero si tan solo se dieran cuenta de que el dibujo es un proceso, cuyo desarrollo sirve también para crear ideas, por medio de la visualización, de la imaginación, que puede ser un medio para enseñar no solo la forma sino también contenidos, comprenderían y valorarían el poder que tiene para acceder a un conocimiento, a un cuestionamiento de la realidad, de la cultura, del interior de cada persona y como este conocimiento puede servir para encontrar modos y medios de transformar sus actitudes y por lo tanto su entorno.

El dibujo es la representación de ideas en imágenes, pero entonces ...

¿Cómo hacer para que comiencen a dibujar ideas?

O en todo caso para que las ideas que dibujan contengan una reflexión, y de esta forma dejen de ser estereotipadas.

En algunas ocasiones comenzaba el performance contando una pequeña historia, recuerdo que el maestro Chuey me pidió que preparara algo en relación a los sentidos. Pensando que hacer para ese día, recordé que en preparatoria en una clase se trató el mito de la cueva de Platón. Busqué el mito, y el día de la clase comencé preguntándoles a los alumnos si alguno conocía el tema, la mayoría lo conocía pero no lo recordaba con exactitud.

La historia es la siguiente:

Un hombre ha estado toda su vida atado a una roca dentro de una cueva, solo puede ver las sombras que proyectan las antorchas, de las personas que entran y salen, el no conoce a la gente solo a sus sombras y entonces él piensa que él es también como las sombras que ve proyectadas en la pared.

Les cuento que con esta historia el trata de explicar el fenómeno que conocemos como percepción y explica como por medio de nuestros sentidos no podemos conocer por completo como es la realidad de manera integra, solo lo que esta dentro de nuestras posibilidades, además de lo que conocemos como realidad esta manipulado: la educación, los medios de comunicación, la economía, la sociedad y la cultura crean un sistema de valores con los que crecemos, como la piedra en la que esta atado el personaje del mito.

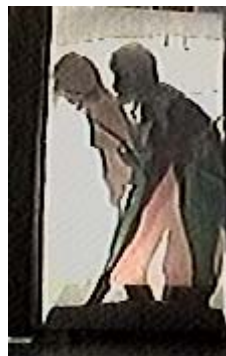
La televisión por ejemplo, les crea un mundo donde los estereotipos físicos no corresponden a una cotidianidad, un mundo donde los productos y el consumo son las metas a cumplir, para así ser exitoso y feliz, (y que como diseñadores de imágenes ó artistas visuales es necesario que entiendan esto, porque en gran parte el trabajo del diseñador es apoyar estos mensajes, independientemente de lo que tengan que realizar en su vida laboral, es necesario que lo hagan con conciencia del papel que desempeñan).



Entonces, la modelo y yo, pasamos detrás de unas mamparas, comienza la música, y aparece la silueta de Michelle, la modelo, proyectada sobre la tela, comienza a bailar y a quitarse la ropa, se apaga la luz y se enciende otra mampara, aparece entonces mi sombra y comienzo a hacer lo mismo, a bailar y a quitarme la ropa.



Traemos diferentes lámparas, con luces de varios colores, la posición de las lámparas hace que la forma de las sombras se distorsione, a veces se prenden dos lámparas de diferente color al mismo tiempo, las siluetas se mezclan, las formas se multiplican. La música cambia, se oyen gemidos, detrás de las mamparas simulamos que “tenemos sexo”, aunque en realidad son las sombras las que dan esa impresión. Los sentidos les han engañado, todo sucedió únicamente en la tela de la mampara y en la imaginación de los alumnos que dibujan.



Fragmentos del performance donde se trató de representar el mito de la cueva de Platón, en las fotografías Michelle Villegas y yo, recurrimos a las sombras para hacerles creer que tenemos relaciones sexuales a los alumnos.

Platón recurre a los mitos para explicar aquellas realidades en las que mediante un discurso de tipo lógico sería difícil encontrar el sentido. En el mito de la caverna busca interpretar cómo el ser humano busca conocer, la verdad, la belleza y el bien, a pesar de las sombras, que representan a las apariencias, a las ideas que obtenemos por medio de nuestros sentidos, de nuestra percepción, (ya he explicado como el proceso de percepción puede ser condicionado para modificar nuestros juicios, para encontrar ciertos sentidos en las ideas, como por ejemplo en el Evento perceptual Importante).

Por medio de la creación de mitos, Platón expone sus concepciones del origen, situación y destino de la naturaleza de los seres humanos. Los mitos sirven de inspiración a los artistas, es en donde el arte y el conocimiento de la realidad se unen.

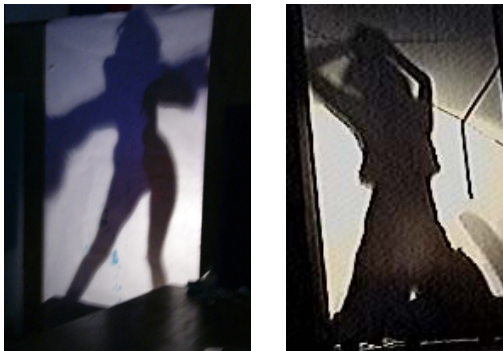
Los artistas a su vez crean sus mitos personales, discursos que se materializan en la actividad y soporte artístico donde el autor puede expresar su propia interpretación individual del mundo y de sus expectativas del mismo.

Al inicio del semestre uno de los alumnos expresó que eligió este tipo de carrera

porque le pareció que le brindaba el medio idóneo para acceder al conocimiento, una de las formas en que el artista accede a este conocimiento es por medio de la interpretación del mito. El mito permite estimular nuestra capacidad de abstraer, de relacionar conceptos, esto permite visualizar situaciones a futuro, pero también visualizar representaciones de tipo artístico, entre estas, en el Dibujo.

No solo se trata de retomar los mitos sino también de crearlos, por medio de una historia de tipo simbólico, con un código abierto donde pueda interpretarse un concepto.

Y así una idea pueda explicarse en un curso de dibujo o en el desarrollo de una “clase” y a su vez en la representación donde los elementos del dibujo puedan estimular en conjunto un desarrollo artístico, creativo.



El dibujo es una representación de ideas, por medio del mito es posible dotar un elemento sencillo, como una manzana, de una idea, como ejemplo esta el mito bíblico del árbol del bien y del mal, o la historia donde Newton al caerle una manzana en la cabeza mientras dormía, se cuestiona porque una manzana cae hacia el piso, para hablar así de la ley de gravedad, si eso se puede hacer con una manzana, ¡Qué no se podrá hacer con un ser humano!



Esta podría ser una manera de ayudar a los alumnos para que puedan interpretar y a partir de esa interpretación llegar al dibujo de ideas, con el cual sea posible llegar a un diálogo, entre las diversas maneras de interpretar la realidad en un grupo y su posterior representación individual por medio del dibujo, de esta manera el profesor tendría una actividad más activa en ayudar al alumno a representar, a pulir su lenguaje gráfico para que sirva de soporte a un concepto, con lo cual todos salen ganando, pues las necesidades de representación de una idea pueden ser diferentes para cada persona, así los alumnos pueden ver diversas formas de solución, con lo cual enriquecen el número de soluciones que pueden dar a un trabajo que se les solicite, cuando ya estén en un ámbito profesional.



En otra ocasión tratando también el tema de los sentidos, repartimos a los alumnos un pedazo de masa de maíz, y les pedimos que hicieran la figura de un hombre o de una mujer con ese material, mientras lo hacían les contaba el mito maya de cómo los dioses hicieron a los primeros seres humanos, y como estos fueron hechos de masa de maíz.

Les digo que en ese momento ellos son como esos dioses, y que con esa masa van a formar a un ser humano, dándole la forma que más les guste, que más les atraiga. La masa está tibia, les pido que la sientan en su mejilla, que la huelan, es un material vivo al que sólo le falta tener una forma.

Al terminar les digo en broma que no parece un ser humano, les pregunto: ¿Es que nunca han tocado a un ser humano?

Entonces los invito a los alumnos a pasar al centro del salón, mientras Gabriela, la modelo, se instala desnuda sobre una tarima. Les señalo unos recipientes, y les digo que en su interior tiene chocolate líquido. Con eso van a cubrir a Gabriela, y no debe de quedar ni una parte de su cuerpo sin cubrir.

Mientras le untan el chocolate, les pido que sientan a través de sus manos la temperatura, las formas, los huecos, la suavidad o dureza de cada una de las partes que la conforman, son como panaderos amasando, pero en esta ocasión, lo que amasan es una persona, después que terminan, les traigo fruta en almíbar y les digo que ahora van a decorar su obra.

Una vez que terminaron la decoración ¿Qué sigue? Comerla por supuesto, entonces les digo que van a comerse la fruta, pero sin utilizar las manos.

Aquí el mito se utilizó para experimentar con elementos alternos para dibujar, y como estos elementos tienen un significado en sí, lo cual permite una serie de significaciones interesantes que pueden aprovecharse en la creación de nuevas significaciones en un trabajo gráfico o artístico.

En algunas exposiciones que visité, de pronto no entendía el uso de materiales diferentes, un artista, Gego, utiliza alambre para hacer un dibujo de tipo tridimensional, algunas de sus obras, el dibujo no está en el alambre, el dibujo se complementa con la iluminación, y son las sombras las que forman el dibujo. En otra ocasión en la feria de arte contemporáneo me tocó ver una cinta de video que flotaba en una pared por medio de ventiladores, formando un círculo que se movía sobre una pared. En esa feria también vi un pedazo de pan tostado que traía dibujado sobre él un rostro de Jesucristo.

Comienzan los pequeños caníbales a devorar la fruta colocada sobre el cuerpo de Gabriela, al terminar les pido que regresen a su lugar, y comiencen a dibujar la experiencia que acababan de tener, con el material que les pedí de antemano para dibujar específicamente ese día (salsa de tomate, mostaza, mole, y cualquier elemento que sea comestible pero que pueda dejar un rastro sobre el papel).



Gabriela Mendoza durante el performance que representó el sentido del gusto, en la fotografía los alumnos después de llenar el cuerpo de Gabriela lo "decoran" con fruta. Este es un ejemplo de la semiología aplicada a la enseñanza del dibujo, el soporte y los materiales proporcionan otro tipo de sentidos y significaciones.

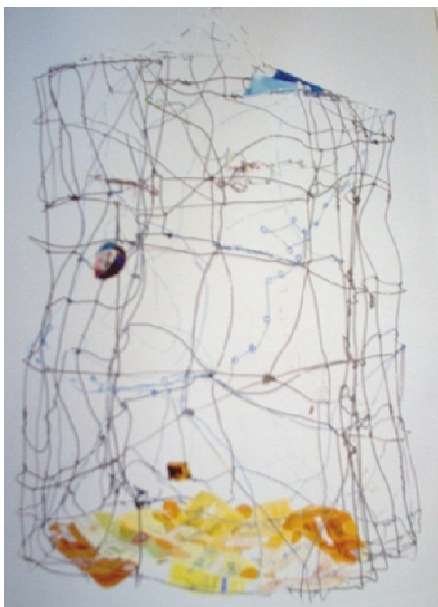
En el primer capítulo, en el apartado de “la línea peluda” a la línea peluda, dedicado a la semiología y como ésta se aplica en el dibujo se ve con mayor detenimiento esta posibilidad expresiva de los materiales, y en este párrafo como se puede justificar el uso de estos materiales para reforzar o enfatizar una idea. Aquí el material deja de serlo para tener una connotación simbólica, poética.



Alumno dibujando con mole.

Recuerdo una pieza en esa feria de arte contemporáneo, eran unos juguetes bélicos que desde la distancia parecían explotar, al mirarlos de cerca notabas que la explosión estaba hecha de palomitas de maíz, esta pieza hacía referencia a la guerra como un juego como un espectáculo, como un divertimento banalizado por los medios de comunicación.

especie de bastidor de cristal en que de lejos no veías nada, al ver la ficha técnica decía que el material utilizado era cristal y vaho del artista, al principio me pareció una “tomada de pelo”, pero la pieza en sí me impactó tanto, que a los días de haberla visto recordé un párrafo de la biblia, donde Dios después de haber hecho al hombre de barro, sopla sobre él y de esta manera, mediante el soplo divino el hombre obtiene vida. En los artículos mesoamericanos se utiliza al caracol de mar para hacerlo sonar durante las ceremonias, el sonarlo representa el momento cuando Dios “sopla” a través de los hombres y como de su boca saldrán palabras sabias, las cuales harán que todo el mundo se congregue a su alrededor para escucharlas, como en el caso del caracol, que anuncia el inicio y el final de las ceremonias.



Some Kind of Leone Story, 2004 Autor. Pae White
Papel, plástico, magnetos, alambre de acero



Damian Ortega, Elote 2000- 2005 maíz y tinta

Otra de las piezas que recuerdo era una

En una ocasión en las festividades del día de muertos, les pedí a los alumnos que llevaran materiales de deshecho, desde imágenes, hasta cabellos, con ellos estuve haciendo el performance , al final en el momento de la reflexión les hice ver el poder del material alterno en su trabajo, y de cómo la muerte es solamente un cambio de un estado a otro, que un material de deshecho de la misma manera, puede transformarse en algo nuevo, las imágenes que se nos presentan todos los días podemos retomarlas y no solo aceptarlas tal cual vienen , podemos modificarlas para hacer algo personal, esto se lo dije porque en algunos grupos el maestro Chuey me comentaba que en los grupos de ilustración, estaban demasiado influenciados por el estilo “manga” japonés, entonces en esa clase les conté que ese estilo nació del trabajo de animación de Disney, sólo que los japoneses exageraron algunas características hasta hacer un estilo diferente, y bueno como se le puede pedir a gente que toda su niñez la han recorrido mirando cosas en ese estilo, que tienen juguetes, playeras y demás artículos que les son comprados por sus padres, a apreciarlos, a que ahora hagan algo diferente, es como esas personas que solo se dejan llevar por la marca en un artículo de consumo, porque representa un estatus, lo mismo sucede con ellos y con las

escuelas donde las mismas imágenes se convierten en iconos culturales, en fetiches de un estilo agradable o valorado al punto de coleccionismo.



Son estos juguetes, estos objetos, los que consiguen convertirse en fetiches a partir del mito, del mito que se construye alrededor de ellos. Un personaje de este tipo, del que no conozcas la historia, la trama en la que se desarrolla el personaje, es sólo un juguete, en este punto puede llamarte la atención el diseño, el color, el material, pero lo que le da valor como fetiche es el contenido simbólico que se le otorga por medio del mito: la idea que se reviste de una historia.

Los cuentos para niños son mitos en lo que se les enseñan valores apreciados por una cultura.

“La Cenicienta” por ejemplo, prepara a una niña para ser una mujer sumisa, una ama de casa, si se comporta de esa manera después se convertirá en princesa, aunque en la realidad una mujer educada así llegara a ser reina... pero de la limpieza de la cocina. Esto mismo sucede con “Blanca Nieves”: princesa, guapa, pero tuvo que salvarse cuidando a siete enanos, de esta forma los cuentos van preparando a las niñas desde su infancia para una familia numerosa. Con los niños sucede lo contrario, se les impulsa a salir a la aventura, no importa si es del tamaño de un pulgar, o un ladrón como “Aladino”, o si heredó un gato con botas, lo importante es que al final termine obteniendo riqueza (y

por medio de este prestigio social), por emparentar con el rey, no importa si tienen que engañar, hacer trampa o asesinar, finalmente los criminales a los que matan están en contra del sistema social, son elementos que causan disturbios por su actitud individualista, y señalados con el adjetivo de “ogro”, gigante o bruja, bajo el peligro de destruir el sistema, sobre todo el que encabeza el rey, con el cual pierde el control sobre sus posesiones, los niños entonces son educados para proteger ese sistema, lo mantienen y son recompensados por esto. De la princesa se espera en estos cuentos que sea bonita y heredera. De esta manera el mito educa.

El mito brinda el concepto por medio de símbolos, la idea que se fija a la memoria por medio del Evento Perceptual Importante, es decir a la experiencia perceptual se le da un sentido, un contenido, no importa que el símbolo sea oral u objetual, como en el caso de los juguetes, y pensando en esto, el mito puede brindar la idea a un objeto dibujístico, y digo objeto como fetiche, donde el o los trazos pueden ser tan importantes para esta idea como los materiales y soportes sobre los que se realizan.

Los juguetes que han sido dotados de un contenido, mantienen y afianzan ideas durante la niñez las cuales servirán para comprender el mundo desde esa perspectiva cuando sea adulto.

El símbolo necesita comprobarse conforme pasa el tiempo, en la niñez se enseña esos símbolos culturales, por medio de juguetes y cuentos. Al crecer estos símbolos toman otras formas, pero mantienen el significado, tarjetas de crédito, ropa, o instalarse en la que se considera estructura de poder, los cuentos mantienen su contenido simbólico, solo que en la edad adulta, toman forma de comerciales, de anuncios, de telenovelas, de películas.

Los ogros y brujas se convierten en amenazas que pueden ser ideológicas, económicas, religiosas, sexuales, cada uno de ellas representada simbólicamente, por personas, países, ideas o productos que atentan contra la cultura imperante.

Cada época y cultura tiene sus mitos y a través de ellos es posible conocer los valores que

fomentan, por ejemplo un mito contemporáneo, Batman tiene sus antítesis en el joker. Batman es millonario, reflejo de una sociedad basada en el valor monetario, tiene doble identidad, reflejo de la falsa moral, que busca mantener el orden social, pero sobre todo el orden económico de las clases en el poder, para lo cual tiene a su disposición la tecnología y el apoyo policiaco, que le permite pasar por encima del aparato que regula la justicia, el mensaje es que las clases en el poder, buscan el bienestar de todos, aunque en realidad, lo que buscan es mantener, sus privilegios. El joker, quiere lo mismos privilegios, y libertad indiscriminada que tienen las clases poderosas y que sabe que difícilmente serán compartidos, por lo cual esta en contraposición con el sistema, el que le da el adjetivo de loco.



Dibujo de la bruja de Blanca Nieves de Disney

El mito educa y al educar permite también la posibilidad de crear una contra cultura en la generación de nuevos mitos, o en todo caso una reflexión de la cultura de donde proviene, esto surge del uso que se le da al símbolo dentro del mito.

El símbolo siempre además de ir a un nivel consciente también va a un nivel inconsciente, la información se aprende, se ancla de una forma profunda, por este motivo el conocimiento que brinda va mas allá de la realidad tangible, pero el hecho de tener diversas interpretaciones, incluso opuestas, permite la reflexión de estas ideas en el mito.

El mito cuenta la historia no cronológica sino cultural pues el relato esta basado en situaciones fantásticas irreales, es historia, pero historia sagrada expresada en forma poética de tal forma que toca las fibras más internas y sutiles del ser. Historia sin tiempo aunque experimentada siempre en tiempo presente, que une el pasado con el futuro, historia que estimula la imaginación y la creatividad del ser humano mediante la interpretación del mito. Permitiendo al ser humano encontrar respuestas en ellos, siempre diferentes nunca contradictorios, sino complementarios, a aspectos perennes, a cuestiones como el sentido de la vida, la muerte el amor, la lealtad, el castigo, etc.

El mito no es una historia vacía sino muy al contrario, historia de un pasado real que justifica el presente, Adán y Eva por ejemplo, cuando prueban el fruto del árbol del bien y del mal, les permite el conocer, el entender.

Una institución religiosa basada en la fe, en la el hecho de no aceptar lo que se diga por la autoridad, o no aceptar una prohibición es motivo de perder los privilegios a los cuales puede acceder mientras obedezca sin cuestionar, y como cada parte de la estructura cultural funciona apoyándose en las otras, este mito bíblico, puede llevarse a

otras estructuras, como las políticas, económicas, educativas o artísticas, en sí, es propaganda que justifica el orden actual. Nazismo, imperialismo, clases sociales, élites que bajo este supuesto pueden justificar sus acciones o su poder. Estas narraciones no son únicamente historia fantástica, puede convertirse en historia real, historia que se asimila mediante interpretaciones literales como el caso de judíos, cristianos o musulmanes ortodoxos, y en el caso de política esta el ejemplo del nazismo.

En una ocasión dentro de los temas que se tocaron fueron las partes del cuerpo, manos pies, cabeza, en el siguiente curso se repitieron, pero esta vez el maestro nos dejo escoger, una zona del cuerpo que no se había representado eran los genitales. Las chicas representaron el tema de la vagina, y a Omar junto conmigo, nos tocó el performance con el tema del pene.

El día de la clase, traía puesto un bóxer blanco, comencé contándoles que todas las partes del cuerpo responden a nuestros deseos, por ejemplo, puedo mover el brazo, levantar una pierna, pero en el caso de los hombres, existía una parte del cuerpo que era especial, porque al parecer tiene vida propia, y toma decisiones por su cuenta, y eso sucede desde que somos niños, de pronto se pone duro sin razón aparente, en secundaria, a veces estas sentado o de pie, y ya se enderezó, esta es la razón por la que para los niños en su inocencia es el juguete más importante en su vida, y no solo en su niñez también a lo largo de toda su existencia,

-Quiero presentarles a mi mejor amigo- le dije, y diciendo esto me baje el bóxer, y de una bolsa que tenia a un lado saque dos



esferas de unicel que tenían unos ojos pintados, y los coloque en unos alambres que ya me había colocado previamente en la base del pene, se los mostré a los alumnos que comenzaron a reír, saqué después unos brazos con un alambre, y los coloque, y así comencé a agitar uno de esos brazos para saludar a los alumnos, comencé a caminar y darles la mano a algunos de ellos, a otros les tocaba la cabeza, a otros les abrazaba con esos brazos de tela, y así caminaba, marchaba agitándolos, para regresar al lugar donde comencé. Después con esos brazos me señalaba los pies y así comencé a mover los pies y el muñeco a mover los brazos para terminar con una especie de baile, al final junto las palmas de sus manos pidiendo aplausos, para terminar despidiéndose.

Acto seguido entró Omar, la música se hizo mas calmada. Omar traía puesta una corona dorada con forma de hojas de laurel, en el lugar del pene salía un figura con forma de ave , que movía sus alas por medio de unos hilos agarrados a unos palillos como de una marioneta, en realidad era una marioneta con forma de ganso en la zona del pene, mientras caminaba iba contando el mito de Leda y el cisne, como Zeus transformado en ave, bajó del cielo y al llegar a Leda tuvieron relaciones y como después de un tiempo ella puso un huevo en donde nació de él la mujer mas bella del mundo: Elena.



Recorrió todo el salón, entonces me presenté vestido de cura y comencé a platicar la historia de cómo el espíritu santo, en forma de paloma llego hasta María, y engendró en ella al hijo de Dios, acto seguido saqué unas tijeras y comencé a cortar los hilos de la marioneta que traía Omar, y coloque los palillos que traía con forma de cruz sobre una plataforma y al centro de esta cruz coloque las tijeras.



Omar Espinoza contando el mito de Leda y el cisne.

Los mitos se interpretan de manera alegórica, es decir una idea abstracta se representa a través de símbolos, de imágenes poéticas, la idea viste una figura como un animal o una persona, con símbolos que muestran en conjunto los atributos de la idea, por ejemplo la justicia se representa como una mujer con los ojos vendados con una balanza en una mano. Un dibujo puede así vestir una idea, por medio de elementos simbólicos, una manera de hacer que los alumnos dibujen ideas es partiendo de la alegoría que tiene el mito.

En todas las culturas antiguas los conceptos se alegorizan, se personifican, se hacen antropomorfos, de esta manera el ser humano siente que puede tener un control de eventos naturales al relacionarlos con algo conocido, como el mismo. La madre tierra, los vientos, son personificaciones de eventos de la naturaleza, pero también conceptos abstractos como la fortuna, la discordia o la sabiduría se personifican, así como estados del cuerpo como la salud o la fuerza. Es la razón por la que los filósofos hacen su exposición de conceptos por medio de figuras alegóricas, simbólicas, que introducen en historias, en los mitos. Estos conceptos se exponen de forma alegórica para que puedan ser entendidos, además se exponen de forma poética, lo

que proporciona al mismo tiempo una experiencia estética, es decir en un sentido agradable.

Alguna vez una persona al preguntarle que es lo que quería decir con su trabajo, me contestó que no era importante el concepto, que un artista no es un filósofo.

- estoy de acuerdo, le contesté, pero si una imagen sólo es "bonita", si no tiene contenido ¿no se convierte entonces en un adorno? Y un juicio de belleza basado en la percepción ¿no corre acaso el riesgo de ser condicionado?

En otra ocasión mirando unos libros con un profesor, que además es pintor, le dije que no entendía bien la obra que venía en el libro, que me gustaría saber que fue lo que llevó a ese artista a dibujar así, las fotografías mostraban unos trazos donde la línea subía y bajaba en una especie de eles, el formato era de 3, 4 metros.

El pintor me contestó que no era necesario saber eso, que lo que había que apreciar era el “arriesgue” del pintor. Le pregunté si esa era la forma en que las galerías importantes seleccionaban la obra, si no tenían que mostrar una justificación.

El pintor me contestó que cuando un artista llega a cierto nivel, no se le pide justificación.

Estas respuestas me hicieron perder la fe en el arte, en el que entonces sólo es necesario tener un buen, curador que justifique tus “arriesgues” y un galerista astuto que “infiere” tu firma.

Después pensé, y esperó que acierte en esto, en que para llegar a “cierto nivel” tuvo que hacer un trabajo previo, en el que tuvo que justificarse, y a partir continuar evolucionando en su producción.

Pienso que el arte abstracto, aun sin tener una referencia formal busca expresar una idea, a partir de los colores, trazos, materiales, una sensación que por ser abierta puedo relacionarla con una idea.



Uno de los alumnos dibujando durante el performance del pene

En algunos casos el mito se relaciona con el proceso que llevó a la obra a su aspecto final, no recuerdo el nombre del autor o la obra en este momento, pero recuerdo el proceso, saco de los filtros de una lavandería, las pelusas, uñas, cabellos y con esto creo una serie de grabados, cuando alguien ve el resultado final parece que no tiene sentido, pero cuando comienzas a investigar el proceso y como este buscaba representar aquello que el ser humano desea eliminar, un residuo de una experiencia, que por ser eso, un residuo, ya no tiene valor, pero que existe como documento, como prueba del tiempo y la naturaleza orgánica del ser humano. Que al ser llevada a una placa, y a su impresión se convierte en testimonio de un aspecto de la manera de percibir al ser humano.

Después de averiguar esto, la pieza cobra sentido, aquí ya no es importante la proporción o la manera en que se distribuyen las manchas, se organizan de forma aleatoria.

Lo que le da valor a la obra grafica es todo el proceso de realización, el mito, la historia, que le da un significado a la forma, recordemos en su definición mas amplia un mito es una narración de tipo simbólica o poética, sin ser necesario que sea de tipo oral o escrita, si se realiza una acción simbólica o poética es un mito realizado, con movimientos, con objetos, con acciones, y este mito alcanza a los objetos que resultan de estos eventos.

En una de las acciones, les cortamos parte del vello púbico a los alumnos y las alumnas. Los que no quisieron podían ofrecer cabellos, bigotes, barbas, pelos de las axilas, estas donaciones se juntaron en un tazón, se mezclaron y se le agregó crema corporal, formando una especie de sopa de cabellos y pelos.

Esto se repartió en cuatro recipientes, se tiñó con colorantes vegetales y se comenzó a pasar a los alumnos y con esta sopa les pedimos que se comenzaran a pintar el cuerpo, algunos se quitaron la playera, los pantalones, algunas chicas quedaron con el torso desnudo, algunos no quisieron participar, querían dibujar o ver.



Michelle Villegas cortando el vello púbico a uno de los alumnos

Muchos de los dibujos quedaron sobre el cuerpo, con pelos de todas las personas del grupo, algunos dibujos sobre papel tenían parte de ese colorante grasoso, pelos, acuarelas.

Intenté con este trabajo que todos tuvieran una parte de todos, en su cuerpo, que ofrecieran algo a los demás, como cuando se conoce a una persona, y con el contacto, con las palabras con las ideas, la percepción de la realidad se amplía, se enriquece y ya no vuelve a ser la misma para ambas.

Las personas que conocemos dejan huella sobre nosotros y nosotros sobre ellas. Algo que no esperaba de este ejercicio fue que la crema con el colorante se introdujo en la piel de las personas, se absorbió, con lo cual quedaron pintados por una semana, cuando alguien se va, los recuerdos poco a poco se diluyen, como las manchas que se quedaron de esta experiencia.



Según el mito, el origen del Dibujo nace cuando Dibutades, hija de un alfarero corintio, comienza a trazar con un pedazo de carbón, el contorno de la sombra de su amado en una roca, antes de que él se vaya de viaje, para de esta manera recordarlo cuando ya no este presente.

El mito es una narración simbólica, o un sistema de símbolos, y cada elemento de él, lleva una evocación, hacia otras situaciones u objetos. Por ejemplo, en el mito del dibujo, el trazo que hace sobre la roca, el dibujo se transforma, se convierte en el representante y queda al mismo tiempo como rastro de la ausencia de el amante.

El dibujo es “ausencia de” y “presencia de” al mismo tiempo, es rastro y representante, es el signo, cuya significación es el amante.

En un sentido simbólico el dibujo es la evocación de el amor, y de la ausencia de el amor, y ese contorno tiene esa interpretación para Diboutades, cada vez que lo vea, revivirá esa experiencia, por medio de la memoria, la cual no será la misma, en caso de que lo viera otra persona.

El mito, la historia detrás de la forma, es lo que le brinda valor a este tipo de obra más allá de cánones. Es el proceso, la ejecución, lo que le da esa experiencia poética, el dibujo deja de ser un resultado, toma vida, evoluciona cambia y se transforma, como la propia vida, mientras transcurre el tiempo del proceso; ese proceso de creación, que muere cuando llega a la conclusión.

En este sentido es el dibujo “final” o “terminado” el fugitivo atrapado detrás de las manchas y de las líneas que le sirven de sepultura al instante, que vuelve a revivir como el ave fénix a través del mito, y que cada vez que se relata el proceso, el mito, retoma el vuelo en el universo de las significaciones.

El que no se vea no significa que no exista, esa es la base de la fe, aunque las nubes tapen a el sol no significa que no este detrás.

Este descubrir la parte “mítica”, poética en un dibujo es lo que le da valor como medio para acceder al

conocimiento de la realidad, a un conocimiento objetivo y subjetivo, pero para acceder a esta cualidad del dibujo es necesario un cambio en la enseñanza y aprendizaje del mismo, un cambio que vaya mas allá de la “gramática”, por así decirlo, y que se enfoque también la creación y en la interpretación, para esto los ejercicios deben de ser por ejemplo:

Tarea:

Interpretar por medio de varias líneas la “sonoridad”

***Una como el gorjeo de un pájaro,
pero sin dibujar el pájaro.
Una como el tintineo,
pero como el de una campana de
cristal,
no de metal.***

***Expresar por medio de líneas tres
gemidos,
uno de dolor
y dos de placer,
Pero uno de ellos
falso.***

***Y una ultima línea
estruendosa,
pero al mismo tiempo muda
y difícil de callar
como la voz de la conciencia.***

Esto permite la interpretación, el uso de la imaginación y prepara para observar otros dibujos y buscar en ellos el contenido, interno y externo.

El Dibujo del mito de Diboutades se realizó a partir de una sombra proyectada en la roca, Platón interpreta en el mito de la caverna estas sombras como la imposibilidad de conocer la realidad por medio de nuestros sentidos y del que solo tenemos un indicio, en caso del mito del dibujo, la sombra es una abstracción de la realidad. Mientras que el amante de Diboutades, tiene peso, masa, su dibujo no lo posee, se rige en este caso por la inmaterialidad, con lo cual el dibujo no es un sistema de correspondencias, sino de diferencias, entre la abstracción y la realidad. De la misma manera, al dibujar sólo “proyectamos sombras” de la realidad, de nuestra propia concepción de la realidad, sobre el papel o sobre la materia en que dejamos ese rastro.

Para entender de forma completa este lenguaje que nos ofrece el dibujo, es necesario la enseñanza, el aprendizaje y el uso de códigos poéticos y simbólicos, de manera complementaria y simultánea, a los sistemas de enseñanza basados únicamente en propiedades cuantitativas de representación.

El mito puede expresarse de forma oral, escrita y también plástica. En todas las culturas existen representaciones de sus mitos hechos de diversos materiales. Las culturas precolombinas son una muestra de esto, "una figura aislada despliega por sí misma un universo narrativo independizándose muchas veces del contexto, la imagen desarrolla su capacidad narrativa de manera autónoma" (pag.63 Ritos y mitos en Grecia)

El lenguaje figurado (de figura) como el del dibujo, es diferente de los lenguajes orales, cada uno tiene sus propias reglas con las que comunica ideas, sentimientos, sensaciones, ideales, conformidades e inconformidades, todo es posible de representación. Es necesario explorar dentro del lenguaje del dibujo, esta posibilidad de crear ideas, por medio de imágenes figuradas.

La riqueza de interpretaciones en el lenguaje figurado es superior a las del lenguaje oral, porque el mientras el lenguaje oral es significado completo es necesario, leer o escuchar e ir interpretando parte por parte de una oración, mientras que en el lenguaje figurado todos los elementos llegan en un mismo instante, y la interpretación se basa

en la experiencia, en lo que consideramos tiene mayor importancia a lo que no la tiene, en el recorrido que hacemos y que puede ir no solo en un sólo rumbo sino que puede tomar varios en una imagen. Esto da lugar a interpretaciones y relaciones inesperadas, donde el que interpreta tiene también la posibilidad de creación, lo que da lugar a nuevas ideas, en las que quizá el autor no tenias contempladas al momento de realizar la obra.



Altamira, techo de la cueva sin los animales policromos mostrando símbolos abstractos y los caballitos silueteados en negro. Dibujo tomado de Breuil y Obermaier 1935

En esta época la imagen icónica cobrará mayor importancia, puede verse en la evolución de los ordenadores, teléfonos celulares, instrucciones en los productos, donde es mas rápido mandar y entender un mensaje icónico, que escrito, quizá este sea el lenguaje que será común a todos los pueblos en un futuro, aunque el lenguaje verbal tiene una característica en la que es posible entender mejor el concepto tiempo: la secuencialidad.

En el mito la imagen refuerza la idea, una imagen siempre hará llegar a la mente el recuerdo del mito y de su enseñanza.

El mito busca expresar, y el lenguaje abierto-poético, permite especular, reflexionar, discutir, llegar a la reflexión en solitario y en forma grupal de lo que cada quién interpretó. Al expresar un mito por medio del dibujo, la enseñanza guarecida asomara su rostro a través de los elemento del dibujo.

La creación de mitos, es decir de de narraciones simbólicas-poéticas para explicar un suceso puede ser una manera de iniciar un proceso creativo, el mito puede ser detonador de lo excepcional, lo incoherente, lo irracional, por medio de esa fascinación mágica que une lo cotidiano a lo divino.

Y al desarrollar estas dotes creativas y espirituales nos lleva a la inclusión de un desarrollo artístico que nos permita llegar a conocer diversos aspectos de la realidad, por esa razón los artistas se sirven de los mitos como fuente de inspiración continua, a su vez creando mitos personales, discursos, que sean reflejo de su propia percepción de la realidad así como de sus propias expectativas de la misma.



Titulo: Angel, Greg Morgan, Ilustración

¿El dibujo entonces sería la creación de un mito, pero hecho por medio de imágenes cuando tiene un contenido, una reflexión?

Existen varios elementos en la educación no utilizados, o utilizados de forma escasa, los procesos perceptuales, la incoherencia entre otros, el uso de símbolos, de lenguajes, la combinación de códigos, la semiótica, para apoyar la imaginación, la interpretación, la creatividad y el mito, este funciona como detonador de ideas y para la expresión de estas en forma creativa.

El código abierto poético, siempre sugiere, de ahí proviene su fuerza inagotable de creación.

De esta forma el mito siempre tiene una respuesta para quien tenga preguntas, así perdura en el tiempo, viste y se reviste así mismo, se renueva se actualiza y señala, explica en cada situación personal e histórica concreta.

De esa forma, cada persona los crea en el momento en que los interpreta, este ejercicio de interpretación puede ser llevado también a la creación de nuevos mitos, de mitos personales, donde el mito sea el trampolín hacia nuevas significaciones de los eventos de nuestras vidas, así como de los objetos que creamos y con los que convivimos.

Aquí considero que el mito como el símbolo es un aspecto inherente a el ser humano, los sueños e imaginación tienen la misma estructura del mito, son espacios de significación, que tienen coherencia en ese lugar, conceptualizan y brindan información solo que de manera simbólica, en un ambiente poético donde la irracionalidad sirve como preparación a lo cotidiano, esto mismo sucede con el o los juegos de los niños.

Recuerdo una anécdota, un favor que me pidió un niño:

-Súbeme en tus hombros para alcanzar las nubes.

En otra ocasión otro niño me contó:

- La semana pasada tomé una piedra y se la lancé al sol

- ¿Y qué pasó? Pregunté.

- Se rompió y cayó como lucecitas.

Esta manera de ver la realidad me funcionó en mi trabajo con niños enseñando arte, a veces les contaba un cuento, pero ellos ya se sabían algunos y tenía que improvisar a partir de lo que ellos me contaban, el trabajo con los materiales, la parte técnica trataba de explicarla de esa manera, ellos ponían mas atención de esta forma, se mostraban más interesados, aun si el material fuera sencillo.

Esto natural en el hombre sólo que al paso del tiempo por la educación se deteriora, cosa que no sucede en pueblos que no conviven junto a la civilización de manera cercana, allí se conserva y se vive de manera cotidiana con los mitos.

Aun en las ciudades, los mitos urbanos, que pretenden educar, o hacer evidente algo, como el hombre que conoce a una chica en un bar y al que drogado le saca el riñón en un cuarto de hotel, esto es educación de tipo moral, o los anuncios en los periódicos de amarres, limpiezas y desalojos, con efectos garantizados donde por medio de un ritual se le brinda consuelo o seguridad a la persona.



El mito es una manifestación de esa característica de la percepción de encontrar mayor importancia en aquello que lo impacta por su empatía con aquello que reconocemos en nosotros, y que de esta forma parece adquirir mayor información.

En un principio este impacto lo produciría, los animales poderosos o las puestas de sol o las tormentas, buscar darle coherencia, entenderlo y una manera es humanizándolo, y en esa humanización se impresiona, de las significaciones que puede encontrar.

Vasija de la cultura Mogollon New Mexico 110 AC, en sus figuras es notorio el tamaño exagerado de los peces

Este se refleja en sus sueños incoherentes impactantes, los sueños es un mito que nos contamos a nosotros mismos para entender el mundo, supongo que así nació la historia de la gente que vive en el volcán Popocatepetl, y le nombra Don Goyo, para si sentirse seguros, algunas personas que viven ahí lo sueñan lo sueñan y platican con él...

Freud intenta interpretar los sueños a partir de los mitos, por ejemplo el de Edipo, interpreta y a partir de ahí busca entender el mundo, la realidad de cada persona, de una sociedad, los mitos dibujados remiten también a estos mitos, a este conocimiento.

Los mitos crean un tercer estado entre el simbólico y el cotidiano entre la metáfora, la fantasía la magia y el arte frente a repetitivo, lo habitual. Este estado es el que permite encontrar los límites y superarlos, crecer, tener opciones, nuevas maneras de actuar, de crear, de expresar, de dibujar, de entender el dibujo.

Nuevos mitos, nuevos tiempos, el mito conforma la percepción del mundo una nueva situación, de manera tangible o como búsqueda, necesita nuevos mitos, nuevas maneras de explicar el mundo, nuevos arquetipos con quienes identificarse, nuevas maneras de representarlos.

Los mitos pueden ser representados por códigos lingüísticos o figurativos.

En el caso del dibujo, puede ser un mito representado por medio del dibujo.

El mito narra historias simbólicas, con estas historias se entiende el mundo, se ordena, tiene sentido, se explica, toma coherencia, de ahí que estas narraciones se consideren mágicas, por el orden que se intuye en ellas. Los mitos se utilizaban también bien en curaciones, son parte de los ritos de sanación, en donde el cuerpo trasciende, al trascender la mente el mundo e ir más allá de lo real, para entrar en contacto con verdades superiores que le son transmitidas por el mito, la mente se ordena, sana, se cura, (ejemplo de estos son las oraciones) es la razón de que se utilicen en curaciones como parte de un encantamiento, el universo interior se restaura a través de las narraciones que toman como base el orden del cosmos universal.

El dibujo es una narración por medio de líneas y manchas, esto le confiere por medio del mito el carácter de fetiche, de objeto mágico donde se encuentran nuevas realidades, que se refieren a la realidad cotidiana, por medio de estos dibujos fetiche se cambia la conducta, pues cada vez que se miran viene el recuerdo de la narración, los símbolos incluidos en el van a nivel consciente e inconsciente, y se recuerda el orden que ellos contienen.

La mente se ordena, trasciende más allá de lo visible de lo próximo, para encontrar un sentido, el espíritu se fortalece, y la voluntad ayuda al cuerpo (una parte importante en la curación es el estado de ánimo, de ahí el poder de los placebos).

El mito representado en estos objetos como el dibujo, obtiene su sentido mágico del orden, del sentido, de la intención que se le da.



Wondjina, pintura de una caverna en Kimberles, Australia. Los wondjina viven en lugares rocosos en donde sus cuerpos pueden ser vistos durante el sueño.

El mito tiene múltiples funciones: conocer la realidad, crear una realidad mágica, que a su vez crea un tercer estado, en donde se aprende, ordenar la realidad individual, explicar la realidad. Esto en la representación, en dibujo, en una imagen, le brinda estas cualidades, le confiere un poder, le da una razón de ser, donde es posible entrar en contacto acceder a otra forma de entender la realidad, es una puerta tangible, objeto, y a la vez intangible, representación (como el caso de las imágenes religiosas o los dibujos de brujería por donde es posible trascender, es objeto mágico que obtiene este estatus por medio del mito).

El mito recoge el conocimiento revestido de creación poética simbólica, historia y ficción mezcladas.

***Es una oración hecha el dibujo,
Es la intuición representada, es decir guía.
Siempre dispuesto a responder,
a brindar apoyo, consuelo, esperanza, protección,
Amuleto y talismán,
En su interpretación responde de manera individual,
en donde cada uno tiene su propio camino, su propio cometido, su sitio.
En un razonamiento dialéctico entre la verdad y la mentira.***

Pienso que el mito recoge la parte interna los sentimientos, anhelos profundos, además de los hechos y como la única manera de expresar esas sensaciones no es por su lenguaje literal, cerrado, entonces recurre a lo simbólico, alguna vez leí algo así como: la descripción nunca podrá expresar lo mismo que la poesía. Entonces el dibujo descriptivo es solo una parte, de las muchas que caracterizan la capacidad de manifestación del dibujo, pero no podrá expresar la totalidad de la experiencia humana, peor aun no podrá comunicarla.

Históricamente el mito sigue al ritual, es el argumento del ritual. El significado del mito es toda la historia anónima, concerniente al destino y a los orígenes del hombre.

El mito es el generador común de la poesía y la religión, por lo tanto también del arte y del dibujo.

La definición mas generalizada es que el mito es un relato, una narración que en la mayoría de las veces, contiene elementos simbólicos y extraordinarios, la cual presenta una explicación del origen, existencia y desarrollo de la civilización.

“La palabra “mito” de origen griego, tiene la misma raíz lingüística que la palabra “misterio” y esta relacionada con un “tiempo” de otra dimensión, que no transcurre y con un “espacio” celeste que siempre esta aquí aunque se oculte a los profanos”. (<http://misterium.com>)



Dibujo del anhelo elaborado durante un curso intersemestral.

El que estas respuestas varíen de persona a persona es resultado del uso de los símbolos que utiliza el mito, lo que hace que ofrezca múltiples lecturas, que no se excluyan, sino que presentan situaciones que reflejan los diversos estadios de realidad presentes en cada ser humano, diferentes pero que coexisten entre sí y por tanto se complementan.

Esta cualidad del mito al presentar varias respuestas estimula nuestra capacidad de abstracción, permitiendo visualizar posibles situaciones a futuro, con lo cual encontramos un sentido a el esfuerzo, trabajo , sufrimiento, la muerte, que van mas allá de las puras necesidades fisiológicas de la vida.

Resignación, no es lo mismo que resignificación, una equivale a aceptación y conformidad, la otra a la búsqueda de significado.

"Hay una significación y una finalidad mas allá de las necesidades físicas cotidianas".
Wikipedia pag.2

Y es ahí donde el hombre puede comprender el sentido de sus victorias y derrotas, de la vida y de la muerte. En este sentido recupera el pasado relacionándolo con el presente y el futuro. Por eso se dice que el mito siempre es algo "vivo" ,En las dimensiones a que el mito se refiere , todo es presente , y por lo tanto está ocurriendo ahora, aunque ordinariamente estemos incapacitados para

experimentarlo.

"Los mitos no solo explican solamente porque el ser humano y el mundo son como el los percibe, sino que narrar los mitos llega a ser una necesidad vital, no solo para aplacar o propiciar los poderes sobrehumanos , sino también para estimular las mismas dotes creativas y espirituales que llevaron al ser humano a inventar sus mitos ."wikipediapag1

El mito es parte de un conocimiento social y cultural, da identidad y por medio de él se justifica el orden, el poder (a través de la manera en que estos educan y dan respuesta a situaciones que suceden en esa cultura). Se mantienen vigentes y con esto se mantiene también el orden de poder, por ejemplo, los aztecas ofrecían el corazón de sus sacrificados durante los ritos, el mito de la creación del sol, se basa en un sacrificio cuando los dioses se lanzan a la hoguera y de esta forma surge el sol y la luna, los sacrificados veían eso como un honor, no como un asesinato.

Los mitos dan sentido a estas festividades a estos ritos, de esta forma el mito da sentido al ritual o rituales de tipo cósmico, individual y social.



Dibujos de los nueve planetas importantes para el calculo del tiempo apropiado para los rituales y sacrificios (Rajasthan , India, 1900)

El mito da sentido a las acciones, a los eventos, a las experiencias, entre estas el del dibujo y de su particular forma de enseñanza. ¿Que caso tiene utilizar al dibujo como un medio para acceder al conocimiento, para la transformación, para la reflexión? Mientras el mito de lo utilitario, lo comercial, de aquello que sea valioso en función de compra y venta imperen en las escuelas esta capacidad del dibujo se verá restringida, desvalorada.

En el cuento de Hansel y Gretel los niños dejan un rastro de migajas de pan, un dibujo hecho de migas, una línea para regresar a casa, pero se pierden en el bosque, cuando voltean y se dan cuenta que se las comieron los pájaros.

Es por eso que los mitos se consideraban narraciones mágicas, de las cuales como en el canto de las sirenas, seducían a quienes los oían, y nos les permitían escapar.

Nuestra casa somos nosotros mismos, y la concepción de lo que somos, el bosque son las actividades nuevas que emprendemos, y en la que somos como niños y es muy fácil perdernos, sobre todo cuando nuestras experiencias, que son como el pan con el que nos alimentamos, son tan superficiales y endeblen, y por la falta de reflexión y conocimientos, cualquiera puede llegar y como en el cuento hacernos perder el rumbo.

Algunos maestros se preocupan porque los alumnos pierden interés en la materia. Una materia que pierde de vista mostrar valores con los que puedan relacionarse los alumnos en su vida cotidiana es presa fácilmente de la apatía.

Esta capacidad del mito de despertar la imaginación, de buscar sentidos, respuestas, de medio para explicar el mundo, de utilizar la imaginación para crear un E. P.I., de darle sentido, de ser símbolo.



“Vestimenta apache para ceremonias medicinales cuyos diseños fueron elaborados en piel de venado. El simbolismo de cada vestimenta era único y no tradicional, y cada pieza era totalmente diferente. En la tradición apache, la piel de venado utilizada en ceremonias (vestimentas , mascarar tambores , etc.) era extraída de animales amarrados que habían sido estrangulados y no muertos con armas de fuego.” Pag. 144 El misterio de los amuletos y talismanes, Milgene Gonzalez-Wippler

¿El dibujar podría ser entonces la creación de un mito a través de imágenes en medio de un ritual escolar?

El Rito o el lobo con piel de oveja

Los templos se inspiraban en el universo en el orden existente en él, se buscaban lugares específicos, que tuvieran características naturales que representaran una situación especial, esa empatía entre el ser humano y la naturaleza. De pronto una cueva podría ser por empatía relacionada con el nacimiento, o una montaña con el poder. En esos lugares las construcciones, los objetos, se iban elaborando para que en conjunto expresaran esa idea, ese concepto.

De esa forma se enseñaban las leyes de la naturaleza, expresado en relatos, en objetos, este orden que es inherente al mismo ser humano y lo que sucede cuando se acaba este orden y comienza otro, esto sucede con los cambios de temporada de otoño a invierno, de niñez a juventud.

Los ritos nos preparan para esos cambios, nos proporcionan los conocimientos para esa nuevo ciclo, de esa manera, la pérdida de valores, el desencanto de la sociedad basada en el consumo, deja de lado al hombre reflejo del universo, cuando el orden humano pierde su conexión con el orden del universo, sus obras resultan efímeras, vacías, en donde ya los objetos y las acciones dejan de ser pensadas para perdurar. Los valores reflejados en ellas son desechables y esta falta de respeto a su propia naturaleza cíclica se refleja en su entorno, en un desequilibrio entre él y la naturaleza, donde una ciudad, un edificio, se convierten en metáfora de una enfermedad, de una infección, y como infección es impactante, pero finalmente es reflejo de su cultura, de su historia, de sus mitos, de su educación.

El orden es natural al ser humano, los ciclos, las edades, padres, hijos, nietos... continuación, la necesidad de trascender, sea a través de sus hijos, de su trabajo de realizar una hazaña personal, algo con lo que siga viviendo en el recuerdo, en la mente de los demás, ya no como un ser humano, sino como algo más y de esta forma el hombre deja de ser únicamente un ser humano.

Dejar de ser signo para convertirse en un símbolo,
algo que deje de tener un significado unidireccional.
Como hombre igual a hombre, como objeto igual a objeto,
y para trascender tomar para si otras significaciones:
hombre dios, hombre creador, hombre libertador, liberador, hombre guía.
Somos como faros de luz y donde estamos se encuentra la paz,
porque se ha encontrado el rumbo,
somos como faros de luz y hemos encontrado el camino
y al andar sobre de él lo señalamos a los demás,
a los que deseen seguirlo, a los que estén preparados para seguirlo,
a los que estén preparados para comprenderlo,
cada instante es el momento, cada instante es el preciso,
hombre luz, hombre guía ...
hombre artista,
aquí es donde el hombre crea al hombre, donde lo viste,
de divinidad, de intuición ...
al arroparlo al vestirlo, lo cubre lo envuelve,
bajo los conceptos con los que crea,
construye el capullo, oculta al ser humano, a la forma reconocible,
lo transforma,
pero te brinda la incógnita de lo que surgirá, no es seguro lo que saldrá de él,
pero es obvio que surgirá algo muy diferente, lo que se incubaba dentro es la idea,
la esperanza... lo que resulta... el concepto... el arte.

El rito es una acción repetitiva cíclica, todos los días nos vestimos nos cubrimos, cada prenda conforma parte de un ritual, ritual en el que nos integramos, nos colocamos signos, símbolos sobre nuestro cuerpo, para pertenecer a un grupo o para intentar integrarnos a uno, traje de etiqueta, de novia, ropa de trabajo, traja militar, uniforme clerical, militar ciencia deportivo etc. Validez ,en la osmosis que nos proporcionan las prendas, prendas que da valor, vestido para triunfar, vestida para matar , para salvar al mundo, para viajar al espacio, para hacer el amor , el fetichismo llevado a nivel social, cultural ... ritual.

Y por medio de esta acción repetitiva, cíclica: educar.



Cara de un jefe Mauri con tatuaje en espirales que se realiza durante una ceremonia llamada Rank 1977.



Talla en madera que representa un retrato de Raharuhi Rucopo 1842

Como lenguaje el rito es uno de los mas complejos pues en el se dan cita los símbolos y los signos. Diversos lenguajes, (como la danza, la palabra oral y escrita, el Dibujo, la música, objetos, olores y muchos mas), mezclando y superponiendo códigos diversos. El rito fusiona un conjunto de actividades del orden estéticas, en consecuencia viene a ser el punto donde se originan muchas formas de expresión del arte, esta generación es consecuencia de la mezcla, de las interrelaciones de imágenes, de signos, símbolos, códigos y lenguajes; y de la interrelación y combinación que se da entre ellos.

Las acciones rituales son muy elaboradas Se llevan a cabo en lugares y tiempos predeterminados y consagrados para este fin, la acciones son pre programadas, no se actúa al azar ni improvisadamente, todo esta premeditado lo cual es lo que garantiza el logro, y cada acción, como la realización del Dibujo, eran consideradas acciones mágicas, donde la intención estaba presente en cada uno de los trazos y de los elementos utilizados, de hecho la intención era el elemento principal, donde sin importar si toda la elaboración previa fuera correcta en

cuanto movimientos y elementos, si carecía de intención y únicamente quedaba en la forma, era la razón por la que se argumentaba que no funcionaba el ritual. Sentimientos como el miedo, la alegría o el dolor asisten al ser humano en su experiencia en el mundo, y estas experiencias, son descritas durante el rito.

En general el ritual se realiza para propiciar o prevenir algo, lo cual le da un aspecto útil a esta acción.

El ser humano siempre ha realizado ritos en los momentos importantes de su vida, desde la prehistoria, hasta la actualidad, y seguramente lo seguirá haciendo en los tiempos por venir.

La palabra rito proviene de el sánscrito y está relacionada con la idea de "orden", surge de la observación de la naturaleza, de sus ciclos y de cómo el hombre interpreta simbólicamente cada uno de éstos, proporcionándoles un carácter, una personalidad, cuando el hombre humaniza la naturaleza, le da características palpables reconocibles, que pueda manejar y por lo tanto entender.

Durante el rito se invoca a esta energía para que transmita su enseñanza, es entonces cuando deja de ser solo una representación y cobra vida, contiene ideas, se convierte en una representación e interpretación de ideas, se convierte en un código simbólico.

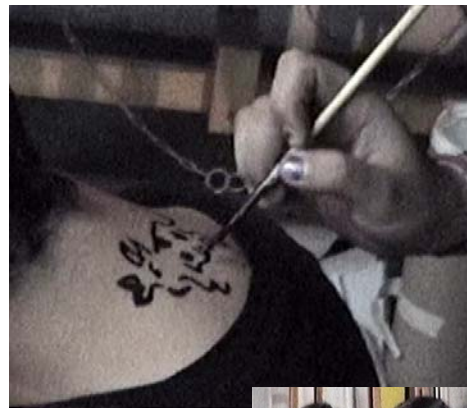
Los ritos tienen su origen en la intención, algo que se hace de manera consciente y deliberada para conseguir algo, de ahí se deriva el concepto de magia, que se origina cuando el ser humano trata de influir en el destino.

El Dibujo por ejemplo, tenía una intención buscaba expresar estos propósitos, estos sentimientos, estas sensaciones que lo impresionaban cuando observaba la naturaleza, el dibujo tendría que reflejar ese agrado o desagrado lo que implica un sentido de gusto, una característica de el ser humano que esta relacionada con una esteticidad y que era y es importante en los ritos, tanto de manera individual, como en la integración de todos estos códigos, y lograr un acabado perfecto del conjunto.

Pero después el rito se transforman en un medio de conocimiento, que por medio de la repetición, se estabiliza y homogénea la identidad, y la similitud en el entendimiento de lo que significa cada ritual.



Las mujeres Kutch de la india, elaborando tatuajes , algunos de ellos representan mitos y animales y que están relacionados para promover la belleza o la prosperidad



Durante el performance Jaime Tello les pide a los alumnos que dibujen un animal sobre la nuca, energía que invocaran para dibujar.

Durante el ritual se enseñaba el valor de aquello que debía ser sagrado, aquello que era digno de una ceremonia por la importancia que tenía para la vida de los asistentes.



De esta forma los rituales enseñan y muestran que es lo importante para cada sociedad, y dan validez a aquello que se considera trascendente, y que se comunica, formando una vía de aceptación de verdades, a nivel consciente e inconsciente.

Desde que nacemos estamos inmersos en esta clase de ceremonias, las cuales nos brindan una identidad y nos indican el paso de un estado de la vida a otra, como el nacimiento o el casamiento.

Los ritos son un modo de bienvenida o despedida institucional los cuales están reglamentados o codificados lo cual impide el descubrimiento de nuevas relaciones o interpretaciones.

Los rituales son repetitivos, cíclicos, regenerativos, cada vez que se realiza marca un tiempo de regeneración simbólica, pero esta regeneración tiene que ver con una conformidad con lo que ya está establecido, una afirmación a un acuerdo, a un orden proveniente de una divinidad o de sus representantes oficiales.

Cuando un rito pierde el sentido de renovación se convierte en una rutina en una costumbre, con la reiteración se vuelve solo una norma social, si de aceptación, pero en muchos casos solo llega a una repetición mecánica.

Esa es la razón por la que los ritos tienen que ser explicados, para ser comprendidos y esto va desde el simple saludo de manos, que es un rito de reconocimiento, hasta los más complejos, como los ritos funerarios.



Durante el performance medio muerto, medio vivos, la mitad del cuerpo lo vestimos con hierbas y plantas y la otra mitad con una bolsa de basura a modo de túnica.



Lyliana Chavez durante el performance con el tema de los pies, mientras bailamos mostramos mostrábamos estos letreros con forma de abanico.

El Dibujo de ser una acción mágica, parte importante de un ritual, que mostraba, que enseñaba verdades trascendentales al parecer perdió ese sentido de regeneración, y hoy por lo menos en la enseñanza se encuentra más cerca de la repetición mecánica.

Es usual en la mayoría de los talleres, por lo menos en la variedad de escuelas en las que he tenido la oportunidad de trabajar, y en las que mis compañeros modelos también han laborado, que la clase se base en el parecido. Son escasos los lugares donde se intente una búsqueda profunda de investigación de lo que es el lenguaje del dibujo.

“Al entrar en la trama simbólica se dan multiformes categorías rituales: sacrificio, plegaria, ofrenda, encantamiento, adivinación, trance, conmemoración y numerosas otras. Todas tienen como protagonista al cuerpo humano, sujeto y objeto de la acción, que convierte sus materiales en signos gestuales y orales. Si el relato mítico pone en primer término la representación del alma, en cambio el rito actúa con el cuerpo, y sobre el cuerpo y sus sentidos, produce una representación espacial-temporal interiorizada sin necesidad de pensar.

Opera en el espacio, constituyendo en su actuación una condensación codificada del tiempo, que procede de tiempos pasados y pretende intervenir en el paradigma del tiempo futuro.

De este modo los elementos se transmutan para significar, y unos significados remiten a otros, el espacio sagrado sale del espacio corriente (ubicarse aparte es el sentido etimológico de “sagrado”). La posición que ocupa en la simbólica, implica una correspondencia con la que se ocupa en la vida cotidiana o al menos en el seno de una idea del mundo. El rito hace nacer el tiempo específico, que discurre mas aprisa que el tiempo ordinario; no deja de ser una experiencia del tiempo ordinario, pero en ella ocurren muchos mas acontecimientos significativos, un sentimiento profundo de renovación emerge, codificado en ciertos contextos como presencia de lo divino. Unas acciones ejecutadas por humanos se acercan a la vez a Dios, unas palabras evidentemente humanas se consideran como divinas, transmisoras de mensajes trascendentales. El perfume y la música elevan el espíritu y junto con otras bellas artes, entran al servicio de una experiencia que deja de ser estética .el soporte empírico se carga de un sentimiento simbólico, que adquiere una autonomía para dialogar con los formuladores”. (pag. 9 El ritual como forma de adoctrinamiento)



Durante el performance con el tema del olfato Gabriela Ceja, con partes de un pollo hace una pequeña muñeca. Les contamos que durante la inquisición quemaban a las brujas para de esa manera purificar su alma. El olor mientras se quema el pollo inunda el salón.

El ser humano busca purificar también su cuerpo, para esto lo limpia por medio del baño, pero también esta cualidad del aroma de percibirse pero no verse le da una cualidad espiritual, en la siguiente fotografía nos bañamos, el agua esta perfumada con esencias. Después del olor a quemado el salón se llena de un aroma floral, imagen visual e imagen olfativa, reforzandose una a la otra.



Ceremonia y rito son categorías muy próximas, la diferencia entre una y otra son el grado de importancia dentro de los valores socioculturales, las ceremonias cumplen funciones similares con respecto a situaciones menos trascendentes. “Lo propio de todo ritual estriba en conferir sentido a la vida en todas sus manifestaciones o momentos. El ritual transmite un sentido compartido y valorado de el que se derivará la acción” (pag3el ritual como forma de adoctrinamiento) y en relación a la presente investigación, acción dibujística o performativa.

El rito no tiene que estar necesariamente dentro de un contexto religioso, puede estar presente en medios políticos, festividades culturales, artísticas, familiares, personales o educativas.

Aunque desde el punto de vista etimológico de la palabra religión, religare, “unión” todos los ritos son religiosos, porque unen, hace que los individuos se sientan identificados entre sí. Mantienen la cohesión social y del sistema en que se realizan. La comunicación durante el rito no se reduce únicamente a producir efectos expresivos e informativos, también da forma a la realidad social, preparando a los individuos a ocupar posiciones preestablecidas en el sistema, al expresar valores actitudes, experiencias para el desempeño y la vida en sociedad.

El tiempo ritual construye al tiempo real y este a su vez el tiempo ritual.

Por ejemplo, una clase de Dibujo o en general cualquier clase, puede considerarse un ritual, o mejor dicho una ceremonia, el tiempo es más significativo, que el tiempo ordinario, o al menos así debería ser, una clase además busca preparar a los individuos para encajar en una estructura social, se brinda información de aspectos y verdades, propicia y brinda conocimiento, además de que es cíclico, cada cierto tiempo se realizan pruebas, exámenes, que a su vez constituyen otro ritual, de reconocimiento

institucional, contiene una intención de propiciar y prevenir a futuro.

“EL rito, induce a la identificación de lo disyunto, superación de los antagonismos y contradicciones ... va desde la división o la separación de aquello que se aspira, hasta la (re)composición de la unión, la comunión con la meta deseada ... Mediante la acción ritual se hace pasar a todos los participantes al lado del bando ganador”(pag. 2 el ritual como forma de adoctrinamiento).



Esta fotografía muestra una clase que se llevó a cabo en la U.V.M. en esta se trato de representar el espacio, entendido desde el punto masculino y femenino, en este performance para reflexionar sobre esta diferencia se amarraron a las personas al espacio, según mi opinión el espacio entendido desde el punto masculino es un lugar de conquista, mientras que el femenino es protector, llevo un cuchillo amarrado a al base del pene.

El ritual tiene una parte práctica, busca un fin, tiene un propósito. El rito al igual que el juego posee un contenido simbólico, pero a diferencia del juego, al final de la competencia, no hay perdedores, llegar a la meta es finalmente el objetivo en conjunto.

Una clase donde se de al mismo tiempo la competencia y la cooperación en un grupo o proyecto, puede ser realizada mediante la practica de acciones rituales, donde se busque finalmente trascender la propia individualidad, en pos de un bien colectivo, para lo cual el propósito principal sea la enseñanza de verdades en forma simbólica, que promuevan esta identificación grupal.

Esta interpretación de lo que es o puede ser una clase depende a su vez de lo que habíamos visto en el capitulo anterior y llamados función connotativa y códigos simbólicos.

Una clase puede hacer solo referencia a hechos históricos y a la parte referencial de los objetos, pero también a la parte subjetiva y simbólica, lo cual la acercaría a una categoría superior. Como ceremonia y esa parte en la que se explican verdades, podrían alcanzar una mayor trascendencia.

El rito introduce un orden desde el momento en que un nuevo individuo, nace. Se le prepara para su vida futura, en el caso de un niño se le viste de azul, si es niña de rosa, se le prepara para el lugar o sitio que le corresponde, para situarse en un estrato jerárquico y además aceptarlo de manera gustosa. Hasta los procesos orgánicos son estimulados o inhibidos, las ideas quedan enmarcadas en un particular sentido integrador; los afectos resultan moldeados, modulados con un signo positivo o negativo, ahora bien el pensamiento (simbólico e imaginario) explicado en la forma de la actuación ritual, el que canaliza la afectividad en la medida en que es el que estructura, jerarquiza, impone formas, gestos, ritmos.



compartir las mismas ideas se comparte también el mismo destino, sea real o imaginario. En esta identificación “se escenifica la alianza del poder, el control político de el saber y el propio prestigio del saber constituido en academia, en universidad, buscado por los políticos con la misma devoción de una misa.

(Pag. 8, El ritual como forma de adoctrinamiento)



Así atraviesa el pensamiento reflexivo de los actantes y alcanza el inconsciente.

Es mediante símbolos comunes a los individuos que se crea una identidad compartida, que además esta ligada a una realidad superior (sea esta espiritual, social; política, educativa, festiva) que trasciende a cada uno de los individuos.

Esta identidad es la que finalmente legitima el poder por adhesión a un sistema de ideas y valores comunes a los integrantes, al

Omar Espinoza durante el performance con el tema del pene, la corona que trae tienen forma de penes, el va vestido de rosa y azul y unas alas de hada, la sexualidad mental hombre o mujer antes de la educación de roles.

Es este poder, el que no solo contribuye a la educación de los individuos, sino también a decidir que se va a enseñar, cuales son las pautas a seguir y obviamente quien no esté dentro de estos lineamientos no podrá acceder a la posibilidad de difundir sus ideas, sino también a que sean olvidadas.

La participación en el ritual hace vivir un tiempo mas intenso, que moldea el espíritu de los participantes, promueve su educación emocional, abre paso a la colonización del inconsciente individual por parte de entidades procedentes de los antepasados o de contemporáneos de cierto prestigio y poder.

La imagen que tiene el hombre de sí mismo y la imagen con la que concibe al mundo, ambas partiendo de un sistema de valores culturales (ciencia, patria, razón, progreso, etc.), el cual ha sido inmerso en una simbolización.

"El ritual aporta el guión para acceder a ese ideal intuido... siempre instituido socialmente".(Pag. 8 el ritual como forma de adoctrinamiento).

Por medio del ritual penetramos la manera en que percibimos el mundo, nos permite comprender la estructura del mismo, permitiéndonos actuar mejor al agregarnos a la vida cotidiana. Nos educa para encajar en ella.

"Aunque el ritual promueve mas la adherencia emocional que el análisis, no deja de implicar una relación intelectual, más aún lo exacto sería decir que el rito satisface al intelecto antes que a la emoción pues pone cause, limites y perfil a esta". (pag10 El ritual como forma de adoctrinamiento.)

Las energías provenientes de lo social pueden polarizarse ya sea en pro o en contra del sistema establecido.

Los ritos pueden transformarse en ritos de rebelión que impugnen de forma simbólica, como en el caso del performance, a la no adhesión a los valores admitidos por la mayoría, con lo cual puede apoyar al despegue con respecto a estos valores.

El ritual por su repetición mantiene el orden social, pero finalmente todo evoluciona y los mismos signos y símbolos empleados para expresar un mensaje pueden ocuparse después para expresar otro completamente diferente, incluso contrario al significado original.



El condicionamiento a partir de nuestra fisiología se condiciona culturalmente, el simbolismo del pene por ejemplo, modifica lo que se espera de nosotros culturalmente llegando a conceptos como el machismo y vamos cargando a lo largo de nuestra vida con estas ideas.



Por medio de la educación el rito promueve que ideas son las aceptadas y cuales no, con lo cual indica también el rumbo a seguir intelectualmente.



Orlando Navarro durante el performance con el tema de la lengua.

La amplitud de lecturas que ofrece el rito puede lograr que evolucione e incorpore significados nuevos, socialmente constructivos.

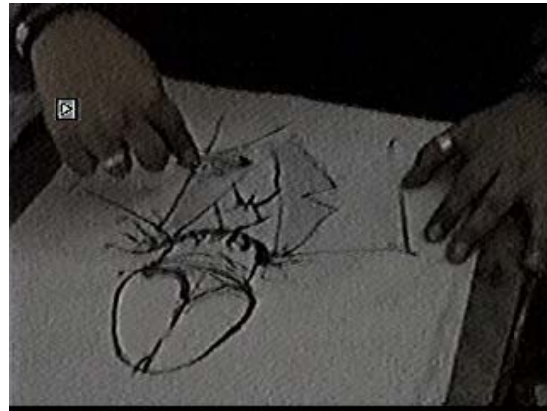
Un rito no alcanza perfecta estabilidad, sino hasta que ya esta muerto o agonizante y ya no guarda ningún significado.

Mientras sus significados puedan prestarse a varias interpretaciones y puedan evolucionar con las estructuras de poder, el ritual mantiene ese estatus de homogeneizar ideas, cuando deja de ser representativo, simbólico y se vuelve solo presentativo, se trasforma en una convención social.



Tracey Emin, Big Dick Small Girl 1994, monotipia

Los ritos son catalizadores de energías transformadoras, creativas, interactivas que crean comunión entre los seres humanos. Conllevan tal vez una cierta enseñanza o disciplina. Pero los rituales que nos moldean también podemos moldearlos nosotros. Por tanto habrá que discernirlos críticamente, a fin de que se aparten de la doctrina que despierta la inteligencia o que la adormece, y despierten la conciencia hacia una creciente y estimulante humanización.



Dibujo realizado por una alumna durante el performance con el tema del pene.

El rito es cíclico, una vez que cierta información a sido aprehendida, inculcada en una persona o sociedad, y se practica de forma constante llega un momento en que se vuelve una verdad incuestionable; en la educación la mayoría de los maestros aprendieron por medio de la repetición y la memorización, como las palabras, las fechas, hasta la poesía se aprende de memoria. La manera en que se enseña dibujo tiene que ver con esta manera de aprendizaje, sólo que aplicado a la imagen, entonces la concepción que se tiene de la enseñanza del dibujo busca únicamente la copia en lugar del entender, y para llegar a esta, el método que les enseñaron es la repetición.

El rito de tanto repetirse ya no se cuestiona, se da como un concepto irrefutable. Se convierte en una ley, que nadie sabe de donde apareció pero como se ha realizado por mucho tiempo se le da el estatus de incuestionable.

El performance o el lobo travesti

Siempre me he preguntado el porqué el lobo se tomó tantas molestias con la Caperucita roja. Cuando le pregunta -¿A dónde vas?

Se la pudo comer ahí mismo, ¡pero no! llega a la casa de la abuelita, la cual se devora en cuanto le abre la puerta, luego busca entra la ropa de la abuelita y se traviste, se mete a la cama y luego cuando llega la Caperucita, las preguntas clásicas:

- ¿Porqué tienes esas orejas tan largas?

A lo que el lobo responde con voz chillona: -Para oírte mejor

¿Por qué tienes esos ojos tan grandes?

-Para verte mejor.

Cuando la caperucita roja le pregunta a su supuesta abuelita - ¿Porqué tienes esas orejas tan grandes? ¿Acaso estaba haciendo una reflexión?

En ese caso lo que generó esta reflexión a la Caperucita fue el lobo. Si este lobo travestí no hubiese tenido tanta hambre quizá hubiesen tenido una plática muy interesante, muy profunda, acerca de los roles sociales, sexuales y como la ropa define nuestra sexualidad, nuestros intereses, es la marca del clan al que pretendes pertenecer, el reconocimiento como individuo a partir de tu ropa, de las opciones que la sociedad te ofrece.

Desde que naces como te va llevando de la mano, las niñas cuando nacen las visten de rosa, azul para los niños. El lobo conoce este refinamiento de la sociedad, por eso, simbólicamente, tiene los ojos y las orejas mas grades, ve y oye mejor, puede jugar con los roles, con los objetos, reconoce la fuerza y poder de los objetos, es un artista, porque finalmente crea, le da una utilización diferente al objeto, conoce la debilidad que sienten los seres humanos por ciertas marcas de ropa, firmas reconocidas, por el respeto hacia los iconos religiosos y sociales, en especial el de la madre y como todas las religiones utilizan estas imágenes para obtener poder para ser creíbles.

Retoma el mito de la abuela -madre indefensa, y al vestirse como ella toma los atributos externos, crea una alegoría, por medio de los símbolos con los que cubre su cuerpo, por medio de esta logra hacer que caperucita se cuestione como debe de se una abuelita, ha ido a visitarla tantas veces que llega el momento en que ya no percibe toda la carga simbólica de cómo es una abuelita.



Ilustración de Phillipe Lardy,
Titulo: The Nigh of the fox, hecha para ilustrar el artículo acerca del juego del zorro, publicado para los Angeles Magazine

Por contraste, el lobo revela, es una paradoja, para revelar, se encubre, para descubrir una verdad, se disfraza de mentira, pero finalmente logra que la caperuca reaccione, tiene la oportunidad de escapar, pero no lo hace, el espectáculo de ver al lobo travestido debió mantenerla impactada, embobada, puede ver detalles que antes no había visto, recorre fascinada la anatomía del lobo mira sus ojos, su nariz, hasta le pregunta porque su voz suena diferente y al hacer la última pregunta:

- ¿Porqué tienes esa boca, tan grande? se da cuenta, la verdad se revela y es entonces cuando el lobo la engulle, aunque el lobo ya la había devorado desde antes, desde el momento en que ella creyó el engaño, no importa si el lobo se hubiese disfrazado de clérigo, de policía, o de maestro, la historia hubiese acabado igual, la caperucita al igual que el rey es también fetichista, es más importante para ella, la ropa, la apariencia que el contenido.

El lobo el creador del artifice, del engaño es todo un artista; artifice tiene la misma raíz que el arte, que significa engaño.



Autor: Lilla Roger, Ilustración para Levy Strauss, publicada por Rolling Stone, Glamour, Mademoiselle, Vanity Fair, Self y otras.

Juega con la experiencia estética, crea sensaciones e imágenes, que por sorprendentes, maravillan, horrorizan, causan gracia, pero que finalmente llevan a una reflexión, a un cuestionamiento, ¿Por qué tienes la boca tan grande y los dientes tan afilados?

El lobo está más cercano a la naturaleza, el hombre lobo, híbrido imaginario, solamente se transforma en luna llena, es cíclico, el lobo del cuento supongo debe compartir esa característica. Todo tiene un momento y un lugar para realizarse, por eso se toma tantas molestias con la Caperucita, conoce el sentido del rito, es metódico, por lo menos en los cuentos.

Los cuentos revelan una enseñanza, el lobo es pues el sabio, el chamán vestido de lobo y luego de abuela, para asustarnos, luego impactarnos y por ese medio enseñarnos las leyes de la naturaleza.



Dibujo animado. El Lobo de los tres cochinitos de Disney.

El lobo travestido de abuela, representa los dos polos de la naturaleza, la abuela, la madre antigua, de la que nos proporciona inicialmente la vida, es la naturaleza, la tierra; a la que la Caperucita lleva todos los días de comer, a la que cuida, pero en su versión de lobo vestido de abuela representa a la naturaleza que tememos, la que nos devora, cuando el clima cambia y surgen las tempestades, los terremotos, es entonces cuando nos percatamos de su presencia, el lobo travestido de abuela nos muestra de manera dialéctica el proceso de enseñanza:

Para enseñar, es necesario aprender.

Para mostrar es necesario ocultar.

Porque al ocultar permitimos descubrir, permite una mayor observación, más cuidadosa, nos sensibiliza y eso nos permite percibir el estímulo de manera más clara, con más fuerza, con más impacto sobre nosotros.

Arte acción o arte del performance, como es conocido en México, es una manifestación del arte polidisciplinaria, se identifica con ese nombre en 1971, para describir una nueva forma de arte. Aunque tiene muchos antecedentes en la historia del arte es por esta época en que es aceptado como un medio artístico y comienza a desarrollarse como lo conocemos actualmente. Etimológicamente proviene del latín per-formare, realizar, actualmente este vocablo inglés significa desempeño, cumplimiento, actuación, funcionamiento, acción, capacidad, representación teatral, ejecución musical, acrobacia, espectáculo.

“Arte acción. En esencia. Tentación y desahogo de los creadores ante reglas apócrifas del arte, el performance aún no tiene una definición que lo describa en su totalidad. No obstante podemos asimilarlo como momento/gesto/experiencia en que elementos de la plástica, la música, el video el teatro, la danza... confluyen para dar forma a una expresión sin convencionalismos.”

(Ana Rosa Gutiérrez. El universal on line, 30 de sept. 2005.)

http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/ol_que_hacer_detalle_noticia?p_noticia_id=2623

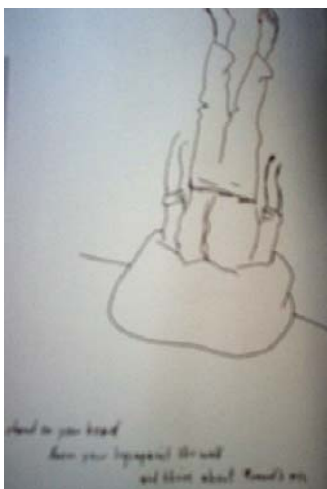
El performance no necesita de la palabra, como el teatro, ni de la música, como en la danza, el performer no “actúa”, ni sustituye ni pretende ser un símil de la realidad, solo presenta lo que le va dictando su propia actividad, no es una representación, es una presentación.

La performance no consiste en mostrar o enseñar, sino en mostrar o enseñar algo con sentido.

Recordemos la definición de sentido, que es un signo que representa una idea, la performance entonces lo que muestra son representaciones de ideas.



Erwin Wurm, 2004. Freud Ass, seat sack, dibujo con instrucciones, acción realizada por el público.



El rito es antecedente y comparte muchas de las estructuras de la performance como se verá mas adelante, de igual manera el performance produce muchas de las respuestas y reacciones en sus espectadores de la misma manera que el rito, algunas de las cuales no han sido completamente analizadas.

ANTECEDENTES HISTORICOS

Christiane Fricke, en el arte del siglo XX hace una semblanza del performance:

“Para las vanguardias del siglo XX el arte debería de cubrir todos los aspectos de la vida, interactuando entre si, para dar lugar a una creación total, única”.

Esta tendencia comienza en el espectáculo teatral, y se concreta a través de la escena, en esta se mezclan, la pintura (en la creación de escenografías), música, la poesía, el movimiento etc.”

1909-El futurismo

Filippo Tommaso Marinetti, lanza en Paris un manifiesto que llama a la renovación de la cultura y el arte. Basado en los principios que regían “la civilización de las maquinas”.El movimiento era el principio fundamental de la vida, contemporánea marcado por el impacto de los avances científicos y tecnológicos .En el manifiesto se exige borrar el pasado y “reconstruir el universo futurista”.

Los soportes artísticos tradicionales, ni las condiciones generales no representaban esta idea acerca del presente y futuro. Ahí se marcan los objetivos primordiales como la búsqueda de temas y el desarrollo de nuevas formas de representación, que reflejen una época dominada por la industria y la comunicación.

1916 -El dadaísmo

El “dada” toma su nombre de una onomatopeya infantil, nace en Suiza, buscaba ser un arte elemental de extrema simplicidad. Su intención era provocar, protestar, y sus acciones iban en contra de los valores establecidos. Lo que atacaban, no era el arte sino el aburrimiento causado por la repetición, el vacío de todo sentido y la decadencia de la obra de arte que la llevaba a convertirse en un artículo de consumo. Los artistas abandonan sus herramientas tradicionales y crean obras directamente, con madera, hierro objetos, fragmentos y fotomontajes.

1917-El ready-made. Los objetos comunes salen de su contexto habitual, y se los eleva a la categoría de obra de arte. Marcel Duchamp expone “Fuente”, un urinario girado 90º, sin asociación con el arte previo. Esta pieza genera cuestionamientos acerca de el arte, ¿Qué es arte?, ¿Qué convierte algo en arte?, ¿Qué es un artista? Y sentencia el arte es una cuestión de definición, el arte reside en el ojo del espectador. Solo en el intercambio mental entre la obra de arte y el espectador se podía producir una experiencia de belleza y de la propia individualidad. La contribución dadaísta a la escultura fue acompañada por una profusión de poesía absurda, conferencias impactantes, música atronadora, tipografías y fotomontajes satíricos. Las actividades artísticas se trasladaron del taller a las editoriales y los escenarios

1948-Action painting

La autonomía del arte se convirtió en garantía de la máxima libertad personal, de la máxima libertad de acción. Todos los artistas después etiquetados como expresionistas abstractos compartían la necesidad de expresarse a través del acto inmediato y espontáneo de pintar. En el action painting, el gesto y a la pincelada restante son una expresión de si mismos y no de un significado ajeno. El proceso representa el contenido. En estas obras el temperamento y el carácter del artista se manifiestan de forma inmediata.

1947-Jackson Pollock usa la pintura de manera líquida, con el lienzo en el piso y trabaja sobre el, mediante el goteo (dripping) y salpicaduras, por medio de el cual pudo dar forma a su naturaleza mas íntima, sin recurrir a el diseño consiente, muchos cuadros estaban realizados en una especie de trance, el factor crucial es la capacidad de el artista para combinar la espontaneidad con un sentido de la forma.

1961-Yves Klein pinta de azul los cuerpos desnudos de tres modelos que acto seguido dejan su huella en el lienzo siguiendo las instrucciones de el artista, bajo la presencia de público y música de orquesta. El fin de la pintura “pura” y la exploraron de nuevos materiales artísticos fueron a la par de la experimentación con “actos” como modos de expresión. Bajo la mirada atenta del público, los artistas cometían sus acciones, durante las cuales se proponían crear una obra de arte. Los años 60s fue un periodo de “expansión de las artes”, un periodo de superación de límites entre los géneros clásicos de la pintura, la escultura y del grabado, de la inclusión de luz, movimiento, la palabra y el sonido que tomando prestado un termino de la ciencia, se llegaron a denominar interdisciplinarias.

1962-Manzoni, miembro d el grupo Zero va mas allá de los confines del marco pictórico para poner su firma sobre cuerpos humanos, cáscaras de huevo, y sus latas que contenían mierda de artista. Dibuja una línea de 7200 metros de longitud y proclama que la frontera entre la vida y el arte era inexistente.

1963-Armand en una cantera, hace explotar un deportivo blanco, además de un piano una nevera y un televisor, la explosión les da categoría de símbolos de la civilización. Los restos de dichos objetos fueron fijados a paneles de madera y exhibidos en la Galería Shmela, hoy en día tienen el estatus de incunables.

De estos antecedentes lo que es importante remarcar es el hecho de una obra que no se hizo para ser comercializada, y a pesar de ser efímera, finalmente es absorbida por la historia del arte y las galerías, donde los residuos de esa acción, los elementos que se utilizaron son los que se exponen, de la misma manera que la documentación en fotografía y cine de las mismas.

Los principales movimientos de los que surge el performance son:

HAPPENING Y FLUXUS

El compositor Jhon Cage , descubre en el fenómeno de el silencio el equivalente musical de la nada absoluta ,al mismo tiempo que reafirma su idea la igualdad de todos los aspectos de la creación, ejemplo de ello es su composición 4'33", su interprete David Tudor, "toco" los tres movimientos (33', 2'40" y 1'20") mediante el cierre y apertura de la tapa de el piano , al final de cada movimiento. La emisión de los sonidos (o mejor dicho de los silencios) para lo cual se habían dado cita los espectadores, no era para se oída. Fue ese vacío sonoro el que hizo al público percatarse de que había cada vez más ruido en la sala y de que eran ellos los que producían el sonido en cuestión. Con su tratamiento del sonido Cage propicio la integración, de los demás sentidos. En lugar d escribir música, organizo el desarrollo de los sonidos en acción. Sus partituras (por ejemplo Water Music <1952>para piano preparado , radio , tres silbatos , balón de playa, 2 recipientes de agua , un juego de naipes y una porra) contenían indicaciones no solo referentes a los sonidos sino a otros aspectos que permitían poner en escena una acción interesante. Fue así como sus intervenciones públicas adoptaron el carácter de actos teatrales multisensoriales. Cage se convirtió en figura clave en la interrelación de las interdisciplinas artísticas. Durante su etapa como profesor en la New School for social Research de Nueva York inicio a sus alumnos en el sentido de situaciones complejas con la enseñanza del principio de azar, y la aportación de técnicas para la conjunción de sonidos y actos .Esta constituyo en gran medida la fuente de las diferentes "artes de acción" que formaron a formar parte de la historia de el arte con etiquetas de "Happening" y "Fluxus".

HAPPENING

Tanto el happening como el fluxus se dan de manera simultánea, el primero busca llegar a los sentidos, producir un shock. Allan Kaprow , discípulo de Jhon Cage e inventor de el Happening , convirtió el concepto de la experiencia vivida y de la percepción sostenida por su maestro en parámetros que permitían la irrupción de la realidad en el arte, bajo una forma que engloba la totalidad de la vida.

1959La primera representación publica de Kaprow , 18 happening en 6 partes, incluía la proyección de películas y diapositivas , danza , música, texto , , una escultura, sobre ruedas , música concreta y constelaciones sonoras , la producción in situ de un cuadro y varios actos tribales. Nadie ocupaba una posición que le permitiera abarcar una posición íntegra, el público era abrumado por actos simultáneos en espacios diferentes. En sus primeros trabajos no había cabida a la intervención del público o solo se incluía de manera accesoria, posteriormente Kaprow desarrollo un tipo diferente de Happening en que el artista y el público tenían el mismo grado de participación.

En lugar de obras materiales y tangibles, los happening producian efectos y experiencias que perduraban en la conciencia de los espectadores.

ACCIONISMO VIENES

Frente a la "inestabilidad de las estructuras" que sostenían los happening, las directrices bajo las cuales Vostell llevaba a cabo sus acciones resultaban autoritarias e impedían la iniciativa de los participantes, Vostell experimentaba con una técnica de "shock" bajo una forma que conducía directamente a la confrontación y a la provocación en vez de una participación real .El arte de Vostell respira y vive la violencia. Los accidentes de trafico y la idea de un avión estrellándose justo después d tomar el vuelo le inspiraron el concepto de decollage (desenganchar, despegar). Vostell y los accionistas vieneses muestran que no existen los ritos necesarios para tratar el trauma y el estrés mental. En ellos la decoración en el cuerpo o auto mutilación, el uso de animales muertos hablan de las heridas existentes en la sociedad. Los "juegos de liberación" de el teatro de los misterios. Orgías de Herman Nitch eran concebidas como descargas impulsivas que permitían exteriorizar y hacer aflorar la conciencia, las energías reprimidas en el inconsciente. Las transgresiones de los tabúes llevo a su máximo grado de perturbación en las automutilaciones de Brus, considerado "el padre de el body art", paso de la auto mutilación ficticia a su realización efectiva. A diferencia de los artistas de el happening y el fluxus los accionistas vieneses utilizaron la fotografía para sus propios fines, consientes de las posibilidades que ofrecía. Probablemente el marcado aspecto escultórico y pictórico de las ideas de los accionistas vieneses lo que les llevo a recurrir a estos soportes.

FLUXUS

"Fluxus-arte-diversión, debe ser simple entretenido y sin pretensiones, tratar temas triviales, sin necesidad de dominar técnicas especiales ni realizar innumerables ensayos y si aspirar a ningún tipo de valor comercial o institucional ".En estos términos hablaba

George Maciunas , quien se proclamó jefe coordinador de lo que daría en llamarse el fenómeno fluxus. Por fortuna fluxus nunca pudo reducirse a un denominador común, debido básicamente a la resistencia y determinación de sus protagonistas, así como a la pluralidad de sus nacionalidades y a la dificultad de situarlo en el terreno artístico. Fluxus no se dejó encasillar dentro de ningún concepto, ni pintura ni escultura, teatro, cine, música a pesar de haber nacido en el contexto de la vanguardia musical y de que su existencia sería impensable sin John Cage. Fluxus es la confluencia de todos estos medios, la primera forma de arte desde el dadaísmo que apuesta por la fusión de los géneros. Los artistas del fluxus procedían en su mayor parte de los campos de experimentación de la vanguardia musical y literaria, si bien presentaban una gran diversidad en sus trayectorias profesionales. Fluxus ofrecía conciertos en una sucesión de acciones acústicas y visuales sencillas y concisas que recibían el nombre de "actos" o bien "actividad" .Podían realizarse con o sin la presencia del artista ante el público, en ocasiones con su participación pero rara vez sin él. Fluxus utilizaba instrumentos insólitos que ellos fabricaban de objetos cotidianos, vendían objetos y publicaciones que se adquirían por correo o en Flux-shop. Los actos de fluxus podían ser lúdicos y divertidos

(composición 1960# donde se soltaban mariposas en la representación), graciosos y chocantes (Fluxus contest, concurso donde se trataba de orinar lo más lejos posible). Los actos de fluxus eran espontáneos en la medida en que su ejecución dependía de la presencia y ausencia de sus participantes y materiales. Por otra parte, las partituras que servían de soporte reservaban un espacio de libertad de los intérpretes. Los actos de fluxus podían ser lacónicos (como el acto palabra Exit, Willians compuso su poesía concreta dejando correr a su voluntad con letras fluorescentes pintadas en el lomo). Joseph Beuys representaba un elemento perturbador dentro de fluxus. Beuys dotaba, todas sus creaciones con una carga autobiográfica, histórica y mítica. Tampoco comulgaba con la idea de anonimato propugnada por fluxus .Sus acciones estaban imbuidas de su experiencia personal , de la vida , del sufrimiento y la felicidad , y mostraban a todos los niveles sus posibilidades de expresión ,su biografía y el lenguaje de su cuerpo.

Fluxus ha constituido una fuente de inspiración muy estimulante para jóvenes artistas. El arte conceptual la performance, el video arte y sobre todo la reaparición de los medios múltiples son absolutamente inconcebibles sin el fluxus.

EL PERFORMANCE

Desde el punto de vista conceptual una performance es un "medio sin medio" que comunica directamente su mensaje idea, concepto, sin necesidad de recurrir a un intermediario.

Ocurre en un lugar un momento dado en un lugar determinado, aunque también se desarrolla en la mente (imaginación y visualización) y el corazón de los presentes.

"Se trata de un acto poético único que puede tener un efecto perdurable si continua en la mente del espectador, esta es la razón por la que resulta imposible documentar una performance de forma adecuada.

La performance no habría adquirido la importancia que ha tenido en su momento si no hubiera sido un "medio sin medio" , con la invención de la fotografía el cine y el video en su ejecución desarrollo un largo abanico de formas de expresión . La utilización del

video permitió realizar performance sin tener en consideración el tiempo, lugar o incluso el público". Pág. 601 El arte de el siglo XX volumen II. Taschen Ruhrberg 2005 India

El performance se considera arte conceptual contemporáneo, junto con el happening, y la acción, transformaron las convenciones tradicionales del arte y de el artista convirtiéndolo más en mediador que en creador.

Tiene como características, ocurrir en cualquier lugar, en cualquier momento y la duración del mismo es indefinida. La acción puede ser grupal o individual, Una acción involucra: tiempo, espacio, el cuerpo de el performer y la audiencia, de esta forma se opone a la pintura o escultura, donde el objeto es el trabajo artístico.

A principios de los 70s el arte comenzaba a ser considerado como un objeto de consumo en el mercado, el arte conceptual intenta liberar a la obra de arte, de ser objeto económico.

Jorge Glusberg hace una serie de diferencias entre Performance y Happening:

- a) Frente a la desestructuración, la reestructuración
- b) Frente a la especularidad la ausencia de especularidad
- c) Frente a la pasividad, la ausencia de pasividad
- d) Frente a la confusión, la discriminación

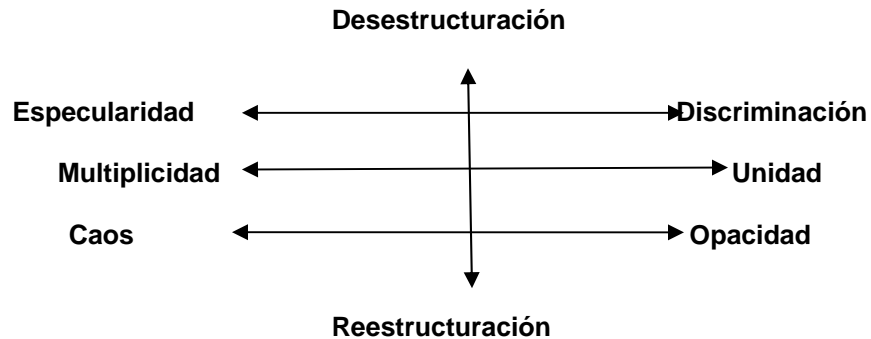
El happening prevalece el acoso, el asedio, lo laberíntico, lo caótico, que son signos contrarios del ritual y de la performance en general, “la discriminación pone de manifiesto el espíritu y la vocación secreta y litúrgica del performance respecto del happening”. (pag.81 el arte de la performance.)

Así podemos observar en relación al sentido:

-El happening muestra un círculo abierto, frente a un círculo cerrado, en la performance.

-El happening muestra una ausencia de límites, mientras que en el performance los límites son precisos.

Esto se resume así:



Esta es la razón por lo que el happening, tuvo poco tiempo en la historia, se gasta muy fácilmente, solo busca la impresión, la sorpresa, la parte estética(aquello agradable), mientras que el performance por sus cualidades, por su relación con el ritual, puede continuar como medio artístico, como medio de reflexión por mucho tiempo, adaptándose, y aceptando nuevos instrumentos, como el video, nuevas tecnologías, como el Internet, proponiendo nuevas formas individuales y colectivas de arte.

LA ACCIÓN

La acción en el performance puede tener múltiples interpretaciones y combinación de elementos donde el autor o autores tienen la posibilidad de crear diversas guías para la realización de un proyecto durante el cual investigan las relaciones significativas entre estos.

“Las acciones son siempre exploraciones deliberadas de ciertas correspondencias intersensoriales. En ellas no sólo el color y el espacio, sino también el calor, el olfato el gusto y el movimiento se convierten en aspectos de la obra. El papel de el artista consistirá, a partir de ese momento en

coordinar, en catalizar toda actividad creadora que quiera esbozar a partir de una determinada propuesta artística ... el trabajo de una acción puede presentarse a solas o con un grupo, con iluminación, música y efectos visuales elaborados por el propio creador o en colaboración, y puede ser presentada en lugares que varían desde una galería de arte o museo hasta un espacio alternativo : un teatro un café , un bar o simplemente la esquina de una calle. El contenido rara vez sigue un argumento o una narración tradicional. La acción puede ser tanto una serie de controlados gestos íntimos, como un teatro visual a gran escala que puede durar desde unos pocos minutos hasta muchas horas; puede representarse solo una vez o puede repetirse varias veces, con o sin guión preparado , improvisado de manera espontánea o ensayado durante semanas o meses”. Pág. 8 el arte de acción, Aznar

EL ESPECTADOR

El espectador se relaciona en varios grados con el performance, la experiencia que vive durante el performance difícilmente puede ser ignorada porque incide en espectador en diferentes niveles: sensaciones, símbolos, emociones, etc.

“La acción exige por parte de el espectador, una ampliación de la sensibilidad artística... se le bombardea con sensaciones que tiene que ordenar por su cuenta. Su actitud ... oscila entre el dentro y afuera de los sucesos : por un lado debe atrapar empáticamente el sentido de unos acontecimientos y unos gestos específicos; por el otro, debe dar un paso atrás para situar estos significados en contextos mas amplios y que así adquieran un sentido mas profundo o general “Pág. 8 el arte de acción, Aznar



Omar Espinoza y Orlando Navarro, durante la acción dibujar con talco sobre el piso.

Como en el rito el espectador de performance puede llegar a tener una “revelación” de lo que está tratando de entender. Cuando realmente logra una participación plena, puede llegar a esas “revelaciones” fuera de lo común. La participación depende de sus intereses personales, que se relacionan con el momento concreto de la experiencia, por eso es que algunas veces el espectador no se encuentra preparado para entenderlas.

LOS OBJETOS

“Al final de una obra, lo que quedan son testimonios de muy diferente naturaleza: objetos, fotografías. Videos, entrevistas, informes de prensa recuerdos de los participantes... Sólo testimonios. Aunque... los objetos que permanecen después de una acción pueden tener mayor significado... Es cierto que dichos objetos pueden ser mirados como cualquier otra obra de arte tradicional, pero es más cierto que todavía tienen otro significado, no se si más profundo, pero si conectado a las acciones de las que derivan o en las que han participado. De hecho, en muchas ocasiones los objetos de las acciones, pueden clarificar lo que estas significaron, y reflexionando así ante ellos, mirándolos como “comisuras”, podemos pensar que las propias acciones de las que surgen están hechas para ser miradas de la misma forma ... esos objetos pueden contener lo elemental de la acción desde el pasado hasta el presente y hacia el futuro” Pág.9 el arte de acción Glusberg.

Recordemos una obra de Yves Klein, en la que pinta a las modelos de azul y con ellas realiza un cuadro, mientras una orquesta de cámara pone un fondo musical a la acción, mientras es vista por los asistentes, en los libros, generalmente se te muestran las dos referencias fotográficas a esta acción, por una parte la acción misma, y por otra el resultado de las impresiones de las modelos sobre el lienzo. La fotografía te da una idea de cómo fue la acción, aunque siempre estará supeditada a la mirada de el fotógrafo, a lo que el eligió ver de esa acción, mientras que el lienzo queda como huella de la intervención de las modelos, de cómo se colocaron, de la sinuosidades de sus cuerpos, de la presión que ejercieron sobre la tela, el color que ocuparon, etc., pero obviamente, no podrá reproducir el sonido de la orquesta ni la temperatura ambiental, si recordamos en los antecedentes de el performance aunque estas acciones se

realizaron para ser efímeras, muchos de estos restos de acciones se coleccionan actualmente en galerías y museos, lo cual lleva a una reflexión en la acción de dibujar.



Felipe Martinez y Michelle Villegas durante el performance que represento a la visión, Michelle toma una revista, toma posiciones como las de las modelos de esta, entonces se coloca la revista entre las piernas, Felipe representa la visión, recorre la pagina de la revista y entonces “despagina” la revista.



Tomada desde el punto de vista del performance, dibujar puede ser considerado un performance, si el dibujante así lo propone, la acción podría considerarse la apropiación del mundo, y el residuo de esta acción, la marca dejada sobre el papel. Si se fotografiara, podría verse al dibujante haciendo trazos sobre el papel, Si pudiera verse el motivo que esta dibujando, podría después compararlo con los trazos; Al mirar los trazos, se podría hablar del color, la línea, pero también de las sensaciones percibidas por el dibujante como el sonido o el olor, además de las emociones al estar realizando esa acción, porque hay que recordar que el performance son representaciones de ideas, y estas ideas abarcan las imágenes no solo visuales, también táctiles, olfativas, gustativas y de las ideas que queremos expresar, este “residuo” de la acción, este dibujo, sería el que acabaría resumiendo la acción, no el motivo, ni la fotografía del dibujante haciendo trazos, aunque como parte de un todo ayudarían a comprender la acción, la idea, por eso los museos lo que exponen son estos residuos de los performances.

EL PERFORMANCE Y EL CUERPO

“Las performances deben ser vistas como realizaciones semióticas. Esto se debe a que el cuerpo es la más plástica y dúctil de las materias significantes” pag 41 el arte de la performance Aznar

En el capítulo anterior se abordó el tema de el signo y como el cuerpo era un generador de signos, desde el lenguaje corporal, el lenguaje articulado, el tono de voz, la mímica, etc. , así como cada una de los elementos que conforman el cuerpo , manos, pies, ojos, etc. y como cada uno expresa un sentido, una idea.

“Las performances y el arte corporal no trabajan con el cuerpo, sino con el discurso de el cuerpo, pero la codificación a la que esta sometido ese discurso es contraria a las convenciones tradicionales, parte de lenguajes tradicionales y finalmente entra en conflicto con ellos” 41 El arte de la performance Aznar

El performance trabaja con los significados del cuerpo, pero creando nuevas significaciones, nuevos sentidos, proponiendo a partir de gestos y actitudes, “al cambiar de contexto dichos comportamientos cambian de sentido... el cuerpo es una materia moldeada por lo

externo por las pautas sociales y culturales” pag 42 el arte de la performance.

Una cultura propone desde la apariencia externa del cuerpo, la manera en que debe ser vestido, hasta las actitudes; y cada uno de estos modelos es al mismo tiempo reflejo y refuerzo de los estereotipos, educación y estructuras de esta cultura.



Durante el performance de invocar la energía de un animal se les pidió a los asistentes que se movieran de acuerdo a esa energía, la del animal que eligieron.

Lo que hace la performance es transgredir o resignificar estos programas, relacionándose reflexivamente con los lenguajes de el cuerpo. La cultura ha educado tanto nuestra percepción del el cuerpo que ya no reconocemos un gesto como un acto semiótico, es decir muchos de los gestos no tienen un significado solo son repeticiones sin sentido “nos parece estar frente a un hecho común. De ahí que para reconvertir el cuerpo en signo, se necesite el montaje de un aparato desmitificador de orden cultural” pag.58 el arte de la performance Aznar.

El cuerpo esta ahí, mostrándonos sus significados, al igual que sus necesidades, internas y externas pero no lo podemos ver, por la mitificación de la cultura sobre nuestra manera de percibir nuestro cuerpo y el cuerpo de los demás, el performance viene a montar todo ese aparato desmitificador de la cultura, el performance viene para “ayudar” a reencontrar sentidos, interpretaciones para el cuerpo, a reinventar, a crear una manera nueva de percibir el cuerpo, a reinventarlo. El cuerpo en si ya es un signo, de la misma manera cada parte que lo conforma, pies, corazón, ojos etc. La performance busca hacer del cuerpo un vehículo significativo, pero de nuevas significaciones.



Michelle Villegas y yo entrando en cada una de las piernas de un pantalón enorme y a partir de ahí intentábamos bailar, las relaciones de pareja, no necesariamente tienen que ir en una dirección.

Estas significaciones varían, también de acuerdo al sentido o sentidos por el cual es percibido. Un mismo cuerpo provee diversas interpretaciones del mismo cuerpo, dependiendo de que sea el olfato, o el tacto etc. el que reciba el mensaje o los mensajes, resignificando, reinterpretando el cuerpo y sus múltiples mensajes.

La resignificación, en cada performance surge de acciones preceptuales, pero también de actitudes, que otorgan sentido unas a otras, creando un discurso de múltiples lecturas preceptuales y múltiples lecturas interpretativas.

“El valor de cambio que significa una alteración corporal trasciende el marco de su representación aislada; si se transgredió mediante un gesto, un sistema congelado de conductas, se está transgrediendo, simultáneamente las representaciones estereotipadas acerca de el mundo de acciones aprobadas socialmente”⁷³ el arte de acción Glusberg

Es lo que sucede, por ser el cuerpo signo y símbolo; los símbolos unifican, una de estos acuerdos son las ideas sociales, como los símbolos patrios, uno de los simbolismos de el cuerpo humano, por ejemplo, es la “pureza”, sea de raza, de edad, como estado previo a la unión matrimonial, como una actitud ante los alimentos, como una idea de lo que es la maternidad (el peor insulto es una mentada de madre) etc.

“Las actitudes convencionales al ser transgredidas, ponen en crisis los aparatos culturales, que como proponen rituales de conducta quedan al descubierto en su función reguladora”^{pag.73} el arte de acción Aznar

El performance puede tomarse como un rito de rebelión, no solo pone al descubierto las actitudes convencionales, puede también impugnar a la no adhesión a estos valores sociales, y encausar hacia nuevas formas de conducta, al transformar la percepción de la realidad, se transforma el mundo al aplicar estos nuevos sentidos de las cosas.

Estos simbolismos están reglamentados por los miembros que conforman esa sociedad, son los valores buscados, enseñados, apreciados, al ser transgredidos por la performance, entran en conflicto con una sociedad, de hecho para poder realizarlos, la misma sociedad los regula como actos artísticos, una separación entre estos y los que actúan como bases de la estructura social.

Al clasificarlos y darles un lugar donde realizarlos específicamente como actos artísticos, pone a salvo sus estructuras, los individuos que los observan están preparados para interpretarlos como actos separados de las convenciones sociales, pero esto no inhibe ni el mensaje, ni la carga simbólica que contiene el performance.



Durante el performance con el tema de los pies, junto con Lyliana Chávez, comenzamos a correr en “cámara lenta”, la cinta de la meta tiene escritas las palabras: producción, consumo.

“Las performance separan simbólicamente nuevas alternativas, pues abren nuevos programas para la concepción de lo significativo, logran significados múltiples que se engarzan en contextos artificiales: la naturalidad se esfuma, en un doble sentido: en el contexto (escenografías) y el texto (el cuerpo)”^{pag.79} el arte de acción Glusberg

A sí el hombre se enfrenta por medio de la empatía que le transmiten los performers con sus acciones, a la cotidianeidad, con la mismas herramientas usadas básicamente por el performer, su cuerpo, que es finalmente el que contiene nuestro ser, nuestras ideas; y esa “naturalidad “ que es dictada por la cultura y expresada en nuestras actitudes se hace consciente.

El espectador al hacer conciencia de su cuerpo, reflexiona, y lo revalora, al mismo tiempo que revalora las actitudes de su cuerpo. Al hacerse consciente, enfrenta y percibe a el mundo de manera diferente, lo que posibilita la transformación de su entorno, al cambiar sus actitudes.

La culturalización, del cuerpo, nos lleva a actitudes, que la misma sociedad aprueba o desaprueba, al revelarnos contra esta culturalización, al proponer nuevas maneras de utilizar el cuerpo, entra en conflicto con la educación, con la sociedad.

Existen una serie de normas de cómo se debe presentar (y como se debe representar) un cuerpo, como se debe de mostrar y que tanto debe de mostrarse de el mismo, so pena de ser apresado por alterar las “buenas costumbres“, como, donde cuando y con quien, son las pautas principales en la reglamentación que se tiene de el cuerpo, y quien transgrede estas pautas, lo mínimo que puede sucederle es ser señalado, ser excluido.



Porra del equipo turco expresa su entusiasmo pintando su cuerpo en apoyo a su equipo. 1996, Copa europea.

Expresamos con nuestro cuerpo solo aquello que nos dan permiso de expresar socialmente, con lo cual, lo único que expresamos es nuestra alienación corporal, “nuestro” cuerpo es todo menos “nuestro”, nuestros sentidos, también han sido educados, para percibir aquello que nos han dado permiso de experimentar, nuestros placeres, así como nuestros malestares son en gran parte aprendidos, ritualizados, por costumbre, sin reflexión, al utilizar el performance básicamente el cuerpo como medio, se da la polémica, la discusión interna y externa, con lo cual se llegan a nuevas formas de concebir el cuerpo.



Jaime Tello durante el performance con el tema de la tierra cubre su cuerpo y cabello con barro y pintura.

El cuerpo es transformado en todas las culturas, y en todos los tiempos, sea por estética o por religión, se mutila, se aumenta, se pigmenta, se decolora etc., para lograr comunicar con mayor eficacia un mensaje, un status, la aceptación a ciertas reglas, a ciertas normas, para encajar mejor en una comunidad, llámese religiosa, económica, social ó para rechazar estas reglas.

“El cuerpo humano es en asimismo la base fundamental de todo acto de significación y comunicación” pag.79 el arte de la performance, Glusberg.

Los performances, aun los que son copia de las ceremonias y los rituales, se vivencian como algo nuevo, dado que el cambio de contexto - de el entorno real al artistico - desdobra la imagineria del emisor y receptor, y los ubica frente a la revalorización de la acción corporal.

EL performance utiliza objetos cotidianos, pero dando usos desconocidos a objetos conocidos.



En esta imagen en la U.V.M. con el cuchillo que traigo en amarrado en el pene se cortan las rafias con las que fueron amarrados los espectadores.

El hecho de que sean objetos cotidianos no libran a estos objetos de su carga simbólica, con lo cual la utilización, va mas allá de la cotidiano, trasciende el objeto mismo revalora el objeto desde otro punto de vista mas cercano a la idea, que a la utilización practica de el objeto.

Lo mismo sucede con el cuerpo, deja de serlo, al descontextualizarlo, y se vuelve vehículo de otra información completamente diferente a la que proporciona normalmente, de una información inédita, por lo que mueve a la imaginación, tanto del espectador como del emisor, al transformar creativamente las actitudes para formular nuevos mensajes.

El cuerpo era y es el objeto por excelencia para la producción de arte. Pero los sistemas religiosos y los códigos sociales lo han culturalizado al grado de que las representaciones del mismo tienen que verse en función de sociedad y religión.



Michelle Villegas durante el performance con el tema "la iniciación" trae colocados sobre la cabeza globos llenos de agua con fetos dibujados, sobre le tacho del salón cuelgan racimos con estos objetos

El cuerpo ha sido relegado en su significación por si mismo a una significación aparte, estandarizada, socializada, culturalizada, a tal grado que somos más el vestido y los elementos con que nos cubrimos, que nuestras necesidades básicas, primordiales.

Aunque la mona se vista de seda... aunque en el ser humano, parece que no es así, es más importante el vestido que la mona, y en las representaciones del cuerpo, por los códigos sociales este convierte en únicamente en el presentador de las necesidades culturales y sociales.

La primera representación realizada por el hombre es la “representación del hombre” del creador, de si mismo, capaz de cambiar su forma por medio de cosméticos, de deformar, de trascenderse a si mismo, para ser no solo hombre sino creación, esta creación va implícita también las representaciones que hace de el cuerpo, lo crea, lo recrea, lo trasforma, con lo cual no sólo expresa sus ideas sino su propia corporeidad, sus necesidades alimenticias, su placer, su dolor, la culturización de el cuerpo impide no solo la representación de estas necesidades, sino también el reconocimiento de las mismas, viéndose el ser humano así mismo, y a los demás, tan solo de la manera en que le es permitido expresar sus necesidades, impuestas, por la cultura y la sociedad, con lo cual pierde una enorme posibilidad de llegar al conocimiento real de si mismo, y de sus satisfactores personales con lo cual se le impide vivir una vida plena de realizaciones.



Venus de Willendorf, época paleolítica Austria. Desde que el ser humano pudo representarse a si mismo siempre busco exaltar aquello que admiraba, en este caso, las proporciones se han enfatizado en ciertas zonas del la figura, lo mismo sucede en esta época contemporánea. En este exagerar aquello que nos interesa no hemos cambiado mucho, la diferencia esta en el tipo de cultura que rige nuestro actual gusto. Estilizar o deformarse a si mismo es inherente a el ser humano, en estos cambios es como se encuentra a si mismo.

LA SEMIOLOGIA Y EL PERFORMANCE

El performance es un sistema de signos abierto, que además conforme va trascurriendo, van cambiando los mensajes, hasta que finalmente se convierte toda la obra en un signo poético, haciendo referencia solo a ella misma.

La comunicación es interpersonal, se da entre emisor y el receptor, en ambos sentidos, durante la acción, el performer envía mensajes, pero también el espectador contribuye a la forma en que se van elaborando las acciones con sus reacciones, con lo cual se vuelve un acto de comunicación, lo mismo ocurre con los espectadores, las reacciones entre ellos van moldeando sus reacciones individuales. La comunicación es también intrapersonal, el performer durante la acción tiene una comunicación con elementos internos y simbólicos propios que van dirigiendo la acción. Lo mismo ocurre con los

espectadores, el enfrentarse empáticamente con estos símbolos durante la acción, se da comunicación interna, en ambos casos se da una comprensión personal del performance, tanto el emisor como el receptor trabajan con sus propios esquemas y significaciones, lo cual vuelve al performance una fuente de generación de significados.

El objeto, como signo utilizado durante el performance, se va transformando, el performer va encontrando posibilidades de nuevas significaciones en él, lo ve desde diferentes perspectivas en forma simultánea, de forma simbólica, lo mismo sucede con el espectador.

Ambos, performer y espectador, crean una expectativa de lo que irá ocurriendo en el transcurso de la acción, con lo cual el mensaje, la significación, no es inmediata, se va modificando y tomando nuevos causas de significación, como de hipótesis de lo que sucederá. Esta movilidad de significaciones crea nuevos signos y símbolos, diferentes de los usados tradicionalmente de manera individual como colectiva, por la necesidad de interpretar la acción. Usando los mismos objetos, como signo y como símbolo, pero de diferente manera cada vez, las variaciones de significación cambian sin necesidad de aumentar los objetos. "Las variaciones varían sin variar la combinatoria" pag.58el arte de la performance, Aznar



Ana Perez Rivas y Orlando Navarro durante el performance con el tema de la lengua, en la fotografía Ana trae colocadas unas paletas de caramelo en los pezones

Durante el performance varia la combinación de objetos, signos, símbolos, y por esta razón los discursos son múltiples y se multiplican durante la acción, por ejemplo:

Paloma → paz, espíritu, libertad, amor, sensualidad, compañía, etc.

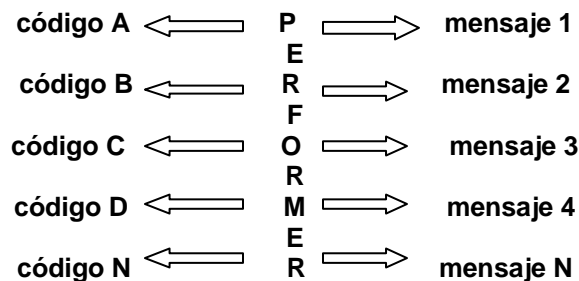
O significados contrarios, además de otros que vayan siendo encontrados durante la acción.

Algunos de forma simultánea, (varias significaciones al mismo tiempo, de un mismo objeto o signo, entre las múltiples opciones de significación).

En un modelo de comunicación la combinación se realiza a un número finito cerrado, mientras que en el performance, la estructura es abierta. Durante la acción el performer, va creando, va transformando la acción y los significados, con lo que se puede hablar de una mutabilidad de la significación.

Esto permite la capacidad del espectador de creación, por medio de la decisión del sentido, entre varias opciones, es el espectador el que va eligiendo lo que quiere interpretar.

Esta interpretación, enriquece al código o los códigos que este utilizando el performer, les otorga nuevas posibilidades de comunicar, de enviar mensajes.



N= infinitud

“Así el performer es un operador de transiciones entre un sinnúmero de códigos móviles y un conjunto de mensajes constituidos por signos móviles a partir de tales paradigmas el autor de performance resulta en consecuencia , una verdadera catálisis de elementos, una transformación de códigos lábiles en mensajes lábiles (labia=verbosidad). Labilidad que no debe confundirse con eficacia comunicación al de los mensajes, pues aquí designa la posibilidad de alteración, de transformación, de recuperación incesante de elementos valiosos y de producción de elementos nuevos: en este hecho radica esencialmente la fuerza de la performance. Por lo tanto labilidad es condición de fortaleza e integridad de la experiencia pues refiere a un proceso de codificación y no a una simple relación de labilidad del mensaje. El performer no es un simple operador -como objeto de estructuras que ya se han consolidado en él... se establece una dialéctica entre acción de los códigos y su propia intervención gestual, corporal, una dialéctica de creatividad. “Pág. 60 El arte de la performance, Glusberg.



Durante el performance con el tema del inframundo se utilizó una tela de licra iluminada desde abajo, las siluetas se perfilaban pero además se coloreaban con la luz.

La represión del espectador, como de el performer juega un papel importante en esta posibilidad de creación de nuevos signos o de liberación del significado usualmente dado a un signo u objeto, entre mayor sea la represión de el performer o de la audiencia menores serán las posibilidades de nuevas significaciones.

El performer siendo el que manipula los códigos, también esta sometido a reglas sociales, tiene que hacer un doble esfuerzo, por una parte tiene que liberar signos, de su significación habitual para realizar la acción, por otra parte tiene que liberarse de la significación que ha aprendido.



Durante esta resignificación de las cosas y objetos, se libera de la manera de interpretar el mundo, la realidad, todo en ella, dijimos, tiene una significación, al resignificarla al relacionarla con otros significados se permite la creación de mundos hipotéticos, la experimentación de un mundo mas ampliado, ponerse en contacto con elementos conscientes y subconscientes, y como en el caso de la

imagen, como lo mencionamos en los primeros capítulos ponerse en contacto con elementos primordiales, mágicos oníricos y artísticos.

El espectador también se beneficia de esta situación, por empatía comparte esta situación, El performer tiene que enfrentarse a sus propios condicionamientos durante el performance.

Pero “El espectador interesado ha de sacrificar a su vez las ataduras con lo dado, a menos permanecer ciego y sordo, ceguera y sordera que obedece a años de rituales sin sentido, aunque con infinidad de objetos. (pag.61 el arte de la performance, Glusberg)

El tema es lo menos importante al momento de la interpretación del mensaje, es en las estructuras interrelacionadas donde se encuentra la esencia y fortaleza del performance, en el apartado de la imaginación, se dijo que mas importante que la imagen como representación de la realidad eran las interrelaciones que se dan entre las imágenes, estos nexos son los que permiten la creación de mundos hipotéticos, y la ampliación de la percepción de el mundo,

pero donde además existe la reflexión, la verificación de lo encontrado.

El performance establece un vinculo de unión, por el elemento afectivo, este vinculo es el que establece la participación, con lo cual se revalora el aspecto afectivo en el proceso de conocimiento, de creación, de reflexión Lo que nos motiva a conocer, crear y reflexionar es el elemento afectivo consciente o inconsciente, en el sentido de una de cercanía, de empatía.

Austin distingue tres tipos de actos lingüísticos, basados en la emisión y recepción de un discurso:

Locutorio: Determinan una actividad con el objeto de producir un enunciado .movimientos, gestos, conductas, logran establecer un mensaje inmediato que obtiene una reacción en el receptor. Ejemplo. Señalar, bendecir.

Illocutorio: El mensaje en si y su relación con el receptor provocan alteraciones sociales entre los protagonistas. Va mas allá del hecho consciente, y esta relacionado con la experiencias.

Perlocutorio: Efectos posteriores que los discursos sociales producen sobre sus destinatarios pero no simultáneos con su emisión. Estos están relacionados con el nivel cultural, pertenencia a un grupo social.

En el performance la recepción del mensaje se da en estos tres niveles, con lo cual el discurso de el performance puede seguir proporcionando mensajes aun después de pasado mucho tiempo, relacionándose en tres tiempos diferentes, en el momento de la acción, presente; en la relación con las experiencias, individuales y colectivas, pasado; y en los efectos posteriores, futuro; lo cual lo vuelve idóneo como herramienta educativa.

El mensaje no consiste en su significación sino que la trasciende como en el caso del rito, y el mito, sigue generando información, de tipo personal, importante, trascendente.

“El primer acto creativo es el pensar: la generación de nuevas ideas y nuevas soluciones es la base de el método... no se piensa en medio del silencio sino a través de la charla y la discusión”^{pag100}elarte de la performance, Glusberg.

EL RITO, EL PERFORMANCE Y EL MITO

Jorchen Gertz escribe “Performance es aquello que no ha sido nombrado, que carece de una tradición, siquiera reciente, que todavía no tiene lugar en las instituciones. Una especie de matriz de todas las artes”. Esta definición de Gertz, tiene similitud con una característica del rito que ofrece Juan Acha: El rito amalgama un conjunto de actividades estéticas por excelencia, en consecuencia viene a ser matriz de muchas artes” pág. 44 Acha. Teoría del dibujo.

Ambos, el rito y el performance tienen características en común. El antecedente de el performance es el rito, no solo comparten el uso de diversos estímulos perceptuales que excitan los sentidos, vista, tacto, olfato, etc., también el uso de símbolos y signos, además del uso de diversos códigos de manera simultanea, danza , música, dibujo, palabras articuladas y escritas , etc.

Y algunas que no han sido analizadas son las relacionadas con su uso en la educación, la utilización del performance en el proceso creativo, y en la integración del individuo en un contexto social y cultural.

La cultura y sociedad tienen muchos aspectos desde el laboral, el económico, hasta el recreativo, emotivo, etc.

Con lo cual las posibilidades de utilización del performance se amplían, dando opciones de creación, no solo el estudio, de una materia nueva parecida a la publicidad, materia que puede ser de gran ayuda sobre todo en la educación.

“Las artes primitivas aparecen siempre como anónimas, históricas reflejo del lado oscuro del ser humano, expresión colectiva de pasiones, instintos y deseos. En una palabra se piensa que estas y sus creadores están especialmente cerca de los impulsos básicos y esenciales de la vida, impulsos que el hombre civilizado comparte pero que entierra bajo una capa de comportamiento aprendido. Entendido así es evidente que cualquier retorno a las fuentes “originales”, cualquier recolección de una “tradición verdadera “es un reclamo de pureza y autenticidad para el arte”.

(pag 65)el arte de acción, Aznar Almazan)

El performance tiene una semejanza estructural con el ritual, aunque desvinculado de las creencias religiosas sigue manteniendo su valor como medio para el conocimiento, ya no basado en la repetición, sino mostrando lo que es importante para la vida de los asistentes o espectadores.

El performance al igual que el rito comunica no solo a nivel consciente sino inconsciente por la utilización de imágenes simbólicas algunas líricas y otras mas codificadas, "institucionalizadas", lo cual permite descubrir nuevas relaciones en los conceptos, nuevas reacciones en diversos aspectos de la sociedad y de la realidad, individual y colectiva, al involucrar no solo la interpretación, sino también la reflexión.

La educación en cierta forma es un rito, una ceremonia, pero pobre al no utilizar todo el sistema perceptual del ser humano, limitándose a la vista y al oído.

Al no permitir la búsqueda de sentidos, de propósito de la información. El performance es un medio contemporáneo que permite esa comunicación de sentidos, de información, que al incluir el oído, la vista, el olfato, etc. Estimula y prepara. Sensibiliza, une, brinda información, no sólo información practica, "útil". Por el uso de símbolos es una información que trasciende, que individualiza la educación, permitiendo a cada uno encontrar soluciones a partir de su propia experiencia.

Pero también unifica, porque parte de información relevante, importante, lo que permite la identificación entre los participantes, promueve un propósito, quizás hasta una competencia, pero una competencia personal, hacia "uno mismo", lo que permite la cooperación, y la reflexión por el intercambio de percepciones diversas de la realidad, lo cual enriquece a los participantes por el conocimiento de cada uno de sus miembros, lo cual es favorable para la tolerancia, no se discrimina ninguna idea, cada una es reflejo de la experiencia de cada individuo, por lo cual es



tan valida como cualquier otra.

El performance al igual que el rito puede preparar al individuo para adherirse a un sistema de valores o también cuestionarlos.

Permite la creación de una percepción de la realidad a nivel personal, recordemos que la percepción es selectiva y da prioridad a aquello que considera contiene mayor información, esta creación de la realidad, transforma al ser humano interiormente, pero el hombre al transformar su vida, transforma también el entorno.

El performance estimula la creatividad, al estar presenciándolo, al intentar encontrar significados entre esa multitud de estímulos, signos y códigos promueve la abstracción y un manejo de posibles hipótesis de lo que se ha observado, lo que contribuye a la creación y transformación del mundo exterior, produciendo objetos reales o ideales.

El performance promueve el análisis y la emoción, por medio de la empatía y el uso de símbolos, al mismo tiempo, con lo cual la información puede ser relacionada a un nivel más amplio, objetiva y subjetivamente.

Durante el performance con el tema de los pies Lyliana Chávez y yo pasamos varias veces por el salón marchando, al llegar al otro extremo revisamos el piso y las plantas de nuestros pies, entonces comenzamos a dejar huellas con forma de herraduras en el piso, y les digo que todo deja un rastro en este mundo, desde las olas cuando llegan a la playa, hasta el tiempo, que va marcando con arrugas el rostro de las personas. Les digo que no dejar rastro de lo que realmente somos por culpa de un condicionamiento social es tan triste como un niño que ya no puede jugar o como un caballo que ya no deja huellas en el asfalto de la ciudad.

“Ante todo, el ritual depende de una clara distinción entre lo sagrado y lo profano, una distinción que de alguna manera han acordado todos los participantes de la cultura, El ritual custodia las puertas de lo sagrado mediante esta sensación de temor respetuoso a que recurre, y una de sus funciones es conservar los tabú esenciales para que una sociedad se mantenga en funcionamiento. En otras palabras el ritual es una representación dramática de un poder sagrado. El problema empieza cuando es una sociedad descreída. Entonces el papel de los rituales es insignificante o pasa a otros ámbitos. En el pasado, las sociedades humanas se preparaban para cualquier calamidad (la muerte, por ejemplo) gracias a unos asideros enraizados en la experiencia, pero capaces de trascenderla en formas como la religión ... El problema real de la modernidad es la creencia ; se trata de una crisis espiritual : los nuevos asideros han resultado ilusorios y los viejos han quedado obsoletos. En algún lugar la modernidad trato de sustituir a la religión o la moralidad por una justificación estética de la vida .El arte intentó sustituir a la religión y catalizar lo anhelos de trascendencia del ser humano. Y es entonces cuando el ritual entro a formar parte de la historia del arte. Pero es un ritual sin mito”. Pág. 67 arte de acción, Aznar

El performance crea sus propios “mitos”, su propia interpretación de la realidad, de manera poética, lo cual devuelve al artista el papel de maestro, los ritos y los mitos contemporáneos al volverse obsoletos, crean una necesidad de encontrar verdades superiores pero al mismo tiempo vistas de manera contemporánea, con las cuales sea posible una mayor identificación, que puedan darle valor al trabajo, al esfuerzo, a una comunidad, que no solamente este basada en los bienes materiales, en la búsqueda de el mayor beneficio económico, que finalmente solo es una forma de evasión de las necesidades primordiales del ser humano, como la creación, el libre albedrío, la tolerancia, el conocimiento, la aceptación . etc.

Los sastres del cuento en esta época podrían ser considerados artistas conceptuales, performeros, de manera consciente transgreden, y crean una reflexión acerca de la inteligencia y de la consensualidad de la realidad.

De cómo la inteligencia se mide en una conformidad con lo que se nos presenta en una sociedad, como el consumo crea estereotipos, etiquetas sociales por las que medimos tanto a los demás como a nosotros mismos. Crea un cuestionamiento de la educación y de cómo ésta por ser un consenso cultural nos impide otras formas de exploración de nuestros satisfactores, biológicos y mentales, de aquella actividad que nos causa placer pero se ve limitada en la búsqueda de este conocimiento.

Retoman el ritual de vestirse día con día y le dan otro sentido, lo convierten en metáfora de aquellos lazos invisibles que conocemos como convenciones. En el taller donde elaboran el traje resignifican movimientos corporales, al imitar el coser y cortar, pero no una tela sino el aire, las ideas, que por ser ideas necesitan ser comprendidas, reflexionadas, para de esa forma ser visibles.

El taller de los sastres puede ser visto también como una metáfora de las personas que hacen como que trabajan pero en realidad no hacen nada, solo matar el tiempo, cumplir un horario, como una vida dedicada a mantener una mentira, de la que se tiene conciencia, pero no se hace nada resolverla.

El rey duda durante el cuento y pregunta a aquellas personas que por ser consejeros deberían tener la obligación de ser honestos, pero la presión económica, la posición social, los manipula para dar validez y decir aquello que les mantenga en ese estatus de poder de opinión aun sin estar convencidos de ello.

El traje del rey despierta tanta curiosidad, tanto morbo que no me queda más que pensar en los eventos superficiales de los que están repletos los medios de comunicación, y como diseñadores y artistas creamos esos trajes invisibles, esos eventos para ser observados, pero no reflexionados.

Finalmente el rey para comprender, para entender, desfila desnudo, se expone, y expone a los demás. Expone la sociedad de la cual proviene, sus carencias y creencias.

De esa forma todos enfrentan una nueva manera de entender la realidad, el rey sin querer se transforma en un performer involuntario, de la misma manera en que lo hacen los niños vestidos de payasos en las esquinas o los modelos que se quedan durante horas en una posición, en la que para todos es normal dibujar tan solo el parecido, lo superficial, y en el que todos participamos de ese cuento, de ese mito, en particular de cómo debe de ser una clase de dibujo.

De cómo se debe enseñar el dibujo y de lo que se espera de él, y en ese tratar de imitar la envoltura se pierde lo más importante, el contenido, el conocimiento que se desprende de esta actividad.



Invocación o invitación a la divinidad llamada Kali, (Dibujo hecho de pasta de arroz en el Santhal de una casa, Birhum, Bengala Oriental)

El rey performer

De hecho ya no pudo separar las voces, ni las felices de las quejumbrosas ni la de los niños de la de los hombres, todas eran una, las añorantes lamentaciones y la risa del conocimiento, el grito de la rabia y la exhalación de los moribundos, todo era uno todo estaba interconectado y tejido, enredado miles de veces. Y todo junto, todas las voces, las metas, los lamentos, los sufrimientos, los placeres, todo era bueno y malvado, todo eso era el mundo, era el fluir de los eventos, era la música de la vida.

Herman Hesse "Siddhartha".

"La palabra imagen tiene mala fama porque se a creído atolondradamente que un dibujo era un calco una copia, una segunda cosa, y la imagen mental un dibujo de este genero en nuestra confusión privada, pero si en efecto ella es nada de eso, tampoco el dibujo y el cuadro pertenecen, lo mismo que la imagen en si. Son el adentro y el afuera y el afuera de el adentro, que hacen posible la duplicidad del sentir, sin los cuales nunca se comprenderá, la casi presencia y la visibilidad inminente que constituyen todo el problema de lo imaginario.

M. Merleau-Ponty "El ojo y el espíritu".

En este recorrido, en este punto, necesito mirar hacia atrás, revisar lo que he encontrado al ir desenrollando esta madeja formada por líneas y que es el dibujo. Todavía resuena en mi cabeza el comentario del alumno que se inscribió en esta carrera porque le pareció que era adecuada para acceder al conocimiento de la realidad.



Felipe Martínez en el performance que represento la mirada, en esta parte la mirada se descubre a si misma.

¿De qué tipo de realidad?

Porque existen diversos tipos de realidad que conviven entre sí simultáneamente.

Si nos basamos, por ejemplo, en la experiencia, tenemos la experiencia externa, aquella que esta basada en las sensaciones, en los sentidos, y que es en primera instancia la que nos provee de un conocimiento de la realidad concreta, la que

nos permite información cualitativa y cuantitativa de los objetos, y por otro lado la experiencia interna, donde se vivencian los eventos propios, los estados síquicos, y que es en donde se adquiere un conocimiento que va mas allá de la experiencia externa del objeto, experiencia de tipo trascendental que cuya fuente de conocimiento es la reflexión.

En ambos casos lo que nos provee la experiencia interna y externa son imágenes, imágenes que interpretamos. Ideas que pueden provenir del objeto pero también de otras ideas, y que afectan nuestra manera de percibir el objeto como de interpretar nuestras propias ideas.

Las experiencias pasadas y juicios, afectan la manera en que generamos ideas y por añadidura las imágenes que creamos, sea en nuestra imaginación así como en la representación que hacemos de ellas, como en el caso del dibujo. Entonces la enseñanza del dibujo debe tomar en cuenta la experiencia interna, externa, y la experiencia pasada.

En el primer capítulo se habló de cómo la percepción puede ser condicionada, por el E.P.I., la incoherencia, la selección, la atención y como afecta a las ideas y a su representación, este capítulo puede ser utilizado, como apoyo al dibujo académico, para conseguir un mayor parecido entre el dibujo y el objeto, hacer que una clase sea mas dinámica.

Al relacionar también la experiencia interna, los conceptos planteados pueden arraigarse con mayor fuerza en la mente de los alumnos. Pero también en el caso de que se desee, puede propiciar la reflexión a partir de un objetivo menos inmediato (como el parecido) y buscar en la visualización y la combinación de imágenes creación de nuevas formas de representación de ideas, signos y símbolos de conceptos, que pueden

ser organizados por medio de códigos, de lenguajes, y a partir de estos realizar combinaciones entre los conceptos, entre las imágenes que representan estos conceptos, proveyendo nuevas posibilidades de significación por medio del dibujo. A esta característica del dibujo de relacionar conceptos distintos por medio de la forma se le llamó "dibujo de posibilidades", el poder combinar conceptos diversos, aun contrarios y representarlos por medio del dibujo estimulando la imaginación así como la visualización y la creatividad.

A partir del "dibujo de posibilidades" es posible estructurar conceptos, combinarlos de la forma en que lo hace el lenguaje articulado, valiéndose también de signos, símbolos y códigos. En un aspecto práctico la combinación de códigos puede ser un auxiliar en la búsqueda de un estilo propio, pero además el proceso del dibujo realizado de esta manera provee al lenguaje dibujístico de la capacidad de crear y de entender.

El conocimiento por medio del dibujo necesita tanto del crear, para lograr una transformación interna y externa de nuestra realidad.

Por medio del entender accedemos a trascender más allá de la experiencia externa, la que nos brindan los sentidos, por medio de la reflexión. Es entonces como el dibujo sirve como un proceso para acceder al conocimiento, interno y externo de la realidad. Reflexionando en las imágenes, entendiendo y creando, auxiliándonos de signos, símbolos y códigos, para representar ideas en esas imágenes.

En el segundo capítulo, teniendo esta base, me pregunto ¿cómo integrar el E.P.I. (Evento Perceptual Importante), la incoherencia, la selección, la atención, la visualización, el dibujo de posibilidades, signos, símbolos y códigos, el crear y el entender, para llegar a esta reflexión en la producción de imágenes?

¿Cómo hacer para que estos elementos se unan y de esta forma los alumnos comiencen a “dibujar ideas”, a traducir ideas por medio del dibujo, a unir la experiencia externa e interna para de esta forma reflexionar en que manera sea posible interpretarlas por medio del dibujo?, y conseguir elaborar un dibujo

con contenidos que vayan más allá del aspecto meramente formal, además de sea propositivo formalmente. Un instrumento donde se unen todos estos elementos es en la interpretación, en este caso interpretación por medio de la acción y del dibujo, del mito, y a partir de su interpretación es posible la creación de acciones, como el performance o los ritos, donde estos elementos antes mencionados se unen, pero con un objetivo, tanto el entender como el crear conceptos e ideas.

Para esto se crean objetos, fetiches, que como en el caso del dibujo, por medio del mito dejan de ser objetos, para representar algo más, en donde hay la intención de comunicar, de trascender el objeto, la acción, el cuerpo el tiempo y el espacio, para entender y crear el mundo, para explicarlo por medio de objetos-idea, imágenes-idea.

La interpretación del mito puede expresarse también de una manera plástica y también gráfica. El mito puede expresarse de forma oral y posteriormente gráficamente y el trabajo ira enfocado a la imaginación y la visualización.

Al expresarlo utilizando el E.P.I., uniendo estímulos sensoriales buscando explicar una idea se obtiene como resultado una mezcla entre ritual y performance donde se incluyen conceptos de dibujo (por ser este el objetivo de esta investigación, aunque sería interesante ver como funciona con otro tipo de conceptos además de los del dibujo). Esta es una posible manera de integrar estos elementos en conjunto, pero esta es un primer acercamiento, y conforme busco entender el fenómeno del dibujo, su enseñanza, y relacionarlo con estos elementos me parece que pueden integrarse a otros sistemas y conceptos, o profundizar en los que son motivo de este estudio e investigar hasta donde llegan sus límites y relaciones.

Decidí llamarle Performance y no Rito porque el performance es más dúctil y abierto en cuanto al concepto. Aunque la gente que estudia y se dedica al performance tendrá un poco de objeciones en cuanto a si es un performance o no, esto se debe a que un performance didáctico es algo que no existe por la característica y cualidad del performance de ser un aparato desculturalizador, subversivo, y no como elemento de enseñanza de conceptos, en especial de conceptos que conforman una cultura, es decir educativo. En este punto de la investigación también quiero aclarar el porque del subtítulo de performance como apoyo didáctico, aplico el calificativo de apoyo didáctico, de la misma manera en que se aplica al material de apoyo para llevar a cabo una sesión o clase, como las diapositivas, objetos para realizar una naturaleza muerta, o un bodegón (por ejemplo son materiales de apoyo didáctico). Pero también podría ser llamado educativo en vista de los cambios que se producen a partir de la reflexión de la experiencia que produce.

Pero para que no exista ninguna confusión estoy empleando el termino didáctico como “adjetivo” (didáctico- que es útil para aprender) y no como “sujeto” (didáctica-parte de la pedagogía que se ocupa de los métodos y técnicas de la enseñanza).

Podría ser llamado también un ritual de autor, por contener algunos elementos del ritual pero carece de la continuidad cíclica del rito, pero como ya explique este es el primer acercamiento al tema. Aun en este momento no es posible definir completamente y con exactitud que es un performance y cuales son los límites que lo caracterizan.

De entrar en el concepto de performance, es una nueva característica no examinada del performance. De no ser un performance, por que el concepto educativo se contraponga al concepto de performance, considero que le da un mayor valor a la investigación pues supone un área de exploración.

El arte como educador, no es una propuesta nueva, pues se aplica a diversas disciplinas, como la música, en los himnos, o la escultura en los monumentos o la pintura en las iglesias.

Una propuesta como el performance como elemento didáctico me parece que es un reflejo de la actual saturación, de un barroquismo de los medios de comunicación, de la publicidad, del arte y de la sociedad en general donde conceptos como polidisciplinario, multimedia o globalizado se manejan de manera frecuente, y repercuten en la educación de diversas formas, una de ellas es el Performance como apoyo didáctico, y en esta investigación en particular el Performance Dibujístico. En seguida muestro una lista con algunas características y diferencias entre rito, performance, y el proyecto del performance enfocado a la enseñanza.

DIFERENCIAS ENTRE PERFORMANCE, RITO Y PERFORMANCE COMO APOYO DIDACTICO			
	PERFORMANCE	RITO	PERFORMANCE COMO APOYO DIDACTICO
EXPLICACIÓN	No busca explicar, la interpretación es libre.	Rito se explica en cada parte y elemento, es antiguo, ancestral, generacional, cíclico	En el salón de clase se busca explicar un concepto como en el rito, trasciende
TEMPORALIDAD	Puede buscar expresar cuestiones pasajeras o universales, específicas o generales, individuales o sociales, puede ocurrir en cualquier momento, sin un horario de inicio o termino	Hecho para perdurar, es cíclico. Responde a cuestiones universales atemporales, para una cultura específica, se realiza en determinadas fechas y horarios	A partir de los objetivos y conceptos en el curso o asignatura, existe un horario definido de manera institucional.
LUGAR	Puede ocurrir en cualquier lugar y en cualquier momento.	Lugar sagrado, buscado y arreglado específicamente para esta actividad.	El lugar está planeado y planificado para el logro de un objetivo: el concepto a explicar, el tema.
ELEMENTOS	Se descontextualizan para producir un discurso poético o simbólico	Elementos son fetiches, objetos sagrados.	Se descontextualizan como en el performance, la búsqueda es simbólica, y por tanto puede ser poética.
INTENCIÓN	Va cambiando conforme transcurre la acción, el mismo performance puede ser diferente cada vez tener diferente intención.	Cada movimiento elemento tiene una intención, se relaciona con la magia y culto religioso, o social. Cada movimiento tiene que ser ejecutado de la misma manera para que sea efectivo, es cíclico, estable.	Cada movimiento tiene una intención aunque puede cambiar dependiendo de los participantes, el nivel académico, o el lugar. Es didáctico, entonces tiene un desarrollo a lo largo de un curso, de lo simple y obvio a lo complejo y poético
FINALIDAD.	Es ambiguo, aunque busca la reflexión y puede tener diversas interpretaciones.	El fin es el adoctrinamiento o influir en los eventos, como en el caso de la magia.	Fin es educativo, reflexivo.
PARTICIPACION	Puede ocurrir aun sin la presencia de público o el artista, puede ser conceptual	Son necesarios los espectadores, donde cada uno tiene una participación determinada, cantos etc. O por lo menos el ejecutante del ritual, como en el caso de la magia. Jerárquico.	La participación dependerá del objetivo, siempre hay espectadores, el grado de participación dependerá del objetivo
Mito	Lo crea el artista, es personal, es su visión del mundo.	Es cultural, explica los valores y acontecimientos de forma poética, es atemporal.	Es una creación personal, para explicar un concepto.

El Rey ¡va desnudo!

Después de esta revisión continuemos con el cuento para conocer en que termina:

“¡Qué espléndido traje! ¡Qué corte el de la cola! ¡Qué ajuste mas perfecto!”

Nadie podía dejar que otro pensara que él no podía ver nada. Nunca antes habían sido las ropas del emperador tan admiradas.

Entonces un niño se empujó hacia el frente de la multitud. “¡Pero el no lleva nada puesto!” gritó.

“¡Cielos, escuchad la voz de la inocencia!” dijo el padre del niño.

Pero poco después, toda la gente empezó a murmurar y repetir las palabras del niño.

“¡Hay un niño que dice que el emperador no lleva nada de ropa!” murmuró la multitud.

“¡Es cierto, no hay ropa en absoluto!” todo el mundo exclamo finalmente.

El emperador se sintió extremadamente tonto porque se dio cuenta de que ellos tenían la razón.

Sin embargo, mantuvo la cabeza en alto y continuó hasta el final de la procesión.

Los acompañantes respetuosamente continuaron llevando la cola que no existía, hasta que por fin estuvieron a salvo dentro del palacio.

¿Y saben ustedes una cosa? Después de eso, el emperador nunca más fue tan vanidoso con su ropa.”

Así termina el cuento de Hans Cristian Andersen de “La ropa nueva del emperador”, en lo personal prefiero el titulo de Rey, ... al final de la ultima frase con la que termina la narración: “después de esto...”

implica que este evento cambió su manera de entender los objetos, como la ropa, cambió también su manera de entender la opinión tanto de los consejeros, como de los súbditos, quizá se volvió un poco más seguro y a verificar tanto los juicios ajenos como los propios, quizá también a entender que aunque alguien tenga el título de sastre o diseñador de ropa, consejero, no asegura que su juicio sea el único válido y que quizá siempre sea mejor tratar de entender, de profundizar en las situaciones, un poco mas, (por lo menos en verificar la información que le brindan los diseñadores de moda en su currículo).

Su sistema de valores a partir de este evento cambió, y quizás después de esta experiencia busque alguna situación que brinde un mayor valor a su propia vida, y se base no únicamente en los títulos, ropa o poder, y apreciar el mundo que lo rodea de una forma nueva, y verlo como lo ven los niños, como si fuera la primera vez, con honestidad, con esto el emperador trascendió su propia manera de percibir la realidad, de entenderla, es decir el emperador aprendió a aplicar varios conceptos en su vida, y los que lo rodeaban aprendieron junto con él.

Me hubiera gustado que lejos de sentirse tonto hubiera iniciado un ritual anual, en donde en la fecha de ese primer desfile se celebrara una conmemoración en honor a reflexionar sobre las liberación de las convenciones, la ropa, el cuerpo, la educación, el arte, el dibujo. A celebrar las nuevas maneras de entender el mundo y las nuevas formas de enseñanza, como la que le ofrecieron los sastres, ya que de no haber sido por ellos, él y sus súbditos no habrían aprendido.

Quizá buscar a los sastres y ofrecerles a ellos el titulo de consejero de los consejeros, y pedir además del traje que solo pueden ver los inteligentes, otros trajes conceptuales como el traje que solo pueden ver los creativos, los libres, los educadores, los que buscan evolucionar, los que buscan conocer, los que buscan trascender...

Quizás si en esos festejos un niño grita. ¡El emperador va desnudo! Su padre le responda: si, y además va haciendo un performance, con eso va desarrollando una reflexión de la validez de las normas impuestas por la cultura, y al preguntar el niño ¿Qué es cultura? El padre y el niño comiencen una conversación que los preparen a ambos para buscar sentidos en los eventos, en los objetos, en las acciones.

Otra interpretación al cuento, es el control, el dominio de las acciones, de las actividades novedosas, del control del gusto, de la educación, de la autoridad en la opinión de la sociedad por medio del ridículo.

De aquellos que buscan soluciones explicando, pero también controlando a partir de experiencias simples, externas, sin una reflexión, y sin una búsqueda profunda de significados. “La voz de la inocencia” es también la voz de la simplicidad, de la inexperiencia, y de la ignorancia. Escudándose en comentarios como si hasta un niño puede verlo, o mejor dicho, no lo ve es porque no existe, continuar en una búsqueda por ese camino es una necesidad, un absurdo. Provocando una desconfianza en propuestas originales, que precisamente por ser originales transgreden una estructura que domina las opiniones, la percepción y juicios de la realidad. La esfera de influencia intervenida, transgredida por nuevas soluciones e ideas pierde autoridad y cuestiona la jerarquía y eficiencia de una estructura generadora de conocimientos, de enseñanza y de sus representantes. Lo que toda la gente ve o no ve es entonces lo válido, y salir de esta homogeneidad perceptual equivale a incumplir con los parámetros impuestos para cierta actividad con lo cual se coloca en riesgo de ser apartado o disuadido por medio del ridículo que ofrece como ejemplo esta historia del traje que sólo ven los inteligentes. Como enseñanza de una no búsqueda de opciones, de una conformidad con lo establecido donde explorar e investigar otras soluciones equivale a una vanidad, cuyo resultado es la aflicción.

El ridículo es una forma de censura, que indica la dirección a evitar en una investigación, interviene en la reflexión de la experiencia y en su posterior juicio. Regula las opciones, preponderando aquellas cuyo reconocimiento ha sido verificado por las estructuras que dominan nuestras creencias y nuestros juicios.

Una tercera interpretación es ver las cosas libres de prejuicios, y atreverse a decir pero también a hacer lo que uno piensa sin prejuicios, sin miedo a la opinión de terceros, como los niños que dibujan sobre las paredes o con la comida sobre la mesa, al fin de cuentas es una opinión, y todo es relativo, a partir de las experiencias que podemos visualizar, es como tenemos opciones, y no partiendo del supuesto de algo.

El performance dibujístico tiene varias relaciones con este cuento, en su característica educativa, permite una experiencia compleja, donde la acción va de la mano de la participación, al final queda la experiencia, y en la reflexión que aporta, permitiendo entender los objetos y valores desde otras perspectivas, lo cual es importante porque se cuestionan los valores y en ese ejercicio es donde adquieren nuestras decisiones un valor (de forma individual y general) al escuchar las de otras personas.

En el aspecto del dibujo, estimula la curiosidad, con lo que se fomenta la investigación de los diversos materiales y expresiones, y como a través de estos se ponen de manifiesto nuestras ideas, se expresan y en esta expresión es cuando trasciende nuestro ser en la labor que realizamos, en nuestro trabajo, en nuestras actividades. Promueve en la búsqueda, la seguridad personal, pues al investigar la actividad que realizamos, como en el dibujo, y tener una opinión documentada permite realizar otro tipo de soluciones diferentes, sin temor a la opinión de terceros, de hecho, en el intercambio de opiniones es en donde se refuerza esa búsqueda. Es en esta investigación donde se alcanza en la medida, esfuerzo y experiencia de cada persona, la capacidad para realizar otras propuestas, y en esa capacidad de tener mayor cantidad de opciones y decidir por aquella o aquellas que se adecuen a nuestros intereses, es en donde radica la libertad, pero una libertad reflexionada, meditada.

¿Qué es el performance dibujístico?

Dibujístico, este término se toma del libro de Juan Acha, Teoría del dibujo, el lo expone de la siguiente manera:

“... si aludimos a las artes plásticas, lo específico será lo pictórico o lo gráfico, lo escultórico o lo arquitectónico, en el caso del dibujo lo “dibujístico”. Este neologismo lo utiliza, para situar al dibujo como una entidad con una tradición propia dentro de las artes visuales y no como un medio, un boceto para la realización de otras obras, el dibujo como un fin en si mismo. En el arte contemporáneo es difícil distinguir entre pinturas y dibujos, por su factura inmediata, a lo sumo por sus cualidades graficas.

El performance actualmente significa desempeño, cumplimiento, actuación, funcionamiento, acción, capacidad, representación teatral, ejecución musical, acrobacia, espectáculo. Un performance dibujístico, será entonces a grandes rasgos una acción, actuación, representación, o espectáculo para ser dibujado, o en todo caso en donde interviene el dibujo como parte de la acción.

Parece una redundancia porque el dibujo en si es una acción, pero desde el punto de vista del performance una acción va mas allá de la copia, de la interpretación de los objetos o de su abstracción, una acción desde el punto de vista del performance tiene que ver con la creación de nuevos signos, de nuevas maneras de interpretar la realidad y sus relaciones entre estos signos, tiene que ver con la creación de un discurso interno basado en la experiencia personal y en lo hipotético, con el conocimiento del mundo y de sus estructuras sociales y culturales así como la reflexión de las mismas.

Desde el punto de vista del performance no solo se da prioridad a el sentido de la vista, las imágenes no solo son captadas por la vista, también hay imágenes táctiles y olfativas, la acción desde el punto de vista de el performance involucra las emociones, las intenciones, la creatividad, la libertad de elección, la experimentación con los objetos más diversos para llegar a nuevas significaciones.

Desde el punto de vista del performance los contenidos tienen que ser trascendentales, e ir mas allá de una capacitación para ganarse la vida, mas allá de una habilidad mecánica para convertirse en una habilidad creativa, capaz de crear un sistema propio que le ayude no sólo a comprender la forma sino también los contenidos, permitiendo la expresión individual, pero respetando las capacidades que caracterizan a cada persona.

La acción desde el punto de vista del performance, busca más el sentido, las ideas aún en los aspectos más humildes de los objetos, los cuales pueden ser el inicio de un cuestionamiento interno a inquietudes personales, a reflexiones como la vida, la lealtad, el castigo.

El performance revalora el cuerpo, lo libera de sus significaciones culturales, permitiendo además la interpretación por medio del dibujo pero también el reconocimiento del ser humano que habita en él, y por empatía entre el cuerpo del performer y el cuerpo del dibujante, el reconocimiento de su propia corporeidad.

La acción durante y para el performance permite la comunicación entre los espectadores y el intercambio de experiencias, con que se enriquece la percepción del mundo, de su cotidianeidad. Así como su integración en la sociedad, ya no como una imposición económica, sino como una manera de buscar una trascendencia en la actividad que esta desarrollando.

Por tanto hay una diferencia enorme entre lo que es la acción vista desde el punto de vista del dibujo y la acción dibujística desde el punto de vista del performance.

En el apartado dedicado al rito se examinó como éste interviene en la educación, y como la profusión de estímulos lejos de distraer proporcionan un mayor impacto en el consciente e inconsciente, proporcionando no solo una mayor fijación de el mensaje ,sino también respuestas a preguntas individuales por el uso de los símbolos y códigos mixtos, y como las estructuras de el rito y el performance son muy parecidas, por lo que el performance dibujístico, puede ser motivo de inspiración de formas, pero también de reflexión de actitudes.

El performance dibujístico prepara a los alumnos a encontrar el sentido entre esa abundancia de estímulos, pero además también les permite ser creativos, pues ellos deciden cual es el significado de lo que están dibujando, así como la mejor manera de representarlo, y los materiales idóneos para el mismo.

El performance dibujístico prepara también para reencontrar significaciones el cuerpo humano, más allá de las convencionalidades, con lo cual la interpretación de mismo no sólo será cuestión de forma sino también de contenidos.



El pescador del conocimiento.

Un pescador va jalando del hilo, la línea, buscando encontrar lo que se encuentra en el otro extremo, la recompensa a su esfuerzo, sigue tirando de la línea y quizá durante unos segundos piensa que quizá en el otro extremo sea realmente donde lo estén atrayendo, jalando. Entonces imagina que quizá sea él mismo sea el pez, la presa escurridiza. Con curiosidad continua a la expectativa de lo que encontrará al final de la línea, la línea que le brinda el dibujo. El pescador continua decidido a averiguar que es lo que se encuentra al final, para encontrar en el otro extremo de la línea a si mismo...

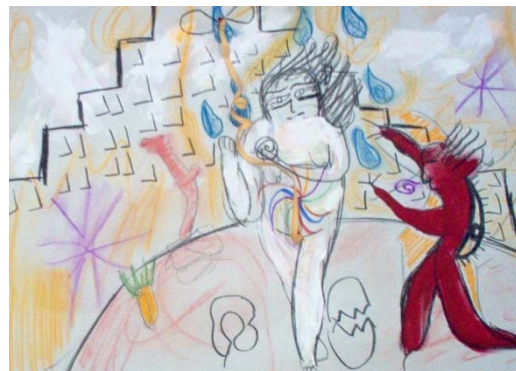
A partir de esta investigación me doy cuenta que el dibujo no es un tema sencillo, y que a pesar de ser un tema básico, esencial, en el proceso de las artes visuales, no entiendo el porqué de la manera en cómo se enseña en la mayoría de las escuelas. Una de las razones me parece que viene del concepto de conocimiento, así que voy a revisarlo y a partir de esto obtenga un poco mas de información del porqué.

De manera general “el conocimiento se define como una técnica o procedimiento para la comprobación de un objeto cualquiera o la disponibilidad o posesión de una técnica semejante. Esta técnica consiste en la posibilidad de descripción, o calculo o previsión controlable de un objeto; por objeto se entiende cualquier cosa, hecho, entidad, realidad o propiedad que pueda someterse a esa técnica”

(diccionario de filosofía, pag. 97)

Esta primera definición me lleva a cuestionarme que es la técnica. Existen diversas técnicas para realizar el dibujo, para que una técnica sea considerada un medio para acceder al conocimiento necesita ser un proceso que describa, calcule o prevea un objeto: cosa, hecho, entidad o realidad.

La descripción de un objeto basado en la apariencia es una manera de conocer el objeto, si alguien quisiera conocer una manzana, un dibujo naturalista del fruto le daría una idea de cómo es su aspecto. ¿Entonces el dibujo de este tipo es la única manera de describir una manzana?, si quisiera describir una producción de manzanas, un millón de manzanas, seria innecesario dibujar una por una y dibujarlas todas y cada una de manera naturalista, de esto ya se hablo en el primer capitulo, de cómo el artista no necesita cumplir con una proporción y puede llegar a la síntesis o dentro de sus dibujos puede representar un objeto agregando otros atributos para dar a entender una idea, por ejemplo una manzana dulce, o una manzana de cera, el dibujo tendría que tener otro tipo de atributos para que se prevea y se describa esta propiedad del objeto, para que una técnica sirva como medio para el conocimiento debe ser un proceso que describa, calcule, o prevea. El dibujo naturalista si ofrece un medio para el conocimiento, solo que de manera limitada.



El objeto a dibujar para conocer puede ser además de una cosa, como la manzana, un hecho, una entidad o realidad.

Un hecho es una acción, un suceso, un evento, una manzana es un alimento, es decir se puede comer, puede podrirse al paso del tiempo, puede caer de un árbol o puede flotar en el espacio, puede ser una manzana envenenada que se le da a una doncella, el dibujo puede representar estas acciones, dar a conocer estos hechos.



Un dibujo también puede representar una entidad, como en el caso de los logotipos, la firma que nos representa, o la marca de un grupo como el tatuaje, tanto así que hay entidades extraterrestres que los que aseguran han visto tienen ciertas características, lo cual me lleva al dibujo descriptivo de una realidad, la realidad material por un lado y la realidad inmaterial por el otro, ¿Cómo dibujar el pensamiento? Si nos basamos en la actividad cerebral para describir el pensamiento el resultado podría ser como por ejemplo como el de las máquinas hechas para describir los cambios en una persona que dice la verdad o miente, polígrafo, y que se dieron cuenta que no funcionaban porque la persona podía estar pensando en otra cosa mientras la cuestionaban. O la emoción, quizá a partir de un electrocardiograma. Pero este tipo de dibujo no podría por completo descubrir, el conocer la realidad interna de otras personas, menos la propia sino en una forma parcial. Este es un punto interesante porque a partir de esto entiendo que la técnica aplicada al dibujo solo puede representar el objeto a partir de un aspecto, con lo cual el conocimiento a partir del dibujo es parcial... si sólo se enfoca en la forma, en el parecido.

Cuando se realizan los ejercicios de dibujo, muchos profesores tienden a confundir el concepto de técnica y mimesis como una copia fiel de la realidad.

“técnica y arte se nos muestran como realidades profundamente humanas, precisamente por su dimensión artificial, ya que la técnica involucra la totalidad de las potencialidades de cada hombre, las más elevadas y las más íntimas, lo sensible y lo espiritual” (pag.13 El concepto de técnica. Arte y producción en la filosofía de Aristóteles)

Marcas tribales, escarificaciones que se realizan miembros de un grupo, esta práctica se realiza en secreto en Chad y Zaire.



La técnica es un logro de la concreción de las aspiraciones espirituales del ser humano en lo material.

Para los antiguos griegos técnica tenía que ver con la representación de las ideas, con la habilidad de realizarlas de manera tangible. Por lo que la técnica lejos de ser una imposición, resultaba un medio versátil y fecundo por su pluralidad. La visión poética a diferencia de la teórica tiene infinitud de maneras de solucionar el conocimiento del mundo.

La técnica manifiesta en el hombre algo profundamente interior y espiritual es la manera en que el ser humano manifiesta su percepción de la vida, porque el fin del ser humano es manifestar la vida.

La técnica tiene esa reflexión, es reflejo de esa percepción.

Pensar que la técnica solo es un medio para copiar el mundo es reflejo de una percepción de la realidad basada únicamente en una fracción superficial y externa. Donde se le da una mayor prioridad a las apariencias y no al conocimiento profundo de las cosas, es mirar

la vida desde un ángulo superficial, como conviene a una sociedad mercantilista, en donde lo tangible y medible puede tener posibilidad de ser comprado, por tanto es apreciado e inculcado en la educación. Esa percepción de la técnica expresa que la vida sólo tiene valor a partir de ciertas medidas y reglas proporcionadas de antemano por la cultura.

Esta pérdida de lo poético en la modernidad crea una desvinculación entre el hacer y el tener, entre posibilidades y posesiones lo que crea la ilusión de un progreso pero únicamente de forma, sólo externo, entre el que hace y el que posee.

Esta separación de la dimensión total de la técnica borra la conciencia de ¿el porqué hacer?, a cambio de el sólo producir. Los hombres entonces hacen, pero a quienes no les importa o no saben porqué y para qué lo hacen, pierden de esa manera la posibilidad de trascender a partir de su actividad, de su trabajo.

“Es un orden que no está dado por la libertad, ni sustentado en la naturaleza del hombre, sino determinado por la circunmundareidad, entonces la técnica se vuelve enajenante” (pag.18 arte y producción en la filosofía de Aristoteles).

Desvincular la causa final, la razón, el propósito, implica trastocar en el hombre el orden natural.

Una dimensión práctica de lo poético en el hombre, implica un crecimiento en lo estable y en lo transitorio pero jerarquizado para algo interior. “Entonces surge una mimesis generosa cuyo hacer no se revierte, contra la propia naturaleza y que es acorde con la complejidad de operaciones que se dan en el hombre” (18 arte y producción) Arte y producción en la filosofía de Aristóteles

Entender mejor el concepto de conocimiento no sólo tiene una utilidad teórica, entender este proceso facilita además la labor profesional del artista o del diseñador, porque

además de realizar ilustración científica, es decir la descripción minuciosa de un objeto, también debe describir en otro tipo de ilustración, como la fantástica, histórica o infantil, tanto de objetos reales como de objetos imaginarios. El describir acciones puede servir para sintetizar por medio del dibujo de manera general un corto cinematográfico, una animación, un evento donde el movimiento y el tiempo tengan que estar representados en una imagen, el caso de un maratón resumido en un cartel, por ejemplo.

Las entidades también entran dentro del trabajo del diseñador gráfico, así como las propiedades de los productos que comunican en el diseño tanto del empaque como de la publicidad, y entre todo esto la descripción de la realidad visible, pero también la realidad interna, la que además brinda a la imágenes y objetos la cualidad emotiva, con la que es posible ver reflejada esa particularidad del ser humano de percibir la realidad de una manera subjetiva. Esto aplica también al trabajo de artistas, donde los objetos que producen puedan facilitar la descripción de su realidad interna.

Así como un proceso que mediante el dibujo sea posible el conocimiento de la realidad comprobando mediante trazos las relaciones entre las ideas, un proceso donde el cálculo y la previsión, se genere mediante líneas, e imágenes que estas produzcan, de esta manera el Dibujo se convierte en un proceso continuo donde el pensamiento se ve reflejado, y en este reflejo el ser humano reflexiona, y a partir de esa "reflexión dibujística" acceda al conocimiento de la realidad.

De esta forma al revisar nuevamente la definición de conocimiento podemos comprenderla en un aspecto mas amplio y profundo: "el conocimiento se define como una técnica o procedimiento para la comprobación de un objeto cualquiera o la disponibilidad o posesión de una técnica semejante. Esta técnica consiste en la posibilidad de descripción, o cálculo o previsión controlable de un objeto; por objeto se entiende cualquier cosa, hecho, entidad, realidad o propiedad que pueda someterse a esa técnica" (Diccionario de filosofía, pág. 97)

Para Kant el conocimiento es además trascendental, es el vinculo entre el objeto y el yo, es mediante el conocimiento como trascendemos y hacemos que surja el objeto, pero el objeto como lo entendemos de manera individual, al estar afectado por la subjetividad de cada persona, el objeto que surge del conocimiento personal, es diferente del objeto en si, y esta manera de entender, de conocer el mundo es la que nos permite trascender, ir mas allá del objeto, de crear el significado del objeto "el necio no ve el mismo árbol que ve el sabio" dice Blake



William Kentridge, Birds, 2003, From Learning The flute, 2003, Charcoal on paper

Dibujo realizado por un alumno durante un curso intersemestral, durante el performance realizado por Michelle Villegas y Ana Pérez R.



Juan Acha escribe que el Dibujo nace cuando el ser humano ve las huellas de los animales y de los seres humanos y aprende a leerlas y reproducirlas.

El significado y la idea se convierten entonces en las presas a capturar por medio del dibujo.

La palabra indagar proviene del latín y significa: seguir la pista de un animal, indagar proviene de indagare, que se refiere a un grupo de cazadores que rodeaban a la presa y hacían ruido para hacerla salir del escondite donde se ocultaba. Al indagar el rastro, se visualiza al animal que lo hizo.

El dibujante persigue las huellas de las ideas que circulan por su imaginación y las ata al papel por medio de las líneas que brotan del dibujo, una vez atrapada la presa- idea, transforma su significado a la vista de los espectadores que la ven a partir del encuadre que les brinda su percepción. Mientras dibuja el artista indaga las huellas de una idea que no tiene forma definida, investiga, explora, analiza, y descubre, el sentido, la idea que se mantenía oculta mientras no tenía forma, al hacerse visible por medio del Dibujo, el artista la cuestiona, y al hacerlo se da cuenta que esas preguntas van dirigidas al creador de esa idea, a si mismo es a quién pregunta, en busca de respuestas para así calmar su curiosidad...

El objetivo del conocer es la aprehensión del objeto de conocimiento por medio del sujeto cognoscente. La aprehensión, es la asimilación, el entendimiento, la comprensión e interpretación de una idea, la "captura" de una idea, de un objeto.



Durante el performance con el tema del tiempo cada una de las manecillas se convierte en un a lanza y la mascara en la caratula de un reloj.

Me parece que es necesario explicar el concepto de objeto porque de manera coloquial se refiere a una cosa material e inanimada, generalmente de tamaño pequeño, y es en lo que se basan la mayoría de las personas que justifican únicamente la copia minuciosa por medio del dibujo para acceder al conocer, para acceder al conocimiento de las cosas. El objeto también se refiere a una materia o asunto que el individuo percibe y sobre el cual piensa. Objeto también es el asunto o materia de la que se ocupa una ciencia.



Alison Widing, Untitled 1978, pencil, acrylic and Water soluble crayón.

En el aspecto más amplio del concepto de objeto se refiere a una cosa, hecho, entidad, realidad o propiedad. Por medio del dibujo logramos la aprehensión del objeto, para así acceder al conocimiento del mismo. ¿Pero cuantos profesores conoces que apliquen el proceso del dibujo a lo que el alumno piensa sobre un asunto o materia? ¿O que dibujen un hecho, una realidad o una propiedad?

Existen claro, pero son pocos salvo que se trate de una propiedad como el volumen por ejemplo.

Pero como escribí anteriormente, además de los atributos formales existen otras propiedades que pueden complementar el conocimiento y reflexión del objeto, ejemplo: la naturaleza asesina, la femineidad, o la

volatilidad son también propiedades que pueden existir en el objeto.



El Performance Dibujístico, puede complementar o auxiliar en el conocimiento y representación de un hecho, representación o evento, en las propiedades de los objetos, por la resignificación que hace de ellos, y por la expresión que busca de la realidad, interna y externa. Esto provee al alumno de una preparación para enfrentar la cotidianidad en busca de significaciones, de indagar en el contenido de los objetos, en el concepto más amplio del significado de objeto: cosa, hecho, entidad, realidad o propiedad. Lo que permite al Dibujo sea un proceso de reflexión, y que durante el acto de crear, sea posible conocer. El proceso del Dibujo se relaciona con la indagación, con el cuestionamiento personal del mundo y esto se realiza por medio de imágenes, en el caso del dibujo por medio de imágenes graficas. El proceso de conocer como tal es una descripción, conocer es describir, si esta descripción es mediante el dibujo, el dibujo es el medio por el cual conocemos, y es necesario este conocimiento para entender y a partir de ahí crear.



Han Bellever, untitled, 1961, pencil and gouache on paper.

La educación artística o el equilibrio entre la práctica y la teoría

Aún sigo con la duda del porqué se enseña el dibujo basado en el parecido en la mayoría de los lugares donde he trabajado, es obvio que el concepto de conocimiento se entiende sólo en parte, y al transmitir el concepto de conocimiento, en esas clases se ve expresado, pero de manera limitada.

Existen dos clases de libros para entender el dibujo, uno esta basado en la practica, generalmente comienzan con el titulo de: "Cómo dibujar..." la figura humana, comics, animales, flores, paisajes, retratos, bodegones, caricaturas, letras, etc.

Y otros que tiene que ver con la teoría del dibujo, estos tienen que ver con las posibilidades, con conjeturas e hipótesis, para entender el fenómeno del Dibujo, me parece que este es el conflicto en la enseñanza del dibujo, entre la práctica y la teoría, la práctica proporciona resultados visibles, comprobables, demostrables, mientras que la teoría postula, induce a nuevas tesis, a nuevas posibilidades y probabilidades de entender, para esto es necesaria la reflexión, pero también es mas gratificante, porque a partir de la teoría es posible llegar a ese conocimiento de la realidad que nos circunda, de nuestra realidad interna, o por lo menos acercarnos a entender un poco el porqué de las situaciones, de los eventos en nuestra existencia, de esa forma se libera un poco del desamparo al estudiante-artista, el cual

Los sentidos le dan forma a ese todo, proporcionan el contenido, con el cual la mente puede después reflexionar, puede después encontrar el patrón, reconocer la estructura y de esa manera llegar a un proceso cognoscitivo, después comienza a buscar las particularidades.

Las artes especifican esas cualidades del mundo, además de darles intensidad, una elocuencia con lo que se acrecienta el conocimiento de esas particularidades. Los medios con que el arte atrae la atención sobre estas características revelan y

se vuelve esclavo de la práctica, de la repetición sin sentido, la cual cobra significado por medio de la creación que le brinda la teoría, permitiendo innovar un concepto, un objeto que da origen a nuevas maneras de entender y a su vez de crear, lo que genera un mayor conocimiento, a nivel personal y social.

Comencé esta investigación preguntándome porque no entendía dibujos de artistas, y el trabajo de ilustradores contemporáneos. Si tenía una educación universitaria ¿qué sucedía entonces?

Además de la teoría del dibujo, existen libros enfocados a la educación, a la enseñanza artística, revisando el tema de la educación artística encuentro:

La invención proviene del intelecto, mientras que la imaginación proviene de la intuición, la creación surge de la razón acompañada de la emoción.

En el campo de la percepción todo tiene significado, el campo da significado a los elementos que lo componen y estos a su vez contribuyen a darle significado al "todo".

La intuición permite captar el todo, mientras que el intelecto identifica los componentes que son los que hacen las relaciones, ambos son importantes en el proceso creativo, aunque siguiendo un orden, el todo debe anteceder a las partes, la intuición antes que la identificación.

enfatan esas cualidades, la pintura enfatiza el color, la escultura la forma, el dibujo, lo grafico, la estructura y al mismo tiempo las peculiaridades, la inmediatez, por énfasis sea de forma, tamaño y por concepto e interpretación.

Este énfasis en la representación puede estar influido por el material, el medio, o por el uso de símbolos, o de formas simbólicas, para lograr la expresión de la idea, de conceptos, en el dibujo.

La percepción es selectiva, enfatiza lo que considera tiene mayor información, pero además simultáneamente, interpreta, todo en nuestro alrededor tiene un significado, todo es objeto de significación, objetiva o subjetivamente, cada uno de nuestros sentidos busca una clasificación, una interpretación y una significación, la percepción es un proceso cognitivo, una función de la inteligencia.

Por medio de la cual el ser humano obtiene conocimiento del mundo, pero también durante el proceso de la percepción el hombre va creando, utiliza estas capacidades de la inteligencia para crear, la selección de ciertos elementos es lo que capacita esta creación, este énfasis, pero además la interpretación también es selectiva, un mismo objeto puede tener diversas interpretaciones, la percepción al elegir también va creando las significaciones, porque estamos inmersos en un mundo donde existen múltiples imágenes, un mismo objeto tiene por lo menos cinco interpretaciones generadas de las imágenes preceptuales, tacto vista etc. Además de las significaciones que pueda poseer por educación, cultura, experiencia, edad, etc., La creación es inherente al ser humano.

El proceso educativo, puede frustrar o potenciar el desarrollo de estos procesos de conocimiento y creación del ser humano.

La composición en la enseñanza del dibujo por ejemplo, trata de organizar el todo dentro de un patrón agradable, pero si cada uno de los elementos individuales tiene un significado, que obviamente dependerá del contexto del todo y el contexto del todo se revela a través de las relaciones de las partes. La organización del patrón global no es simplemente un ornamento más o menos agradable sino una imagen simbólica de cómo percibe el mundo el artista.

Lo mismo sucede con las formas, el dibujo paleolítico, y el dibujo infantil, utilizan formas

geométricas abstractas, que no son copias de la naturaleza sino una respuesta a los estímulos proporcionados por la naturaleza.

Los primeros dibujos de árboles, no buscan ser una copia, una imitación mecánica, buscan primero la estructura, "el todo", la abstracción. El ser humano abstrae, crea signos para poder manejar una mayor información de los objetos, aún si ellos no están presentes, esta es la base de la conceptualización, de la que después se generaran las ideas, gracias a esta manipulación de la realidad por medio de signos y de su posterior traslado a la superficie dibujística.



Dibujo de Ana durante el performance de la tierra. Su cuerpo y cabello están cubiertos de barro.

La preferencia que se da a las imágenes naturalistas, tiene que ver con un interés materialista, con lo tangible, medible, con lo que se puede comprobar, aunque también con una alienación en aquello que no se puede reconocer de primera intención, lo cual es motivo de sospecha, de una no integración a un sistema de valores, a una sociedad, a una cultura. Los primeros dibujos paleolíticos, no buscaban vender o medir, sin embargo eran comprendidos por sus miembros, de la misma manera en todas culturas se recurrió al uso de imágenes simbólicas estilizadas, para poder expresar y enfatizar ideas acerca de su percepción del mundo.



Grabado sobre hueso, época prehistórica, con una mujer siguiendo a un hombre, pieza encontrada en Abri Murat, en la segunda imagen se ve un dibujo correspondiente a la figura anterior.

“Para ciertos fines técnicos se requiere una representación sumamente realista, especialmente en las ciencias. Pero muy significativamente, también aquí falta algo más que una mera imitación mecánica. La producción implica sobre todo interpretación y las ilustraciones científicas o tecnológicas solamente son útiles cuando clarifican determinadas propiedades funcionales ... Puesto que como he señalado, la percepción y la representación son indispensables para captar propiedades esenciales del medio, se tienen que dar condiciones anormales para que esta admirable habilidad mental degenera en un simple copiar. Nuestras modernas técnicas de duplicación exacta pueden haber favorecido tal actitud, afortunadamente el artista común, sigue siendo inmune a la reproducción irreflexiva. Sin embargo fue práctica habitual entre los profesores de dibujo del siglo pasado, y aún sobrevive aquí y allá hoy en día, insistir en la corrección mecánica al producir imágenes del modelo, por ejemplo la exactitud anatómica en las formas y proporciones medibles del cuerpo humano”³⁵ consideraciones acerca de el arte.

Puede ser útil adquirir una habilidad de este tipo sobre todo en una sociedad donde el hacer sin cuestionamientos esta muy difundida, pero tiende a inhibir varias de las funciones de la mente: la capacidad cognoscitiva, la creatividad, la intuición, la interpretación y la libertad de selección. Puestas en una balanza, debería pesar mas el desarrollo de estas habilidades, que la habilidad de copiar, seria mas productiva. Hablando en términos materialistas, prácticos, económicos, nuevas soluciones a problemas se dan a partir de la creatividad, de la interpretación y de todas estas funciones de la inteligencia.

“En el pasado ni siquiera el recurso a ingenios mecánicos impedía que los buenos artistas diesen a sus formas la fuerza expresiva, que hacía de sus imágenes meditadas exposiciones de sus motivos, en lugar de meras replicas de su apariencia física ... Cuando Alberto Durero dibujo unas manos orantes con toda su textura sus surcos individuales , dio sin embargo a sus formas una tensa confluencia que transmitía su significado simbólico ...Hace poco un anatomista atestigo que cada un de los numerosos músculos que Miguel Ángel señaló en sus dibujos de la espalda humana eran rigurosamente correctos, aun cuando también se ajustan al flujo de un movimiento expresivo , una elocuente armonía no simplemente inferida en el modelo sino impuesta sobre la imagen por el afán del artista por conseguir una expresión con significado”.(pag.37 consideraciones acerca del la educ. artística Armein)



Manos de hombre en oración, 1508, Albrecht Dürer

Las esculturas del cuerpo humano en la cultura griega tenían esta pretensión de ir mas allá de lo natural en sus realizaciones, buscaban representar una deidad, el canon de ocho cabezas es el medio de lograr la simetría entre la parte superior e inferior en una representación del cuerpo. La escultura clásica de esta cultura carece del hueso del coxis, para acentuar el largo del surco de la espalda, este surco además es mas profundo y los músculos de la espalda están señalados de forma prominente, buscando acentuar la simetría y movimiento entre el lado izquierdo y derecho del torso, lo mismo sucede con el pecho. Los hombros están tensos, para acentuar la forma de la cadera, las piernas son mas largas de lo normal. La práctica de la copia fiel es tan solo una práctica entre las muchas que existen para comprender la figura humana en su parte más superficial. El cuerpo es una condensación de significados que es necesario encontrar, interpretar.

No importa si el sentido de la forma y la inventiva de el alumno dirigen su trabajo, su dibujo, de esta manera el valor educativo sigue intacto, conceptos como mancha, línea, peso, masa, etc. Pueden seguirse aplicando pero desde una óptica reflexiva, creativa, interpretativa, aunque siempre quedará incompleta su educación artística al limitarse únicamente a la cosa y a la propiedad, estos mismos conceptos pueden ser aplicados a el hecho, a la entidad, y la realidad, sobre todo a la individual, “cuando mas nítidas aparezcan las expresiones individuales en la imagen artística, mas atrayente será la imagen y tanto mayor será el poder de su influencia” pág. 439 fundamentos de filosofía . V. Afanasiev, Editores unidos México, 1990

“En la clase de dibujo corporal, por ejemplo, la elocuente expresión del cuerpo del modelo inmovilizado en una postura concreta enmudece con suma facilidad cuando el instructor se limita a discutir la medida, la exactitud, la proporción o la anatomía, como si el ejercicio consistiese en conseguir un duplicado físico del modelo. En lugar de esto se debería pedir a los alumnos que se fijaran en la expresión concreta que ven materializada en la postura y el gesto del modelo- un porte orgulloso una tensión agresiva , un abandono perezoso - y que descubriesen que formas son las que transmiten la actitud observada. **En su lucha por capturar u plasmar esas características transmisoras de significados, los alumnos tienen sobrada oportunidad de ejercitarse en las técnicas necesarias para producir las formas exactas que generan el efecto deseado.** Advertirán al mismo tiempo que la duplicación fiel no es más que uno de los muchos objetivos que se puede pretender alcanzar” pag.41 consideraciones acerca de la educación artística.

Pero para esto es necesario como se dijo en el capítulo anterior en el performance en relación al cuerpo, del montaje de un aparato desmitificador del orden cultural, para poder convertir el cuerpo en signo, es decir para que produzca significados, para que estas significaciones sean percibidas por los dibujantes. La cultura ha educado tanto nuestra percepción del cuerpo que ya no reconocemos, ni al cuerpo ni a sus actitudes como un acto semiótico, es decir muchos de los gestos no tienen un significado solo son repeticiones "sin sentido" entonces al dibujar solo podremos representar algo puramente superficial.

El cuerpo puede mostrándonos sus significados, internos y externos pero no lo podemos ver, por la mitificación de la cultura sobre nuestra manera de percibir el cuerpo, el performance dibujístico, viene a montar todo ese aparato desmitificador de la cultura, viene para "ayudar" a reencontrar sentidos, interpretaciones para el cuerpo, pero además a reinventar, a crear una manera nueva de percibir el cuerpo. El cuerpo en si ya es un signo, y cada parte que lo conforma, pies, corazón, ojos etc., es también es un signo, y un símbolo. El uso de la técnica, cuando cumple la función, de traducir estas significaciones, permite también la creación, la concreción material de estas interpretaciones.

"Fin de la vida... Es la pregunta del fin último de la vida. Los objetivos prácticos de realizar una actividad útil o rentable, de actuar en beneficio de otros y de divertirse son fáciles de definir y de perseguir. Pero llega un momento en que todo eso parece transitorio y uno se enfrenta a la revelación de que el único sentido de la vida es la mas plena y pura experiencia de la vida misma. Percibir toda su plenitud lo que significa amar verdaderamente interesarse por algo, comprender, crear, descubrir anhelar o esperar es en si mismo el valor supremo de

la vida. Una vez que esto se comprende, es igual de evidente que el arte es la evocación de la vida en toda su plenitud, pureza e intensidad. El arte es por lo tanto uno de los instrumentos mas poderosos de que disponemos para la realización de la vida. Negar esta posibilidad a los seres humanos es ciertamente desheredarlos." pag 48
conideraciones acerca de la educación artística armhein

La técnica en un aspecto más amplio propone también que el fin del ser humano es manifestar la vida, tanto en su parte más superficial y externa en unión con la interna la emocional y espiritual, solo de esta manera es posible manifestar la vida en su forma más plena, más completa, en donde la creación permita una trascendencia del pensamiento de los seres humanos en los objetos e ideas que producen. Pero para esto es también necesario liberar al ser humano de la culturalización, la que sólo le permite, o sería mejor decir le da permiso de experimentar aquello que entra dentro de los parámetros de la estructura social sin un cuestionamiento, ni una reflexión, parámetros que sólo tienen como fin la conservación de esta estructura, y de las formas de dominio, de control de la misma basadas en intereses que sólo benefician a unos pocos.

El performance dibujístico, puede ser una herramienta de esa desculturalización, porque actúa en un tiempo relativamente largo y sigue mandando mensajes aún después de mucho tiempo, el arte es una de las herramientas mas poderosas para lograr la realización, siempre y cuando sea bien dirigida, pero también es un proceso para lograr la liberación cuando no solo se basa en la apariencia, cuando además de eso busca significados, sentidos, y pueda hacer una reflexión de estos.

Las artes hechas de manera realista deben basarse en estructuras, que puedan transmitir, como en el caso de Durero o Miguel Ángel, un significado simbólico para que cumplan la función de objetos artísticos.

“Algo similar ocurre con la ilustraciones técnicas. Es sabido que para mucho de estos fines la obra de los artistas es preferible a la fotografía, y que cuando se usan fotografías a menudo se simplifican y se estilizan mediante el retoque. La razón es que una ilustración tiene que mostrar un objeto no como es un objeto como tal sino sus propiedades relevantes”. (pag.54 consideraciones a la educación artística. Armein)

El performance dibujístico utiliza tanto en la expresión del dibujante, como de la persona que realiza la acción o performance, el uso de símbolos y de signos, (ya se utilizó un apartado para hablar del símbolo y como permite la representación de ideas de una manera poética, abierta a interpretaciones) la imagen simbólica puede ser abstracta o figurativa, en el caso de la figuración naturalista, trasciende la propia figuración, para entrar en el mundo de las ideas, además de que sensibiliza a encontrar relaciones nuevas de significación en el mundo (ya se explicó como estas permiten la creación, y nuevas formas de comprender y expresar el mundo).

El simbolismo se a utilizado también en la educación, para mostrar ideas en una forma sencilla y profunda, lo que permite también la interpretación, (esto también se explicó en el mito, como se puede expresar de manera oral, pero también por medio de imágenes o acciones) por ejemplo, para Platón, en el diálogo referente a la poética, el arte surge por el arte, expresaba esta idea con la imagen simbólica de un imán, decía que cuando la inspiración tocaba a una persona y se expresaba a través del arte, todos los demás eran tocados por la misma inspiración a modo de una cadena cuyo primer eslabón era el imán, de esta forma se unen los demás eslabones, más que una cadena es una reacción en cadena.

Cuando vamos a una exposición o vemos un libro de arte comenzamos a encontrar relaciones soluciones para resolver un problema, y al mirar arte nos sentimos “inspirados” y queremos enseguida comenzar a pintar, dibujar, si es visual, pero también si es de tipo corporal como la danza nos sensibilizamos en cierta forma con nuestra

propia corporeidad, los músicos al oír una tonada se les despierta la necesidad de tocar, de cantar, las personas se reúnen, se congregan en lugares donde el arte aparece, quizá porque existe algo de festivo en el arte, no concibo una fiesta donde no se haga presente el baile, la música, el canto y esto sin importar si la festividad es una boda o un funeral, sólo que la manera de expresarlo de manera correcta varía según la cultura.

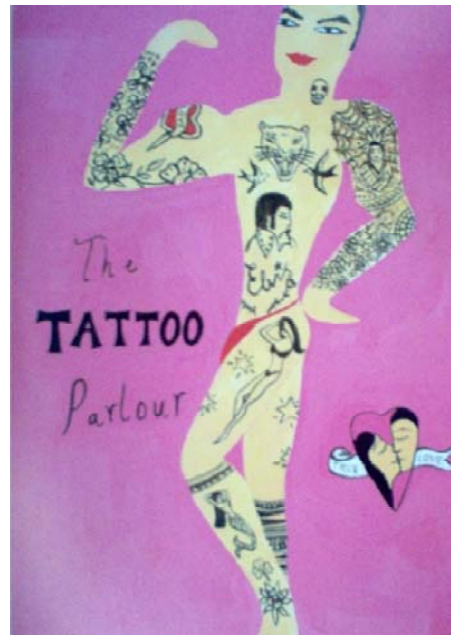


Ilustración de Susan McKenna.

Una exposición de arte, como por ejemplo de dibujo o de pintura es una festividad donde prevalece lo gráfico y lo pictórico.

En algunos museos además de presenciar la obra hay talleres donde es posible elaborar una pieza inspirada en el trabajo del artista, desgraciadamente va enfocada hacia los niños. Museos y galerías ganarían adeptos a sus exposiciones si en ellas fuera posible que todos los espectadores tuvieran una manera de participación más activa o interactiva.

De esto parte el performance dibujístico, no sólo se permite la creación y la interpretación a partir de la acción, también se les permite en ciertos momentos una participación más

activa, de no ser así se tiene el recurso del dibujo, pero no sólo como un registro de la acción, también como una creación independiente a partir de la acción.

En el nuevo testamento le preguntan sus discípulos a Jesucristo porque habla siempre con parábolas y él les responde a sus discípulos, “porque teniendo oídos no oyen y teniendo ojos no ven, porque sus sentidos han encallecido” y no les permite descubrir la verdad.

¿Se referiría con esto al Evento Perceptual Importante? Y cómo a partir de la costumbre, de la cotidianidad, los eventos, pasan desapercibidos, como hemos perdido la sensibilidad a fuerza de repetir día tras día los mismos estímulos.

La parábola es una historia simbólica, un mito, y es por medio del mito, de estas historias simbólicas como se explican conceptos en una clase con performance dibujístico, son estas parábolas hechas para crear interés en los asistentes a la clase, para despertar en ellos la reflexión, la interpretación, la creación.

El performance dibujístico, puede ayudar tanto a la expresión de ideas de manera creativa, como lo menciona Platón con su imagen del imán, y tan complejas como la desculturización, y la percepción de otra manera de entender la realidad como lo enfatiza Jesucristo, por medio de parábolas, ambos en dos aspectos muy diferentes del conocimiento humano como es la razón y la espiritualidad y al mismo tiempo trascendentes para los seres humanos.

Con lo cual se reúnen requisitos que son característicos en el rito y el performance, lo que lo hace idóneo para ser empleado en la educación. La utilización de conceptos trascendentales para las personas permite también una integración hacia un proyecto mayor, pero también la competencia. Además de que prepara al alumno para la búsqueda de sentidos en mitos contemporáneos, como el mito de la educación, el mito de la moda, etc.

“Es propio de la mitología que sus historias sean símbolos de experiencia humana básica y que transmitan su tema fundamental con una inmediatez que hace que a nadie pueda pasar inadvertido. El laberinto de Creta por ejemplo, es símbolo inequívoco del encarcelamiento en un mundo indescifrable misterioso. El vuelo de Ícaro hacia el sol representa el peligro mortal de la soberbia humana; y cuando Dafne es convertida en árbol, se hace evidente la distinción básica entre ser humano y planta. Es imposible que tales ejemplos no consigan mostrar el arquetipo del temor que se revela a través del significado. Inspiran a quién los usa, a manejar sus formas y colores de una manera que destaque ese significado; y una vez que el significado se hace indispensable, el joven artista ya nunca prescindirá de él, Incluso el arte abstracto hay una diferencia decisiva entre obras que no son más que un mero juego con efectos visuales y otras que hablan simbólicamente de experiencias significativas” pag.82consideraciones a la educación artística Armein.

La utilidad en el performance dibujístico

El performance dibujístico, prepara a artistas para esta búsqueda de significados, lo guía hacia ese conocimiento del mundo, como cada objeto es reflejo de la sociedad en que fue realizado, y esta misma guía, también es aplicable a los diseñadores gráficos.

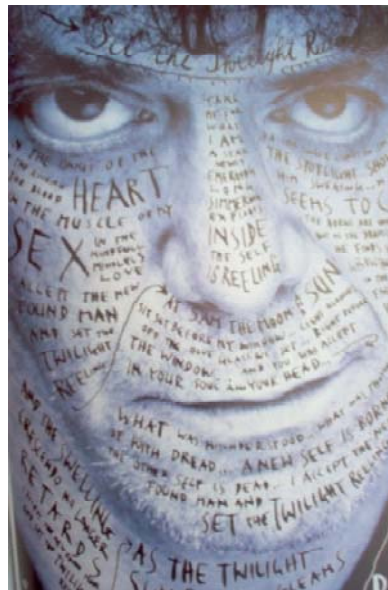
“Creo que un arquitecto o un diseñador en general con buena formación llega plantearse la función practica de un edificio o cualquier otro objeto útil de la misma manera que un pintor piensa en el tema de una pintura .El diseño no debe satisfacer solo las necesidades practicas del objeto; debe también representarlas e interpretarlas .Tomemos como ejemplo una silla .Su forma debe ser tal que facilite el asiento. ¿pero que tipo de asiento ?¿Quizás el cliente quiera recrearse en grado máximo de placer físico y exija una silla mullida , como una cámara neumática , o quizás busque la dignidad de un trono o la rigidez de las sillas rectas y angulares que mantienen el cuerpo en control muscular activo. La silla no es pues sino la interpretación de lo que se entiende por <<sentarse>>, denota toda una forma de vida toda un filosofía“.pag86 Conideraciones a la educación artística Armein

El criterio de la Bauhaus acerca de sólo la funcionalidad de un objeto, perdió de vista la parte emotiva de la creación de objetos, En esta época, esa parte emotiva es un valor agregado, cuando no la mas importante, vista desde la perspectiva de la publicidad y de la mercadotecnia.

Entre dos artículos expuestos en un anaquel, el que presenta esa cualidad emotiva buscada por el cliente, es el que se lleva la venta.

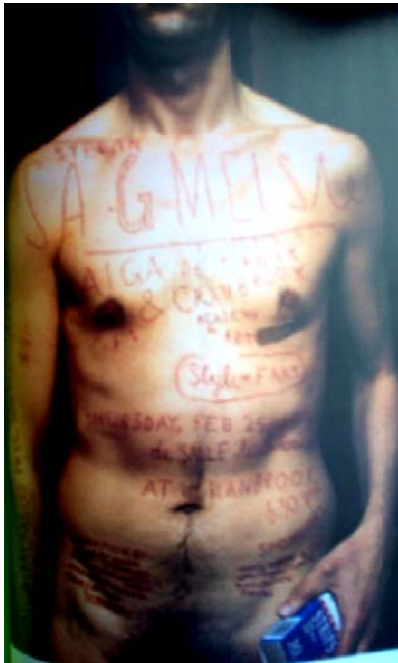
Recordemos que la Bauhaus tuvo que cerrar repentinamente por la guerra, pero si hubiera continuado sus investigaciones, posiblemente hubiera otorgado una especial consideración a la parte emotiva de los objetos, como la buscada por la publicidad hoy en día.

En esta búsqueda de la funcionalidad y emotividad es donde se traduce el verdadero sentido de la técnica.



Stefan Sagmeister.
Proyecto para Poster, titulo :Set the twiling Reelig. Cliente: WarnerBros.. 1996

La experiencia del aprendizaje debe considerar ambas, especialmente en las artes y el diseño. El performance dibujístico ofrece ambas posibilidades para la interpretación y creación de objetos, dota al objeto de una significación, mas profunda. Los objetos hechos por la firma de un diseñador reconocido muestran esa búsqueda de significación, con lo cual no sólo es trascender lo puramente funcional, es darles un sentido mayor al mundo en que nos movemos.



Stefan
Sagmeister
**Proyecto
de Diseño
para un
poster de
lectura.**
1999.
Cliente:
Cranbook
Academy of
Art and
AIGA

manera incompleta se debe a la falta de visión en los programas de estudio.

En algunas escuelas al estar comentando esta inquietud, me comentaron que siguen el programa de estudios de la ENAP, con lo cual la base en la que los educadores de otras universidades realizan la investigación que les proporciona el programa de la ENAP para cumplir con los objetivos de la asignatura de dibujo contempla solo la parte practica, técnica, necesaria para realizar su trabajo, pero sin la profundidad necesaria para hacer de esta una asignatura que propicie además la creación y la reflexión, con lo cual el dibujo se estanca en ser medio para la realización de bocetos para crear otra obra, y es en el boceto donde se aproxima un poco a la creación, aunque como dije sometido, oprimido, condicionado a otro fin.

En un nivel práctico, materialista, estos diseños son mejor pagados, tanto que se vuelven coleccionables.

“Una vez que los ojos de los alumnos se hayan abierto al hecho de que la buena forma siempre es transmisora de la expresión significativa, también se pondrá de manifiesto que las funciones expresadas a través de formas y colores van más allá de revelar una situación histórica o social concreta. Tienen una conexión mas ampliamente humana. Después de todo, funciones como recibir, contener y repartir o apoyar y proteger son actividades humanas esenciales, con lo que la forma concreta que el diseñador da a su edificio, a su silla o a su cuenco representa un estilo concreto de enfrentarse a esas funciones humanas. El mundo de los objetos prácticos se revela como un mundo de símbolos vitales que potencian una vida reflexiva” pag.88 consideraciones acerca de la educación artística. Armein



Dávid Földvári, Proyecto: “Crash and learn” ad campaign, part of a sequence of four images. Titulo: Masochist (Italian version). Cliente: Nike . 2001

Revisé otros textos acerca de la educación del arte y en general coinciden con esta necesidad de creación, de imaginación, con lo cual supongo que la razón de la manera en que se enseña la asignatura de dibujo de

El que se tome como base el programa de estudios de la ENAP en otras Universidades, coloca en una posición de responsabilidad moral a los diseñadores de estos programas,

Además de afectar la comunidad donde laboran y el futuro profesional del estudiantado, también a aquellas universidades que por confiar en el prestigio de la UNAM retoman y aplican estos programas.



Dibujo realizado por un alumno de primer semestre durante una de las clases en que se utilizó el performance como generador de imágenes y contenidos, en la parte central pueden verse colillas de cigarro y en la parte inferior una textura hecha de papel arrugado y teñido

Francois Chalet. Proyecto de Ilustración . Titulo Berlin.
Cliente:Berliner.2001

La experiencia y la sabiduría

Al parecer el porqué de la manera de la enseñanza del dibujo basándose principalmente en el parecido esta basado en un problema entre la práctica y la teoría, cuando comencé esta tesis pensé que sería simple escribir, hacer una investigación acerca de dibujo, esto se debe a la formación y a la educación que se me ofreció y esto me llevó hasta cierto punto a menospreciar el dibujo por su sencillez, por su inmediatez, pero conforme fui avanzando me di cuenta de que es de una complejidad similar a cualquiera actividad artística.

De hecho es precisamente por su sencillez e inmediatez, más compleja. Es una actividad que requiere mucho mas trabajo previo, no solo a nivel mecánico, también a nivel mental, una pintura se puede ir modificando, tapando, lo mismo con otras áreas de las artes visuales o del diseño.

El dibujo se asemeja un poco a la danza, en el que la bailarina se para de puntillas y levanta la pierna, como si siempre lo hubiera hecho, como si no costara ningún esfuerzo , lo mismo ocurre con un dibujo, entre mas se “soba” , mas duro, mas forzado se ve, allí esta la parte técnica, pero una bailarina no es una gimnasta, la cual también brinca y es elástica, una bailarina crea, con el movimiento, lo mismo que un escritor, no sólo describe una situación, también interpreta, y da su punto de vista , busca comunicar, lo mismo que un buen dibujante que además de la parte técnica, puede omitir algunas reglas para expresar mejor sus ideas, el dibujante también crea y mientras crea, entiende una situación y al expresarla por medio del dibujo expresa también un disertación un punto de vista juzga y comenta una situación que esta experimentando por medio del dibujo así se comunica, entiende y da a entender sus ideas

Pensaba que los dibujos sencillos que veía de los artistas eran hechos en el momento, en parte si, pero además son una expresión de una búsqueda, de una reflexión que se expresaba en ese tipo de formas.

Una investigación que debió estar documentada en ideas, en formas en las que el dibujante se inspiró, y por supuesto en dibujos, como medio para exponer estas reflexiones de forma grafica.



Estas fotografías fue tomada durante una exposición de arte contemporáneo, el trabajo me llamó la atención por el tipo de soporte, desgraciadamente en ese momento comenzaba a realizar esta investigación y no escribí los nombres de los autores.

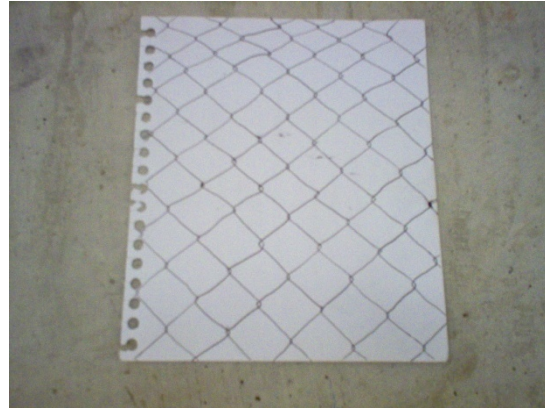
Dibujar con pelos, cabellos o sobre las paredes, sobre un pedazo de pan o hacer un video de las líneas de la carretera, me parecía en ese momento un trabajo de un excéntrico , pero en realidad fue ese tipo de trabajo el que me obligó a cuestionarme el porqué el artista lo hacia de esa manera, y si estaba dentro de un circuito de arte contemporáneo es porque tenía algo que yo no había visto, y no comprendía , y que por supuesto no me enseñaron a reconocerlo como tal , hasta la fecha hay maestros que creen que dibujar es encontrar el mayor parecido con lo dibujado , me pregunto si ellos alguna vez han tenido las mismas preguntas que tengo, y cómo resolvieron el problema para decidir continuar enseñando de la manera en que lo hacen: buscando únicamente el parecido , o la imitación.

Y que al presentarse ante un grupo se presentan diciendo que han enseñado esa materia por mucho tiempo, se supondría entonces que su visión del dibujo debería ser, por la experiencia, mayor , pero la experiencia sin bases teóricas profundas no permite ni a ellos ni a los que enseñan la riqueza de la materia ni las posibilidades que ofrece. Con lo cual los resultados a nivel educativo son medianos y la ulterior practica profesional del alumnado resulta también mediana.

La experiencia deja preguntas tras de sí, la comprobación de lo aprendido en la teoría. La teoría por su parte carece de la práctica, permite posibilidades, estas posibilidades por medio de la práctica se reafirman o se desechan, dan respuesta a esas posibilidades.

Un concepto que reúne ambas ideas: teoría y práctica es el de sabiduría. El sabio une lo teórico con lo práctico por medio de la experiencia. Es en la experiencia donde comprueba el conocimiento adquirido por medio de la teoría, y a partir de ahí llega a diversos juicios. Tiene la evidencia que le brinda la confrontación de diversas posibilidades, con lo que la experiencia le reditúa en numerosas soluciones aplicables a problemas teóricos y prácticos. Es en la demostración de estos problemas donde el sabio vigila, vela y cuida el nous (Nuestro) que es distinto de la opinión.

La experiencia entendida como una repetición sin cuestionamiento, sin búsqueda no merece ser llamada experiencia porque la experiencia deja tras de si un saber mayor, una reflexión. Quizá lo que tengan sea una mayor experiencia en coordinar un grupo o en el caso del dibujo, detectar algunos problemas de nivel práctico, en todo caso debería decirse tener una mayor práctica en la docencia, no en el tema que se enseña.



Esta fotografía también fue tomada durante esa exposición, es una hoja blanca de un cuaderno cualquiera pero el dibujo me remite a una malla de metal, desde mi punto de vista representa esta falta de posibilidades de expresión en la educación artística actual.

Las opiniones son las que conforman al mundo, pero también lo ocultan, lo disfrazan, este problema del dibujo entre la práctica y la teoría, es que la practica se basa en la opinión en este caso de lo que es necesario para la realización de una práctica profesional, pero en realidad es el crear obreros calificados, que no se cuestionen y solo puedan cumplir con los requerimientos que les solicitan en un empleo. La teoría desde un punto de vista práctico, de un oficio, permite la creación de nuevas soluciones, originales, que como ya escribí anteriormente son mejor pagadas y valoradas comercialmente, lo cual permite una mayor posibilidad de empleo.

Y en el caso de una institución que abarque ambos puntos, teoría y práctica, un mayor prestigio, ya por sus soluciones prácticas o por sus investigaciones teóricas.

El sabio se encarna en las sociedades en los artistas y en los científicos, y a partir de su trabajo guían a los demás hombres para que adquieran conciencia de sus necesidades y de los medios para satisfacerlas, el sabio es el educador de la humanidad.

“El ideal estoico de sabio une lo teórico con lo práctico al presentar como notas predominantes de la sabiduría la universalidad, la experiencia y la madurez; así la experiencia y la práctica se identifican, siendo el sabio el único capaz de libertad, puesto que acepta con serenidad el hecho práctico de estar sujeto al destino, que se revela en el mundo, aceptación que forma parte de la sabiduría cósmica” pag. 500 diccionario de filosofía

Y como destino quiero aclarar, de la manera en que lo entiendo, como la aleatoriedad, el azar en el que no importa cuanto te esfuerces, no llegas a tu meta, quizá la meta era el aprendizaje, el recorrido.

O caso contrario teniendo todo en contra, sucede el milagro y aparece el atajo que te permite llegar a tu meta sin ninguna complicación.

Aquí deviene parte de la sabiduría, en la aceptación del destino, aunque aquí me surge una pregunta: teniendo un destino ¿Cómo saber si es el propio, el que realmente te pertenece o es el que alguien trata de imponerte, de exigirte, de forzarte... de adiestrarte o de educarte a seguir?

El performance dibujístico provee de un medio donde es posible obtener experiencias complejas, de tipo externo, basadas en las sensaciones, y experiencias de tipo interno pues busca también la reflexión, y que es donde se da la experiencia trascendental, indagando en lo que es importante y valioso, vital, significativo.

Es lo suficientemente dúctil para incluir aspectos prácticos en su desarrollo, y también lo suficientemente flexible para relacionar el conocimiento teórico con lo práctico, brindando confrontación de diversas posibilidades por la utilización de símbolos, dotando además a la enseñanza del dibujo de un medio para práctica de la disertación, donde es posible construir una opinión propia basada en la experiencia individual y compartirla en la interpretación por medio del dibujo.

Pero para que funcione adecuadamente el performance dibujístico y pueda manifestar la expresión de posibilidades que ofrece la teoría en la práctica es necesario que el profesor maneje conocimiento de tipo teórico y no únicamente conocimiento de tipo práctico en la utilización del performance dibujístico de esa forma la experiencia será superior, interesante y trascendente.

Las etapas en la evolución del performance dibujístico

Durante el desarrollo de la tesis se fue modificando el modo de trabajo a partir de la experimentación y la documentación. El proyecto inicial tenía contemplado abarcar en esta investigación, la relación lúdica que existe entre el performance y la educación. Así como la relación que existe en el uso del performance y el desarrollo e impulso que le brinda a la creatividad, pero el tema fue creciendo, y las relaciones entre los elementos de estudio comenzaron a tornarse más complejos, así que para no hacer confusa la conclusión decidí hacer un alto temporal, y hacer una revisión, por etapas, valorando lo hallado en cada una de ellas.

Primera etapa: EL MOVIMIENTO CONGELADO

El taller del maestro Jorge Chuey ya venía arrastrando una tradición con el movimiento y la expresión corporal, primeramente enfocado en la estimulación de los sentidos, y en la gestualidad del dibujo, en esta etapa el movimiento del modelo era congelado en una parte del desplazamiento del modelo para poder captar la posición del modelo (o modelos) rápidamente.

La actividad se realizaba con música, y se le pedía al modelo, que se moviera, algunas veces con movimientos sencillos como caminar, otra con movimientos más elaborados, la finalidad era ver las posiciones que podía generar el cuerpo, el movimiento se realizaba lentamente.

A un determinado tiempo, (de un minuto a cinco minutos aproximadamente) el movimiento se detenía, permaneciendo estática la posición por un tiempo determinado (de uno a cinco minutos). Este lapso de estabilización de la pose era aprovechado por los alumnos para realizar un dibujo, a modo de bosquejo, buscando una expresión en la línea y la mancha. Para estos ejercicios se utilizaban materiales clásicos en la práctica del dibujo (carbocillos, acuarelas, etc.).

Se incluía en la clase iluminaciones específicas, cambios en el espacio, por medio de la disposición de las bancas, pintura corporal para enfatizar los músculos o algunas zonas del cuerpo del modelo, objetos como mascarar o telas, música, pero lo característico era esa estabilización del movimiento y la gestualidad en el dibujo.



Durante esta etapa utilice esta mascara, la búsqueda era dar motivos, texturas, transparencias, pero sin ninguna intención.

Segunda etapa: EL PERFORMANCE CONGELADO

La utilización de mascararas telas y estas situaciones de expresión corporal, luces etc. llamaron la atención de varios de los asistentes al taller, donde se decía que los modelos hacían performance.

En ese momento la información y formación académica que tenía de lo que era un performance era elemental. En la biblioteca de la escuela sólo existen tres libros sobre el tema, y dos de ellos hablan de la experiencia de un artista. Los libros de arte contemporáneo en general contienen pequeños párrafos, con lo cual en ese momento la bibliografía es escasa. En el ExTeresa solo cuentan con dos libros, uno con base de artículos de periódicos y otro del performance latinoamericano, tienen también folletos de eventos donde se describen las acciones. El acervo en cambio de performances documentados es amplio, pero al no tener una sala para observarlos sólo te pueden prestar dos o tres, y eso por el hecho de realizar una investigación.

La información que se tiene acerca de lo que es un performance hace dos años era casi inexistente, aun en internet, en este momento ya existe un portal "performanceologia" aunque es el tema tan difuso en sus límites, que resulta definir de manera exacta que es un performance, el año pasado encontré un sitio donde en una convención varios performereros, trataban de llegar a una conclusión de una definición de performance, pero no llegaron a definirlo. Esto hace que la presente investigación sea valiosa, únicamente por el testimonio del performance utilizado en la educación.

Ya con un poco mas de información de lo que era el performance y de la utilización que hace de los elementos en forma simbólica, y no únicamente como elementos que ofrecían un pretexto para dibujar texturas o colores, comencé a utilizarlos en la clase, tratando de comunicar un sentido.

El primero que se realizó de esta forma fue con una compañera, Alethia, ella utilizó una larga gaza transparente en la cual estaban pegados envolturas y empaques de dulces, papas chocolates a lo largo de esa tela, ella lo traía a modo de manto cubriéndole la cabeza y sobre ésta, llevaba puesta una corona hecha de empaques.



Comenzó la música, una música como de hadas, ella comenzó a caminar por el salón e iba congelando el movimiento después de cierto tiempo, realizaba poses utilizando los elementos que traía.



En ese momento entraba yo al centro del salón, los elementos simbólicos que traía eran fotocopias de billetes de varias denominaciones, unos pegados sobre el cuerpo y otros engrapados en una tela que traía sobre la cabeza a modo de melena, recorría el salón encorvado y haciendo movimientos como de un animal, y claro después de un tiempo congelaba el movimiento.

Alethia quito uno de las bolsas de frituras que traía en la tela, y jugaba conmigo como con un perrito, yo tratando de tomar o de comer de lo que ella me ofrecía, congelábamos el movimiento y después continuábamos, mientras comía ella iba arrancando las fotocopias de los billetes que traía en el cuerpo, así hasta que en una parte, se subió sobre mi espalda a modo de caballo, tapándome la cara con la tela.



Al dejarme sin las fotocopias, y yo queriendo tomar de las frituras que traía, me enrolla la tela en el cuello, hasta que dejo de moverme, ella entonces me cubre con la tela, como si me hubiera atrapado, todo esto con espacios de movimiento y estatismo.

La mayoría de los alumnos trataron de hacer una documentación por medio del dibujo de lo que sucedió, a modo, de comic, o story board, por medio de bocetos, pero algunos utilizaron imágenes que no tenían ninguna relación, con lo que sucedía, como imágenes de arañas, o frases dentro del dibujo, como por ejemplo: es una ilusión, es un engaño.



La parte de la documentación por medio del dibujo era algo que ya me esperaba, pero el que los alumnos comenzaran a utilizar símbolos en sus trabajos no era algo que tuviera previsto, algunos eran signos convencionales como por ejemplo signos de pesos, dibujados sobre el cuerpo en la documentación. En un principio pensé que era algo aislado y comencé a pensar en lo sucedido.



El performance podía tomar la forma de representación, en esa ocasión otra vez fue Alethia mi cómplice:

Hicimos una representación sadomasoquista, la até en un caballete, yo traía puesto una mascara hecha de bolsa para basura, y una especie de tanga hecha del mismo material con cintas en el cuerpo , ella estaba desnuda a excepción de los pezones en donde traía unos corazones rojos, comencé a golpearla con un fute hecho de plástico, en realidad era mas el ruido que hacia al cortar el aire y al pegar sobre la piel que en si la sensación, el dolor era mínimo, pero Alethia, gritaba cada vez que la futeaba, colocaba sobre los corazones unas pinzas para ropa que tenían tiras de plástico y las movía, ella gritaba, prendí una vela roja y sobre su espalda deje caer cera derretida, (al platicar con Alethia , me conto que eso fue lo mas doloroso , pero nada fuera del otro mundo) ella gritaba y hacia como que lloraba, al final tomaba el mango del fute y se lo metía por la boca y entre las piernas , ella gritaba, al final hacia como que la pateaba (pero en realidad le pegaba a la tarima) se me olvidaba decir que para esto ella traía el cuerpo cubierto en parte con cátsup, al final se quedaba en el piso y yo me iba, entonces comenzaba a llorar y decía que no me fuera, tomaba el fute y recorría su cuerpo con él, y comenzaba a golpearse, entonces pasaba con los alumnos y les pedía que la golpearan con el fute, el primero que lo hizo le pego suave ,a lo que ella se enojaba y les decía: - así no, ¡como hombre!

Y continuaba hasta salir del centro del salón, esto también en pausas de movimiento, congelando el movimiento durante el performance.

Sucedió en la representación de sus dibujos lo mismo, además de la documentación de performance por medio del dibujo, había símbolos, algunos pusieron manchas de tinta roja lanzada con el pincel sobre el papel, como si se tratara del fute, significando el golpe por ejemplo, o las onomatopeyas de los gritos.



Esta situación se repetía, al reflexionar sobre esto me di cuenta de que ellos estaban interpretando una acción, y que se valían de estos símbolos para expresar la intención, que es lo que se buscaba.

En lo personal esperaba que esta intención se viera reflejada en la línea, es decir que la línea tuviera distintos grosores y presiones dentro de la documentación de la acción, pero comenzaron a interpretar la acción a partir de signos y símbolos, algunos personales pero también de tipo convencional.

Si comenzaban a interpretar la acción a partir de signos y símbolos era ya una descripción de lo que sucedía, pero también de lo que ocurría dentro de ellos, era una descripción de sus sensaciones que trataban de descifrar por medio de estos signos y símbolos.



Al crear símbolos personales para expresar la acción buscaban comprender , y no únicamente la traducción al papel de la acción por medio del dibujo, la copia, es decir estaban reflexionando, asimilando la idea, haciendo un comentario por medio del dibujo , es decir no tenían una actitud pasiva, tenía un punto de vista , una posición ante los hechos,

estaban juzgando, criticando y esto lo ilustraban por medio del dibujo, se comunicaban con ellos mismos en una comunicación interna, entendiendo la situación y comentándola a los demás por medio del dibujo, estaban realizando un discurso, una disertación, una exposición, donde comunicaban sus ideas a los demás compañeros por medio del dibujo.



Fragmentos del performance congelado realizado con María Figueroa , el tema fue la independencia, al final quemábamos la tela que cubría nuestras cabezas.



Uno de los dibujos que resultaron de el performance "la libertad".

El dibujo como lenguaje, como medio para conocer y reflexionar, el dibujo como medio y fin en la creación de ideas, como medio para disertar.

¿Qué sucedería si el movimiento era continuo?

En ese momento se apoyaban para su dibujo, en los lapsos de estabilidad, para hacer una mezcla entre la descripción por medio del bosquejo y reforzando la idea apoyándose en símbolos para dar a entender la intensidad, y el concepto.



Algunos dibujos que resultaron del performance congelado con el tema del huevo, realizado con Ana Pérez Rivas (fotos superiores) en ese performance nos presentábamos ambos con barrigas de maternidad de el salón colgaban huevos con resortes que subían y bajaban al moverlos, era una instalación-performance.

Tercera etapa: EL PERFORMANCE Y EL DIBUJO MÁS LA SEMIOLOGÍA

En esta etapa de la investigación necesitaba encontrar un denominador común al dibujo y el performance. Encontré en la semiología el concepto que englobaba todo esto, y además me condujo al lenguaje, con su capacidad de entender y el crear.

El dibujo es un lenguaje, por tanto tiene la posibilidad de entender y de crear, no solo de describir. La semiótica afirma que todo es significativo en este mundo, y los diversos códigos que forman los lenguajes y que proveen en su combinación, nuevos estilos y nuevas creaciones proveen también de nuevas significaciones.



Fragments del performance con el tema de la locura, con Lyliana Chavez, en las primeras dos fotografías leemos partes de la biblia, estábamos vestidos con algunos atributos de los super héroes , capa, escudo etc. Y les pedimos que se sacrifiquen, que si los golpean se dejen etc., al fondo pueden verse cruces quemándose.

En la tercera fotografía cargamos un espejo, Lyliana trae una nariz de payaso y yo una máscara, mientras les acercamos el espejo a los alumnos.

En esta parte del performance nos colocamos etiquetas sobre diversas partes del cuerpo, lo que vale es lo que traes puesto, la marca, la etiqueta.





Fragments of the performance with the theme of water, with Alethia Almaraz, in each corner of the living room were placed bags with water and balloons inside with plants that we were leaving that dripped like fountains. The living room was flooded, we threw the balloons towards the ceiling, the sound and the water dripping reminded us of rain. We tried to represent the spirit of water.



Fragments of the performance with the theme of the feet, with Lyliana Chavez, the feet as expression during the dance, as elements for the game, in this occasion between an angel and a devil using the world as a ball.



La combinación de performance y dibujo unidos semiológicamente, como códigos proporcionaría la base de nuevas significaciones, la aplicación de diversos materiales y soportes en el dibujo. Así como nuevas lecturas y adjetivos al concepto y actividad de dibujar. Uniendo códigos resultan nuevas maneras de significación, el código dibujo unido a performance es lo que estoy revisando en esta investigación, pero que sucede al mezclar dibujo con instalación, o las áreas clásicas de las artes plásticas como escultura o música con dibujo ¿Como se resolverían? Si todo es motivo de significación.

¿Porqué no ver que sucedía con el movimiento continuo? ¿Cómo representarían el movimiento? No sería la primera vez que en las artes visuales se representaba el movimiento, ya antes lo había hecho los futuristas.

Cuarta etapa: EL PERFORMANCE DIBUJÍSTICO

El movimiento comenzó a ser continuo, y se comenzaron a utilizar diálogos. La respuesta de los alumnos fue ambigua, por una parte te sentían motivados por otra, no sabían como resolver por medio del dibujo lo que estaban presenciando.

Estaban apoyándose básicamente en el bosquejo, en el dibujo gestual, pero con el movimiento continuo no tenían tiempo suficiente para esto, a pesar de que ya habían utilizado el uso de imágenes simbólicas para hacer la descripción.

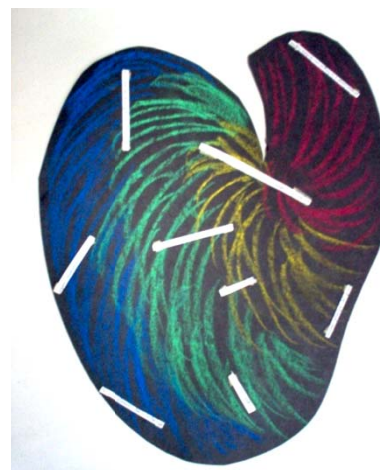
El resultado fue confuso en un principio, por ejemplo buscando representar el movimiento continuo que en ese momento era lo que mas les llamaba la atención, algunos tomaron un punto del cuerpo y comenzaron a seguirlo, el resultado para ellos fue una textura, una maraña hecha de líneas que mostraba el desplazamiento en el espacio del salón. Otros comenzaron a dibujar de memoria, es decir tomaban una escena de la acción y la “congelaban” en su mente y a partir de esta imagen mental dibujaban.

Otros comenzaron a escribir hacían una especie de signo que representaba alguna escena y sobre este comenzaban a escribir, describiendo lo que sucedía, algunos no describían, comenzaban a escribir pensamientos. Algunos escribían sobre estos bosquejos, poesía, metáforas escritas de lo que les traía a la mente la acción.

A partir de esto en general muchos comenzaron a utilizar signos, abstracciones, en sus dibujos, creando imágenes que al parecer no tenían nada en relación, con el evento que estaban presenciando, utilizaban caligrafía, texturas con tintas o lápices tratando de expresar el movimiento continuo, mensajes escritos para poder representar la experiencia.



Empezamos a utilizar elementos en las acciones de forma simbólica, dándole intenciones, pero buscando además hacerlo de forma personal, buscando en la experiencia individual que nos remitía ese objeto simbólico, tratando de no hacer sólo una representación de una idea.



Utilizando el performance, las acciones y los objetos como una manera de búsqueda personal de significados, de búsqueda para ver hasta donde nos llevaba la acción, de esa época fue el performance con el tema del pene donde al final terminé llenándome los genitales de tinta china negra y dibujando con ellos sobre papel craft la silueta de una persona, sin importar el parecido intentaba crear la imagen de alguien a quien quería y a quien deseaba tocar, acariciar, recuerdo que para eso la música fue de Juan Luis Guerra: “quisiera ser un pez y tocar con mi nariz en tu pecera y hacer burbujas de amor por donde quiera, mojado en ti, pasar la noche entera, mojado en ti” al terminar el dibujo acariciaba y besaba la superficie del papel, frotaba mi cuerpo con el papel, me envolvía en el papel. Para al final prender una bengala, un busca pies que desparramaba chispas de luz, estaba representando una masturbación, el dibujo representaba a al persona y la Bengala la eyaculación, el orgasmo.



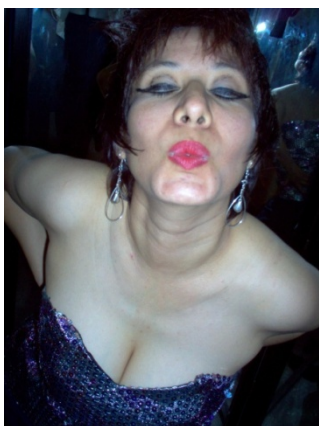
Fue entonces cuando comenzaron a llegar mucha gente de diversas áreas a modelar, mejor dicho a “performancear”, los cuales fueron enriqueciendo el trabajo de todos. En esta etapa los alumnos solo dibujaban, tenían un papel más “pasivo” dentro de las acciones pero, ya podían comenzar a interpretar lo que estaban viendo por medio de símbolos, tenían muchos estímulos e ideas para trabajar.

No he mencionado que los grupos con los que trabajamos en la ENAP eran uno de diseño de primer ingreso, uno de artes también de primer ingreso, y uno del área de ilustración de quinto semestre. Durante esta tercera etapa los estudiantes de primer ingreso se adaptaron rápidamente a esta forma de trabajo, en cambio los alumnos de ilustración de quinto semestre no encontraban como representar estas acciones, muchos llegaron con la idea de que ya sabían dibujar porque podían hacer una copia del modelo, cuando comenzaron las acciones muchos se desesperaron, incluso decían que ahí no iban a aprender.

Por estas fechas comencé a trabajar de esta misma forma en la Universidad de el Valle de México, Ahí la acción como me la solicitaban era muy obvia, fingir por medio de posiciones tener una relación de tipo sexual, en la que también para que los alumnos pudieran dibujar se hacia una pausa en el movimiento, era para una clase con el tema de el erotismo, al comentarle al profesor Koleff el tipo de investigación que estaba realizando me permitió hacer aportaciones a su clase, al ir modificando la manera como se realizaba con elementos simbólicos, la realización de los trabajos se hizo mas poética, interpretativa. A pesar de que estos alumnos no habían tenido la experiencia previa, la continuidad que tenían los grupos de la ENAP con esta propuesta de trabajo.

Quinta etapa: LA PARTICIPACIÓN LIBERADORA O LA ACCIÓN SICOPERFORMATIVA

El trabajo realizado en esta etapa, busco más la participación de los alumnos, muchos de los performances se realizaban con cierta distancia entre los alumnos, la relación era observar y observado, con algunos acercamientos, pero eran en todo caso acercamientos, había leído algo acerca de la sensibilización y como ésta ayudaba a la focalización de los objetivos, los temas brindaban además la posibilidad de experimentar en este apartado, los cinco sentidos. Ejemplo de esta etapa fue el sentido del gusto, todos los sentidos están relacionados, pero se le daba mayor énfasis al que correspondía en ese día, para el sentido del gusto trabajé con mi compañera Gabriela, la clase comenzó con música de jazz, colocamos una mesa al centro del salón con velas, platos con fruta y flores, Gabriela vestía una falda negra una blusa escotada, les dio la bienvenida a la clase, y les pidió que pasaran al centro del salón, los invitó a degustar de los alimentos que tenían los platos, tenían diversos sabores, dulces, ácidos, etc.



Gabriela Mendoza durante el performance con el tema del gusto.

Les pidió que tomaran un poco en sus manos y que lo pusieran en la mano y de ahí tendría que comer la persona que tuvieran a un lado, luego sobre la frente, en la nuca, en el tobillo, después de esto les pidió que pasaran a su lugar.



Alumnas probando sabores durante el performance con el tema del gusto.

Después desnuda sobre la tarima llenaron de chocolate a Gabriela y después de adornarla comieron utilizando su cuerpo como cubierto y plato.

En el sentido del olfato les dije que un dibujo no sólo se hacía con los elementos que conocen, que de hecho el dibujo es un rastro, y con algunas esencias, con los ojos vendados iban a encontrar el dibujo, los puntos que había dejado en el cuerpo de sus compañeros, los alumnos se fueron acercando y buscando por medio de la nariz el rastro en el cuerpo de sus compañeros. En el sentido del oído, una compañera les pidió que se acercaran al corazón de sus compañeros y escucharan su latir, aun en el silencio, seguíamos generando sonido, en esa ocasión les pedimos que se imaginaran en el bosque le repartimos nombres de animales por parejas, y con los ojos vendados tendrían que encontrar a su pareja por medio del sonido.

En el de la piel se les pidió que dibujaran sobre la espalda, y por medio de imaginación pasar esa sensación al papel. Esta capacidad de relacionar sensaciones diversas e interpretarlas por medio de otro sentido se le llama sinestesia, en este caso interpretarlas por medio de la vista en el dibujo.



Alumnos durante el performance con el tema de la piel. mientras estaban acostados sobre hojas secas, Gabriela Mendoza y Seyko Velasco les recordaban lo importante que es para los seres humanos el contacto con otras personas , entonces les pedían que así con los ojos cerrados se tocaran, se abrazaran.



Escena con el tema de la piel, la doctora acosadora es Gabriela Mendoza, con el paciente Seiko Velasco

La participación de los alumnos funcionaba también en otro tipo de temas que no tenían relación con los sentidos, para temas como la memoria por ejemplo. En ese performance traía una máscara de tipo africano con números y manecillas, y les dije que era el tiempo y que iba cazando instantes, traía una flecha azul una roja y una blanca, que la flecha azul representaba los recuerdos, la roja los anhelos y la blanca por no tener color representaba las posibilidades aquello de lo que no estábamos seguros que sucedería, pero tampoco podríamos afirmarlo con toda certeza, como cuando alguien parte a la guerra, entonces Seiko, el compañero con quien me tocó exponer ese día, con el cuerpo cubierto con flechas pegadas, como San Sebastián les hablaba de su martirio que era el recordar, el anhelar y la incertidumbre de no saber si lo que hacía lo llevaría a donde él esperaba , entonces comenzaba a intercambiar recuerdos entre las personas, se quitaba una puma y les contaba algo, a su vez en pago ellos le contaban también un recuerdo un anhelo o una incertidumbre. Al final con pintura les pedimos que pintaran algo sobre nuestro cuerpo, y mientras les dábamos la pintura les decíamos:- para que cuando ya no estés aquí, me acuerde de ti...



En esta etapa se utilizaron desde alimentos que dejaban rastros en el papel para dibujar, hasta contacto entre los alumnos para dejar rastros por medio del tacto y así pudieran traducirlo en sus trabajos.

Este performance se realizó de esta manera porque Seiko acababa de ser avisado que recibió una beca de intercambio y se iba por un semestre a Guadalajara, fue una forma de despedida...



De este performance hubo dos versiones la segunda durante un curso intersemestral, en las fotografías vemos a Gabriela Mendoza como Odalisca, ambos performances comenzaban como un sueño , y durante el mismo con el personaje que aparecía hablaba y le decía que el dibujo se asemejaba a el, simple para los demás pero complejo para mi, Seyko se disfrazó de conejo , Gabriela de Odalisca.



Otros temas abstractos, además del tiempo, que se expusieron por medio de performance fueron la realidad, la locura, los sueños...

La respuesta en esta etapa fue favorable en los tres grupos tanto en los de artes como en el de ilustración, la etapa final consistió en llevar cualquiera de las experiencias a un trabajo más elaborado, con una mayor cantidad de tiempo, y con los materiales, el formato con el que mejor se adecuara, al final del semestre se presentaron, videos, escultura, instalaciones pintura, con soportes en algunos casos fuera de los tradicionales, esto sucedió en los tres grupos, no solo en el grupo de arte.

Por esas fechas se realizó un curso de dibujo en la escuela del Valle de México, abierta a personas de diferentes áreas, desde secretarías hasta maestros de otras carreras como leyes. Al terminar el curso se les pidieron comentarios acerca de la experiencia del curso.

Una estudiante de leyes comenta que practicar la interpretación durante el curso de dibujo, le proporcionó una herramienta que

también le fue de utilidad en su área, durante una clase se analizó una ley , la mayoría de las personas de su grupo tuvieron la misma manera de interpretarla, pero al externar su opinión ella llega a conclusiones diferentes, esta persona piensa que fue a partir de ejercitar la interpretación por medio del dibujo lo que le permitió después interpretar la ley relacionándola de manera diferente.

Los resultados fueron independientemente de la tarea o trabajo, todas las personas tienen la capacidad y la necesidad de interpretar la realidad que conocen para llegar a nuevos enfoques.

En esta etapa me llama la atención sobre algo que estaba sucediendo con algunas personas, empiezan a tener recuerdos de vivencias pasadas y las comienzan a relacionar con situaciones no resueltas en su vida actual.

Por ejemplo en un curso abierto a distintas personas en la UVM, una persona recuerda que durante su niñez su madre no la dejó pintar las paredes diciéndole que era malo, ella en este momento es secretaria, y dijo que a partir de las experiencias realizadas durante el curso quiere dibujar, pintar, porque encontró cierta liberación en realizar estos ejercicios buscando el placer en el rayoneo, sin una búsqueda de representar algo solo por el placer que implica el movimiento, el dejar rastros, manchas. Y que ese día regresará a su cuarto a pintar y rayar las paredes como deseo hacerlo cuando era niña.

¿Me pregunto si esta será básicamente la función del dibujo, como medio placentero, como medio de autoliberación, de autoconocimiento?

Lo que me queda claro es que si hubo una representación, esos garabatos y manchas representan ese recuerdo, esa liberación, ese placer para esta persona.

Y placer a tal punto de continuar buscando esa experiencia posteriormente. De ser así me pregunto la razón por la que la mayoría de las personas no dibujan de manera recurrente.



¿Será por la manera en que se supone que debe enseñarse el dibujo, lo cual lo priva de ese placer, del movimiento, del garabateo?

O por lo que se supone que es un buen dibujo, es decir una copia de algo.

En el caso de mis compañeros performeros, Gabriela, durante una de las clases se le lleno el cuerpo de chocolate liquido, los alumnos tuvieron que tocarla todos al mismo tiempo, ella recordó una experiencia durante la secundaria, una salida a un balneario, en la alberca sus compañeros trataban de enseñarla a nadar pero en realidad querían tocarla, ella disfrutaba la sensación cuando vio la mirada desaprobatoria de sus compañeras, y detuvo a sus compañeros y se salió de la alberca, hasta el momento del performance había olvidado esa experiencia.



Gabriela Mendoza cubierta de chocolate y fruta durante el performance del gusto, esta fotografía se tomó en la U.V.M., en la segunda fotografía Alethia Almaraz y Gabriela Ceja en una versión que se hizo para un curso intersemestral.

En otra ocasión, en un performance trabajaba con otro compañero, una parte de las acciones consistía en quitarnos la ropa mutuamente, al llegar a la ropa interior, mi compañero no lo podía hacer conmigo, tuve que hacerlo yo mismo para continuar con la acción, después de un tiempo me contó que de pequeño trataron de abusar sexualmente de él, y que durante la acción el recuerdo salió a flote de una manera tan intensa que no podía continuar.

En mi caso en particular, andaba triste en una ocasión, la razón era que mi hermano se iba trabajar a otro país por una temporada larga, el tema a desarrollar esa vez fue el agua, les pedí que dibujaran sobre un barco de papel una situación que quisieran despedir, los junté en un paraguas, y al comienzo dije algo así como desearles que pronto vuelvan a reencontrar a las personas que manteniéndose aun lado de nosotros están más lejanas que las personas que aun no están presentes físicamente pero se encuentran arraigadas en nuestro corazón. Salimos de una bolsa de plástico a modo de huevo, Alethia y yo, y comenzamos a llenar dejar correr agua de unas bolsas que habíamos dispuesto en los extremos del salón, pinchándolas para que saliera el agua en pequeños chisquetes, jugamos, chapoteamos y reventamos globos que lanzamos al techo del salón, al reventarse caía el agua en forma de lluvia, al final comencé a colocar los barcos alrededor y comencé a empujar el agua para que se alejaran de mi. Al final acabé mas tranquilo, pero dos personas que estuvieron en el salón, tiempo después me dijeron que durante el performance tenían ganas de llorar.



El performance tiene algo de sicodrama, la relación de empatía, es fuerte. Lo cual también provee de una experiencia liberadora a quién lo realiza y a quién lo observa, creo que lo mismo le ha sucedido a todos mis compañeros performers, aunque en distintos niveles. Supongo que esto es una de las razones por las que se utilizan los ritos en la magia y en las religiones para curar, en donde al curar el alma el cuerpo recobra la armonía, o para aumentar la conciencia de los eventos que suceden a nuestro alrededor, por medio de las experiencias simbólicas que genera.



El performance comparte con el rito esta serie de experiencias, en las que te das cuenta que el bien y el mal se diferencian uno de otro por la curación o sanación del espíritu, lo que te impulsa a evolucionar, mientras que la enfermedad busca degenerar y caer en vicios, perderse...

Si el dibujo forma parte de los rituales actuales y antiguos por medio de marcas y señas simbólicas.

¿Qué sucede con el dibujo que se nos presenta en las escuelas, (sigue teniendo esa cualidad simbólica, para quien lo realiza y para quien lo mira) provoca la evolución interna o vicios?

Otra situación en los rituales es ampliar la conciencia por medio de una experiencia interna, si esto está también presente como una cualidad del dibujo, ¿la enseñanza actual genera ese tipo de experiencia?

En lo personal creo que ha sido como vivir una mayor cantidad de experiencias en un tiempo corto, muchas de la cuales tienen que ser reflexionadas. Por ejemplo en ocasiones se planeaba hacer algo específico, pero la misma acción, los elementos, el simbolismo implícito en ellos, te llevaba hacia otras salidas, algunas no previstas durante la planeación.

La utilización de elementos simbólicos durante el proceso del performance es importante, un elemento sencillo cotidiano durante la acción, al convertirse en símbolo, y no como símbolo que te remite a otros significados como en el lenguaje, adquiere

una carga de la que es imposible no dejarse llevar.

El símbolo es un objeto tangible durante el performance, existe realmente, es algo que puedes tocar, mover, manipular, y que elegiste de manera personal para expresar algo.

Durante la planeación del performance tienes conciencia de lo que quieres comunicar y hacer, pero al llevarlo a la acción te das cuenta de que se redimensiona y a partir de las sensaciones, recuerdos y emociones que te provoca comprendes otras situaciones, que posiblemente intuías o imaginabas, pero verlas de esa forma te confronta, a partir de eso tienes dos caminos, sigues la acción de forma mecánica y tratas de separarte de lo que sucede o te involucras por completo, al principio tratas de separarte, pero sientes una especie de vacío, una inquietud que no puedes entender por completo.



En una ocasión el maestro Chuey me pidió que me amarraran y que hiciera lo posible por desatarme, pero con una especie de angustia a la acción.

No recuerdo con exactitud la situación por la que pasaba en ese momento, pero la cuerda,

la sensación, el enredarme más en la cuerda generó una angustia real, el maestro Chuey me hizo señas para que gritara y con eso terminara ahí la clase.

Grité, me desaté y salí corriendo hacia el vestidor, me encerré y entonces comencé a llorar, no se que paso, trataba de no hacer ruido, era el final de la clase, así que mientras revisaban los trabajos y daban las indicaciones para la siguiente clase, pude calmarme.

Todos sintieron el impacto a pesar de ser sólo espectadores.

Supongo que esta experiencia es parte de la magia, de los ritos y del performance, de no hacerlo el performance pierde sentido, y al final queda la reflexión:

¿Por qué no pude hacerlo? ó ¿Por qué me llevó hacia tal situación la acción?

¿Por qué sentí tal o cual cosa? Y esta sensación... ¿Cómo se relaciona con mi vida cotidiana?

¿Qué tengo que cambiar?

¿En que sigo “atorado”, “amarrado”?

¿Estas actitudes siguen siendo válidas?

¿Cuándo las aprendí y Porqué?

La sexta etapa: EL MITO O HABIA UNA VEZ UN PERFORMANCE QUE SE VOLVIÓ EDUCATIVO

En esta etapa el mito cobra importancia como generador de ideas, de imágenes de acciones, refuerza la comprensión e intensidad de los eventos, en conjunto con el mito aparece el fetiche como medio de conocimiento, objeto donde anida el mito, donde la idea, la intensidad se convierte en objeto, en objeto mágico.

A partir de eso el objeto se convierte en objeto de un conocimiento más profundo. El dibujo se convierte por añadidura en un reflejo de ese conocimiento, de ese mito, que recurre a los símbolos y lo poético para exponer una idea.

Comencé a contarles una historia de tipo simbólico en el principio de la clase, una de las razones de esto es que el performance puede tener diversas interpretaciones, el uso del mito pretendía respetar esa interpretación individual pero también encausar la reflexión hacia un fin, hacia un concepto específico, es aquí donde se separa del concepto de performance como una acción abierta a diversas interpretaciones y se acerca al rito donde se busca llegar a un concepto específico, aunque también existe la posibilidad de interpretación individual.

Aunque en algunos performances que he presenciado se dan una explicación por medio de un volante de lo que representa el o los símbolos que está utilizando el performer, pero dista de esa explicación de ser un mito, una historia, de ser un cuento y recurre más a la descripción y explicación, mientras que en el mito la explicación sigue siendo simbólica, poética.

El mito sirve como generador de imágenes con una carga poética, existen muchos ejemplos en las artes plásticas de cómo se interpretan los mitos, en relación a el performance, el performer crea su propio mito, y a partir de ahí se genera la acción.



En un principio, retomaba cuentos y los mezclaba o actualizaba como en el caso de Pinocho, el objeto inanimado que cobra vida, pero que desea ser niño.

En esa ocasión Michelle fue llevada al centro del salón en un diablito de carga, traía en la cabeza globos blancos llenos de agua, con dibujo de fetos, levante sus piernas y le lance un chorro de leche que traía en un envase, luego la comencé a colocar para que quedara como maniquí de aparador, momentos después entró Ana con un vestido transparente, al cual le habíamos cortado la zona de los pechos para que salieran del vestido, estaba maquillada de forma exagerada como una especie de "madrota", además que su sobrepeso y altura hacían que su imagen tuviera mucha fuerza, y comenzó a vestir a Michelle con un vestido de lentejuelas verdes, y a romper los globos que tenía en su cabeza, (el nacimiento, la identidad separada de su creador al cobrar vida propia), con el agua el maquillaje de Ana comenzó a correrse, Michelle comenzó a cobrar vida, a moverse.



Ana entró con unas botellas de vino y comenzó a darle de beber, se colocaron las botellas entre las piernas y comenzaron a acariciar las botellas, a beber de ellas, para después comenzar a repartir del líquido que contenían entre los alumnos (con la botella colocada entre las piernas), para después subirse en el diablito Ana y recostarse y sobre de ella Michelle, se quedaron unos minutos para después sacarlas como si fueran un par de bultos.



Me di cuenta que los mitos sirven como base para interpretaciones, para acciones o dibujos. Pero el conjunto de mitos que tenía a mi disposición no me servía para explicar algunas cosas, entonces comencé a imaginar la historia para después basarme en ella y generar la acción.

Entonces Carmen y Sandra comienzan a pelear, una tiene un adorno del sol en el cabello, y la otra el adorno de la luna, sacan unas varas, las cuales golpean, a modo de sables, hasta caer rendidas, jalonean las cajas, de pronto se miran y comienzan a quitarse la pañoleta que traen cubriéndoles los senos, comienzan a besarse, a acariciarse, a rodar. La música cambia se torna festiva, comienzan a jugar con las pañoletas, la colocan en los extremos de las varas y comienzan a moverlas haciéndolas girar.



Un tema que me pidieron dos compañeras que les ayudara a realizar fueron los sueños y los anhelos, esta vez como autor intelectual.

El performance comenzaba con Carmen y Sandra vestidas como Geishas, le pedían a los alumnos que le dibujaran un sueño y un anhelo, al terminar de dibujarlos los guardaron en una cajas, una para los sueños otras para los anhelos. Entonces comenzaron a contar la historia:

- La esperanza se basa en los sueños y los anhelos, esa es la posesión mas valiosa con la que cuentan los seres humanos, es lo que les da la fortaleza y la paciencia para sufrir las adversidades de la vida, para continuar aun cuando todo parezca que esta en contra, lo que los une y les permite realizar sacrificios tan grandes como ofrecer su propia vida, su tiempo de existencia, a cambio de algo que no existe, salvo en el mundo de las ideas, las utopías. El sol y la luna eran dos grandes señores que dominaban desde las alturas lo visible, pero también deseaban dominar aquello que era incomprensible para ellos pues nunca se habían esforzado por ser lo que son. Entonces sobreviene un eclipse, el sol y la luna se enfrentan todo queda en oscuridad en la tierra, todo es silencio...





...Al pelear por los sueños y los anhelos de los hombres, el sol y la luna entienden la pasión, el deseo, y la satisfacción y el porque de la fortaleza que brindan a los seres humanos, deciden entonces repartirlos, los sueños quedan al resguardo de la noche, de la luna, como mensaje al amanecer para el sol, mientras los anhelos toman forma durante el día, y es lo último que tenemos en mente antes de dormir.

Entonces Carmen y Sandra sacan los dibujos de las cajas y los colocan sobre la mesa, e invitan a los alumnos a ver los sueños y los anhelos del grupo.

En otra ocasión Alethia no sabía como resolver una parte del performance tenia que repartir bebida pero no sabía como justificar la acción. Recordé una historia que me contaron acerca de cómo se hizo la copa de champagne: Una cortesana mando hacer las copas tomando como molde su seno, de ahí surge la forma de la copa. En esta ocasión el mito sirvió para realizar una acción pero si el mito es cierto, creó un objeto, ejemplo para los diseñadores o artistas, un objeto con un sentido, como el deseo de alimentar, de proporcionar placer, de saciar la sed interna, el deseo que deseaba transmitir a su amante cada vez que bebiere de esa copa.



Objeto útil, que trasciende ese deseo en un objeto, en el que se dé ella misma, en que se entrega en forma simbólica a su amante, en la creación, como lo hacen los diseñadores y artistas.

Algunos profesores se quejan de que los alumnos no se involucran por completo en su clase, que juegan o platican, como si no importara el hecho de que están preparándose para una vida laboral, me parece que esto sucede porque no pueden acabar de relacionar una clase con su vida en ese momento específico. El mito además de servir como detonador de imágenes por medio de la imaginación también provoca la reflexión, al ser un código abierto y simbólico forzosamente tiene que relacionarse con el periodo de vida y con las experiencias individuales que en ese momento les estén sucediendo a las personas o alumnos que estén tratando de interpretar. Es entonces cuando la historia simbólica comienza a tener conexión con la historia del alumno y en ese paralelismo el alumno puede reflexionar en su propia vida y conducta, el mito enfatiza ciertos valores o la crítica y evaluación de los ya existentes.

La séptima etapa: EL PERFORMANCE DIBUJÍSTICO

O LA INDAGACION DIBUJISTICA

El tema resultó mayor del que esperaba, decidí entonces hacer una pausa y revisar lo que he encontrado, y continuar esta investigación después de presentar estos resultados.

Al hacer esta revisión de cada una de las etapas considero que cada una podría ser motivo de una investigación por separado, una investigación más profunda, pero eso se evaluará después de examinar estos primeros resultados.

Me doy cuenta que el dibujo, enseñado en una forma más amplia, mas profunda en su conceptualización, resulta un lenguaje con el que es posible crear, entender, y este proceso se convierte en una indagación, donde se clarifican conceptos, donde es posible crear discursos visuales, pero que también complementa la expresión verbal, enriquece la capacidad verbal al ir encontrando relaciones en la imagen.

No como una mera ilustración del lenguaje oral, sino como un lenguaje en si mismo, no existen palabras suficientes para describir de manera inmediata un suceso, porque el lenguaje oral es secuencial, mientras que la imagen visual es inmediata, pero permite saltos dentro de la misma imagen que provocan variaciones y transformaciones en el sentido general de la imagen.

Con lo cual la imagen y su sentido evolucionan, y posibilitan sentidos novedosos.

La imagen está presente en la conceptualización, sea mental o dibujada, o en una acción como en el performance, y esta es representación de conceptos por imágenes, no por palabras, permite esta indagación, esta búsqueda de relaciones, pero desgraciadamente la manera en que se enseña es lo que la mantiene en parte como una ilustración de conceptos que tienen que ser traducidos básicamente de manera

verbal para ser comprendidos, cuando podría complementar de forma independiente un concepto.

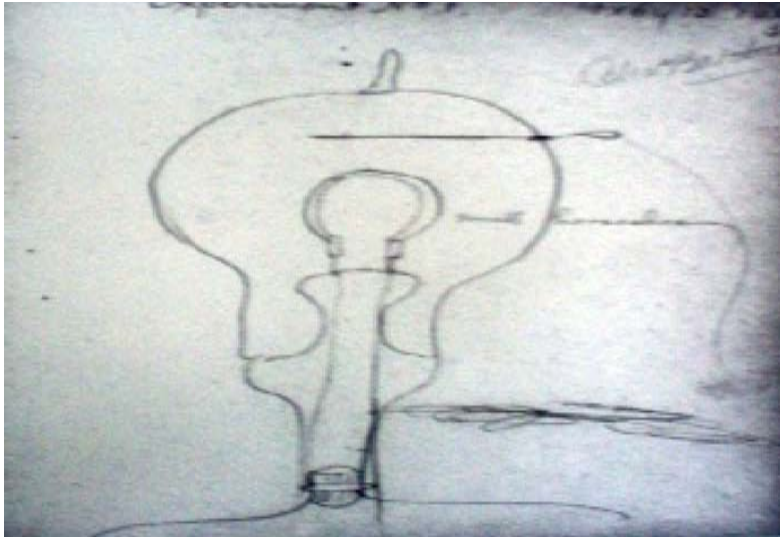
En 1865 el químico Friedrich Kekulé descubre la estructura de la molécula de benceno. Kekulé atribuyó su descubrimiento a una visión, a una imagen que experimentó, mientras soñaba despierto. Mientras dormitaba frente a la chimenea, contempló las brasas que volaban en esquemas circulares, al dormir comenzó a ver que las chispas bailaban formando una serpiente, de pronto la serpiente formó un círculo, y comenzó a morder su cola, entonces despertó con la imagen nueva y precisa de la molécula de benceno: un anillo.

La imagen simbólica sirvió de base para entender un problema, creó una solución por medio de una imagen, que después se abstraigo colocando los elementos químicos uniéndolos en un anillo.

Esta cualidad de la imagen como búsqueda, como indagación de significados es la que provee el dibujo, al realizarlo y al interpretarlo, sea de forma personal o al interpretar al de otro individuo.

El dibujo proporciona un medio para la reflexión, donde se asimila una idea, en la representación y creación de la misma se accede al conocimiento del objeto, aún del objeto conceptual.

Es por esto que la investigación de las opciones que brinda el dibujo, pueden ser útiles para complementar la educación en general, pero para que esto suceda es necesaria una apertura y una exploración, que permita el reconocimiento y el estudio de estas opciones que ponga al descubierto nuevas posibilidades en la enseñanza, educación y aplicación del dibujo.



Experimento No. 1

Dibujo para el proyecto del foco por Tomas Edison.

Febrero 13 1880, lápiz sobre papel.

Una referencia de esta etapa es “el dibujo de posibilidades”, que aunque se mencionan en el primer capítulo, fueron hallazgos en esta última etapa de la investigación. “El dibujo de posibilidades” es la utilización del dibujo como medio para integrar diversos conceptos, y representarlos por medio del dibujo, los ejemplos de esta etapa son:

1. El autorretrato hecho por medio de símbolos, el cual sirvió para hacer un a introspección a los alumnos y una posterior representación de la realidad interna y de la manera en que perciben ellos mismos esta realidad.
2. El dibujo de las manchas iguales, en el que cada mancha después genera conceptos opuestos.
3. La interpretación del mito por medio del dibujo.
4. La utilización de elementos alternos, con una carga significativa en la elaboración del dibujo, como en el ejercicio de dibujar con elementos que dejan un rastro y que son comestibles. Es decir la semiología aplicada en la enseñanza del dibujo.

En este momento sigo investigando, estoy preparando la idea del “dibujo fetichizado”, es decir el dibujo como objeto cargado de una intención, de la manera como se utiliza en la magia y que es la base del la actividad de dibujar en la prehistoria, pero actualizándolo como medio de investigación y la indagación de esa intención en la comprensión de un significado, de una idea. El objeto cargado de una intención se convierte en objeto de conocimiento individual, por la intención personal y cultural, por el resultado que se busca en esa intención.

La metáfora como código, y la combinación de diversos códigos en el desarrollo de un discurso, planteando que la combinación poética es la base un conocimiento dialéctico, donde la combinación de conceptos incoherentes, permite relacionarlos dando como resultado un concepto coherente, es decir el conocimiento.

La mezcla de diversos códigos, revisando como al mezclarse cambia la manera de entender los códigos previos y al mismo tiempo crea un nuevo tercer código con diferentes cualidades.

La relación entre las estructuras de la semiótica comparándolas con las estructuras de la creatividad y su aplicación como método para incrementar y desarrollar las soluciones gráficas.

Y por supuesto los temas que no se incluyeron en esta investigación, el uso de los símbolos en el performance y su relación lúdica con la enseñanza del dibujo.

La producción artística a partir del performance dibujístico.

Aunque la intención de esta investigación no es la utilización del dibujo resultante del performance dibujístico para un fin posterior, sino como un medio inmediato de reflexión, un medio en sí mismo, creo que es conveniente describir su utilidad, además de las ya descritas, como canal hacia otro tipo de fines.

El dibujo, como producto, según Juan Acha sirve: Como canal a cualquier clase de imágenes, incluso de otras artes (escritura, música, diagramas, etc.) Y como medio de producción artística (boceto).

Esta practica tuvo la finalidad de ver el seguimiento de el trabajo que se realizaba en clase, de la imágenes obtenidas pero dándoles un mayor tiempo en su elaboración, y dándoles la libertad de utilizarla en otro medio.

Se utilizaron las imágenes como bocetos o apuntes tomados a partir de un performance para la elaboración de un trabajo posterior.

Se piensa que el trabajo con el performance dibujístico solo sirve para conseguir un dibujo gestual, dibujo de memoria e interpretaciones y que dado el tiempo en que se realizan, no son útiles para trabajos que requieran una mayor cantidad de tiempo o esfuerzo por parte del alumno. Además de que la técnica empleada en los mismos, no permite un mayor refinamiento de la misma, por ser inmediatos.

Los estudios de anatomía de el cuerpo humano demasiado largos, por ejemplo, solo consiguen un trabajo técnico que da mayor importancia a la parte motriz, que a la creatividad, que es como comparar correr con danzar. Con esta clase de prácticas únicamente se consigue aburrir al alumno después de cierto tiempo, con lo cual no quiero que se piense que no sirven, sólo que necesitan un complemento.

Otras variantes del dibujo, con lo que se enriquece la clase, la motivación y disminuye crearle una resistencia por la costumbre al tipo de ejercicios pensados únicamente para estimular una habilidad repetitiva, la copia y la imitación.

Permitir que a partir de un boceto sea el que sea, siga “trabajándose”, permite estimular la imaginación al mismo tiempo que la expresión personal. Porque parte de un modelo, de una guía que permite la experimentación y la exploración de las posibilidades, que evoca la simpleza de sus rasgos, es el borrador, la maqueta que a partir de la visualización obtendrá forma definitiva, esta exploración se ve afectada por la técnica, el soporte y los materiales en la realización del producto final.

Además al pedírsele a el alumno que a partir de un boceto, continúe un proceso a un trabajo técnicamente más elaborado, el alumno pueda ver sus necesidades y alcances, en cuanto a la parte técnica, así como inculcar la búsqueda de la elección medio y material óptimos para expresar una experiencia o concepto.

Con esta práctica se intenta demostrar, que no es el hecho de elaborar un trabajo de mucho o poco tiempo lo importante, sino la falta o no de estímulos creativos lo que hace que un alumno se interese en una técnica depurada.

Lo que es importante señalar del “boceto” tomado del performance dibujístico y en otro tipo de bocetos, este mantiene la intensidad y la reflexión en el discurso realizado por medio del dibujo, y no parte de la descripción de un objeto.

Proceso:

En el presente ejercicio se tomaran apuntes durante el performance y a partir de este apunte, elaborar un producto “terminado”.

La técnica queda a elección del alumno así como el soporte, que puede ser bidimensional o tridimensional.

Este se hará con base al “apunte” aunque solo como referencia, es decir puede modificarse durante el proceso de la elaboración del producto, de acuerdo a las necesidades del mismo, ya sea de expresión, material o de concepto.

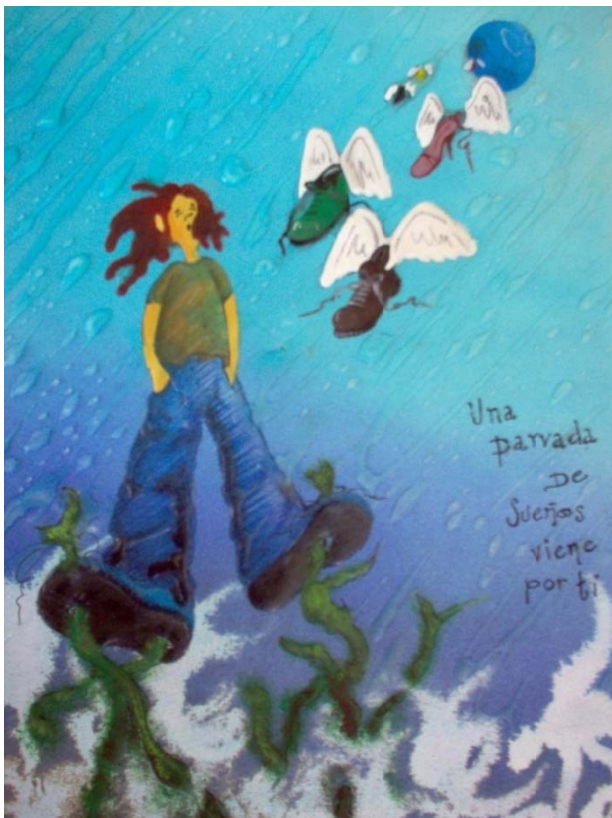
El resultado puede ir de lo figurativo a lo abstracto o viceversa, dependiendo del gusto del autor. Este trabajo debe de acompañarse del boceto de referencia y un breve escrito que describa el proceso de boceto a producto final.

Las Imágenes que se tomaron para esta práctica fue el performance que tuvo como tema los pies.

Algunos bocetos fueron escaneados y se manipularon por programas de computadora, con lo cual queda abierto como tema el dibujo y su relación con las tecnologías contemporáneas.

Hubo más ejemplos, algunos realizaron cuadros, videos, ilustraciones, animaciones y performance en el fin del semestre.







Ejemplos del boceto tomado en clase a un lado de trabajo terminado.

CONCLUSIÓN

“la visión no es un registro mecánico de elementos, sino la aprehensión de esquemas estructurales significativos... en otras palabras, había aquí una analogía científica con el hecho de que las imágenes de la realidad pueden ser validas aunque estén lejos de la semejanza “realista”.

“el vago tanteo no es mas productivo que la ciega adhesión a unas normas. El análisis incontrolado puede ser dañino, pero también el primitivismo artificial de quien se niega a entender como y porque hace lo hace”

RUDOLF ARMEIN “Arte y percepción visual, Psicología del ojo creador”

-¿Qué como puedo? No, el verdadero problema es: ¿Por qué no puedo?, o mejor – pues, a fin de cuentas sé muy bien porque no puedo- ¿Qué es lo que experimentaría si pudiese, si fuese libre, si ya no estuviera esclavizado por mi acondicionamiento?

ALDOUX HUXLEY “Un mundo feliz”

Prendan las luces. Terminamos Mauricio. Volteo y miro al maestro Chuey que junta las puntas de sus dedos y los separa, señal, signo de que ya termino la clase. Mientras se van prendiendo las luces el salón 210 poco a poco. Esa clase se dedicaron a dibujar escorzo, como el escorzo es la figura humana vista en perspectiva , toda la clase me la pase acostado y como ponen una lámpara para hacer énfasis en las sombras, en los volúmenes del cuerpo, se me dificulta ver a los alumnos que se encuentran en la penumbra, la música de ese día fue particularmente relajante, y el calor de los alumnos me provocaba una especie de letargo a grado de quedarme dormido, soñaba que estaba con una persona que cortaba un árbol pequeño, al preguntarle porque lo cortaba me contestaba que su madera era hueca y eso lo hacia frágil. Después de cortarlo me pedía que le acercara una semilla que estaba a un lado, la semilla era del tamaño de una naranja, de color dorado, que dejaba caer en el espacio, en el hueco, que antes ocupaba el otro árbol, entonces el árbol crece rápidamente. Entonces la persona me preguntaba ¿De que clase es el árbol? que si no se de clase es, que revise entonces sus frutos, que vea de que clase son. Reviso el árbol pero no veo ninguno, le digo que no tiene, que no da frutos, entonces me explica que el fruto que da es el refugio, y en ese momento una bandada enorme de pájaros llegan y hacen nido, el árbol esta cubierto de nidos, parece un árbol de navidad adornado por los nidos de los pájaros, de su interior ya salen los polluelos y hacen ruido, crecen, se convierten en aves y vuelan otra vez en bandada, alejándose, entonces el árbol se enciende, se ilumina, pero no se quema. La persona con la que estoy mirando todo esto me explica que el árbol es como un faro, como una referencia dentro del bosque. De pronto veo todo el bosque desde arriba y el árbol resalta como una pequeña fogata en la que se han reunido varios amigos... Mauricio vístase, ya se acabó la clase.

En cada extremo de la línea la sabiduría y la locura se encuentran, y al mirarse se dan cuenta de que no son tan diferentes, ambas hablan de la posibilidad de ver el mundo de otra manera, lejos del artificio que brinda la apariencia, ambas crean este mundo, una del lado de la irracionalidad, del

absurdo, del delirio. La otra a partir de la reflexión, del discernimiento, de la disertación. La línea de la que ambas tiran es la línea que ofrece el dibujo.

Esta investigación no llega aquí a su fin, es solo el comienzo de otra mas profunda, me brindó las bases para resolver en forma parcial varias preguntas que tenia a nivel personal, pero tuvo varios efectos colaterales, todos benéficos, a nivel grupal me permitió conocer un poco mas a otras personas que me auxiliaron con sus ideas, sus comentarios, sus experiencias, sus acciones, sus performances, ese conocer me permitió tomar conciencia de mi mismo, de valorar mis habilidades y de respetar la de los demás. Todo lo que nos sucede en la vida, los eventos, los objetos, las acciones, nuestras actividades y empleos son medios para conocer, para entender y a partir de ellos trascender. Tuve la suerte de tener un empleo, el de modelo para artistas visuales, que me permitió conocer muchas formas de entender el dibujo y a partir de él mi propio cuerpo, utilizarlo como medio de expresión, pero también de significados y tratar de entender el porqué de estos significados, y al trascender en el significado del cuerpo percibes que es una envoltura, el medio donde habita algo mayor.

Para los que tienen una formación personal basada en un en una espiritualidad encuentro que la respuesta a muchas interrogantes en la vida, hallan respuesta en uno mismo, cerraduras colocadas en nuestro cuerpo en cuyo interior se encuentra el conocimiento de nosotros mismos, entonces todo lo vivido es correcto, es una expresión de Dios en uno, brindándonos en el cuerpo no solo un objeto con significado unidimensional, los símbolos reflejados en una mano, por ejemplo, que cambian su contenido con sólo unos cuantos movimientos, con un significado tangible para quien desee hallarlo y después expresarlo en un medio como el dibujo. Para los que tienen una formación materialista, más pragmática, es el sitio donde surgen las ideas, lo nuevo, el lugar donde puedes reflexionar, disertar, para encontrar lo verdaderamente significativo en la vida, el conocimiento, pero un conocimiento humano, donde lo subjetivo va de la mano a lo objetivo.

La expresión que se le da a estas ideas, sean de tipo espiritual o material, es reflejo del gusto e intereses de cada quien, una de estas manifestaciones es el dibujo. El cual puede abrigar cualquier tipo de expresión, creando un traje a la medida de las posibilidades que presente esa idea, ese concepto.

La libertad se encuentra dentro del cuerpo, en la imaginación o en el espíritu. El cuerpo aun careciendo de utensilios materiales o limitado por alguna razón física, como la salud o el encierro, permite escapamos, liberarnos de esas carencias, de forma consciente cuando imaginamos. Más difícil de liberar es esta posibilidad interna de crear y de entender, cuando el medio en que nos desenvolvemos no es lo suficientemente flexible, condicionándonos a una miopía en la indagación de la experiencia y más aun en la representación de las ideas que da prioridad básicamente a la práctica, por ejemplo en el dibujo en donde la teoría es insuficiente y limita las posibilidades de elegir entre múltiples soluciones, lo cual se ve reflejado en unas cuantas, condicionadas y reducidas formas de instrucción de cómo hacer esta representación de ideas en la educación artística.

El dibujo después de esta investigación me parece un fenómeno excitante, impresionante y a pesar de ser básicamente inmediato permite una enorme cantidad de relaciones, entre las experiencias internas y externas, de visualización, de creación, y en el entender como representar la experiencia, crea imágenes personales, reflexionando la idea, creando un dialogo, una disertación personal acerca de la experiencia y de la representación de lo mas importante, de lo mas significativo para cada persona, es decir una opinión expresada mediante el dibujo, que muestra el evento pero también la parte subjetiva, emotiva de cada persona.

El artista-cazador de significados, de ideas comparte la presa, lo que hay en él, sus ideas, sus sentimientos, de esa forma se da, se brinda él mismo. Su expresión se convierte en ofrenda, de esa manera renuevan el mundo, tanto en su parte física, tangible, como en las ideas que se tienen del mismo.

El artista-dibujante no solo describe una situación, también interpreta, y da su punto de vista, busca comunicar, y comunicarse consigo mismo por medio del dibujo.

El dibujante-creador puede omitir algunas reglas de la técnica para expresar mejor sus ideas, el dibujante crea y mientras crea, entiende una situación y al expresarla por medio del dibujo expresa también una disertación, un punto de vista. Juzga, comenta y se explica una situación que esta experimentando por medio del dibujo, así se comunica, entiende y da a entender sus ideas.

Renuevan la manera de ver la vida y la claridad para ver las cosas, como son, pero como son mas allá de la apariencia, profundizan, idealizan es decir plasman su idea en la forma.

Forma e idea se vuelven uno solo, tal como el hombre es cuerpo y pensamiento, experiencia y anhelos... disertaciones de la vida y del paso temporal que experimentamos en esta. Describe sus emociones mientras recorre el camino... el camino de la vida, trata de ver mas allá del final del camino, entonces el camino se vuelve importante, porque se experimenta con todo el ser, con todas las posibilidades que crea en cada nueva decisión.

Al decidir, elige, y en la posibilidad de elección se libera...y en la liberación trasciende, plasma su propia concepción del mundo en objetos que crea. Objetos que hablan de sus creadores, y de sus creencias.

Esto es lo más importante que encuentro al final de esta investigación, ver el dibujo desde una óptica diferente, al fin puedo entrar en una exposición y dialogar un poco más con el trabajo del artista, veo libros de dibujo contemporáneo ... entiendo también un poco más y puedo proponer, me siento liberado, y con ganas de continuar.

Siempre pensé que el dibujo era una especie de carcelero, el trabajando como modelo tiene un aspecto parecido al de una manda religiosa, al de un castigo, cuando te piden que te quedes quieto por horas, y con todos los alumnos a mi alrededor condenados a trabajos forzados, igual que yo, igual que el profesor, mirando el reloj para ver si ya llega la hora de salida.

El dibujo fue mi carcelero por años, y el dibujo fue mi liberador en este momento, me doy cuenta que tiene un poco de ambos, porque después de conocerlo mejor quiero saber mas, esta vez la cárcel se convirtió en seducción, pues al mostrar tanta creatividad implícita no deja de sorprenderme.

Pero para que el dibujo pase de carcelero a seductor, como en toda relación duradera es necesaria la variedad, la búsqueda, sino el aburrimiento hace presencia, ya no hay nada que decir y el cuerpo queda ahí, cumpliendo, en una relación prostituida entre dibujante y dibujado, donde el placer es solo superficial, inmediato y desechable.

Una de las maneras de conocer mejor esta faceta fascinante y atractiva del dibujo es conociéndolo mejor, uniendo la practica a la teoría. La teoría es la que nos brinda posibilidades, hipótesis, sugerencias, es la que nos incita a poner en práctica nuevas ideas.

La práctica se torna flexible, y a más teoría, la acción de dibujar toma la forma de un contorsionista, creando ejercicios que considerábamos imposibles. Creando, reflexionando e indagando, mientras dibujamos.

Existen a partir de la teoría muchas soluciones posibles, en este caso en particular, el del Performance, fue el que se adecuó mejor a lo que necesitaba, y a lo que conocía. Pero pueden existir otras posibilidades, solo es cuestión de buscarlas.

El performance es un elemento contemporáneo, que refleja conceptos como multimedia, polidisciplinario, es un híbrido, producto del mestizaje entre las artes, pero al mismo tiempo, con un linaje ancestral que proviene del rito, en este caso modificado "genéticamente", hereditariamente, para volverlo didáctico y dibujístico.

Es holístico pero en todo caso la profundización o especialización de algún aspecto o tema que surja puede seguirse particularizando o en todo caso relacionándose, sino con el todo, con algunos aspectos que forman parte del total, formando subgrupos de investigación.

El performance dibujístico puede ser el comienzo, de estas investigaciones, por su cualidad holística, multidisciplinaria, que permite combinar e integrar desde aspectos tecnológicos como conceptuales.

Cada etapa de la investigación puede servir para este fin, pero que hace énfasis en algunos aspectos como la etapa del performance congelado, que da prioridad al dibujo gestual, o la producción a partir del performance, que puede generar otro tipo de soluciones plásticas basadas en la tecnología. Cada etapa en la evolución del performance dibujístico podría ser de hecho un motivo de investigación más profunda, para quien recurra a su aplicación como apoyo didáctico.

En todo caso la investigación muestra un abanico de posibilidades en sus etapas, y fundamentos teóricos que pueden adecuarse según las necesidades u opiniones del profesor, pero para esta aplicación, como para cualquier búsqueda en la enseñanza del dibujo es necesaria una investigación teórica, no solo a nivel superficial, sino reflexionada y buscando en ella las posibilidades que ofrece. Es la única manera de darle impulso a una expresión natural del ser humano (nuestras manos están hechas para rayonear y esto puede verse en los niños pequeños que aun no saben que es tan realizando un dibujo y solo lo hacen por el placer de dejar un rastro, placer en la actividad misma), el dibujo, que es base de la visualización de diversas disciplinas, desde la danza, los deportes, o materias conceptuales como la física.

El performance dibujístico es un reflejo de este tiempo que nos tocó vivir, tan lleno de estímulos, tan sobrecargado de provocaciones y atracciones, en donde es menester preparar a las personas para encontrar lo fundamental, lo trascendente entre toda esa avalancha de información, en donde el tiempo provee de forma vertiginosa de contenidos diversos.

La publicidad, esta llena de imágenes impactantes, pero recuérdese lo que pasó con el happening y la diferencia con el performance, el happening se gastó rápidamente porque carecía de contenidos y porque solo buscaba impactar de manera sensorial en los espectadores. En relación al dibujo ¿Por qué educar, enseñar a realizar imágenes impactantes, pero desechables, efímeras? No en una cuestión material o formal sino conceptual, de contenido. Desde una perspectiva laboral es importante tener las herramientas para realizar la actividad profesional, pero también es importante mostrar otras opciones en la realización de imágenes.

Otras particularidades que ofrece el dibujo: perceptuales, semióticas, poéticas, filosóficas, lúdicas, artísticas, creativas, etc., con las que se amplía la conciencia del dibujo por medio de la experiencia de dibujar.

El performance como apoyo didáctico, provee de un campo donde experimentar, y relacionar conceptos, donde al combinarlos se multiplican las soluciones, esto implica desarrollar la creatividad, la interpretación, la búsqueda de contenidos, tan útiles en esta época donde existe tantos mensajes simultáneos, dirigidos a los sentidos pero también a nuestras emociones. La libertad de elección se manifiesta en la competencia que existe en los mensajes por atraer nuestra atención, es necesario en la educación un implemento como el performance que ayuda a aprender a discernir entre ellos por medio de la práctica de la elección y reflexión de contenidos, de la significación, de la indagación como práctica regular.

El performance dibujístico, permite además la expresión individual, revalora el cuerpo, los objetos, las acciones, así como las capacidades que caracterizan a otros individuos, fomentando el respeto y el dialogo, el intercambio de ideas, con lo que todos son maestros de todos, cada persona tiene una experiencia diferente y en la manera de expresarla, de solucionarla enriquece el acervo de los demás.

Los objetos creados son reflejo de esa expresión, de esa búsqueda de contenido, con lo que los artistas plásticos y diseñadores tienen la posibilidad de ver su trabajo como una manera de trascender en los objetos que producen. En este momento quizá sea difícil realizar esto en un trabajo donde se te pida la utilidad, estamos viviendo cambios generacionales, y posiblemente sus jefes carezcan de esta educación, pero el prepararlos de esta forma promueve que en un tiempo futuro, se produzcan cambios en las actitudes y en los objetos que nos rodean.

En el apartado dedicado a el rito se examino como este interviene en la educación, y como la profusión de estímulos lejos de distraer proporcionan un mayor impacto en el consciente e inconsciente, proporcionando no solo una mayor fijación de el mensaje ,sino también respuestas a preguntas individuales por el uso de los símbolos y códigos mixtos, y como las estructuras de el rito y el performance son muy parecidas, por lo que el performance dibujístico, pude no solo ser motivo de inspiración de formas , también de reflexión de actitudes.

El performance dibujístico provee de un medio donde es posible obtener experiencias complejas, de tipo externo, basadas en las sensaciones, y experiencias de tipo interno pues busca también la reflexión, y que es donde se da la experiencia trascendental, indagando en lo que es importante y valioso, vital, significativo. Es lo suficiente mente dúctil para incluir aspectos prácticos en su desarrollo, y también lo suficientemente flexible para relacionar el conocimiento teórico con lo práctico, brindando confrontación de diversas posibilidades por la utilización de símbolos, dotando además a la enseñanza del dibujo de un medio para practica de la disertación, donde es posible construir una opinión propia basada en la experiencia individual y compartirla en la interpretación por medio del dibujo. Pero para que funcione adecuadamente, y pueda manifestar la expresión de posibilidades que ofrece la teoría en la práctica es necesario que el profesor maneje conocimiento de tipo teórico y no únicamente conocimiento de tipo práctico en el performance dibujístico de esa forma la experiencia será superior, interesante y trascendente.

Terminó la clase, mientras me visto encuentro similitud con un templo, con un rito en el que baja un espíritu, que susurra en el trabajo de todos:

Puedo ser lo que desees, puedo vestirme de forma opulenta y recargada, siguiendo todo un proceso para que al final puedas verme, o simplemente puedo tomar tu mano y con tu dedo índice trazar un signo sobre tu piel y un símbolo sobre tu mente. No importa como prefieras verme opulento ó humilde, abstracto o preciso, conceptual o despreocupado, mi mensaje siempre será generoso, sobre todo si eres sincero, porque si no eres genuino te corresponderé en la medida de tu insinceridad. Solo existe una condición para esto, no sientas culpa, pues la culpa encarcela, sobre todo no sientas culpa por intentar ser libre en un mundo de esclavos...

Oigo al maestro Chuey que les pide a los alumnos: -Coloquen en el centro del salón sus dibujos, vamos a comentarlos.

Salgo y miro el piso del salón lleno de dibujos, parece un prado con flores de diferentes formas y colores, algunos hablan de lo que trataron de representar, de lo que más les llamo la atención, de como se sintieron. Y de cómo trataron de llevar al papel esa emoción; de lo que entendieron...

Miro los dibujos, todos disertan sobre una misma experiencia, pero vivida de diferente manera en cada uno. Exponen de manera individual lo que observaron, oyeron y experimentaron, y expresan su opinión por medio de trazos, manchas, líneas, que les brinda el dibujo. Visto así, es una plática, un diálogo hecho a partir de dibujos. Saltas de imagen en imagen, y miras como entablan entre si una comunicación con diversas soluciones, y miras en sus discursos como miras en sus rostros las expresiones que surgen al encontrar otras maneras de ver y entender la vida...

CONCLUSIONES SECUNDARIAS

“El dibujo de posibilidades”

En una charla, me preguntaron unos amigos entre la diferencia entre código y lenguaje, para explicarles la diferencia tomé un vaso y lo llené con agua, les dije que el código era como el vaso donde va contenido el mensaje (es decir un sistema de reglas y símbolos) y se lo pase a otra persona, al beber del vaso (el código) entiende el mensaje, el agua.

El vaso puede ser alargado, bajito, redondeado, blanco, transparente, etc. y en este caso representa el código, es decir un código para dibujo puede ser naturalista o abstracto, cubista, expresionista o como sea, es el sistema de reglas. Esta investigación no pretende señalar que el dibujo tenga que ser abstracto o naturalista, dependerá de la persona, de dibujante y de la búsqueda o indagación que este realizando el tipo de código a utilizar, académico, contemporáneo o experimental. En lo que llamé “el dibujo de posibilidades” quise expresar las opciones que existen dentro de la práctica del dibujo, como la mezcla de códigos, como un medio para desarrollar un estilo artístico en una persona. En la utilización de la semiología aplicada al dibujo, esta por ejemplo la utilización de diversos materiales y soportes, el “vaso” puede ser de de vidrio de plástico de unicel etc. lo mismo que los soportes y elementos con los que se dibuja y que inciden sobre el mensaje.

Es decir una parte importante es el “vaso”, la forma, y cómo la educación artística le da prioridad a esta, pero en la mayoría de las escuelas de una manera prescrita, como una formula donde el sistema y de valores esta organizado de una manera que el objetivo principal esta subordinado a la representación “mimética”, cuando existen otras opciones, no se si esto ocurra por una falta de preparación de algunos profesores donde he trabajado o porque sea mas sencilla la evaluación de los trabajos, en todo caso creo que es importante señalar esto dentro de las conclusiones, porque se priva de una experiencia que puede ser útil a nivel profesional, en vista del desarrollo de nuevas y originales propuestas formales.

Pero “el dibujo de posibilidades” sobrepasa el sistema de reglas (los códigos), para involucrarse en el dibujo como lenguaje, el dibujo se enseña como un código cuando también es un lenguaje, el lenguaje es la manera en el ser humano expresa sus pensamientos y sus sentimientos. Es en el lenguaje donde se da la capacidad de pensar y en donde por medio de esta capacidad le permite indagar e investigar, y en esta situación ya no es importante si es mimético o abstracto, sino la capacidad de encontrar nuevas formas de relación entre los conceptos y a partir de estas representaciones nuevas ideas. Es en esta capacidad donde se asimilan e interpretan las experiencias propias y ajenas, es en donde se expresa la visión personal del mundo y al expresarse por medio del dibujo esta visión, es cuando el ser humano trasciende, da a conocer su manera de entender el mundo, su opinión expresada en líneas, es en donde los limites del pensamiento toman forma y logran que surja la libertad al romperlos y crear nuevos limites y opciones. En todo caso si se tiene que relacionar esta investigación no sería con la dualidad entre lo abstracto y concreto, la cuestión estaría en relación con la dualidad entre lo significativo y lo trivial, o entre lo banal y trascendente, los cuales pueden llegar a ser características tanto de lo abstracto y lo concreto cuando en su realización no existe una reflexión. Una experiencia cuando no se reflexiona no proporciona ningún conocimiento, y en este sentido el grado de técnica empleado en la realización de un dibujo es intrascendente cuando solo busca una habilidad mecánica. La semiología propone que todo es motivo de significación, en la interpretación se buscan significados, sentidos. El lenguaje es donde se da la capacidad de pensar y el dibujo al expresarse como lenguaje, expone también el tipo de pensamiento que lo generó, la manera de dibujar esta relacionada con la manera de pensar y entender el mundo del dibujante. Así como de la manera de pensar y entender el mundo del profesor que la enseña esta actividad.

Al ser reflejo el dibujo del pensamiento, otra forma de entender y elaborar el dibujo proporcionará nuevas maneras de pensar y de entender la realidad así como de crear nuevas relaciones entre y los conceptos. “El dibujo de posibilidades” permite mezclar conceptos y expresarlos en mediante la forma (como en el caso del dibujo del átomo o de la instalación dibujística), nuevas opciones mediante la indagación que proporciona el dibujo utilizado como lenguaje, y este a su vez como reflejo del pensamiento, con lo cual se crean nuevas vías para comprender, y crear la realidad, de representarla. De comunicarla a los demás, pero también para integrar un dialogo interno, con el que sea posible tener una comunicación con uno mismo, (¿recuerdas la anécdota del autorretrato hecho con símbolos?) con lo cual quizá sea posible entender y mas importante, crear otro tipo de realidad, la propia, la realidad interna.

La práctica en la búsqueda de significados puede ser una pauta para ayudar a entender y desarrollar el arte contemporáneo, con lo que la aplicación de la semiología en la enseñanza del dibujo presenta opciones que apoyan la creación de estilos y formas de representación, hacia lo que me parece que es la base de los actuales curadores de arte, pues entre tantas opciones individuales dentro del arte contemporáneo, más las que surgirán, la base de una curaduría me parece que va de la mano en el dialogo que sostienen las obras, entre el contenido y la forma, revisando las coincidencias, la evolución entre diversas épocas, pero asombrándonos, sobre todo, en la parte formal, en la forma en que resolvieron un discurso pero visualmente de una manera diferente. Los movimientos artísticos actuales, que en este momento son individuales, tienen que ser explicados además de la historia del arte con la semiología, que ser partiendo de la base de buscar un significados y un sentidos, aun incluye a partir de este termino el “sin sentido” como propuesta artística.

“El Evento Perceptual Importante (E. P. I.)”

La cotidianidad propicia la falta de estímulos y la búsqueda de significados, es cuando la banalidad aparece, y aun cuando se ofrecen evento estimulantes sensorialmente se banalizan por la falta experiencia en la indagación, en la reflexión de estas experiencias.

El ser humano esta a al búsqueda de significados, como una parte de la evolución que le ha permitido sobrevivir, desde comida, protección o procreación, para esto su atención se focaliza en aquello que contiene una mayor importancia en información, y dependiendo de los intereses de esa búsqueda discrimina o enfatiza ciertos aspectos de la realidad, esto se ve reflejado en las representaciones que hace de la misma, como en el caso del dibujo o de la manera en que modifica su realidad, en esta modificación, que también es creación, también entra su propio cuerpo, adecuándolo a representar estos significados buscados por el o por la cultura de la proviene.

Pero este comportamiento puede ser modificado, por la cultura y la educación, a partir de ciertos parámetros que se nos inculca, que se nos enseña como importantes, enfatizamos ciertos aspectos de la realidad, de esta manera es posible entender el mundo, darle una coherencia, pero curiosamente los aspectos incoherentes son los que atraen nuestra atención, precisamente porque causan un disturbo en el orden, en la manera en que organizamos la realidad. Entonces intentamos explicarlos, entenderlos y por esta capacidad de atraer nuestra atención, este tipo de eventos, de sucesos son los que en la actualidad se utilizan sobre todo en la publicidad, que es cierta forma donde se ven reflejados con mayor claridad estos valores apreciados por el tipo de sociedad en la que vivimos, crean y modifican e influncian nuestros juicios, gustos y comportamientos.

La manera en que percibimos la realidad, en un mundo lleno de evento los que inciden sobre esta percepción nuestra de la realidad dejan de ser cotidianos, que por esa característica de estar sobreentendidos, de estar dentro del orden conocido, dejan de llamar nuestra atención, al estar expuestos a un orden repetitivo se pierde el estímulo de búsqueda, entonces sobreviene el aburrimiento, precisamente por esta falta de estímulos, esta es la razón que los eventos

perceptualmente importantes, pueden ser utilizados para la educación y para la búsqueda de sentidos, de interpretaciones. En la actualidad los medios utilizan el E.P.I. para reafirmar valores culturales, religiosos, económicos pero banalizados, la utilización del E.P.I. en la búsqueda reflexiva de significados y sentidos permitiría involucrarnos con la realidad actual, tan saturada de estímulos, de una manera consciente que permita la creación de juicios de una manera inteligente que permita una visión amplia de los eventos que se nos presentan en las estructuras culturales.

“El mito como generador del arte”

Los mitos siempre han acompañado al ser humano, es en ellos donde puede explicar el mundo que lo rodea, le dan coherencia, a pesar de que el mito es una historia simbólica, con lo que esta historia no tiene una relación equivalente en la realidad, salvo en la realidad interna de los seres humanos. Esta posibilidad de explicar el mundo es lo que lo convierte en fuente de inspiración para los artistas, en donde les posibilita la interpretación personal de su realidad. El mito es cultural lo que refuerza la coherencia, el orden que impera en esa cultura y con el que todos están de acuerdo, porque les permite entenderlo y entenderse a si mismos, entender lo que significa cada parte del orden al que pertenecen, al que se les a educado para relacionarse. El mito tiene varias interpretaciones dentro de su simbología, lo que permite que perdure, que siempre siga manteniendo un dialogo con quien indaga dentro de sus significados, sin importar si la manera en que esta expresado es verbal o icónica, esta ultima es la que me interesa dentro de investigación, pues las imágenes también pueden expresar esta explicación del mundo.

El artista visual cuando trata de explicarse o de explicarles su visión del mundo a los demás utiliza símbolos, sean gráficos y sencillos como en el caso de las líneas o con una imagen con una mayor complejidad técnica, la intención es explicarse el mundo, entenderlo de una manera completa, y compleja que integre su sentir, sus emociones, sus deseos, en esa explicación, es entonces cuando comienza a crear mitos, de esta manera ordena el mundo, ordena su realidad interna a partir de la realidad externa. Con lo cual el mito es una habilidad de interpretar el mundo, de darle un significado, con lo que la creación e interpretación de mitos es parte de esa indagación que el ser humano hace para investigar las relaciones que existen en su realidad pero desde una óptica humana emotiva, espiritual, imaginaria y creativa.

Conclusión a las imágenes utilizadas en esta investigación

Las imágenes también tiene un significado, un discurso propio, que en relación a otra imágenes crean un discurso en bloque, no hacer un a conclusión en base a imágenes utilizadas en una tesis que pretende investigar la generación de imágenes dibujísticas, me parece incorrecto e incompleto, y es que es posible encontrar relaciones entre estas dentro de la tesis.

Lo que me parece mas importante es que no encuentro gran diferencia en esta manera de trabajar, de resolver un evento por medio del dibujo entre los alumnos de artes visuales y diseño gráfico, ni siquiera entre alumnos de diferentes semestres, o entre personas de otras áreas, lo que me hace suponer que el dibujo es una habilidad inherente al ser humano, el dejar rastros que signifiquen algo para el mismo, desde el simple placer del movimiento hasta la interpretación de ciertos eventos y que por medio del dibujo le posibilita el entenderlos y explicarlos a los demás, quizá como una manera de apoyar la imaginación o la visualización y es que en todas las culturas de todos los tiempos el ser humano ha dejado dibujos, imágenes, y la explicación de estos, así como la parte técnica y los materiales utilizados en la realización de estos, están basados en una cuestión cultural. Estas explicaciones que el ser humano hace por medio de sus dibujos nunca han tenido la misión de copiar al mundo que los rodea sino explicarlo, explicarlo a los demás y a sí mismo, es decir igual que el lenguaje verbal, el lenguaje visual es un medio para entender el

mundo y a partir de esto crearlo. De la misma manera que el ser humano crea mitos verbales para entender el mundo, el ser humano crea mitos visuales para entenderlo, para explicarlo y para esto se vale de símbolos, culturales y personales, es ahí donde a partir de las diferencias en la interpretación de las imágenes que realiza una persona a partir de una experiencia surge el diálogo entre las imágenes y entre los diversos espectadores, y a partir de este diálogo se propicia la reflexión, y el posterior conocimiento.

Es en este punto que esperar que todos los alumnos dibujen igual deja muy poco espacio a la interpretación al diálogo y a la reflexión, pero esto supongo que también es reflejo de una cultura banalizada donde es preferible estar de acuerdo y obedecer las directrices que nos presentan sin cuestionarlas, ni reflexionarlas, para de esta manera tener un mejor control sobre los deseos y necesidades de la población, de crearles un gusto obvio que no salga de ciertos parámetros para de esta manera no cuestionen, ni se rebelen, ni busquen otras opciones que pongan en riesgo a las minorías que gozan de la mayor parte de los privilegios de esta cultura.

Me parece que al no haber diferencias significativas entre alumnos de diversas carreras, el dibujo en este sentido, el de creación, búsqueda, interpretación e indagación puede ser una materia de tronco común, con lo que la experiencia y comunicación entre diferentes individuos y áreas de la comunidad estudiantil puede llevar a la realización de trabajos en equipos multidisciplinarios de una mayor envergadura. Quizá también dentro de los programas exista una asignatura optativa que investigue las posibilidades del dibujo contemporáneo, y su aplicación en la producción tanto a productos de Diseño Gráfico como de Artes Visuales.

BIBLIOGRAFÍA

- ACHA, JUAN -"Teoría del dibujo, su sociología y su estética" Editorial Coyoacan. México, 1999.
- AFANASIEV, V. - "Fundamentos de filosofía" Editores unidos, México, 1990
- ALCÁZAR, JOSEFINA - FUENTES, FERNANDO-"Performance y arte acción en América Latina. Editorial Sin nombre. México, 2005
- ÁLVARO CHAPARRO, DULCE MARIA DE- "Performance en México" Tesis de Licenciatura en Artes Visuales. Tesis. México, 2000.
- ARMEIN, RUDOLF- "Consideraciones sobre la educación artística" Editorial Paidòs. Barcelona, 1986
- ASPE ARMELLA VIRGINIA- "El concepto de Técnica, arte y producción en la filosofía de Aristóteles". Editorial Fondo de Cultura Económica". México 1993
- AVENDAÑO, MARIBEL - CAÑA SALVADOR-"Ciclo de mesas redondas y exposición fotográficas de acciones". Editorial Documentación Ex Teresa, México, 1999.
- AZNAR ALMAZAN, SAGRARIO- "El arte de acción". Editorial Nerea. Madrid, 2000
- BALLY, GUSTAV - "El juego como expresión de libertad". Editorial Fondo de Cultura Económica. México, 1958.
- CENTINI, M. - "El simbolismo esotérico". Editorial DE VECCHI, Barcelona, 2001
- CHAVEZ, MARIA DE LOS ANGELES- "Educación sensorial a través del arte". Editorial CONACULTA 2004.
- DEBRAYE, RÉGIS- "Vida y muerte de la imagen", Editorial Paidòs, Barcelona, 1994
- DORFLES, GILLO- "Símbolo comunicación y consumo". Editorial Lumen. Barcelona 1984.
- EDWARDS, BETTY - "Aprende a dibujar con el lado derecho de el cerebro: Un método garantizado". Editorial Blume, Madrid, 1984.
- FIELL, CHARLOTTE Y PETER. "Graphic Design for the 21 st Century. Ed. Taschen, Italia 2005
- FRUTIGER, ADRIAN - "Signos, símbolos, marcas, señales". Editorial Gustavo Gili, Barcelona 1981.
- GENEVIEVE, MONIER- "Drawing". Editorial Skira, Génova, 1979
- GIDEON SIGGFRIED- "El presente eterno los comienzos del arte". Ed Alianza Madrid 1985.
- GLUSBERG, JORGE- "El teatro de la performance". Editorial GAGLIONE, Argentina, 1980.
- GOLSTEIN, E. BRUCE- "Sensación y percepción". Editorial Debate. Madrid 1988
- GOMBRICH, E. H.-"Imágenes simbólicas", Editorial Alianza, Madrid, 1986.
- GOMEZ DE LIAÑO, IGNACIO- "Iluminaciones filosóficas". Editorial Siruela. Madrid 2001
- GONZALEZ-WIPPLER, MIGENE-"Amuletos y Talismanes". Ed. Llevelyn Español, U.S.A 2000
- GRIMM, HNOS., ANDERSEN, HANS CRISTIAN, ETC. "Un tesoro de cuentos de hadas". Ed. Transedition Limited- OXFORD, E. U. 1994.
- GRÖNING, KARL- "Decorated Skin, A world survey of body art". Ed. Thames and Hudson, Londres 1997.
- GROSENICK, UTA Y BURKHARD RIEMSCHEIDER- "Art Now"Arte y artista a principios del nuevo milenio. Ed. Taschen, Singapur 2005
- GROSENICK, UTA Y BURKHARD RIEMSCHEIDER- "Art Now Vol 2" La nueva guía con 136 artistas contemporáneos internacionales. Ed. Taschen, Italia 2005
- GUIRAUD, PIERRE- "La Semiología". Editorial Siglo XXI, México 1987

GUIRAUD, PIERRE- "El lenguaje de el cuerpo" Editorial Fondo de Cultura Económica. México, 1986

KAFMAN, PAÛL- RAY, MICHEL-"El espíritu creativo". Editorial Javier Vergara, España, 2000.

KIMON, NICOLAIDES - "The natural way to draw: a working plan for art study". Editorial Houghton Mifflin, Boston, 1969.

KOVATS, TANIA- "The drawing book". Black Dog Publishing, Londres, 2005

LLEDO IÑIGO, EMILIO- "La filosofía hoy". Biblioteca Salvat de grandes temas. Editorial Salvat. Barcelona 1973

MARTINEZ ECHEVERRI, LEONOR-MARTINEZ ECHEVERRI, HUGO- "Diccionario de filosofía". Editorial Panamericana. Bogotá, 1997.

MAYER, MÓNICA- "Una década y pico. Textos de performance". Editorial Al vapor, México, 2001

MONREAL Y TEJADA, LUIS - "Diccionario de términos de arte". Editorial Juventud, Barcelona, 1992

OLMOS, RICARDO- "Mitos y ritos en Grecia". Biblioteca básica de historia. Ed. Dastin, Madrid 2004

PADILLA, M. R. - "Héroes mitológicos". Editorial Edimat Libros. España 2002

POPER, FRANK- "Arte, acción y participación" Editorial AKAL. España, 1975.

RUHRBERG- SCHNECKERBURGER- "Arte del siglo XX", Editorial Taschen. India, 2005

SCHIFFMAN, HARVEY RICHARD - "La percepción sensorial". Editorial LIMUSA. México 1981.

SERRANO SIMARRO ALFONSO - PASCUAL CHENET ALVARO- "Diccionario de Símbolos". Editorial Diana. Madrid 2003.

WALTON, ROGER- "The big book of illustration ideas". Ed. Harper Design International Collins Design China 2005

WIDERMANN, JULIUS- "Ilustration Now!. 150 Illustrators.Ed. Tashen. Italia. 2005.

SITIOS DE INTERNET

ALLEN, ESTAN - "Proyecciones entre el dibujo y la edificación"- <http://www.arranz.net/web.arch-mag.com/3/circo/08.html/>

DURSTELER, JUAN C. -"El lenguaje visual". <http://www.infovis.net/printMag.php?num=120&lang=1>

GOMEZ PEÑA, GUILLERMO- "En defensa del arte del performance". <http://www.institutohemisferico.com/eng/whatsnew/EnDefensadelPerformance.html>

GOMEZ GARCIA, PEDRO -"El ritual como forma de adoctrinamiento". http://www.ugr.es/es-PWLAC/g18_01Pedro_Gomez_Garcia.html

GUTIERREZ, ANA ROSA- "El universal on line"30 de Sep. 2005. http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/ol_que_hacer.detalle_notas?p_notas_id=2623

"Mito" - <http://wikipedia.org/wiki/mito>

"Performance"- <http://es.wikipedia.org/wiki/Performance>

"Símbolo"- <http://www.misterium.net/simboli5.html>

ANEXO



Propuesta de tema para una clase de dibujo

Esta fue una de las primeras propuestas de clase, se realizó con motivo del día de muertos.

El performance tiene el título de $\frac{1}{2}$ vivos, $\frac{1}{2}$ muertos. Entra dentro de la etapa del performance congelado, en estos primeros performances, se dejaban lapsos de tiempo sin movimiento, buscando más la descripción en la imagen que la interpretación, la sorpresa fue que en su mayoría en este performance los alumnos llegaron a la interpretación.

Titulo: $\frac{1}{2}$ vivos, $\frac{1}{2}$ muertos

Objetivo General: Uso e importancia del collage como materiales alternativos para la acción dibujística.

Primera parte de la clase

Objetivos académicos

El collage tiene en común con la pintura y el dibujo los contornos, el uso de capas, la mancha y la línea, admite el uso de materiales tradicionales como el lápiz, acrílicos oleos, etc. Además del uso de materiales alternos, lo cual lo llena de una carga semántica, que enriquece tanto el trabajo final, como el proceso del mismo.

Conceptos: Semántica, construcción, textura, círculo, soporte

Materiales: Material impreso, copias fotostáticas, tijeras, pegamento, pinceles, tintas o acrílicos, materiales de deshecho que puedan ser pegados (cabellos, hojas, etc.)

Descripción del Performance: Dos seres mitad muerto, mitad vivo, trazan un círculo de tierra, uno lo dibuja otro lo borra. Uno carga al otro, lo cuida, se cansa y toma el lugar del otro. Pero ahora el lleva el peso lo maltrata, al cansarse, el otro lo molesta, no lo deja continuar. Lo asfixia, para después volver a cambiar de lugar. Finalmente giran una rueda, que por un lado tiene elementos que se relacionan con la vida y por el otro lado elementos que se relacionan con la muerte.

Este performance trata de representar el hecho de que todos morimos y renacemos a cada momento, nuestras células terminan su ciclo y son reemplazadas por otras. De igual manera que con nuestra conducta, a cada momento y con base a las experiencias que tenemos, "renacemos", cambiamos, nos transformamos, y finalmente ¿Qué es la muerte? Sino el paso de un nivel a otro, llámese conciencia, o materia. Nuestras acciones alimentan nuestra muerte, brindándonos un tránsito, un cambio tranquilo o una muerte dolorosa.

Parte final de la clase (conclusiones)

Objetivos críticos: Reciclaje en el arte, reciclaje en nuestra conducta (patrones de conducta), Validación de nuestras experiencias.

Objetivos filosóficos: Como la definición de la materia en Física, nada se crea ni se destruye, solo se transforma. La vida engendra la muerte, y la muerte engendra la vida.



Propuesta de tema para una clase de dibujo

En esta clase se trato de interpretar el sentido del gusto, fue de las últimas clases. En esta clase el movimiento ya es continuo, se dividió en varias partes y se le dio mayor importancia a la sensibilización.

Titulo: El gusto

Objetivo general: La sensibilización de los sentidos y el uso de materiales alternos en la acción del dibujo.

Objetivos académicos: Cada material con el que elabora una imagen tiene una carga significativa por si misma (carbón, grafito etc.). El trabajar con otro tipo de elementos que dejen un rastro permiten ampliar las posibilidades de significación, sumando la carga semántica del material a la forma dibujada, el trabajar con ellos tiene un aspecto lúdico que nos remite a la niñez, cuando dibujábamos con los elementos mas insólitos como la comida, lo que permite la creatividad en la creación y la experimentación.

Materiales: Materiales de uso comestible con los que se puede dejar un rastro (mole, mostaza, salsa de tomate, etc.)

Descripción del performance:

Este performance tuvo varias etapas, la sensibilización o focalización permitió dirigir la participación de los alumnos a los sentidos.

Se arregla, una mesa con velas y platos con distintas substancias comestibles, se les pide a los alumnos, que pasen y que la coloquen en alguna parte de el cuerpo de un compañero y de ahí lo prueben. La mano, la mejilla, el cuello etc.

Se les piden que regresen a su lugar, se les da un pedazo de masa de maíz, y se les cuenta la historia de cómo los dioses crearon a los primeros hombres, y se les pide que hagan lo mismo con la masa que tienen en sus manos, crear la forma de un hombre o de una mujer. Los artistas son como dioses tienen la posibilidad de crear.

A muchos no les queda bien y entonces se les pide que pasen al frente para que tengan una referencia de cómo es un cuerpo. La modelo esta desnuda en el centro de la mesa y se les pide que llenen de chocolate todo el cuerpo de ella, que dibujen sobre el cuerpo de ella con el esgrafiado que provee la textura del chocolate sobre la piel.

Una vez cubierta se les pide que la decoren con pedazos de fruta, a modo de pastel, por ultimo se les pide que la prueben del cuerpo de ella, pero sin utilizar las manos. Después de esto se les pide que regresen a su lugar y ya con esa experiencia comiencen a dibujar.

Parte final de la clase (conclusiones)

Objetivos críticos: Materiales alternos en el arte, experimentación, sinestesia.

Objetivos filosóficos: La percepción como forma de conocimiento y de interpretación.



Propuesta de tema para una clase de dibujo

Título: La cueva de Platón.

Objetivo general: La interpretación personal.

Objetivo académico: La interpretación de la realidad, pero de una realidad reflexionada, que promueva nuevas soluciones, nuevas actitudes.

Conceptos: Realidad, percepción, educación, alienación.

Materiales: Libre.

Descripción del Performance:

Comienza con el relato del mito de la cueva de Platón, con el que se explica como nuestros sentidos solo nos permiten percibir una parte de la realidad, y como se nos educa, por medio de esta, para entender el mundo de cierta manera, a partir de las convenciones, la publicidad, los medios.

Detrás una mampara, las lámparas proyecta las sombras de los cuerpos de los modelos, mientras se realiza un streap-tease. Luego se colocan sobre la mampara elementos, siluetas que la publicidad considera necesarios para la felicidad, signos de pesos, siluetas de autos, etc. Y que proyectan una sombra junto a la de los cuerpos. Después fingimos tener sexo, aunque solo son las sombras.

Salimos de detrás de la mampara. Con estos símbolos pegados sobre el cuerpo, los modelos entran en un pantalón enorme, uno en cada pierna, mientras tratan de caminar, de bailar se dan cuenta que es una convención que no les permite moverse libremente. Salen del pantalón y lo arrojan.

Por ultimo con unas tijeras se les cortan, cabellos, vello púbico, y se mezclan en un cuenco con pintura vegetal, y se les pide que pasen y comiencen a pintar sobre el cuerpo de los demás.

Parte final de la clase (conclusiones)

Objetivos críticos: La crítica, la reflexión, la experimentación.

Objetivos filosóficos: La imposibilidad de conocer la realidad, una de las maneras de obtener conocimiento de la misma, es experimentándola, haciendo actos que pueden considerarse irracionales, que salen de las convencionalidades, que puedan dejarnos una reflexión a nosotros o a los demás, para así lograr una vida mas plena.

CONCLUSIONES

Conclusiones.

Por el análisis de los diversos capítulos que integran el presente trabajo de investigación, se presentan las siguientes conclusiones:

PRIMERA.- A lo largo de la historia, ha variado considerablemente la recepción de declaración preparatoria; en la antigüedad, y posteriormente en la época medieval, aquella consistía en atormentar al inculpado para con ello arrancarle la confesión de los hechos que le eran imputados; lo que vino a cambiar una vez terminada la revolución francesa, donde surgieron diversas legislaciones que establecieron derechos que velaban por la defensa del inculpado. En México, dicha diligencia se vio enmarcada por constantes altibajos, ocasionados en su mayoría por cuestiones políticas.

SEGUNDA.- La declaración preparatoria, es una de las diligencias más importantes que a favor del inculpado la legislación mexicana aglutina, elevada al carácter de Garantía Individual, ostenta como característica *sui generis* la de informar al inculpado en audiencia pública, y dentro de las cuarenta y ocho horas siguientes a su consignación a la justicia, el nombre de su acusador y la naturaleza y causa de su acusación, a fin de que conozca bien el hecho punible que se le atribuye y pueda contestar el cargo; ello no solo marca un efectivo distingo de las demás diligencias que se actúan en el proceso penal, sino que le imprime el sello que define la naturaleza jurídica de tan sublime diligencia.

TERCERA.- Conceptuada como aquella manifestación primigenia, espontánea, no coaccionable y, por generalidad, de viva voz, que hace el inculpado ante el juzgador, en razón de su probable intervención en la comisión de un delito, después de estar enterado de quién lo acusa y cuáles son los hechos delictivos que se le imputan, para que posteriormente el juez decida sobre su situación jurídica; la declaración preparatoria puede ser un importante medio de defensa

para el inculpado, o bien un dato del cual el juez de la causa se podrá servir para que dicte un auto de formal prisión y, a la postre, sentencia condenatoria.

CUARTA.- Con respecto a la legislación que la ha enmarcado, ésta ha sido al transcurso del tiempo, centro de constantes cambios, sobresaliendo cuestiones muy importantes en las leyes adjetivas, mismas que incluso en la actualidad han pasado desapercibidas para el legislador; leyes que incluso evolucionaron con mayor celeridad que lo establecido a nivel constitucional, no obstante ello, mal aplicadas, debido a las vicisitudes políticas que se presentaron en cada época.

QUINTA.- Actualmente, en la mayoría de los juzgados penales del Distrito Federal, se conculcan constantemente las garantías de los inculpados al momento en que éstos rinden su declaración preparatoria; en razón de que no se le otorga el carácter casi ritual que ordena el Código de Procedimientos Penales para el Distrito Federal.

SEXTA.- El nombramiento del defensor del inculpado, ya sea particular o de oficio, debe ser estrictamente como primera manifestación de parte del personal del juzgado hacia el inculpado, ya que de lo contrario aquél se encontrara en completo estado de indefensión. Será, pues, un derecho del inculpado y una obligación que la constitución y la ley adjetiva impone al Órgano Jurisdiccional.

SÉPTIMA.- La Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y el Código de Procedimientos Penales para el Distrito Federal, no prevén el caso de que el inculpado se encuentre en estado de salud no apto para rendir su declaración preparatoria dentro del término de cuarenta y ocho horas, provocando, en la mayoría de los casos la violación de garantías constitucionales de aquél.

OCTAVA.- Tal singularidad a pasado desapercibida para el legislador, el cual, huelga decir, no ha ajustado tal normatividad legal a la evolución de tan sublime

garantía que representa desde el punto de vista del sustentante: la máxima garantía a nivel constitucional para el inculpado en materia penal, pues en tal diligencia es en donde se abre la puerta al derecho sagrado de la defensa, por no decir que inherente a la naturaleza humana.

NOVENA.- Es necesario realizar reformas tanto a la fracción tercera Apartado A del artículo 20 constitucional, como la creación del artículo 287 bis y de la fracción V del artículo 477 ambos del Código de Procedimientos Penales para el Distrito Federal.

DÉCIMA.- Con las propuestas que se exponen al final de la investigación, se podrá dar mayor seguridad jurídica a todo inculpado que se encuentre en estado de salud no apto para rendir su declaración preparatoria.

PROPUESTA

Propuesta.

El presente trabajo de tesis culmina con una propuesta, la cual se dividió a su vez en tres, explicadas en el capítulo quinto, se sintetizan a continuación:

La necesaria reforma a la fracción III del apartado A del artículo 20 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, ya que la constitucionalidad o inconstitucionalidad de un artículo depende de la correcta redacción que cada uno de ellos tenga, la reforma, quedó establecida como sigue:

III.- Se le hará saber en audiencia pública, y dentro de las cuarenta y ocho horas siguientes a su consignación a la justicia, el nombre de su acusador y la naturaleza y causa de de la acusación, a fin de que conozca bien el hecho punible que se le atribuye y pueda contestar el cargo, rindiendo en este acto su declaración preparatoria, en los términos y condiciones que determine la ley para ello.

En lo tocante al Código de Procedimientos Penales para el Distrito Federal fueron dos las propuestas: la creación del artículo 287 bis, mismo que así quedo redactado:

Artículo 287 bis.- Cuando no fuere posible tomársele su declaración preparatoria, por encontrarse el inculpado en estado de salud que lo impida, se estará a lo dispuesto la fracción V del artículo 477 de éste Código.

A propósito de dicho artículo se explicó que de manera deliberada no se planteó una solución directa a problema planteado, no por el afán de proponer reformas a diestra y siniestra, provocando, si se permite el término, “saltos jurídicos”, sino para dar un orden concreto y situar cada artículo propuesto en el lugar adecuado.

Derivada de la anterior, la última propuesta fue la creación de la fracción V del artículo 477 del ordenamiento antes citado, el cual quedó consignado de la siguiente manera:

V. Por estado de salud grave que le impida ejercer la defensa adecuada que las leyes le confieren.

Misma fracción que de suyo trae consigo una correcta aplicación al problema: suspender plazos y términos hasta en tanto el inculpado se encuentre en las condiciones necesarias para realizar su correspondiente declaración preparatoria, ajustándose con ello a los más altos fines que persigue la Constitución y por añadidura a la ley adjetiva distrital: el respeto a la garantías individuales de todo inculpado en un proceso penal.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA.

- 1.- ACERO, Julio, **Nuestro Procedimiento Penal**, 3ª. ed, Imprenta Pon, Guadalajara, Jalisco, México, 1990.
- 2.- ARILLA, BAS, Fernando, **El Procedimiento Penal en México**, Kratos, 16ª ed., México, 1996. 483 pp.
- 3.- BORJA OSORNO, Guillermo, **Derecho Procesal Penal**, Cajica, Puebla, México, 1985.
- 4.- CARNELUTTI, Francesco, **Principios del Proceso Penal**, Tomo I., Ediciones Jurídicas Europa- América, Buenos Aires, 1950, pág. 329.
- 5.- CASTRO, V., Juventino, **El Ministerio Público en México**, *funciones y disfunciones*, 11ª ed., Porrúa, México, 1999.
- 6.- CASTELLANOS TENA, Fernando, **Lineamientos elementales de Derecho Penal**, 39ª ed., Porrúa, México, 1998.
- 7.- COLÍN SÁNCHEZ, Guillermo, **Derecho Mexicano de Procedimientos Penales**, Porrúa, México, 1998.
- 8.- CREUS, Carlos, **Derecho Procesal Penal**, Astrea, Buenos Aires, 1996.
- 9.- CUENCA DARDÓN, Carlos E., **Manual de Derecho Procesal Penal Mexicano**, 4ª ed., Cárdenas Editor Distribuidor, México, 2000,
- 10.- DE PINA, Rafael, **Diccionario de Derecho**, 22ª ed., Porrúa, México, 1996.
- 11.- DE LA CRUZ, AGÜERO, Leopoldo, **Código Federal de Procedimientos Penales Comentado**, 2ª ed., Porrúa, México, 1999.
- 12.- DE LAMO RUBIO, Jaime et al, **El Proceso Penal. aspectos prácticos**, Bosch, Barcelona, España, 2000
- 13.- DE LA TORRE RANGEL, Jesús Antonio, **Lecciones de Historia del Derecho Mexicano**, Porrúa, México, 2005.
- 14.- DERECHOS DEL PUEBLO MEXICANO, **México a través de sus constituciones**, Porrúa, Tomo III, México, 1996.

- 15.- DÍAZ DE LEÓN, Marco Antonio, **Diccionario de Derecho Procesal Penal**, 3ª ed., Porrúa, México, 1997.
- 16.- ELBIO, DAYENOFF, David, **Como Preparar una Defensa Penal**, Desalma, Buenos Aires, Argentina, 1999.
- 17.- FLORÍS MARGADANT, Guillermo, **Introducción a la Historia del Derecho Mexicano**, Esfinge, México, 1992.
- 18.- FRANCO VILLA, José, **El Ministerio Público Federal, Porrúa**, México, 1990.
- 19.- GARCÍA RAMÍREZ, Sergio, **Curso de Derecho Procesal Penal**, 2ª ed., Porrúa, México, 1994.
- 20.- GARCÍA RAMÍREZ, Sergio, **Proceso Penal y Derechos Humanos**, Porrúa y UNAM, México, 1992.
- 21.- GARCÍA, RAMÍREZ, Sergio, **Prontuario del Proceso Penal Mexicano**, Porrúa, México, 1991, pág. 72.
- 22.- GONZÁLEZ BUSTAMANTE, Juan José, **Principios de Derecho Procesal Penal Mexicano**, 2ª ed., Ediciones Botas México, 1945.
- 23.- HERNÁNDEZ PLIEGO, Julio Alberto, **Programa de Derecho Procesal Penal**, Porrúa, México, 1996.
- 24.- INSTITUTO DE INVESTIGACIONES JURÍDICAS, **Introducción al Derecho Mexicano**, Tomo I, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1990.
- 25.- LARA ESPINOZA, Saúl, **La Garantías Constitucionales en Materia Penal**, Porrúa, México, 1998.
- 26.- MANCILLA OVANDO, Jorge Alberto, **Las Garantías Individuales y su aplicación en el Proceso Penal**, 8ª ed., Porrúa, México, 1998.
- 27.- MENDIETA Y NUÑEZ, Lucio, **El Derecho Precolonial**, Porrúa, México, 1985.
- 28.- MOMMSEN, Teodoro, **Derecho Penal Romano**, Temis S. A., Santa Fe de Bogotá, Colombia, 1999
- 29.- MORENO HERNÁNDEZ, Moisés, Colaboración en: **El Proceso Penal, Sistema Penal y Derechos Humanos**, E. R. Zaffaroni, Coordinador, Porrúa, México, 2000.

- 30.- OJEDA VELÁZQUEZ, Jorge, **Derecho Constitucional Penal**, Tomo I, Porrúa, México, 2005.
- 31.- OSORIO Y NIETO, César Augusto, **La Averiguación Previa**, 23ª ed., Porrúa, México, 2002, Pág. 633.
- 32.- PÉREZ PALMA, Rafael, **Guía de Derecho Procesal Penal**, Cárdenas, México, 1997.
- 33.- QUINTANA VALTIERRA, Jesús, **Manual de Procedimientos Penales**, Trillas, México, 1995.
- 34.- RIVERA SILVA, Manuel, **El Procedimiento Penal**, 28ª ed., Porrúa, México, 1999.
- 35.- SILVA SILVA, Jorge Alberto, **Derecho Procesal Penal**, Tomo I, Harla, México, 1990.
- 36.- SOBERANES FERNÁNDEZ, José Luis, **Historia del Derecho Mexicano**, 4ª ed., México, Porrúa, 1996.
- 37.- TENA RAMÍREZ, Felipe, **Leyes Fundamentales de México 1809-1983**, 15ª ed., Porrúa, México, 1989.
- 38.- VALLARTA, Ignacio L. **Votos**, Tomo Tercero, 4ª ed., Porrúa, México, 1980.
- 39.- ZAMORA PIERCE, Jesús, **Garantías y Proceso Penal**, 9ª ed., Porrúa, México, 1998.

Legislación consultada.

- 1.- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, Porrúa, México, 2007.
- 2.- Código Federal de Procedimientos Penales, Raúl Juárez Carro S.A. de C. V., México, 2007.
- 3.- Código de Procedimientos Penales para el Distrito Federal, Raúl Juárez Carro S.A. de C. V., México, 2007.
- 4.- Ley de la Defensoría de Oficio del Distrito Federal, Raúl Juárez Carro S.A. de C. V., México, 2007.
- 5.- Reglamento de la Ley Orgánica de la Procuraduría General de Justicia del Distrito Federal, Ediciones Fiscales ISEF S. A., México, 2007.

Enciclopedias y diccionarios.

- 1.- Enciclopedia Jurídica Ameba, Tomo V, Driskill S.A., 1989.
- 2.- Diccionario para juristas, Palomar De Miguel, Juan, Tomo I, A-I, Porrúa, México, 2000.
- 3.- Instituto de Investigaciones Jurídicas, Tomo I, Porrúa, México, 1997.