



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES**

**“El dibujo con modelo humano.
Reflexiones sobre la construcción del sentido.”**

Tesis que para obtener el grado de
Maestro en Artes Visuales orientación Pintura

presenta
Sergio Koleff Osorio

Director de tesis
Mtro. Arturo Miranda Videgaray

México D.F., junio 2009

UNAM
POSGRADO
Artes Visuales 



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.

ÍNDICE

Introducción.....	5
--------------------------	----------

Capítulo 1. Principios básicos del sentido

1.1 Génesis del dibujo.....	15
1.2 El primer deslumbramiento.....	19
1.3 La línea interna-externa.....	23
1.4 La vida, el juego y la forma.....	27
La vida.....	27
El juego.....	32
La forma.....	34

Capítulo 2. Modos de ver, de sentir, de conocer y de pensar

2.1 Existo-veo-siento-pienso.....	41
2.2 Veo, siento y pienso ¿esto es real?.....	47
2.3 La paradoja de los hemisferios cerebrales.....	58
2.4 Tres para uno y uno para tres.....	61
2.5 La mirada individual y colectiva.....	64

Capítulo 3. El modelo humano

3.1 El cuerpo humano: el modelo, el dibujo y su contexto.....	73
3.2 El cuerpo desnudo: femenino-masculino.....	79
3.2.1 ¿Qué sentido tiene el desnudo?.....	81
3.2.2 El cuerpo en acción.....	89

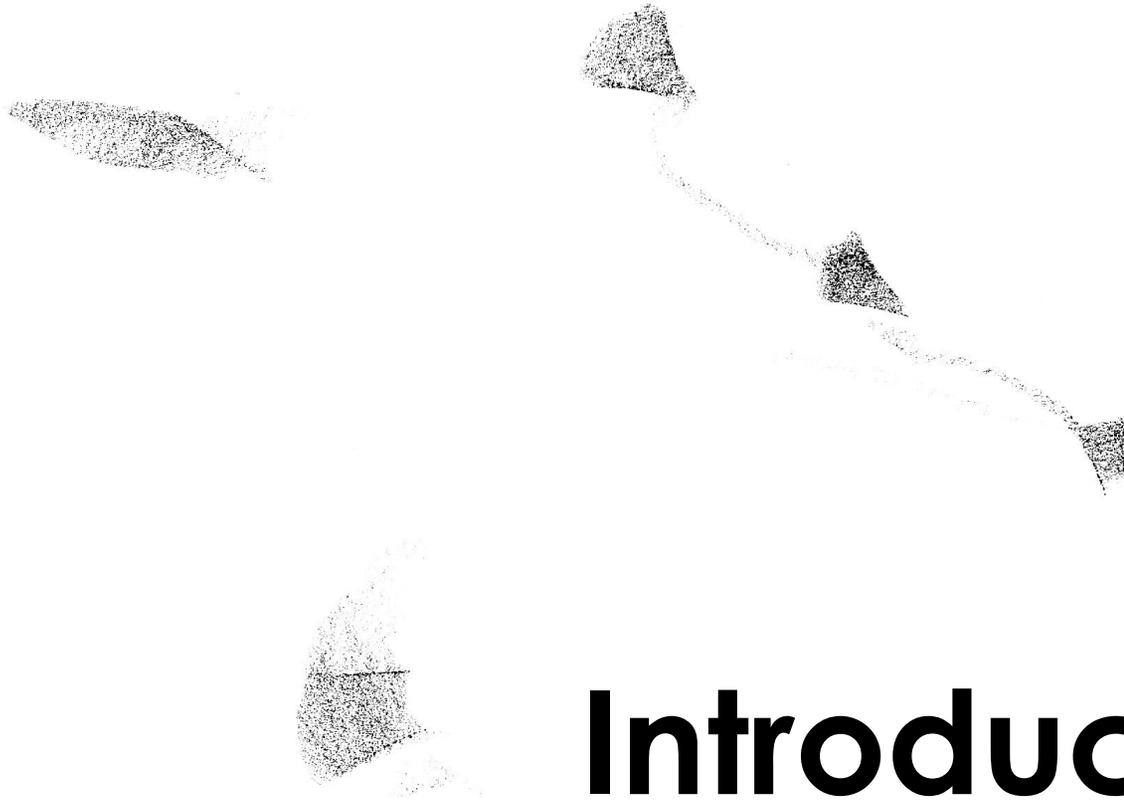
ÍNDICE

Capítulo 4. La construcción del sentido en el dibujo con modelo humano	
4.1 El dibujo creador: vida-juego-forma.....	97
4.2 Dibujar con la mirada.....	102
4.3 Proyecciones de la mirada: dibujar-pensar-crear.....	115
Apéndice.....	125
Conclusiones.....	137
Bibliografía.....	145
Revistas y publicaciones.....	149
Sitiosweb.....	149



El dibujo
con modelo humano

Reflexiones sobre la construcción del sentido



Introducción

INTRODUCCIÓN

La presente tesis nace de una serie de preguntas y respuestas sobre el dibujo en nuestro siglo. Las primeras interrogantes surgieron desde que era estudiante de la carrera de Artes Visuales dentro de un contexto en particular en donde las posturas a seguir para la formación plástica (como el dibujo), entraban a un colapso académico, generacional y del siglo mismo entorno a los caminos a seguir dentro del arte en la década de los noventa. Recientemente al impartir un curso que titulé *El dibujo creador* en la Dirección General de Incorporación y Revalidación de Estudios (DGIRE) de la UNAM en el 2008, donde participaron profesores de dibujo, estudiantes y maestros en general del área de las artes plásticas y el diseño, me pareció oportuno compartir otros planteamientos sobre las bases del dibujo considerando plenamente lo contextual como determinante para estructurar los ejercicios, sostenidos con una base teórica para reflexionar y replantear desde la práctica. En primera instancia parecía lo más práctico el llevar la guía y las experiencias de éste curso a manera de propuesta sobre las bases del dibujo con modelo hacia el *pensamiento creativo*, pero los aspectos anteriores que fueron señalados, despertó el interés de incorporar una suma de inquietudes en relación al uso del modelo humano y la construcción del sentido entorno a él, en cuanto a elementos básicos para su consideración en la formación dentro de las artes visuales actualmente, dado que el uso del modelo bajo las condiciones de las prácticas artísticas contemporáneas, lo hacen parecer casi innecesario ante los neo-objetualismos, apropiaciones post-conceptuales o el dominio estilístico y técnico hacia lo digital, lo urbano y las tecnologías globales en general. Que decir entonces sobre un contexto como el nuestro donde el régimen de la *estetización* de todo objeto *masificable*, se recubre de *artisidad*, tanto que en publicidad y arte actual, resulta difícil diferenciar uno del otro sin una contextualización de su aparición (¿cuándo y cómo hay arte?, es la pregunta de hoy). La dispersión de las formas del arte antes interiorizadas hacia sus disciplinas, ha entrado en una era que gira sobre cualquier cosa que una tendencia de moda estética o a-estética cubra una necesidad inmediata como medio-mensaje y mensaje-medio de tendencias visuales, oferta de mercado o finalidad de consumo, donde

INTRODUCCIÓN

una formación detenida hacia la observación sensible antes de los medios inmediatos de producción (como los digitales por ejemplo) pareciera ya no cubrir estas nuevas condiciones de la actividad artística a la par de las "tradicionales" preocupadas por el efecto estético formalizado, su actitud y desarrollo.

A partir de estas inquietudes y lejos de ser un manual didáctico de ejercicios, la presente investigación se ha perfilado desde la actitud misma que ha asumido el arte desde sus aperturas y clausuras, su *collage*, yuxtaposiciones formales y conceptuales heredadas del vértigo moderno hasta su desmantelamiento en la actitud posmoderna; asume entonces su tendencia transdisciplinaria para abordar lo que supone y propone. Esta posición teórica se asume desde las experiencias prácticas del dibujo. Pretende aportar una reflexión más amplia sobre las finalidades del dibujo con modelo y otras a las que puede aspirar desde un interés hacia las primeras experiencias. Por ello no se preocupa por los señalamientos a procesos de técnicas de dibujo, ya que estos son fines en sí mismos, importantes en alguna etapa formativa de expectativas para un *lograr cómo*; por ello sus planteamientos perfilan un vínculo hacia el asombro de que somos (no ¿qué somos?) y qué hacemos en el tiempo; es decir, asume el cuerpo como centro fenoménico, y la conciencia como experiencia del presente cambiante. De aquí parte la preocupación por la construcción de sentido en el dibujo con modelo, como andamiaje de guías que toman un *ver cómo* a partir de un *voy siendo* en cada experiencia; donde su fin no es dominar la figura humana (al menos como principios iniciales que aquí serán señalados), sino que su exploración parte de: *la vida, el juego y la forma*. La vida abarca un todo abstracto y concreto de múltiples partes, en las cuales está inscrita la humanidad misma, que a su vez se relaciona con lo animado e inanimado del mundo, es decir, es un todo panorámico para asumirlo desde el dibujo en este caso, ya que las formas de vida consolidan finalidades para el ser humano. El cuerpo vivo como centro de la existencia, bajo su forma humana y sus formas de vida, ha hecho que la *forma* cree un vínculo inmediato desde su

INTRODUCCIÓN

concepción filosófica de la idea del mundo –no podemos concebir cómo sería el mundo sin nosotros-, pero también en el arte como modelador de las *formas del mundo* (material y conceptualmente hablando). El juego implica el medio conductual de la mentalidad ante el mundo del ser que crece dentro de la vida, donde debe establecer un orden desde la energía humana y social, entre lo lúdico y las estructuras normadas de las reglas donde interacciona. Así, *vida-juego-forma* no conforman una estructura cerrada de exploración, es un circuito sistémico de origen filosófico, que abre aspectos desde sus engranajes que lo hacen dinámico, en este caso, desde el dibujo con modelo que activa ver parte de lo vivo, la vida, sus formas a partir del juego de construcciones como ejercicios sin una finalidad única; ello será la base teórica del problema creativo hacia la construcción del sentido (cierra en sus puntos de interés el Capítulo 1 y abre su aplicación en el Capítulo 4). Una trinidad dentro de un contexto que puede ser relevante, porque un entorno de pluralismo cultural hacia la virtualidad de toda cualidad que la comunicación y la interacción con el mundo sean posibles desde la tecnología, ha formulado “vida, juego y formas virtuales”, una “vida artificial desde el juego y sus formas vida”; estándares sociales desde los estándares técnicos.

Pretende con ello aportar a una reestructuración de su enseñanza –sin preocuparse por los argumentos pedagógicos, es una reflexión de aspectos a considerar- en una época por ello compleja y cambiante como la nuestra, donde la técnica y la mirada con tendencias económicas predominan en el escenario de las imágenes, artísticas o no. Considerando esto, contempla además dos conceptos amplios y fascinantes de nuestro tiempo: *la memoria* y *la realidad*. Fascinantes porque el primero parece cosa desaparecida de acción en la percepción de la temporalidad que pueden suscitar la vivencia en los escenarios virtuales o ambientales donde la interacción con el mundo laboral y la distracción ensimismada, ha creado una noción de un presente constante; cultural y políticamente hablando en la administración del tiempo cotidiano e histórico y la manera que esto deja sumergido

INTRODUCCIÓN

al individuo. La realidad porque los medios técnicos de la imagen que transformaron inexorablemente la creación artística desde hace poco más de siglo y medio (fotografía, cine, video etc.) bajo la amalgama científica de definir y redefinir la realidad como parte de la existencia, que recayó –en mayor medida desde mediados del siglo XX- sobre los inconscientes colectivos de su óptica individual ante los hechos y la lectura de las imágenes. La misma obsesión hacia lo real llevó a las estrategias artísticas en las vanguardias de posguerra, a la apropiación objetual y reciclamiento físico o de imágenes que yuxtaponían los niveles de realidad de ellas mismas (la conciencia de su existencia). Qué decir que el propio distractor en el entretenimiento como pos-espectáculo de finales del siglo anterior y principios del actual, fuera la realidad social y emocional (los *reality shows*). Sumados a estos fenómenos mediáticos, los *neo-ready-made* actuales ya no sólo utilizan objetos para señalar ideas como arte-mundo, sino a las personas mismas para eventos de trasgresión de la vida cotidiana en los propios espacios sociales y urbanos, como arte-vida re-presentada y hasta des-definida una de otra en experiencias neo-activistas.

Por ello la memoria y la realidad como focos de reflexión en el dibujo con modelo humano, hacen que el terreno de la conciencia que se señaló anteriormente, sea citado en diversas ocasiones; este es asumido como indicio de un hecho que se descubre desde el dibujo, sea este de carácter sensible o de intenciones razonadas hacia conceptualizaciones que como reflexión de ese indicio, son llevadas a lo verbal o lo escrito, es decir, la conciencia es contemplada como nivel alcanzado para atravesar la memoria externa del mundo presente y los sustratos de realidad sobre los que se sitúa; en un plano que aquí es considerado como base que abra expectativas en las artes visuales. De ahí que se tomen en cuenta algunos aspectos que muestran las tendencias contemporáneas, sin pretender profundizar sobre una filosofía del arte o tratar de considerarlas específicamente en ejercicios, sino que desde un supuesto (ejercicios base) se proponen circunstancias desde experiencias gráficas que buscan saltar

INTRODUCCIÓN

las mismas formulaciones para abordar algunos problemas del dibujo. La construcción del sentido es encontrar estructuras que vayan creando puentes hacia lugares no previstos, a partir del uso del modelo humano como *experiencia estética* (constante de la conciencia del arte, útil incluso para contradecirla) y la *reflexión de las construcciones creativas* (el sentido de la forma como principio de finalidades).

El primer capítulo aborda el problema del origen del dibujo, no de carácter antropológico o histórico, sino en la memoria del perceptor que se inicia en él, dentro de un contexto compartido de ejercicios llevados a experiencias. Ello se perfila hacia aspectos psicomotrices de las acciones vivas desde la *herramienta-mano-cerebro*, para asumir un manejo de *línea interna-externa* perfilados a comprender la trinidad fundamental de ese concepto señalado en torno a lo creativo: *vida-juego-forma*. Como actuantes en el proceso creativo desde el dibujo, son desglosados -en aspectos relevantes para los ejemplos del Capítulo 4- no para considerarlos separadamente, sino para profundizar sobre el sentido de su interacción como engranaje fundamental en la experiencia gráfica, donde en ella no se centra su finalidad, es un medio de entendimiento para la construcción del sentido con los elementos que desde éste primer capítulo son explicados. Estos engranajes de unidades complejas, se encuentra con necesidades de lenguaje para nombrar sus hallazgos, por ello el uso de trinidad de palabras que resignifican estas entidades concurrentes, en ocasiones antagónicas formando estructuras dialógicas, que como fuerzas opuestas, inciden una en la otra para referirse a fenómenos complejos como por ejemplo, efecto-causa o causa-efecto, que aparece desde este capítulo.

El segundo capítulo aborda bases conceptuales para categorizar el sentir y el conocer, pasando por aportaciones científicas y filosóficas para replantear la problemática de lo pre-cognitivo y la cognición

INTRODUCCIÓN

en general. Centra su interés hacia cómo y porqué creemos asumir la realidad fenoménica desde el sentir, el ver y el pensar para determinar las cualidades de la mirada desde lo individual-colectivo (otra entidad dialógica) que son señaladas como: *visión elemental, mirada analítica y visión de la visión*. Ellos son los aspectos particulares que encierran *el ver*, como puntos de interés para delimitar las bases de sentido aquí propuestas.

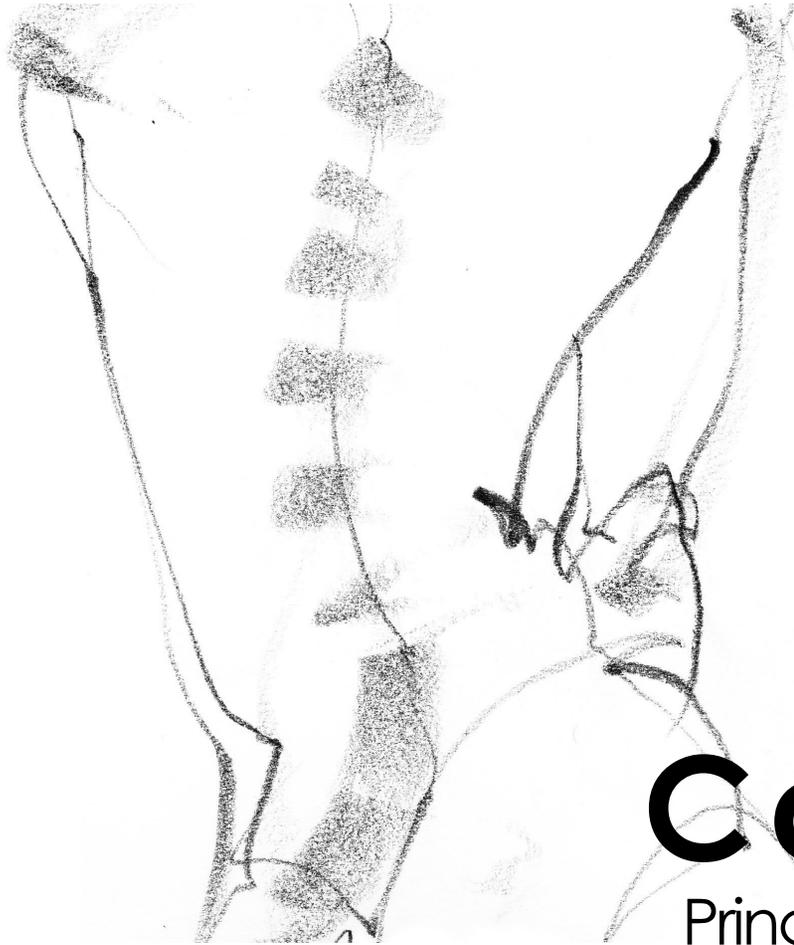
El tercer capítulo se vierte directamente sobre el modelo humano, no contemplándolo desde su amplio uso histórico para la enseñanza artística y sus pretensiones estéticas, ideológicas y de comunicación según cada época, sino bajo la reflexión en su contexto actual, su interés y aportación para los múltiples caminos del arte actual; su presencia como cuerpo desnudo (femenino-masculino) y activo a las acciones requeridas para explorar categorías conceptuales de la mirada (Capítulo II). En él se contempla particularmente sus funciones en preguntas como: ¿qué sentido tiene el desnudo?. Esto lo hace entrar en el terreno de lo artístico y lo obsceno, la necesidad de la belleza o lo repugnante como búsqueda de efecto que adquiera sentido hacia esa conciencia de la mirada, y qué pueden aportar dichas exploraciones para el dibujo, ya no como fin en sí mismo, sino primariamente importantes para conocer niveles de la memoria y cómo actúa la realidad en los indicios de lo sensible hacia un modelo donde contemplo lo vivo desde diversos rubros posibles.

El cuarto y último capítulo da algunos ejemplos de los aspectos relevantes de la construcción del sentido desde el modelo humano, compartiendo experiencias sobre maneras y recursos utilizados para abordar sus problemáticas desde la *vida-juego-forma* consolidada en un *dibujar con la mirada* y el *pensar dibujando*. Dichos ejemplos consideran las cualidades de la mirada proyectada para

INTRODUCCIÓN

delimitar sus reflexiones y las aportaciones de la experiencia práctica en la orientación del dibujo bajo las bases conceptuales aquí desarrolladas.

Por último, el apéndice muestra algunas imágenes como parte del desarrollo práctico en proyectos individuales, donde los planteamientos descritos tomaron algunas reflexiones de estas experiencias gráficas en específico, aportando recursos formales y expectativas teóricas no previstas para considerarlas paulatinamente en la experiencia docente del dibujo con modelo.



Capítulo 1

Principios básicos del sentido

1.1. Génesis del dibujo

Aprender a dibujar es aprender a nombrar.
JOAN MIRÓ

Nada puede provenir de la nada.
EL REY LEAR, WILLIAM SHAKESPEARE

Como todo principio: ¿de la nada parte lo creativo?, o son los vacíos del pensamiento y la hoja que se llena de una idea intempestiva para dibujarla desde su punto de partida. Esta cita del Rey Lear que encierra un fundamento medieval es equivalente a las leyes modernas de la conservación de la materia y la energía que no aparecen por sí solas, ni pretender que aparezca una energía o materia en el laboratorio, ningún orden nuevo se crea sin información. Estas son reglas de expectativas más que leyes de la naturaleza como se ha referido Gregory Bateson. Lo interesante de esta perspectiva científica es lo que sucede con la información, que puede destruirse y perderse (la masa por ejemplo en relación a las leyes de la física; la información genética no es idéntica de una descendencia a otra). Un principio en el dibujo como algo básico o elemental, que deje de ser mensaje constante de enseñanza para una nueva generación, pasará a nuevos contextos (¿otras realidades?) donde se pierda y hasta deje de ser necesario:

En la transmisión de la cultura humana la gente trata de repetir o replicar, de pasar a la próxima generación las habilidades y valores de los progenitores, pero ese intento falla inevitablemente,

porque la transmisión cultural está con el aprendizaje, no con el ácido desoxirribonucleico (ADN). El proceso de transmisión de la cultura es una especie de híbrido o mezcla de los dos ámbitos ¹.

Esta problemática que se encuentra en toda transmisión de principios formativos, señalando en este caso los que atañen a lo creativo como finalidad significativa para el dibujo, estos parecieran ser determinantes –parcialmente- para un sentido que regule expectativas. El origen del dibujo desde su estrato más profundo, implicaría indagar en la propia emergencia de lo humano. No es este el objetivo del apartado, sino considerar que un punto de partida como principio básico en el dibujo, no implica en realidad un inicio desde una nada como un vacío de elementos que se formarán en él, al no haber “una experiencia anterior”², sino que el acercamiento a ciertos aspectos que conforman el dibujar se pueden dar organizada o des-organizadamente desde el *imprinting*³ en referencias culturales, sociales o mediáticas entorno al ver y todo el ámbito de la cognición de las experiencias propias. Para el psicoanálisis las huellas mnémicas forman parte de marcas o rasgos en el inconsciente de vivencias

1 Gregory Bateson, *Espíritu y naturaleza*, p. 59, 1979.

2 Ésta expresión de “una experiencia anterior” no busca extenderse hacia las condiciones sensibles de una categoría *a priori* de carácter kantiano, donde la mente como organizadora del mundo guarda ciertas condiciones previas desde un juicio de gusto hacia los objetos del mundo; pretende establecer que al iniciarse en el dibujo alguien que nunca haya dibujado, ello no implica que desconozca experiencias que pueden incorporarse al dibujo apoyando su desarrollo, por ejemplo, todo desplazamiento corporal, movimientos y marcas realizadas en materiales y circunstancias diversas que pueden canalizarse desde la memoria sensible en la huella de mi acción (aspectos tratados en el punto 1.2 *El primer deslumbramiento* y desarrollado como ejemplos de aplicación en el 4.1 *El dibujo creador: vida-juego-forma*).

3 Edgar Morin lo define como la marca sin retorno que impone la cultura familiar en primer lugar, social después, y que se mantiene en la vida adulta; inscrito cerebralmente desde la infancia por estabilización selectiva de la sinapsis, como marcas primeras irreversibles para la mente individual en su modo de conocer y actuar. Esto lo añade con otros aprendizajes que eliminarán ipso facto otros posibles de conocer y de pensar. Ver glosario, p. 334, *El Método V, La humanidad de la humanidad, La identidad humana*, 2003.

significativas, que funciona como un mecanismo asociativo de recuerdos fácil de evidenciar cuando una persona ve, escucha o percibe algo y eso le permite evocar otras situaciones, asumiéndose como una cualidad afectiva del recuerdo. Sin embargo, la relevancia de ello es cuando acciones rodeadas de elementos que activen estos recuerdos, “aparezcan”, o mejor dicho, el pleno acto de la memoria que es el contacto con el mundo externo que activa situaciones y experiencias, como recurso para encontrar puntos de partida en el dibujo, pueden darse desde aquello que se enfoque plenamente a la conciencia, es decir, la interrelación de las acciones llevadas a cabo donde el momento placentero del movimiento de los dedos, la mano o la manera que participe el cuerpo en un ejercicio que asuma momentos del individuo (un recuerdo concreto que tenga que ver con marcar, trazar, rayar), donde éste le produzca sentido hacer trazos o líneas siguiendo direcciones o movimientos donde participe su sentir como acción suave de la mano o enérgica, sin contemplar lo puramente figurativo como representación. Ello implica seguir con una herramienta de dibujo aquello que se recuerda a partir de provocar un escenario enfocado a una experiencia, desde la orientación del recuerdo y las situaciones imaginarias que lo acompañen por ejemplo, donde movimientos sigan sin ver la hoja que se marca lo que el “recuerdo contenga” -para evitar un control directo de las marcas al estarlas viendo- haciendo visible ciertos impulsos; con el objeto de registrar un recorrido como “sismógrafo de un recuerdo”, donde la línea varíe esas impresiones cambiantes que no son traducciones de emociones o representaciones interiores, sino que se tornen visibles recorridos cargados de variantes que los dedos y la mano pueden adquirir al considerar el temperamento cargado hacia una herramienta de dibujo bajo el carácter del impulso muscular. Sobre esta consideración inicial de hacer movimientos, se pretende ejemplificar cómo todos tenemos experiencias que se pueden tomar como puntos de partida en el dibujo hacia lo sensible, a través de un registro observable de impresiones concretas como recuerdo y abstractas o no figurativas en las marcas gráficas y plenamente gestuales.

Estos aspectos serán considerados desde la perspectiva de aquello que deslumbra en el descubrimiento de acciones, huellas que se hacen significativas y cómo toman sentido y valor, nombrándolo como *el primer deslumbramiento*.

1.2 El primer deslumbramiento

Existen tres aspectos que pueden ser fundamentales inicialmente en el dibujo: *la huella de nuestra acción, la sorpresa de nuestra sombra y el valor que estos adquieren*⁴.

Las primeras experiencias del dibujo como movimientos incontrolados dejan marcas y huellas que son como un acto mágico de descubrir que un desplazamiento de nuestra mano en el espacio sobre una superficie puede ser perpetuado en el tiempo; unos trazos de lápiz en la pared, las marcas o rastros de nuestros dedos sobre la arena por ejemplo.

Descubrir nuestra sombra es en parte descubrir que somos un Yo en el espacio y el tiempo, que existe la luz y la sombra que suscita el asombro al reconocernos en ella, es ese rastro convertido en algo visible que tiene la apariencia de otra cosa, es como un *Otro*, una primera representación del alma para algunas culturas. La primera imagen de sí mismo que resulta inútil ante la luz, el suelo o la pared, huir de su representación; forma parte de nosotros. En torno a este aspecto inicial del dibujo, la leyenda de Plinio el Viejo⁵ sobre el origen de la pintura en su compendio de *Historia Natural*, ha sido útil para ilustrar

4 Juan José Gómez Molina considera estos tres aspectos como deslumbramientos fundamentales en la acción inicial del dibujo. Ver apartado "Esquema y descripción. Luces y sombras", p.30, *El manual de dibujo*, 2001

5 Historiador romano del siglo I.

que la imagen puede ser la presencia de lo ausente como *imago*⁶; nos permite también explicar este deslumbramiento y fascinación que suscita la representación: Cuenta que una doncella de Corinto trazo sobre la pared la silueta del rostro de su amado (su perfil), proyectada como sombra, para gozar de la ilusión de su presencia durante su ausencia ya que él iría a la guerra en Creta y tal vez no regresaría. Parecida fascinación puede experimentar el dibujo al transformar lo que se mira en una imagen sensible (visible en este caso).

El valor y sentido que adquieren es cómo a partir de crear un sistema de órdenes en la percepción, en la categorización y conceptualización de los elementos que lo compongan, organizan nuestros pensamientos para la acción del dibujo, es decir, cómo los imaginarios toman valor al regular marcas, líneas o figuras sobre una superficie creando signos, símbolos, tomando sentido en lo individual; esto es al reconocer impresiones sensibles, aspectos y relaciones de éstas acciones en un soporte como modelos de realidad desde modelos pre-icónicos (estructuras, abstracciones, síntesis), hasta restablecer lo imaginario en la realidad materializada o bien de lo materializado hacia nuevos imaginarios para el espectador. La normativa eficaz del estilo como técnica y configuración semiótica de su estructura, determina muchas veces estos aspectos a manera de sentidos de orden o desorden en los contextos establecidos para su lectura en lo colectivo⁷.

6 Este vocablo latino es útil, porque orienta la imaginación hacia la imagen; la representación como reflejo, retrato, según su grado de iconicidad.

7 Este fue el punto principal de interés para Juan Acha, bajo sus diversas funciones sociales e históricas que aborda en *Teoría del dibujo. Su sociología y estética*, Ediciones Coyoacán, México, 2002.

El valor estético de estas primeras experiencias en el dibujo marcarán nuestro subconsciente profundo y quedarán latentes si fueron sumamente significativas como *imprinting* o huellas mnémicas. Será a partir de la conceptualización que hacemos del universo material y humano, la que organice nuestra conciencia para la acción de dibujar, aunque también adquirirá una relación sensible hacia ciertas marcas o trazos a partir de trastocar alguna de esas impresiones que conecten elementos de la memoria bajo la subjetividad de esos impulsos. En ello, una acción de sentido del dibujo estará como imagen -de naturaleza icónica-, como representación y signo gráfico, y otra adquirirá un sentido como forma viva, sin una búsqueda de referencias racionales como imagen representativa necesariamente, de naturaleza no figurativa. En ello está cómo los modelos gráficos son transformados en cultura en un sistema más amplio, en expresión y lenguajes visuales. Estos se incorporan en sistemas más complejos de consumo consolidándose en el estilo como se apuntó anteriormente, muchas veces bajo una nueva concepción de las estructuras significativas de sentido en los contextos donde se amalgaman ideas, pero también como presencias vivas como formas, como puro contenido *formal*. La figuración como consolidación de las referencias perceptuales, convencionales o expresivas de la naturaleza cognitiva de *lo real*, son ejemplos junto con lo no figurativo como forma viva desde lo orgánico a lo geométrico en su encuentro con las estructuras esenciales, del amplio potencial gráfico y plástico de la forma en las esferas culturales y sociales donde se activen.

El dibujo está sujeto entonces a una historia personal como se ha planteado, pero también a una historia colectiva en la medida que su lenguaje construya un sentido de referencias y presencias, aunque de naturaleza distinta al lingüístico, muchas veces necesita nombrar verbalizándolo para *subirlo* al lenguaje no visual.

Una de las consideraciones básicas en el dibujo para configurar todas aquellas intensiones simples y complejas como las que fueron señaladas, suelen tomar como valor formal la línea. Ella pareciera ser el principio mismo como punto de partida para comprender la forma, que desde las marcas de la huella de nuestra acción, está presente antes de ser categoría formal donde parte toda configuración como desplazamiento que marque recorridos que lleguen a tomar sentido. Desde estas consideraciones cabe abordar un concepto de línea como *interna-externa*.

1.3 La línea: interna-externa

Una línea activa se desliza libremente sin final alguno.
El conductor es un punto que va proyectándose sucesivamente.
PAUL KLEE

La línea es una secuencia de puntos... “Es la traza que el punto deja con su movilidad”. Esta movilidad a la que se refiere Kandinsky lo sitúa en la experiencia del espacio e inseparablemente con el tiempo, aunque éste último pase desapercibido. La fuerza de su desplazamiento la llevan los dedos, la mano, la muñeca, el brazo, puede ser todo el cuerpo como acción física, pero ella también es impulsada desde la inmaterialidad de las imágenes imaginarias que en sus intenciones consolidan su sentido visible en línea. La rapidez o su lenta dirección crean tensiones en el plano de sus desplazamientos, donde el soporte y la herramienta posibilitan a su vez cualidades infinitas. El vacío es llenado, sus recorridos procuran a veces la figura, la *figura-forma* cuando nos referimos al territorio físico de lo gráfico.

Todo universo natural y material podemos decir que está constituido en una de sus partes abstractas de *líneas de contorno interiores o exteriores*, según se verbalice lo observado. La línea asumida como contorno, es en realidad una invención, una convención a dado caso. En la naturaleza no existe la línea de contorno, sólo al hacerla lenguaje, categoría formal y conceptualizarla como tal “hay líneas” en un cuerpo o un árbol por ejemplo (cabe cualquier elemento formal que categorizamos y conceptualizamos en el arte). Esto en el sentido que Ludwig Wittgenstein ha dado a la trinidad del “Lenguaje (imagen del mundo)- El Pensamiento- La Realidad” (1921), como un todo orgánico

en los signos y lo simbólico, útil cuando queremos analizar la representación. Pero no únicamente o estrictamente por el lenguaje, sino porque cada punto de vista sobre un cuerpo físico cambia según donde nos coloquemos al mirarlo. La cualidad de contorno como línea es apartar los bordes del modelo como síntesis gráfica, como territorio de lo posible para la línea. Sobre el soporte que se desplaza toma vida, ¿de donde?; ¿la forma viva de la línea es animada por la "experiencia interior"? Si bien George Bataille (*El erotismo*, 1957) ha abordado este concepto de la *experiencia interior* partiendo de diversos pensadores que le anteceden desde el punto de vista ontológico, éste viene siendo para la cognición el mundo visible como información y experiencia al activar la *memoria de lo sensible*: la mente, el pensamiento como inateriales potenciales de energía para la mirada y la visión son "revelados", o mejor dicho, son constituidos a partir de la línea como primer impuso de direcciones, acciones, marcas, configuraciones a partir de finalidades específicas como gesto gráfico derivado del registro sensible ante un modelo o la misma memoria perceptiva como rastro visible en sus recorridos.

"Cada uno de los fenómenos puede experimentarse de dos maneras en absoluto arbitrarias, antes bien ligadas al fenómeno de que se trate, determinadas por su propia naturaleza o por dos de sus propiedades: exterioridad-interioridad"⁸. Desde esta concepción de Kandinsky la propiedad de interioridad de la línea proviene de una "pulsión interior de la obra" bajo "un-Ser-de-afuera"⁹ que asuma las pulsaciones que fija las creaciones desde la superficie de la conciencia, va más allá y se desvanece; pero si se penetra en la obra en su interioridad, al hacerse parte de ella las pulsaciones y su impuso vibrante habrán de constituir la plenitud (*lo espiritual* como finalidad de sus principios). Ésta

8 Vassily Kandinsky, *Punto y línea sobre el plano*, p.9, 1992

9 *Idem.*

visión metafísica no lo es del todo cuando se replantea lo interior hacia las pulsaciones plenamente corporales, aunque ello no niega otros territorios de la interioridad.

La *línea interna* con respecto al cuerpo humano tiene una cualidad física. El sistema cardiovascular y el nervioso podemos asumirlos como líneas a partir de la tecnología médica y las gráficas de la anatomía humana asombrosas de hoy en día. Innumerables vasos sanguíneos conforman la mano, la huella de los dedos, abarcando desde la columna vertebral un amplio territorio interno junto con el sistema nervioso; desde este punto de vista la *experiencia interna* es una cualidad del organismo vivo de activar su potencial energético en dichos canales. La mano es la creación de lo humano inseparable al cerebro en tanto que sus acciones como experiencias, activan y transforman su interacción que tengan con el mundo; sin sus características anatómicas de pulgar a meñique, la emergencia de un neocórtex cerebral que creó la conciencia del pensamiento racional parece ser poco probable para algunas teorías.

La energía de la línea es también física e interna (la huella propia de la energía en lo humano). Las pulsiones propias, la cualidad abstracta del pensamiento que



Mano creada mediante corrosión ácida del doctor Günther von Hagens

es la *forma*, o bien, la *forma-forma*, lo puramente inmaterial a partir de las referencias de las formas del mundo visible, se concreta o bien puede tomar un nuevo sentido de valor con la acción del dibujo (la *figura-forma*). Nuestra conciencia y racionalidad la dirigen a proyectos concretados en soportes (materialmente reales o virtuales como en los programas digitales de dibujo). La línea entonces puede ser múltiple: curva, recta, quebrada, variar en cada alternativa o proyecto, en cada tiempo o espacio, clarificar formas a partir del contorno, pero también es única en cada persona mientras derive de su impulso *interno-externo*, ya que las "cosas internas" no sólo suceden en la cabeza como activación neuronal para la cognición y de-codificación, están en la experiencia corporal (los dedos, la mano, el brazo, lo muscular, en alguna experiencia en la amplitud de las terminaciones nerviosas a lo largo del cuerpo: del cerebro a la mano y de la mano a lo cerebral). En este sentido lo interior no existe sin lo exterior; una *experiencia interna* parece ser más un problema externo en el caso de la línea como principio para experimentar la comprensión de la forma y su configuración gráfica. La memoria se activa a partir de experiencias sensibles con el mundo, están en el cuerpo, se activan en él, fluyen en él: la *línea interna-externa* es el hilo conductor de *la vida-el juego-la forma*.

1.4 La vida, el juego y la forma.

La madurez es tomar las cosas, de la misma manera, en la que un niño toma el juego.
FRIEDRICH NIETZSCHE

La vida

El descubrimiento de la *vida* surge a partir del *juego* y de estos la *forma*¹⁰. Esto se refiere a que muchas veces el ser humano se apoya en las imágenes inmateriales (imaginarias) y las materiales (sensibles)¹¹ para comprender la *forma de lo vivo*. Crea imágenes del mundo y *su mundo* está creado por imágenes, objetos, formas; esto es parte de la paradoja del ser creativo que somos: el hacer del juego un acto de interactuar con el mundo, con la vida, para comprender sus formas desde una perspectiva estética en este caso, hacia un entendimiento más amplio que el propio sentir. En ello hay una base kantiana de considerar el *libre juego* que entabla el *juicio estético* como finalidad formal independiente de los conceptos hacia los objetos que se contemplan (no desinteresados de finalidades particulares, sino que éstos se conviertan en una finalidad: *lo bello*), donde interactúan la imaginación y el entendimiento en la actitud estética del sujeto hacia el mundo. La mentalidad proyectada encuentra sus finalidades en la forma como lo reflexiona Luis Argudín:

10 Bajo una cita de Balzac "Todo es forma y la vida misma es forma", Fernando Zamora Águila plantea "Las formas de la vida" y "Las formas de vida" como: "forma", "vida" y "juego" como circularidad de acción, no pretendiendo profundizar sobre esta trilogía, sino perfilando su estudio hacia la forma-materia-contenido. Ver *Filosofía de la imagen, Lenguaje, imagen y representación*. Capítulo 4, "De la forma a la imagen", pp. 105-123, 2007.

11 Estas descripciones sobre las imágenes son consideraciones pertinentes que maneja Zamora; *op. cit.* Capítulo 5 y 6, pp.125-193.

El martillo es, así, para poder clavar clavos en la madera, el marro es mayor para poder romper paredes, y el martillo de relojero es un instrumento de precisión; sus formas varían según la finalidad que tengan. La finalidad de los seres animados e inanimados de la naturaleza no puede ser juzgada por nosotros. Sin embargo, de la misma manera como la forma de los objetos hechos por el hombre sigue la finalidad para la que fueron fabricados, así la forma de los seres de la naturaleza sigue la finalidad de su supervivencia dentro de su habitat y del contexto de vida. Toda forma obedece a una finalidad específica. Ver forma es captar un orden que supone un propósito detrás. En otras palabras, la forma presupone a la mente como generadora de intenciones o propósitos¹².

La vida en el plano de lo biológico es todo sistema que se auto-regula a partir de sus propias contingencias (sensor-motoras, de temperatura, renovación celular etc.), un principio de equilibrio de sus funciones lo hace sano o funcional a su medio. Los organismos vivos siempre “rejuvenecen” en esa auto-regulación, pero al no poder regular todas sus funciones a lo largo de la vida en lo cuantitativo y cualitativo, se dice que envejecen. La muerte en el plano biológico da significado a lo llamado vivo en los organismos, evidencia la ruptura con lo animal a partir del rito, lo mágico, lo religioso toman como principio la muerte. En lo humano es la ruptura con lo mental (abrupta presencia ausente de un cuerpo y lo que lo anima; génesis propia de la imagen como doble de aquel que ha muerto y “vive” en la efigie). Esta breve insinuación de lo que es la vida en el plano biológico y cultural, sirve como referencia para otros planos, otros espacios donde sucede la vida como principio motor en relación a algo no vivo (muerto según un principio propio como idea), con otras connotaciones y metáforas: “la vida es sueño”, “tú eres mi vida”, “vida y muerte de las imágenes”.

12

Luis Argudín, *La espiral y el tiempo. Juego, genio y juego en Kant y Schiller*, p.47, 2008.

La vida desde la cosmogonía contemporánea contempla al universo desde lo macro y lo micro, contenidos en el cuerpo en átomos que han sido parte del universo exterior como ejemplo. El descubrimiento del ADN nos ha hecho reflexionar que un todo está contenido en una parte minúscula. Porqué no acercarse a conocer la vida de *lo vivo* como un todo desde una parte de ella: el cuerpo humano. Aunque de manera general no es nuevo para otras cosmogonías (dentro las tradiciones ancestrales chinas, el interior del cuerpo es un cosmos), tenemos actualmente parámetros inéditos, diversos y complejos para relacionar lo vivo, en este caso, desde el dibujo y la mirada. Las referencias complejas de la actualidad nos sitúan en aspectos como: “La posibilidad cercana de controlar la progenitura humana por programación genética del sexo, de rasgos anatómicos, de rasgos psicológicos corre el riesgo de arrancar al juego complejo de los determinantes de la procreación natural los rasgos esenciales de un individuo”¹³. La incorporación de modelos para la práctica o la enseñanza del dibujo, donde la total implicación de su presencia (no es solo un cuerpo, es un alguien) pone en cuestión el valor de una ética de la normalidad, más allá de todas las malformaciones genéticas, cuerpos protésicos o transexuales reconocibles como parte de la realidad actual entorno al *individuo-cuerpo-género*. ¿Una búsqueda de perfección canónica como objetivo específico estará ya de antemano rebasada desde el modelo diseñado bajo una programación genética?, ¿o serán sus características un nuevo modelo canónico, un regreso histórico a la belleza de la perfección aristotélica ante nuestros ojos?. Solamente hay preguntas, no respuestas claras para ello, de ahí que sólo sirven como ejemplo de nuevas realidades entorno a lo vivo existente y las posibilidades de que éstas cambien profundamente las estructuras de valor hacia el modelo al natural si éstas cambiasen desde la raíz, aún con todas las

13 Edgard Morin, *El método 6. Ética*, p. 85, 2006.

transformaciones post-humanas hoy conocidas¹⁴ que ya afectan algunos parámetros tradicionales de asumir un cuerpo como base para dibujar la figura humana.

El acercamiento del dibujo hacia la vida tiene referentes históricos hacia la humanidad desde el Renacimiento, muy claros hoy en día en la figura de Leonardo Da Vinci y sus estudios gráficos del cuerpo. Contemplando el arte como ciencia, o la ciencia como arte, se adelanta a la filosofía de René Descartes al separar el hombre del animal y el cuerpo del alma:

Si pensamos que el árbol es el lugar en el que vivían nuestros antepasados, entonces se convierte en una persona y no se nos ocurre cortarlo en dos para observar sus conductos, el ascenso de la savia, porque el corte lo empobrece (...) Pero el efecto benéfico estriba en que se lo puede considerar como un objeto científico. Descartes nos hizo un favor al permitirnos considerar al otro un objeto científico, al autorizar la disección y la medicina experimental¹⁵.

El otro efecto es que como lógica aislada de componentes donde actúa, en este caso, el cuerpo inerte, sin vida, para comprender la vida desde el laboratorio que sirve para descontextualizarlo a bien del pensamiento organizado en equipos que lo aíslan de su "contexto original", ello como paradoja (estudiar la vida a partir de la muerte), no resulta lógica. "La lógica aislada no es lógica", y estas reflexiones de Cirulnik llevadas al dibujo con modelo "aislado de su ambiente común", desnudado y despersonalizado para su "estudio gráfico", son ciertas características históricas que se han llegado a considerar para el aprendizaje de lo humano como figura-forma; el cuerpo como centro del universo

14 Iván Mejía ha realizado recientemente un estudio específico de ello, ver: *El cuerpo post-humano en el arte y la cultura contemporánea*, UNAM-ENAP, México, 2005.

15 Boris Cyrulnik, *Diálogos sobre naturaleza humana*, p.12, 2005.

es delimitado por el universo de las ideas fragmentadas. Las perspectivas cartesianas buscaron actuar como partes que permitían conocer el todo hasta descifrar de manera fragmentada, cada fenómeno en cuestión.

Estas consideraciones entorno a los acercamientos hacia la vida humana como cuerpo, determinan un amplísima gama de estudios sobre él. Bajo la contemplación de un todo, las partes diversas que constituyen la vida humana, pueden ser consideradas no como causa y efecto, sino como *causa-efecto*, *efecto-causa*; es decir, bajo una dialógica donde no se produce o se pretende otra unidad (como en la dialéctica hegeliana por ejemplo), estas permanecen como complementos fundamentales para asumir un fenómeno como algo complejo que el análisis de partes no asume (no lo necesita al no tener o considerar una visión del todo). Ello no contempla nada nuevo, son perspectivas que están desde Pascal, de asumir el todo sobre las partes, y cada parte sin dejar de considerar el todo. Sin embargo, el cuerpo humano como modelo en el dibujo para observar, mirar, expresar lo vivo, toma posibilidades más amplias justamente porque ese cuerpo también es un alguien, una historia que es perceptible -en parte- desde la piel, el rostro¹⁶. Ante nosotros, el modelo, ejemplificando la causa-efecto, implica resolver desde lo creativo: *cómo y con qué realizo algo derivado del modelo donde no todo es tangible*¹⁷. Qué me provoca y qué voy haciendo visible de ello, no pretenderá qué resultará, sino que la acción del dibujo que sigue un impuso canalizado como "causa" puede prescindir de una meta

16 De ahí que un cambio radical de un modelo "diseñado genéticamente perfecto" incida en rubros inéditos sobre cómo asumirlo.

17 Considerando que el interés de lo investigado son las bases que den nuevos sentidos en el dibujo con modelo, lo intangible no se refiere a que "lo interior" es causa relevante que produce un efecto inmediato, sino cómo actúa la imaginación creadora ante el cuerpo vivo que asume como realidad fenoménica externa. Las preocupaciones del *interior* fueron relevantes para el romanticismo y los expresionismos madurados en el siglo XX. La experiencia interna metafísica, implicarían un meta-sentido interno.

o un resultado específico; el juego de penetrar en lo vivo desde el ver, el sentir, toman sentido en el hacer como *pensamiento activo*¹⁸. La forma consolida en la figura visible, qué siguió estrictamente de lo vivo, el “efecto” (cualidades de un herramienta de dibujo por ejemplo); causa-efecto se consolidan como circuito dialógico inseparables: el resultado no es una traducción de lo que se vio o sintió, sino que el resultado define el ver y el sentir desde recursos que lo consoliden de una manera más amplia cada vez.

El juego

Bajo estas consideraciones de la vida que representa el modelo humano, las cualidades de la imaginación creadora y la percepción estética, son llevar lo tangible y lo parcialmente intangible, a la materialidad icónica de los objetos estéticos –o no-estéticos- y artísticos. Según el pensador Immanuel Kant, una relación libre bajo la facultad del entendimiento y lo imaginario¹⁹ hacia lo que el llama “actitud estética”. Para explicarlo introduce el concepto del *juego* como un estado donde el intelecto y la sensibilidad, el pensamiento y la percepción, la mente y el mundo, entablan una relación dinámica. Ampliando este concepto kantiano desde sus replanteamientos por varios autores a lo largo del siglo XX, sería el ligarlo a la tensión por la atención hacia algo (no propiamente “un desinterés hacia el objeto”); la no-actitud estética implicaría una presencia que como “cosa”, no moviliza una tensión hacia la recepción del sentimiento estético, ello se refiere a que no interviene otro aspecto, sólo las propiedades físicas del objeto. El *juego cognitivo* del *ready-made* es que se entabla otra relación

18 Este concepto es ampliado en el segundo capítulo.

19 Lo imaginario aquí referido desde Kant, es en cuanto a la imaginación como proceso de síntesis que hace el entendimiento, qué son los conceptos de la razón discursiva hacia el consenso de la realidad en que provengan los objetos estéticos y el conocimiento reducido hacia la mentalidad que lo proyecta; es una dinámica del mundo al sujeto y del sujeto hacia el mundo como contemplación de carácter estético.

con el objeto más allá de sus propiedades físicas, que una percepción adecuada en el "mundo del arte" en el que esté, puede cobrar sentido como objeto-obra artística. La facultad humana de la vida creativa en ese sentido del juego, tiene que ver con aquello que los lenguajes permiten entablando diversas relaciones (el lenguaje verbal, el lenguaje visual por ejemplo). El juego en el niño es el medio conductual para conocer el mundo, o conocer a otros a partir del juego, para Bateson éste debió ser un paso importante para la evolución en la comunicación. Para Jean Piaget "El juego es, primero que todo, simple asimilación funcional o reproductiva"²⁰, donde una maduración interna como proceso biológico desarrolla cada órgano al ejercitarse física y mentalmente hacia *la asimilación y el juego* de la imaginación constituye transposición simbólica que somete las cosas a la actividad propia, sin reglas ni limitaciones"²¹. Pero el juego como mero estado lúdico de interacción con el mundo como experiencia libre y desinteresada de conceptos, en un juicio de gusto kantiano, expandido como mero principio de deseo hacia el placer de libre satisfacción, pareciera –aparentemente- dejar sin consideración las finalidades específicas que una noción de juego en las "Cartas para la educación estética del hombre" (1795) Friedrich Schiller buscará recuperar como finalidades de interacción para las exigencias y necesidades con la naturaleza y la sociedad, las cuales enfoca hacia el trabajo; a través del juego estético se desarrollarán facultades para la vida laboral (valor moral del juego). El mismo Piaget puntualiza que el juego en el niño adquirirá reglas al socializar o al adaptar la imaginación simbólica según su interacción con los consensos que determinan lo real.

20 *La formación del símbolo en el niño*, p. 123, 2002.

21 *Idem*.

Estas dos posturas filosóficas del juego de Kant a Schiller²², a la par de las consideraciones de Bateson y Piaget que canalizan toda una corriente de interés para comprender procesos formativos, que el siglo XX tomó con gran interés para explorar la "infancia prehistórica" y la conducta infantil respectivamente, han sido esbozadas es sus planteamientos centrales para contemplar el juego desde estos dos acepciones: *Lo lúdico puro*, como juego que destraba las reglas y *El juego*, que implica jugar alrededor de una estructura de reglas como dos amplias nociones de él mismo. Ambas parecen no perseguir una misma finalidad, pero contemplando el juego como *vida-juego-forma*, este no carece de finalidad hacia una llana liberación de las reglas, sino que se convierte en un fin en sí mismo que salta un plano de la realidad para asumir lo vivo desde otros puntos no previstos y asimilados. Contemplado desde el dibujo, la forma cierra este organismo como base del problema de la imaginación creativa aquí planteado.

La forma

La forma en el plano de las ideas no ha sido siempre contemplada desde la filosofía como imagen, aquella que significa en la representación partiendo del signo hasta su estructura icónica, sino como un todo que se significa así misma. Su reflexión hacia los objetos es reforzado ante la materialidad de estos como contenido. Libre de la materia es una estructura ideológica "...meras construcciones conceptuales carentes de base en la vida, en la realidad de las palabras y las imágenes o en la existencia efectiva de las obras de arte"²³. Para Zamora estas consideraciones contemplan lo imaginario hacia las

22 Una aportación relevante para la el concepto de juego estético desde los principios kantianos hacia Schiller bajo sus índices conceptuales que los unen, fueron considerados de las reflexiones que Luis Argudín plantea, *op.cit.* "VII. Juego e imaginación en Kant" y "VIII. El concepto del juego en Schiller", pp-103-124.

23 Fernando Zamora, *Filosofía de la imagen*, 2007, p.108.

Formas del espíritu como manifestaciones humanas materializadas, formalizadas a través de las artes y constituidas por la razón hacia la consciencia de la configuración (la figura-forma). Ello como *Vida del espíritu*²⁴; *la forma* hacia las formas, está encarnada desde la visión artística y bajo la pulsación directa del dibujo: es pensamiento activo, es imaginación creadora, memoria sensible, impulso muscular. La línea interna-externa es su base configuradora como experiencia de dichos impulsos vigorosos o suaves desde lo corporal, el brazo, la mano, los dedos y la herramienta, como un primer acercamiento hacia el sentido del dibujo considerando al modelo como presencia viva para estas primeras exploraciones de sentido que activan la consciencia.

El problema de la forma en el dibujo como realidad intelectual e imaginación creadora, no son opuestos como parece ser así esquemáticamente, sino que la esencia del *juego creativo* lo constituye la *forma del espíritu*. Ésta contemplada como forma-forma desde los mecanismos mentales que implican síntesis, conceptualización y completamiento de la percepción de las formas que son un hecho cerebral como centro de lo que recogen los sentidos; lo vivo como estimulación de la consciencia fenomenológica de ellas, toma sentido en la concatenación en circuito de estos componentes base.

En el caso de la forma humana desde el ver, este es la abstracción visual de lo esencial y lo generativo de esa estructuración como forma visible de todo un contenido, que a su vez no es del todo visible. La figura-forma como línea gráfica o pictórica lo determina bajo la realidad material

24 Aquí, bajo una tendencia hegeliana de concebir el espíritu, pero sin verterlo hacia la noción que él definía como "Espíritu Absoluto", sino usando este término filosófico para referir el acumulado de inmateriales activos en el pensamiento extendido de lo mental como forma o cómo "vive la forma" en el individuo y su relación con el mundo.

desde lo unidimensional de su linealidad objetual estructural, hasta sus cualidades de contorno desde los bordes del modelo y la línea como sombra a partir de tramados, yuxtaposiciones y acumulación de direcciones que cristalizan la representación de lo tridimensional, profundidades y bordes que se caracterizan como volumen. Sus posibilidades toman una diversidad de acción hacia lo formal desde impulsos, la conciencia, el seguimiento de las cualidades de lo vivo con toda su complejidad de partes y el todo que es.

Vida-juego-forma no son estrictamente una trilogía donde cada una tiene su propio sentido como finalidades separadas, sino que adquieren sentido al constituir un organismo que interacciona con los fenómenos diversos de lo vivo, en este caso desde un modelo humano, asumiendo el juego como destreza y estructura de reglas que lo vinculan a su vez a la vida como sistema de *orden-caos* en las estructuras que lo conforman. La forma como un horizonte enorme y diverso de direcciones que sin el juego-vida en sus encuentros desde la forma-forma y la figura-forma, sólo implicarían reglas ya determinadas como estructuras internas de interacción: la hegemonía del estilo único, inalterable estructura de orden; ¿hasta cuándo?, hasta que una necesidad de cambio (caos) desde lo vivo, a partir del juego para modelar formas de ver, evidencie re-estructurar las miradas estandarizadas ante un entorno cambiante como es todo lo vivo. *Vida-juego-forma* constituyen un sistema complejo que apuntala al *individuo-creador-productor*, dejándole una huella significativa cuando esa actitud estética se hace visible o tangible, en este caso, a través del dibujo. Ello se convierte en una manera de: *así existo, así pienso, así lo veo, así lo siento, así me relaciono con el mundo.*



Capítulo 2

Modos de ver, de sentir, de conocer y de pensar

2.1. Existo-veo-siento-pienso

El primer órgano de la visión es el pensamiento.
BORIS CYRULNIK

Los sentidos humanos (o modalidades sensoriales) son nuestra puerta hacia el mundo inmediato, y el pensamiento ese universo donde se interpreta y se fabrica eso que llamamos *lo real* (sea material o imaginario). La vista es el sentido privilegiado para la percepción de imágenes visuales, aunque el oído colabore esencialmente para el recuerdo, en la percepción sensor-motora del espacio y los objetos, y los otros sentidos aporten en la memoria más profunda sus experiencias. Todos conforman un “horizonte interno” (Edmund Husserl, 1913), un “horizonte de sentido” (Merleau-Ponty, 1945) como conjunto de la sensación-percepción. Todo ello como cognición –en el caso de los humanos- “la dimensión simbólica o lo lingüístico-conceptual constituye el plano fenomenológico de la percepción” (Fernando Zamora, 2007), es decir, crea un horizonte de conocimiento al que puede nombrar.

El ojo humano experimenta la entrada de luz por la pupila y la formación de imágenes en la retina es inconsciente, es invertida pasando a través del nervio óptico a los hemisferios contrarios de cada ojo. El cerebro a su vez las invierte y relaciona junto con la visión binocular que nos permite la experiencia de la profundidad. Este estímulo retiniano hacia las áreas periféricas de los corticales cerebrales desde la neurofisiológica, es de naturaleza fotoquímica y eléctrica. Estas explicaciones apenas enunciadas sobre el complejo proceso perceptivo en diversos niveles fenomenológicos, hace notar que la abrumadora importancia cerebral casi deja nula una desviación teórica hacia lo externo del individuo, pero ello no es así. Lo interesante es considerar que estas determinantes que conforman a nuestra especie,

guardan cualidades individuales, por ejemplo, en cómo se distribuyen los impulsos eléctricos según el estado anímico y las propias estructuras neuronales en los campos que ha sido dividido el cerebro en la actualidad (área visual, auditiva, del lenguaje etc.), no cubren las mismas áreas en lo cualitativo y cuantitativo de dichas determinantes cerebrales en cada ser humano, que a su vez son de otra índole completamente externa: la alimentación, el entorno, las experiencias en el plano social, cultural y el acercamiento estético hacia el mundo como punto relevante para este estudio.

En el caso de la percepción estética de la forma en específico, no hay elementos puros, ni elementos mínimos que después se asocien, "el todo precede a sus partes" según la *Gestalt*²⁵. Esta teoría clásica plantea una claridad "objetiva" o al menos contundente en la experiencia de reconocer desde un espectador, que bajo un estímulo más allá de las partes, se capta la esencia estructural del todo. La misma idea de forma la liga al contorno, siendo bajo la línea o las marcas más esquemáticas de su estructura (figura-forma), lo que permite percibir bajo un reconocimiento incluso mínimo de su esencia formal. En el reconocimiento simultáneo de la forma esta el *isomorfismo* como componente *Gestalt*. Este concepto hace referencia a lo que sucede en un estímulo ligado al campo visual que como realidad fenoménica de la experiencia perceptual incidirá en el campo cerebral, esto se refiere a qué asumimos como realidad a partir de nuestra experiencia. Dentro de ella no quiere decir que sólo queda en un hecho definido en lo empírico, sino que en lo percibido y el canal de estímulos en la experiencia externa hacia los canales internos, también considerará categorías a partir de contextos y el suceso en el ámbito de la realidad, que la conceptualización determina del mundo como nivel de conciencia ante los fenómenos, en el espacio visual donde se reconocen sus variables como superficies y límites perceptuales. Marcas que señalen la experiencia de la forma triangular, llevadas a la reducción de

25 Como apoyo para estas consideraciones sobre la *Gestalt*, se tomo como base teórica a Justo Villafañe, ver en la "Parte segunda. La selección de la realidad; La falacia de las teorías perceptivas", *Introducción a la teoría de la imagen*, 55-73 pp.

puntos por ejemplo, según su tensión ante nuestro campo visual e inferencia espacial y temporal (cercanía, movimiento) el dinamismo activado que estructure la experiencia hacia el triángulo, éste será percibido.

Otro punto relevante es lo que determina la naturaleza particular de los estímulos en los sentidos, que no es nada directamente relacionado con las vías sensoriales o las zonas cerebrales; lo que determina la modalidad sensorial son las leyes sensorio-motoras que gobiernan la estimulación. En el caso del ver esto se refiere a cómo regulamos los movimientos oculares, corporales y las intenciones que estos adquieren cuando tomamos consciencia de hacer algo (aunque los procesos de percepción son inconscientes), para que el cerebro procese la información de cada modalidad sensorial que se capacita (cada sentido humano se adapta, se acostumbra y aprende cosas). En relación al dibujo, es cómo los impulsos de mis dedos sobre una herramienta para lo gráfico, mi mano, mi brazo, asumen acciones de movimiento regulando los movimientos oculares, parpadeos, creando en sus vías sensibles una memoria de recorridos, impresiones y acciones que se van regulando con aquello que veo a partir de delimitar un amplio abanico de posibilidades de registro.

A través del oído el sonido nos invade -para Kant, junto con la vista, eran los sentidos estéticos por excelencia-, todo lo acompasamos a partir de nuestros latidos; los sonidos altos y graves suelen activarnos, inquietarnos a veces, los de bajo ritmo a relajarnos, hasta ciertos sonidos, melodías o canciones movilizan la memoria sensible (provocan un estado estético). El tacto es la experiencia háptica, la piel es el órgano más extenso para las sensaciones. El gusto y el olfato son primitivos, pero penetrantes en la memoria más profunda, se unen con el tacto a nuestras pulsiones de placer culinario, a lo sensual y sexual. Las cualidades táctiles en el dibujo han sido uno de los aspectos relevantes dentro

de las experiencias sensibles de la forma en el dibujo; Kimon Nicolaidis en *The Natural Way to Draw* (1941) planteó la "vista-tacto" otorgándole a los recorridos oculares ante el modelo, una experiencia profundamente atenta a las dimensiones de la forma, a partir de lo que implica reconocer el volumen bajo la sensibilidad de las manos y la yema de los dedos contemplándolo desde la experiencia visual²⁶. A partir de las más recientes investigaciones sobre las acciones cerebrales estudiadas a partir de las actividades comunes en los humanos y las activaciones de las estructuras neuronales en las distintas áreas del cerebro, las neuronas llamadas espejo responden a partir de identificar las intenciones de los demás en contextos donde la acción que se lleve a cabo guarda relación con experiencias o referencias de dichas acciones, desde simples hasta emociones o sentimientos. Esto quiere decir según estos estudios²⁷ que este tipo de neuronas participan en nuestra capacidad de "entender emociones" y "sentir" o ser empáticas ante aspectos ajenos a nuestras acciones, como si un determinante genético en dichas neuronas guardara procesos evolutivos que responden a la pulsión innata de socializar como experiencia comunicativa desde el estímulo que provoquen contextos diversos en sistemas aun más complejos de asumirlos, y responden según su interacción ante los hechos. Esta acotación de sesgo científico resulta interesante al considerar otra interacción como la de nuestras modalidades sensoriales, que a partir de ejercicios desde el ver para *sentir el volumen, sentir acciones vivas del modelo*, han aportado al conocimiento sensible algo tan valioso como estos alcances en la ciencia. El conocer el día de hoy estas nuevas teorías no hace replantear todas las bases para el dibujo enseñadas hasta

26 Cabe resaltar en este punto el desarrollo ampliamente sensible y expresivo que el Maestro Aceves Navarro ha inculcado y llevado intensamente bajo esta concepción de dibujo hacia principios propios; hoy recopilado como anecdotario de dichas experiencias en *¡Cambiamos por favor!*, Maritere Martínez Fernández, ver el apartado "Siente con los ojos", pp.77-90, 2003.

27 En la *Revista de Divulgación de la Ciencia de la Universidad Nacional Autónoma de México*, "¿Cómo ves?", Año 10, no. 111, pp. 10-14.

ahora, pueden considerarse para re-direccionar posibilidades que abran otros caminos de sentido sobre todo en sus puntos de inicio hacia la experiencia sensible de la forma en su caso.

El dibujo necesita entonces estas experiencias que pueden ser estimulantes en diversa medida. Enfocando ejercicios hacia otras vías sensibles, muchas veces su interacción puede producir en lo fenomenológico de la percepción humana, la *sinestesia*; los sentidos (dos o más) confluyen hacia una misma información de un hecho: *el ojo toca como el tacto, el sonido adquiere color*. Al parecer, no todos podemos experimentarlo, algunos lo explican desde las complejas conexiones neurológicas unidas en la formación cerebral temprana que en la maduración de éstas, que no se desligaron del todo como áreas cerebrales independientes; otros lo atribuyen también a una patología o a estímulos a partir de psicotrópicos que “re-direccionan” la estimulación de los neurotransmisores en las estructuras corticales. Sin embargo, algunas de nuestras modalidades sensoriales pueden ser parte en algún momento, de la energía que fluye en la *huella de nuestra acción* a través de la mano (y todo el cuerpo), constituyen la cualidad de la *línea interna-externa*, donde los umbrales de la diferencia en las sensaciones, se amplían con el ejercicio constante de la práctica del dibujo *hacia algo que produzca sentido*. Dirigiendo la percepción de la forma hacia una compleja relación de esos contrastes detectados por los sentidos, aunque en ellos prevalezca la visión, haciéndolas cada vez más diversas aun cuando se contemple el mismo modelo, en la medida de que cada ejercicio gráfico propuesto indique un *modo de verlo* y de llevarlo a lo gráfico bajo una intención que ese *modo de ver* pretenda. La percepción, la visión, la mirada como cognición, como representación del mundo, pueden tomar nuevos sentidos a partir de su materialización como imagen visual. Diferenciando que la memoria y las imágenes también son inmateriales (no visuales), y a su vez son actividades en el mundo externo a partir de lo sensorial-cinestésico (la sensación y el control perceptual del movimiento) o lo sensorial-visual aunque las podamos asumir en el pensamiento. El cuerpo actúa con toda su memoria de experiencias,

la conciencia las "guarda como ilusión", pero toda la actividad del cuerpo, además de la cabeza (el cerebro donde se crean las relaciones para dicha conciencia), conforma la experiencia de recordar, así como lo imaginario es posible por todo ese mundo exterior que nos rodea hasta cierto punto.

El ver es un terreno discutido desde diversas disciplinas de interés hacia él, en el caso concreto del dibujo en un punto inicial de orientación, lo importante es la experiencia de crear *una mirada* y *una visión del mundo*. En este caso, el existir contempla un ver desde el hecho vivo de la conciencia de lo sensible y el pensamiento actuante potencialmente visual para dibujar. Un *existo-veo-siento-pienso* participa junto a la *vida-juego-forma* como circuito activo en el ejercicio gráfico conformando un primer sentido fundamental: *Yo nombro un mundo con imágenes, Yo tomo conciencia de una realidad representada, Yo valoro la forma como presencia viva.*

Como en los demás sentidos, no es trascendente para el que desee aprender a dibujar, comprender la mecánica de la sensación-percepción²⁸, sino construir una visión plena de lo que implica ver, mirar, sentir, pensar, conocer. Desde categorías y conceptualizaciones en ejercicios que contemplen la actitud estética a partir de finalidades. La percepción es experimentar el mundo y el dibujo puede ser parte indispensable como actividad formativa de ello.

28 Para quien guía una experiencia hacia el dibujo como facilitador, sí le es útil comprender mecanismos del amplio campo de la cognición para aprovechar todas las circunstancias con las que puede toparse en el propio espacio físico de trabajar con modelo.

2.2 *Veo, siento y pienso: ¿esto es real?*

La realidad es simplemente una ilusión, aunque una muy persistente.
ALBERT EINSTEIN

El ver ha sido en general muy importante para occidente, desde los griegos, humanistas y pensadores modernos:

La vista llega antes que las palabras. El niño mira y ve antes de hablar. Pero esto es cierto también en otro sentido. La vista es la que establece nuestro lugar en el mundo circundante; explicamos este mundo con palabras, pero las palabras nunca pueden anular el hecho de que estamos rodeados por él. Nunca se ha establecido la relación entre lo que vemos y lo que sabemos. Todas las tardes vemos ponerse el sol. Sabemos que la tierra gira alrededor de él. Sin embargo, el conocimiento, la explicación, nunca se adecua completamente a la visión²⁹.

El ver puede ser inconsciente, hasta ingenuo desde la visión social; pero la mirada no. El ver *así*, es mirar, y en ese sentido tiene que ver con la representación, el conocer el mundo y "sus mundos" es verlo de alguna manera, los modos de ver son *mirar cómo*.

Los modos de ver implican convenciones visuales. Ver fotografías, T.V., ir al cine o "bajar imágenes de internet", son un acto cotidiano hoy en día que pareciera no saturarnos (de hecho en la percepción no existen datos saturados o sobrecargas, el sistema nervioso central es capaz de seleccionar la

29 John Berger, *Modos de ver*, p.13, 1974.

información necesaria en toda tarea perceptiva). Pero no siempre somos conscientes de por qué o cómo la tecnología de lo visual ha transformado nuestras nociones de lo que llamamos *lo real*.

“Cada época tiene su inconsciente visual” (Regis Debray, 1992), el arte dominante determina las cualidades de modelar otras cosas a su imagen. Las reproducciones de obras, objetos o escenarios en imagen impresa o en movimiento, transforman los posibles significados, se suman a la *memoria visual* en otras connotaciones que la experiencia bajo su propia presencia y contexto vivo. Con el ver se abre y se dispara la cualidad del ojo a recibir lo que tiene enfrente. Con el mirar focalizado, detenido o determinado bajo las acciones de lo visible, hacen mediante el dibujo *dirigido hacia algo* una posible formación del *ver a partir de*. Esto se refiere que como *sujeto-objeto* en el *espacio-tiempo* de las trayectorias de la visión y las propiedades de donde lo hacemos, asumimos también las propiedades del objeto en el espacio, su regularidad física, en virtud de que tiene una forma determinada (aquella que la mentalidad ajusta en la percepción). Una educación visual desde el dibujo es posible a través de controlar esos disparos de la mirada hacia muchas cosas. Lo que hemos visto, lo que ha quedado en la memoria más profunda del inconsciente marcándola como *imprinting*, puede llegar a determinar parcialmente cómo vemos lo que vemos, pero no abarca todo el ámbito de nuestras acciones. Aspectos de ellas y nuevas experiencias pueden encontrar nuevos sentidos mediante el dibujo. Lo plenamente relevante en la vida como juego y forma, es lo que recuerda.

Puedo asumir estrictamente lo formal en un ejercicio gráfico (abordar el problema de la forma sin pensar en la representación), creer que me pierdo o quizás perderme (no encontrar sentido en una experiencia de ejercicios); pero si encuentro sentido en mi *memoria sensible*, en mi actitud estética además de mi entendimiento ante el objeto y su continuidad en el espacio-tiempo de mis trayectorias

hacia sus propiedades, dichos trayectos marcados como ejercicios de *verlo así* y *resolverlo cómo*, a partir de las cualidades de herramienta o materiales de dibujo dirigidos a aprovechar la experiencia propuesta, *lo que veo* y *lo que pienso* comienzan a conciliarse para decirme *qué voy siendo*: se abre un horizonte de sentido en la acción de *mirar cómo* y *resolverlo a partir de*.

El ver tiene un primer momento en ese espacio-tiempo de las trayectorias de la vista que llamaremos *visión elemental*; es de carácter integrador y holístico; la sensación visual incide en el color primariamente, "el ojo" distingue puntos definidos de tensiones generales, extremos verticales-horizontales. Al estar sometidos a la gravedad, hace de la verticalidad una propiedad del desplazamiento humano comúnmente, y el buscar horizontes de referencia en el espacio donde nos movamos o contemplemos en reposo, sitúa nuestro campo visual. Las zonas oscuras tienen mayor poder de atracción o las claras si el ambiente es oscuro y la sensación de color puede hacerse secundaria. Una visión elemental puede ser también inocente cuando los datos del mundo pasan por la sensación de naturaleza no cognitiva, y la percepción así como una categorización para organizar un todo determinado (pre-cognitivo) actúa hasta cierto punto, pero sin conceptualizar conscientemente todos los datos. "El lenguaje define los límites del mundo... pero el mundo no es sólo lenguaje" expresaba Wittgenstein; ello se refiere que cuando no asumo una actitud estética determinada ni hago juicios sobre cosas y algunas pueden no tener nombre para mí, un todo puede prevalecer a las partes como estímulo y no propiamente como percepción de la forma. Los estímulos actuarán como indicios elementales del mundo y la mentalidad como orden primario ante los datos del mundo que recojan. Desde una visión kantiana, la imaginación predispone al entendimiento.

Un segundo momento o propiedad del ver, la llamaremos *mirada analítica*; consiste en distinguir particularidades y categorizar partes que componen el todo conceptualizando un modo de ver, un modo de análisis, es decir, la visión interpreta, se interesa en algo. Crea juicios al verlo como; la imaginación y el entendimiento intercambian roles para asumir determinados juicios o pre-juicios. La mirada es intencionada³⁰ -nunca inocente-; nuestro ser logos hace al nombrar las cosas, una cualidad cognitiva de sentido para la reflexión (ésta siempre es verbal o escrita; es un juicio cognitivo), que en el caso del arte lleva a decir que “hay puntos, líneas, figuras” en una imagen visual o en la naturaleza misma del objeto percibido, haciendo que una guía de ejercicios como enlace de sentido, siga conceptos claros gracias a lo verbalizado y la mirada se dirija hacia los aspectos descritos. Ello no soluciona en sí el “problema del enlace” (José Luis Bermúdez, 2006) de los diversos rasgos de un objeto percibido, en tanto que éste requiere “un agregado”, que bien los imaginarios pueden constituir a veces como percepción metafísica del mismo. Las visiones bajo un estado emocional como rasgo de algo que también constituye el objeto desde la mentalidad proyectada en él (no está en el objeto), son parte de esos agregados, bajo la actitud estética y poética como rasgos no objetivados del mismo. La memoria visual se moviliza en esta selección en sus niveles inmediatos como información sensorial transitoria, a corto plazo siendo de naturaleza verbal o a largo plazo según la experiencia y el perceptor, pero determinante en los hábitos, los conceptos, lo psicomotriz, en la cual puede quedar un registro permanente e ilimitado en el tiempo. La mirada analítica busca puntos de anclaje entre lo visual y lo verbal, reduciendo la categorización de las cosas y los objetos del mundo entablando una relación con el sujeto.

30 Fernando Zamora aborda con interés los distinguos de la visión, el ver y la mirada; puntos relevantes que aportaron conceptos para determinar estas propiedades del ver a partir de las reflexiones del Capítulo 9, *op. cit.*, ver “De la visión a la mirada”, pp. 235-265, 2007.

Un tercer estado lo llamaremos *visión de la visión*; al nombrarla visión no existe únicamente en la realidad material ante el ojo y los sentidos a partir de estímulos estructurales como en la *visión elemental*, sino también en el pensamiento que "reajusta –o ajusta como orden- lo que ve"; ¿pensamos a partir de cómo miramos? o vemos como pensamos, si es así, Boris Cyrulnik tiene razón. ¿Es lo que permite de manera más amplia la vida, el juego y la forma?, en tanto qué, a partir del *juego del dibujo* que me deja experiencias de las cosas *de la forma*, al dibujar cosas *del mundo*, cosas *de memoria*, puedo ir siendo más sensible a sus diferencias y a sus relaciones de ellas mismas. Lo animado e inanimado en las cosas *de la vida*, van creando en el ver a partir de *mirar cómo* y resolverlo *a partir de*, una visión sobre lo que miro.

El pensamiento visual constituye el ámbito de relación de las diversas instancias que intervienen en la percepción: la estimulación aferente a través de la sensación visual, la información almacenada en los sistemas de la memoria, y los procesos de la conducta que intervienen como elementos modificadores del resultado perceptivo³¹.

Villafañe considera la aportación más importante de Rudolf Arnheim desde el punto de vista cognitivo en su concepto y obra del mismo título *El Pensamiento visual* (1971). La visión de la visión se abre a esta fase perceptiva como cognición propiamente. Las posibilidades de ampliarla son al nombrar de nuevo las cosas a partir del dibujo, ya que puede hacer que asumamos otras realidades del acto vivo de *ver lo vivo* del modelo; "aprender a nombrar" como decía Joan Miró, desde re-configurar el mundo a través de la imagen gráfica. Los agregados emocionales pueden ser cualidades sensibles en línea, trazo desde la huella de mi acción o color que puede estimular la sinestesia, el pensamiento visual actúa directamente en la acción del dibujo al ejercitar los imaginarios sobre los modelos que se dibujan. En

31 Justo Villafañe, *op. cit.*, p. 88.

ello cabe asumir el *pensamiento activo* como acto que se consolida plenamente en el hacer, en el caso del dibujo dentro de la visión de la visión, se desarrolla entonces un *pensar dibujando*.

Desde estas perspectivas donde el conocer adquiere relevancia desde el ver un modelo humano contemplando también lo no visible fenomenológicamente hablando, pero visible desde el pensamiento visual dotado de imaginarios, nos preguntamos ante él: ¿esto es lo real? o ¿es parte también de la realidad?: ...

Los niveles de realidad han sido contemplados desde los modelos propios de cada época para determinarla como en Kant, o "lo fenomenológico, la verdad, el hecho, el axioma" en Wittgenstein por ejemplo. Lacan diferenciaba la realidad con "Lo Real", ésta última como algo más amplio y ajeno a las determinaciones humanas dentro de los diversos contextos históricos. En relación a la obra de "El gran vidrio" de Marcel Duchamp, Octavio Paz se refería a que:

La realidad real es elusiva, no porque sea cambiante sino porque vive en otra esfera, en otra dimensión. Andamos entre sombras e ilusiones, nada de lo que vemos, tocamos y pensamos tiene consistencia real. Entre nosotros y la realidad se interpone el horizonte (...) El horizonte de nuestra memoria³².

El horizonte de nuestra memoria, la realidad como ilusión persistente, hace contemplar el "Paradigma holográfico" de David Bohn³³ donde la realidad objetiva no existe, en la holografía cuántica que desde

32 *Apariencia desnuda*, p.71, 1973.

33 Javier de Lucas a buscado difundir el universo holográfico como un "universo fantasma" a partir de diversos investigadores como David Bohn al igual que Michael Talbot, ver links en: <http://platea.mec.es/~jdelucas/holografia.htm>, www.tseyor.com/aportaciones/documentos/

la microfísica generaron dos "tipos de mundos"; uno cuántico donde el espacio-tiempo pierde su sentido y todas las propiedades relativas a la materia adquieren otro valor actuante en relación al "otro mundo" concebido como newtoniano, que excluye toda visión del espacio donde la temporalidad no actúe. Plantea que el universo, al igual que una imagen de holograma aparentemente unidimensional que se crea de capas donde los rayos de luz láser en donde se somete para su revelado, chocan con otra trama de luz también láser rebotando y creando una zona de interferencia, que al ser iluminada una vez revelada esta superposición, crea una ilusión tridimensional, determinando que el mismo universo está constituido de esta manera, como un "fantasma", como una "ilusión". Los conceptos de organización y orden del mundo físico se derrumban como solidez cerrada bajo la estructura material y molecular. Desde los fenómenos holo-cuánticos de la interacción y la transmisión de información a nivel de partículas a millones de kilómetros de distancia (Alain Aspect, 1982), donde el espacio-tiempo no actúan, ha hecho replantear poco a poco las relaciones sujeto-objeto, en la medida que los componentes atómicos guardan una conectividad bajo una absorción-remisión en lo macro-micro como holograma cuántico (información completa de su estructura en toda parte por más minúscula que esta sea de sus propiedades) dándole al objeto físico y al cuerpo biológico, "datos" o "información" no-local de la experiencia. Estas cualidades ligadas a lo biológico, hacen sumamente interesante considerar la presencia de estas propiedades en los micro-tubos neuronales como "cuántica mental" de datos ajenos a la experiencia local del sujeto perceptor que ante una fuente de información en el espacio-temporal de la experiencia del ver -es decir, los dos mundos conviven como niveles de realidad-, por ejemplo un modelo humano, una aparentemente parte activa (el sujeto) y otra que parece pasiva (el modelo), en realidad están en una mutua *co-determinación* (como partículas subatómicas que se inter-relacionan porque corresponden a una misma superestructura cósmica

desde la visión del paradigma holográfico), en un ciclo de *retro-alimentación* (llamado “feed-back”, que va y regresa a aquello que lo constituye, y éste a su vez lo re-constituye). Sucede entonces que la realidad es determinada a partir de *ser en el conocer*. Resulta que la cognición como organización-comunicación, es recíproca ante el objeto, en este caso otro cuerpo humano con el que se entabla un vínculo que no es estable o estandarizado en nuestra percepción visual, sino como reconfiguración de una *mente-cuerpo-cerebro*³⁴ (Damasio, 2001) que contiene la información de *toda la vida, de todo el universo*. Como cosmología contemporánea occidental, este apunte de interés científico y de gran debate desde el siglo pasado, parece una espiral que regresa tangencialmente a las visiones orientales y ancestrales de un “mundo holístico”, y porque no, hasta surrealista como en la cita de Octavio Paz, donde ese “horizonte de la memoria” al que se refiere, parece quedar relacionado y explicado desde el paradigma holográfico, ya que el cerebro mismo, la “memoria interna” estaría contenida como una imagen de un *Todo*, también como holograma, que como superestructura de la experiencia (la misma “experiencia interior” se amalgama de elementos no-locales) donde todo se almacena a manera de acumulación extraordinaria de información en milímetros cúbicos de espacio en esquemas de los impulsos nerviosos hacia las neuronas, es lo que constituye *La Realidad* bajo esa experiencia donde se disuelven el espacio y el tiempo es la memoria misma: *externa-interna, individual-colectiva, cerebral-mental*.

Antes de tomar con gran entusiasmo las teorías holo-cuánticas como paradigma del siglo XXI por más fascinantes y como parte de nuestra cosmogonía actual para explicar la *Realidad real* (sic), consideremos que este “otro mundo”: físico, material, de corporeidad mortal, tridimensional, vinculado al problema del sujeto-objeto, al espacio-tiempo, *la visión elemental, la mirada analítica y la visión*

34 Este punto es ampliado en el Capítulo III, ver 3.1 *El cuerpo humano: el modelo, el dibujo y su contexto*.

de la visión son fundamentales, porque van abriéndose al punto crucial de la conciencia humana desde la percepción visual, aún cuando el efecto holo-cuántico parezca actuar en el cierre cognitivo para concebir la tridimensionalidad desde una memoria universal y bajo la estructura biológica que reorganiza y recrea el mundo visible. Porque independientemente de ello en el caso de las imágenes, están son o toman referentes de la realidad; crean modelos de realidad y a partir de la realidad modelada crean vínculos: “Incluso las imágenes que surgen del nivel de lo imaginario, mantienen con la realidad nexos, que a veces son más sólidos de lo que una primera lectura hiciera suponer”³⁵. Los imaginarios (¿o realidades holo-cuánticas?) permiten construir realidades, y las realidades construyen los imaginarios (el deseo de volar llegaría por fin con el avión, y con éste, las creaciones de naves fantásticas). Estas realidades como modelos son desde la imagen del mundo, su mediatización, su expresión misma en las artes visuales por ejemplo, que desde el espacio tridimensional materialmente real: *el mundo sirve de modelo para lo inmaterial, el mundo es también una memoria externa, el mundo sirve para el pensamiento como su propia representación externa; el mundo también está hecho de imaginarios, la memoria y la visión del espacio así como los objetos, son a partir del mundo exterior.*

Concluyendo este punto, la visión de la visión puede ampliar las visiones en el sentido de la imaginación como cualidad humana en las imágenes imaginarias, asumir una *visión del todo*, llegar más allá de las representaciones, signos o símbolos (no toda representación es una imagen), esto es, a la presencia y a la *forma en sí*. El desarrollo de lo figurativo y lo no figurativo en el arte han experimentado de manera diversa a lo largo de su historia como obras estas materializaciones. El complejo terreno de lo que llamamos lo mental como inmaterialidad emanada por el cerebro (ajenos, vinculados y categorizados para su estudio como distintos desde diversas teorías) gracias a todos los impulsos donde el cuerpo

35 Justo Villafañe, *op. cit.*, p.30.

participe en él, hacen que éste territorio aún prehistórico para el hombre según Edgar Morin (2005)³⁶, se articule de sentido a partir del dibujo al conformar una visión ante su mirada y su ver inocente; es decir, transformar el hecho sensible desde la conciencia pensante de una mentalidad la cual no es solamente ante el acto fenoménico del sentir. La visión de la visión crea una tangente hacia preocupaciones de un sentido trascendente de la existencia, como por ejemplo en el "El mundo de las visiones" al que se ha referido Aldous Huxley (*La situación humana*, 1959) que sería de un estrato posterior de interés al aquí planteado desviándose hacia un *meta-sentido* (que bajo un universo holográfico deberá ser de una dimensión común). Bajo el cual la enseñanza del dibujo como disciplina formativa de carácter espiritual hacia el conocimiento del mundo como esencia mística, ha sido el punto de partida para filosofías orientales en China o Japón, donde la observación de un paisaje por ejemplo, pasa a ser una contemplación interiorizada, no interesando sus cualidades estrictamente fenoménicas hacia el estímulo, sino la trascendencia espacio-temporal del *imago* hacia el cuerpo como vehículo de la imagen visual de una experiencia interior (a-temporal, aunque requiera del exterior para su consolidación). Lo extra-sensorial o la metafísica de la percepción en las visiones, lo meta-estético, no es precisamente el terreno que estamos señalando ya que ante las teorías holográficas pierden su esoterismo y son el linde de la filosofía existencialista³⁷ y serían también de una dimensión común para este estrato. Podríamos hablar de una *esquizofrenia creadora*³⁸ que mueve anteponer conscientemente lo imaginario para

36 El se refiere a la sociedad-mundo actual como era técnica de conciencia subdesarrollada que no controla sus propias creaciones ni sus alcances, dejando el territorio de lo mental como una entidad aun desconocida y prehistórica como parte de la identidad humana.

37 El mismo Husserl (1913) desde el "horizonte interno" llegaría a la "conciencia pura", donde el objeto externo desaparece; un existencialismo de la esencia tomaría sentido como conciencia interiorizada, no ajena a algunas prácticas místicas de diversa índole.

38 Esta expresión no pretende ser peyorativa con quienes padecen la enfermedad citada, busca referirse a un plano, no de las imáge-

concebir, ver, mirar, o sentir más allá de asumir el mundo como percepción mimética y el dibujo como reflejo objetivado del mismo. Para un proyecto racional y técnico podría ser necesario recoger esquemas "objetivos" de un objeto, así como para una experiencia llena de sentimientos canalizarla a un impulso bajo un contexto dado que desarticule la observación³⁹.

nes que puede producir la alucinación propiamente como "patología" -o ¿provenientes de la "Realidad holo-cuántica"?-, sino a la cualidad humana de imaginar visualizando cosas conscientemente (imaginación productiva o creadora, no reproductiva y casi inconsciente de producción de imágenes imaginarias) sobre algo que se mire sin confundir su existencia, siendo ésta una guía para conjuntar algo imaginario para alguna aplicación concreta en un ejercicio así determinado para el dibujo, donde los distinguos de los niveles de realidad permiten ampliar el juego de la vida y la forma ante el modelo (el el punto 4.1 *El dibujo creador: vida-juego-forma*, se describen algunos ejemplos en relación a estos aspectos). La importancia de ello se refiere a cómo asumimos la realidad como un "hábito", siendo ésta, sólo una apariencia de muchas otras posibles, más allá de una realidad material que parece darle una consistencia aparentemente estable desde la palabra-cosa como consenso; el dibujo -y en toda actividad artística en general- la alteridad de la apariencia de ese "habito común" para la mirada, hace que la contemplación cree en la experiencia estética en este caso, otra apariencia como forma creativa. La manera en que la forma penetra hacia la vida desde el juego (imaginación productiva), aportando una nueva y reveladora de un sentido no previsto como *forma-mundo*, hace que ese distanciamiento que puede producir una obra -es decir, nos aleja de una finalidad como función de valor de uso-, pero la finalidad de la forma será revelar un conocimiento del mundo, otra apariencia como "realidad posible", desde la experiencia humana de la imaginación.

39 La observación puede entenderse aquí como contemplación no estética, sin participación de las emociones o el sentir en lo que se ve; es decir, el observador no se involucra directamente con el objeto a partir de una distancia real y simbólica como sujeto-espectador.

2.3. La paradoja de los hemisferios cerebrales

A lo largo del siglo pasado y lo que va de este, la humanidad se ha visto deslumbrada por todo lo que ha descubierto acerca de los hemisferios cerebrales, la ubicación y mapeo de las zonas del cerebro humano donde se detona el habla, la visión y demás acciones. La paradoja de que funcionan bajo procesos distintos pero que se necesitan uno a otro, ha llegado hasta los planteamientos teóricos y prácticos del dibujo como en el libro de Betty Edwards *Aprendiendo a dibujar con lado derecho del cerebro* (1971), donde la autora creyó fielmente en la lateralidad absoluta de los hemisferios y trabajar parte de sus ejercicios solo con el hemisferio derecho; algo al parecer imposible desde perspectivas actuales, pero sobre todo desde la experiencia misma de su llamado “Dibujo ciego” o “Contorno ciego”. Quien ha perdido por completo un hemisferio y sobrevivido (suceso reciente) los procesos cerebrales y característicos del hemisferio derecho no se perdieron del todo ¿se pasaron al otro hemisferio por el tallo cerebral que es el que los une?. Lo extraordinario de éste y muchos estudios acerca del cerebro humano y la conciencia (Gerald M. Edelman, 2005), es que también el cerebro puede cambiar, es el órgano más activo del cuerpo, más que una computadora (lamentable y absurda comparación dice Edelman), es una semilla regenerándose dentro de un *territorio fértil* que a veces podemos hacer estéril independientemente de las afecciones cerebrales⁴⁰.

40 Al referirme a las afecciones cerebrales no pretendo señalarlas como estériles. Lo “fértil” refiere aquí a cualidades de aprendizaje productivo hacia la creación como aportación de conocimiento del mundo. Lo “estéril” a la destrucción como entropía o caos negativo que no plantea un orden nuevo o sentido de equilibrio (caos positivo, como cambio relevante, necesario y que trasforma las propias estructuras del orden); considerándose aquí lo creativo hacia valores productivos del entendimiento.

Algunas dicotomías señaladas en ellos:

Hemisferio izquierdo: verbal, secuencial, temporal, digital, lógico, analítico, racional; prosaico (¿pensamiento occidental?, ¿masculino?).

Hemisferio derecho: no verbal, simultáneo, espacial, analógico, gestalt-sintético, irracional, intuitivo; poético (¿pensamiento oriental?, ¿femenino?).

Esta división de tipo cartesiana pareciera llevar a indescifrables encuentros entre uno y otro. El cuerpo calloso (tallo cerebral) parece ser el conciliador, es el puente que los conecta; más que opuestos, se complementan uno a otro. Casi ninguna actividad humana (¿o ninguna?), opera con un solo hemisferio cerebral, al parecer el izquierdo regula "lo irracional del otro".

Lo interesante de la dualidad enunciada de los hemisferios, uno "masculino y otro femenino", "occidental y oriental" nos ayudan a aceptar qué procesos podemos determinar cómo internos en el plano fisiológico o cerebral como en este caso, e "internos" en el plano mental, son en realidad una experiencia externa del



Sergio Koleff
Ser-Mundo: córtex prefrontal
(sapiens-demens)
2008
Óleo sobre madera
28.5 x 22 cm

mundo, que se proyectan en el plano social, cultural e ideológico constituido por los lenguajes para nombrar el mundo (sistemas mentales de reorganizarlo).

El dibujo como parte de la actividad del cerebro te hace prestar atención hacia lo que miras. Si vemos como pensamos, entonces el dibujo puede ser un regenerador cerebral, ser parte importante para cambiar cosas en la vida de uno, te mantiene en ese *juego* del que se ha hablado y la *forma* es esencialmente una sustancia moldeable gracias al dibujo.

No cabe duda la aportación del "Dibujo ciego o Contorno ciego" hacia el desarrollo sensible de unir controlando la mirada hacia los bordes conjuntamente hacia la herramienta y la mano, ya que ésta aporta desde ella y lo muscular acciones al cerebro en áreas sensibles y de control de contingencias sensorio-motoras en el plano visual, de ahí su relevancia pedagógica -aunque artistas como Rodin ya habían creado dibujos sin mirar el papel, respondiendo atentamente ante las cualidades de un modelo; la fascinación a las bailarinas que le modelaban-. La experiencia de diversas acciones como ejercicios gráficos hacia la sensibilidad táctil haciéndose sin mirar el papel y concentrarse a la presión de los dedos a una herramienta relajando nuestros estados de cognición donde actúa el pensamiento racional y la pulsión lingüística, resultan relevantes en las primeras etapas del dibujo, pero ello a "bloquear un hemisferio cerebral" son algo distinto en el ámbito de la sensibilización. La línea interna-externa se potencializa ante la conexión mano-herramienta-acción-mirada desde la vida-juego-forma como seguimiento ante el modelo aunque no se mire constantemente la superficie que actúe como soporte gráfico (aspectos que se reflexionan con ejemplos visuales en el Capítulo 4).

2.4 Tres para uno y uno para tres.

En la medida de que somos una extraña emergencia de la vida animal, una especie que desarrollo un cerebro con *conciencia de su conciencia* y un lenguaje doblemente articulado (elementos sonoros llamados fonemas y sus asociaciones llamadas palabras); MacLean determino tres cerebros: el *paleocéfalo*, heredero del cerebro reptiliano; agresivo, astuto, impulsivo, lleno de las pulsiones primarias para la supervivencia, como las de la huida, las sexuales y dar muerte. El *maseocéfalo*, heredero del cerebro mamífero; donde el hipocampo une el desarrollo de la afectividad y la memoria a largo plazo. El córtex cerebral, apenas desarrollado en peces y reptiles, hipertrofia en los mamíferos envolviendo todas las estructuras del *encéfalo* y forma dos hemisferios cerebrales, donde el "tercer cerebro", el *neocórtex cerebral* sólo lo poseen los seres humanos, abarca el lóbulo frontal del cerebro dominado por el hemisferio izquierdo, regula las aptitudes lógicas, analíticas, el lenguaje doblemente articulado, donde gracias a la cualidad elástica del mismo (lo metafórico y lo poético), traza puentes entre los hemisferios a través de ese cuerpo caloso, siendo además extraordinariamente adaptable a eso que llamamos cultura (otra "cosa" meramente humana). Para Karl Popper y su "teoría de los tres mundos": *la realidad física, los fenómenos mentales y los productos culturales*; todo lo existente y su experiencia está contenida en ellos. De ésta teoría, John Eccles planteo un *sentido externo* ligado a las percepciones de los sentidos, un *sentido interno* ligado a pensamientos, emociones, recuerdos, representaciones, y un Yo como núcleo de identidad continua de estos sentidos. Para Edgar Morin, la finalidad de la trinidad humana fundamental como medio y fin en el otro, es la relación: individuo-sociedad-especie. En el individuo incluye su trinidad psíquica, constituida por la pulsión, la afectividad y la razón, vinculándola con los tres cerebros de McLean. Platón se refería al alma dividida en tres: el *noús* o la razón (conciencia), el *timos* o el ánimo y el *hipothymós* o el deseo. Este anclaje inter-

paradigmático parece encajar con esos "tres cerebros" y "tres mundos", que se interrelacionan en el escenario que emana de ellos: la mente, fuente inagotable de los imaginarios (o ¿realidades limitadas por el tiempo histórico e ideológico al no trascender hacia el universo holográfico?).

Otra suma de *uno en tres* sería el considerar la mirada como histórico-social, es decir, no solo bajo la experiencia individual, sino en los grandes colectivos inconscientes en el tiempo documentado; Regis Debray lo llama "Las tres edades de la mirada": La logosfera (después de la escritura), donde el régimen es el ídolo, un ser, *La imagen es vidente*, lo sobre natural (Dios vivo), la grafósfera (después de la imprenta), donde el régimen es el Arte, la representación, donde *La imagen es vista*, muestra lo real (la naturaleza) y por último la videósfera (después de lo audiovisual) donde el régimen es visual, una simulación, es virtual, *La imagen es una percepción* y lo ejecuta la máquina⁴¹.

Estratos, o capas de la historia de las imágenes desde nuestra experiencia mágica hasta racional, a veces dirigida a finalidades necesarias en contextos específicos y materializándolas como en las artes o el diseño por ejemplo. Una historia de la mirada en tres enormes grupos de creaciones, que lejos de separarse, sobreviven en las sociedades actuales, pero sobre todo, en las miradas actuales con sus *tres cerebros, sus tres mundos y sus tres estados psíquicos*. En ésta historia de lo visible, el mismo Debray señalará una *mirada mágica, estética y económica*, como cierre mediático de sus funciones bajo estas concepciones.

Estas trinitades interrelacionadas, no plantean una verdad deductiva, funcionan como una explicación de cómo la mente se sitúa desde el individuo como ente complejo bajo sus articulaciones simbólicas,

41 Este es un esquema propio del capítulo: "Las tres edades de la mirada", *op. cit.* pp. 175-202

que habrá de situar en el mundo aunque a veces no sea consciente de ello y las creamos "dentro de nosotros"; nuestra especie que comparte un mismo cerebro y las sociedades cambiantes desde el rito y el mito para consolidar mentalidades de índole diferente a un cerebro que deja de ser el mismo ante las transformaciones que entablan las visiones. Ello abre un panorama interesante al considerar en la enseñanza y la práctica del dibujo, preocupaciones que vayan más allá de regular percepción y los puntos de vista, asumiendo lo valioso de la experiencia sensible, pero también la mirada como construcción social, como sensorialidad colectiva dentro del amplio capital cognitivo no innato de la cultura, sobre todo en un mundo mediatizado bajo los complejos sistemas-mundo políticos, sociales y multiculturales de la actualidad⁴².

42 Immanuel Wallerstein aborda esta problemática desde la historia del sistema mundo-moderno hasta su crisis económica, política y cultural contemplando un siglo XX que termina bajo el dominio de la globalización y el terrorismo, en su libro *Análisis de sistemas mundo. Una introducción*, Siglo XXI, segunda edición, México, 2006.

2.5. La mirada individual y colectiva

Si no hay otros yo, no hay yo.
TCHOUANG-TSEU

Las miradas propias de un espacio cultural, contribuyen a construir las imágenes pero,
a su vez, las imágenes, propias de un espacio cultural, contribuyen a construir las miradas.
DIEGO LIZARAZO

Somos seres sociales, las coaliciones crean mecanismos culturales con amplias relaciones simbólicas, hasta contraculturas minoritarias y pasajeras que se transforman en el tiempo y el espacio social. Creamos identidades en los colectivos y buscamos una propia, y si no, basta con reflexionar sobre la frase de Tchouang-Tseu. Ante el objeto de modelo se confronta a la mirada en cuanto a que se orienten las *formas de ver*. Si se asume un modo de dibujar, llámese técnica o estilo, importantes en lo *ideológico-estilístico*, podríamos pensar que se “traducen” sensaciones y percepciones en: línea, trazo, gesto gráfico, mancha, color, con las cualidades del material y el soporte que se usen. Sin embargo al *pensar dibujando*, es decir, asumiendo un modo de ver o sentir y llevarlo a lo gráfico con las cualidades de herramientas y materiales de sentido para cada acción en el ejercicio del dibujo; la mirada, las visiones, permiten “descubrir” o encontrarme paulatinamente con mi accionar (diría entonces, mi pensar también). El problema de la sensación-percepción, la visión-percepción, lo sensor-motor, se va regulando en la medida que se *comprende lo que se mira y la forma en que se ve* a partir del *hacer cómo*. Lo que implica la construcción de sentido en el dibujo, consiste en ese valor que adquiere la configuración de ese cúmulo de experiencias en su praxis.

La mirada con sus propias edades, coaliciones y modos de abrirse o cerrarse a su placer de contemplación de infinitudes de efectos visuales a través de los medios donde fluyen las imágenes mediáticas, ha debilitado la reflexión del fenómeno de lo vivo, eliminando o al menos alterando las cualidades de la observación, el mirar y la visión sensible, hasta anulando quizás las posibilidades de simbolizar los fenómenos de lo visible en un futuro:

Una humanidad superpoderosa tal vez no tendría ya realmente necesidades de artistas. 30 000 años a.C., en la gran indigencia paleolítica, la imagen brota en el punto de encuentro de un sentimiento de pánico y un inicio de técnica. Si el pánico es más fuerte que el medio técnico, nosotros tenemos la magia, y su proyección visible, el ídolo. Cuando la panoplia técnica se impone poco a poco al pánico, y la capacidad humana de aliviar la desdicha, de modelar los materiales del mundo, de dominar los procedimientos de figuración puede, por fin, contrarrestar la angustia animal ante el cosmos, pasamos del ídolo religioso a la imagen de arte, ese justo término medio de la finitud humana⁴³.

La videósfera como último estrato donde el medio produce la imagen según Debray, abre otras expectativas interesantes sin duda, porque los nuevos medios pueden dar otros elementos de significado, expresiones y juegos formales, de hecho han transformado extraordinariamente la experiencia visual, y ésta, otros estratos de interacción bajo la tecnología de la imagen. Pero no son los medios y los recursos los que definen únicamente al dibujo, son la manera en que éstos van integrándose en el discurso social y cultural de la práctica artística, en las sensorialidades colectivas aunque estas partan del individuo. Los medios audiovisuales son la hegemonía de las convenciones de

43 Regis Debray, *op. cit.*, p.33, 1992.

la mirada actualmente, son fascinantes y regulan el consumo, han tomado el poder de los imaginarios eliminando el pánico: conocer el mundo visible, redescubrirlo, nombrarlo de nuevo, tomar conciencia que no está estandarizado. Como paradoja, el mismo dibujo puede orientarse hoy en día hacia las aplicaciones de los motivos y contenidos de interés en los escenarios virtuales, llegando al punto de sólo juego (¿estado estético puro?), ya que la forma puede ser en él puro estilo, simulación hiperreal sin vida (o con "vida virtual"). Sin embargo la experiencia sensible y racional del dibujo puede abrir caminos que desemboquen en esos escenarios virtuales, rompiendo el paradigma de lo fotográfico en ellos, su hiperrealidad y la sola fascinación de la pérdida de sentido al abrir los imaginarios sólo a acciones virtuales como prótesis mentales de "libre albedrío".

Hasta este punto, el dibujo como acción libertadora de potenciales humanos para *descubrir el mundo, re-crear el mundo para ser-conociendo*, resulta importante reconocer sus límites en tanto a las determinaciones físicas, cerebrales, culturales, sociales y el tiempo histórico en donde se circunscribe. Lo creativo como inagotable potencial de la humanidad⁴⁴ no es estrictamente aplicable al individuo, dadas sus circunstancias específicas como las antes descritas. Las libertades vienen de esta doble paradoja de conocer los límites como aspectos fundamentales que me determinan, los sistemas del mundo y lo que ellos establecen, que entre más diversas y complejas son esas determinaciones, permiten nuevas direcciones o inéditas situaciones para contemplar otros caminos liberados de sus márgenes, que no detectaría sin comprender sus límites. Si asumo el juego creativo, el juego estético

44 La Creación tiene principios perennes que desembocan en la filosofía o en religiones como principios generadores de vida, conocimiento y formas; a partir de ésta última, lo creativo se sitúa en el problema de la materialización aparentemente siempre a partir de inmateriales. Pero el problema de la representación como creadora de mundos que antepongo a la mirada, pareciera ser más bien un re-crear el mundo a partir de lo imaginario como base fundamental para trazar la realidad como punto de partida de consenso, sentido de orden, sentido del mundo; el juego creativo puede ser fundamental para ampliar otras áreas de la comunicación humana.

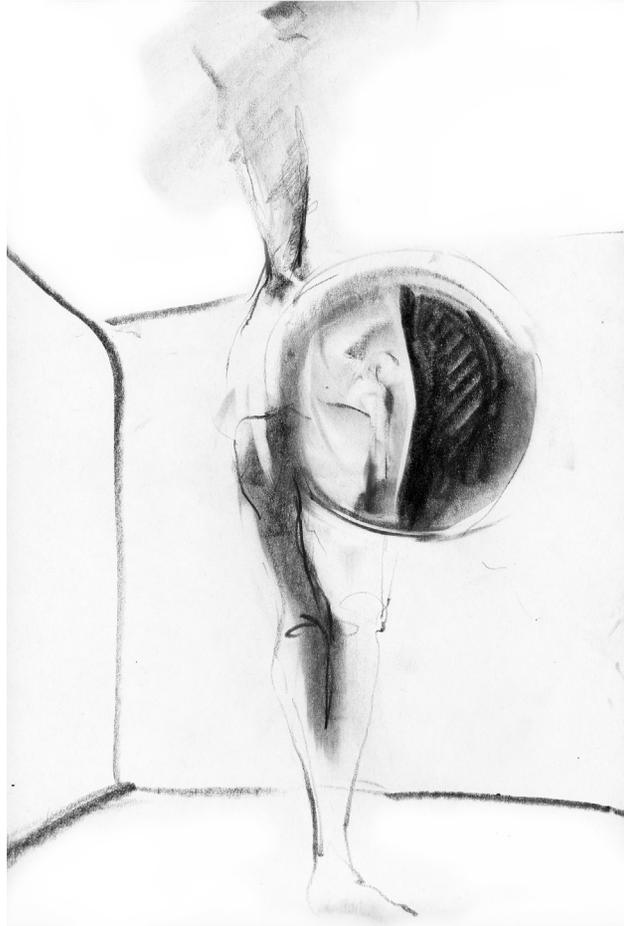
(¿o no-estético?) como algo que activa la vida y la forma, el dibujo como una de las diferentes posibilidades de ello, perfila a la mirada en este caso, a que pueda recrear cosas del mundo, crear mundos que sólo son relevantes en las diversas expresiones humanas⁴⁵.

La mirada individual encarna un ser único como estructura genética, con un *imprinting* y memoria irrepetible, pero que desde su propia estructura biológica, social y cultural es múltiple desde sus niveles macro y micro que se analice. Conforman la necesidad humana de interactuar con los otros reformulando los sistemas humanos de comunicación de aquello que rebasa lo normado y determinado por los colectivos. La sensorialidad, los estados psíquicos, las ideas pueden ser de índole peculiarmente única, pero valiosa para reafirmar ¿qué nos une, de qué manera, para qué, hasta cuando, desde que nivel, bajo qué sentido?. El dibujo sitúa estos aspectos bajo lo visible del acto de abstraer del mundo aquello que puede trascender (como el ADN a otro producto vivo) hacia otros individuos que han de asimilar su propia experiencia como individuo-sociedad-especie.

Concluyendo estos planteamientos, la imaginación creadora determinada como algo "interior en el individuo", poco o nada importa en el caso del dibujo y la mirada (salvo como metáfora de un "adentro hacia afuera"), ya que la acción exterior en la praxis del dibujo hace de la configuración el acto mismo de pensar dibujando: *pienso como línea, pienso como mancha*. La *línea externa-interna* evidencia un sentido básico de identidad individual en un *existo-veo-siento-pienso*, porque para *ser-conociendo* requiero asumir la *vida-juego-forma* que ante un modelo humano vivo, desnudo, pasivo o activo, tomo conciencia de los complejos niveles o modalidades de la realidad, de asumir el mundo, de

45 Aunque el sueño sea extraordinariamente rico en simbolismos, lo onírico y las capacidades humanas hacia lo imaginario, nos son propiamente expresiones artísticas de aportación creativa. Lo serán en el caso del nivel de expresión verbal, plástica, escénica, musical etc.; a partir de ello puede aportar según los contextos, valores que trascienden en la cultura o la cuestionan.

recrearlo con una actitud estética, o bajo una percepción adecuada del contexto, toma sentido ver a alguien que me despierta la necesidad de organizar mi *ser-conociendo*, que a su vez toma sentido al comunicarme, en este caso con la forma gráfica de ese pensar dibujando; desde el juego del dibujo y lo que implica la vida desde la mirada viva. La mirada *individual-colectiva* está enganchada con su propia historia visual (ver 2.4 *Tres para uno y uno para tres*) como mirada *mágica-icónica, estética-artística y económico-visual*.



Capítulo 3

El modelo humano

3.1. El cuerpo humano: el modelo, el dibujo y su contexto.

No es con el objeto físico que puede compararse el cuerpo, sino, más bien con la obra de arte.

MARLEAU-PONTY

El sentir, el ver, el mirar, el pensar, la memoria y el dibujar, a partir de las reflexiones anteriores son acciones que suceden en el *cuerpo-mente-cerebro*, que desde la trinidad de Morin, inciden en el individuo-sociedad-especie. Diferentes épocas, teorías y autores han planteado aspectos muy diferentes, uniendo o separando dichas acciones, pero independientemente de ello, somos cuerpo y buscamos otros cuerpos, es fundamental por naturaleza de supervivencia y vivencia el sentirse unido a otro cuerpo: *aspecto primario del sentido organizacional y comunicativo desde la cognición*. El dibujo con modelo humano nos lleva a buscar una relación o encuentro con él desde la perspectiva de la experiencia del espacio. Merleau-Ponty también se refería a lo que implica ser cuerpo y estar situado en un mundo, que al verlo, nuestro cuerpo no está propiamente en el espacio desde nuestro campo visual, "es del espacio" señala. Este aspecto fenoménico de ubicuidad despierta otro aspecto primario: *la conciencia del espacio circundante de mi cuerpo hacia otro*. Estos aspectos se unen a otra afirmación en el Capítulo 2: *Yo nombro un mundo con imágenes, Yo tomo conciencia de una realidad representada, Yo valoro la forma como presencia viva*.

Cuando hablamos, el lenguaje no es sólo la boca y la articulación de sonidos, es el cuerpo entero el que habla (o controladamente calla), así también la visión no es óptica ni mental nada más, sucede en el cuerpo: humano, social y cultural (aunque la mentalidad esté ahí mismo depositada). Sobre

la cosmogonía contemporánea enunciada en el capítulo anterior, algo más amplio que el sentir individual, el pensar, la memoria, hace que nos preguntemos entorno a sentirnos relacionados en diversa mediada a otro cuerpo: ¿este vínculo es también desde otro nivel, o dimensión?; ¿es desde la experiencia no-local a nivel subatómico de los genes en la comunicación holo-cuántica del universo que se auto-determina y no sólo desde el sentir en las terminaciones nerviosas de las modalidades sensoriales lo que nos liga a las formas vivas?, ¿ es ello lo que nos hace entablar intersubjetividades inexplicables pero reales para la experiencia desde el cuerpo?.

Las relaciones vivas son aún parte de nuestra realidad a pesar de que cada vez crezca una relación virtual con el mundo y su necesidad de darle lectura desde los medios. El contexto actual necesita aún respuestas que arrojen de nuevo un sentido íntegro a la *vida del espíritu* (salvo que este interés llegue a su colapso a lo largo de un siglo *hipertecnológico*). Entonces: ¿asumimos un paradigma holo-cuántico como principio de sentido del *ser-universo* desde un *dibujo-cuántico* como finalidad primaria?. El alcance de la ciencia, sus limitaciones que son puntos de partida muchas veces para la filosofía, abren con sus indagaciones posibilidades para la razón discursiva, pero también a la imaginación como algo que desde Kant es reivindicado para los saberes humanos. Estas áreas de conocimiento han aportado para el siglo XXI otras perspectivas de comprendernos a nosotros mismos. Un nuevo paradigma nos da respuestas como explicaciones desde otra visión, que en este caso, se suman a las experiencias trascendentales de disciplinas holísticas y místicas de las religiones que parten del mito y el rito ("somos hijos del cosmos y estamos ligados a él"). Pero también crea preguntas que no responden inmediatamente una búsqueda o encuentro inicial ante el sentido de dibujar con un modelo humano en este caso. Diremos que éste es un punto posterior al estudio del sentido en el dibujo que la presente investigación tiene como objetivo, ya que es hasta la visión de la visión donde centra su interés, pero deja en un linde a otros aspectos que el dibujo llega a tocar aunque estos sean

tangenciales. Delimitando estos puntos controvertidos, ya que implican la inmaterial y la invisibilidad del sentido trascendente, cabe concretar la necesidad de involucrar lo imaginario como parte de la vida del espíritu desde la *imaginación-entendimiento*, que potencializa un *ser-conociendo*; es decir, la realidad corporal del modelo desnudo desde el *pensar dibujando*, posibilita no estandarizar los modos globales de sentir y pensar. Más allá de no abandonar que la imaginación y el entendimiento atañen también a un problema de lo inmaterial, lo invisible, la realidad fenoménica, y por qué no, hasta ese terreno de una realidad de otra índole que incide en la vida del espíritu, en donde no habitamos como realidad fenoménica en la experiencia del espacio y los recorridos de la mirada para organizar el mundo del perceptor; pero desde la perspectiva kantiana la imaginación y el entendimiento son útiles para determinar un conocimiento desde lo sensible y la conciencia de ello. En su caso *El dibujo creador* (apartado 4.1 del Capítulo 4) "va y regresa" (*feedback*; la visión y la mirada hacen recorridos, la mano-herramienta configura y la configuración cambia mi mirada y mi visión) dejándonos entre ver algo de una realidad más amplia y compleja que nos permite ser-conociendo desde el modelo, aspectos señalados que movilizan la conciencia de cómo asumimos el problema de la forma y nuestras concepciones a través de la línea interna-externa, la forma-forma, la figura-forma, las relaciones espaciales.

El punto inicial de reflexión sobre el sentido de ver un modelo humano puede ser a partir de lo planteado hasta ahora, bajo la memoria visual y sensible como recorridos de observar, mirar, crear una visión del cuerpo en el mundo y sus implicaciones diversas, pero que arrojen poco a poco desde su punto inicial, construcciones de sentido ante *un ver y un hacer, un sentir y un pensar*.

Por otra parte, el desarrollo del dibujo con modelo al natural, parece en sí mismo, una manera tradicional (después del Renacimiento italiano) de enfrentar los problemas de dibujo. Lleno de mitos, emerge como manera clásica de abordar lo humano a través del desnudo, de asumir que dibujar la figura humana y dominarla, es lo que hace a un "gran artista" (cosa desaparecida ante los conceptos de arte actuales). Es visto como "arte ideal" (Keneth Clark) de práctica común a ese fin, de ver lo humano como centro del universo (otra visión renacentista). Una parte de todo ello ¿puede tener sentido aún hoy en día?; en la medida que el desnudo tiene un interés mayor desde otros medios actualmente (fotográficos, en video) donde su hipercirculación (internet, T.V., impresos) hace perder no sólo el sentido de contenerlas, sino el interés de una búsqueda de otros sentidos más allá de la fascinación *hiper-estética* de la visualidad del medio. Sin embargo, algo interesante de ésta atmósfera por ello mismo, es retomar el valor de abstraer lo sensible de lo vivo a partir de la extraordinaria capacidad del pensamiento; considerando la distancia real y virtual de las relaciones sociales y personales hoy en día en un mundo con "tendencias globales de ser, sentir y pensar". Al dar valor a lo vivo, el trabajar con cuerpos humanos adquiere un nuevo sentido cuando todo ello confluye hacia los planteamientos y prácticas intencionadas, que un modelo (o modelos) permiten al no estar como parte pasiva para la observación, la mirada, las visiones, sino activos a dichas intenciones que requieran aplicarse desde un existo-veo-siento-pienso.

El cuerpo humano como sujeto de la experiencia estética en el acto perceptivo, es el vidente, tangente, oyente; donde el objeto-arte conforma la corporalidad o la carnalidad del ser; es la sustancia misma de la vida estética, es su fundamento, su materia, su destino como ha indicado Teodoro Ramírez⁴⁶. El cuerpo como *ser-mundo*, permea una totalidad fenoménica que a su vez crea una unidad en la

⁴⁶ Como apoyo a este tópico, se consideró su ensayo "El cuerpo como sujeto estético", *Antología de la estética en México siglo XX*, María Rosa Palazón Mayoral (compiladora), pp. 160-174, 2006.

multiplicidad del *ser-cuerpo*, que como la cita de Merleau-Ponty, es comparable –hasta cierto punto– a la obra artística, sobre todo enfatizando un sentir, una forma que toma sentido desde mis propios impulsos como *cuerpo-pensamiento*, como *cuerpo-mente-cerebro*: sujeto de la experiencia estética que desde lo vivo, se pretende que el dibujo sea *materia viva* como figura-forma contenida de *impulsos vivos*, organización subjetiva que activa la conciencia de los hechos. Más que dar significación como representación icónica de sentido formalizado, las primeras acciones de sentido de los impulsos vivos desde la huella de mi acción ante el modelo, me acercan a la reflexión del *cuerpo-mundo*.

Bajo estos aspectos, el cuerpo es mediador de acciones que transforman el cerebro y a su vez la mente, es la unidad dinámica, expresiva y reguladora del sentido de dichas acciones. El cerebro puede parecer el que determina toda acción, pero esto es parcial en la medida que en una “estructura sana”, no están todos los datos del mundo, menos aún como experiencia ante otra gran unidad que es el mundo. Cada contexto en su organización, coexiste en un horizonte de realidad, imaginarios y memoria desde una mirada colectiva e individual. El pensamiento no reside en el cerebro, no se estructura ahí o desde ahí, a pesar de su trascendencia evolutiva que lo permitió –gran paradoja científica y filosófica–, a pesar de participar a su vez en la interacción con el mundo, que en el caso del dibujo, es desde el cuerpo y mis acciones que experimente, asuma o ejercite desde la visión, el sentir y la mirada como vida-juego-forma que permite un pensar dibujando. La memoria externa toma sentido desde ese cuerpo-mundo que activa el pensamiento visual desde lo visible de mis configuraciones.

Lo relevante entonces en el uso del modelo para el dibujo perfilado hacia las artes visuales, no es una meta fija o su finalidad sea “dominarlo” como formalización de la figura humana como tal, sino que el proceso es relevante como activador de la conciencia de lo vivo ante el juego constante de

configurar y consolidar ideas sobre lo que me suscita la presencia e interacción *in situ* en relación al contexto donde lo hago, donde dirijo una experiencia estética, pero también donde conceptualizo elementos que pueden ir desprendiéndose desde el modelo (o modelos) al involucrar acciones vivas dirigidas a encontrar sentido.

3.2 El cuerpo desnudo: femenino-masculino

La desnudez...es un conjunto de signos para la creencia de que el cuerpo es el nuestro,
una gran generalidad que nosotros hacemos nuestra, o dejamos en el arte como algo abstracto.
KENETH CLARK

Desde las perspectivas actuales (de la genética al transgénero multicultural por ejemplo) que delimitan lo femenino y lo masculino o buscan desaparecerlo, estas disertan ante lo genérico como *cuerpo-hombre* y *cuerpo-mujer*, ya que una genética determina morfologías⁴⁷. Estas determinaciones guardan lo uno y lo múltiple⁴⁸ (como mirada individual y colectiva) tanto de crear individuos únicos (hombres o mujeres) como información del código humano en su organización biológica. La cultura, el *imprinting*, que determinan parcialmente la mente para potencializarla o cerrarla en la interacción con la experiencia como conciencia fenoménica del mundo "ilimitada", y lo imaginario como "límite" de esas apropiaciones, hace que lo más relevante ante la construcción de sentido como primera *visión elemental* ante el modelo desnudo, no sea si es hombre o mujer: *es un cuerpo vivo como individuo único y múltiple*; aunque su diferencia no pase desapercibida. Los cromosomas femeninos y masculinos, ciertas cargas genéticas nos conforman a ambos géneros, las morfologías de uno y otro a veces lo evidencian, sin embargo una polaridad de determinantes estructurales fundamentales prevalecen como realidad física en la sexualidad, y de manera imaginaria como conocimiento de esas determinantes genéticas, ya que no todas son visibles.

47 Cualquier alteración que no es consecuencia de cirugías como lo hermafrodita, no produce continuidad de reproducción, salvo que como estructura interna sea en realidad de un "género específico".

48 Este concepto es contemplado de manera extendida en "El método 5", *op. cit.* Capítulo 4, "Lo uno múltiple", pp.63-74.

Dentro del planteamiento de ejercicios de dibujo, la cuestión del desnudo no tendría que causar preocupaciones, en tanto el ver (la primera visión elemental) para descubrir cómo son los impulsos de mi línea interna-externa ante la impresión de lo vivo. Sin embargo, al asumir el dibujo como medio transformador de sentidos, tanto expresivos como de contenidos en los lenguajes visuales, pero sobre todo -como objetivo que persigue la presente tesis- como formadora de niveles de conciencia, niveles de entender la realidad, donde no sólo es relevante para el arte sino para toda área donde se requieran explorar estos rubros de sentido del mundo, en este caso, desde el modelo humano vivo. Resulta trascendente en etapas de la *mirada analítica* y la *visión de la visión* como etapas base de la construcción del sentido aquí planteadas, crear contextos y construcciones de sentido para estimular la *vida creativa de la forma*, esto es, los imaginarios hacia las cualidades de la materialización y conceptualización de la forma a partir del juego: ¿cómo vivo?, ¿cómo nos relacionamos con las cosas del mundo actual?, ¿qué es relevante en las cosas de la vida hoy en día? ello abre expectativas para reflexionar sobre las implicaciones de *lo masculino* y *lo femenino*. Es donde la mirada (decíamos no inocente y sí intencionada) requiere orientar ejercicios bajo un rigor de *verlos cómo* y *resolvernos a partir de*, *Dibujar con la mirada* (apartado del Capítulo 4) según cada planteamiento de los ejercicios y sus intenciones, pensar dibujando para que dichas intenciones se enriquezcan de mi particular accionar ante lo que me suscita un modelo masculino o femenino en un contexto dado.

Por otra parte, quitarse la ropa y desnudarse parecen referirse a lo mismo, pero no lo son cuando nos referimos a *EL desnudo*. El primero implica una acción práctica, cotidiana o según su contexto, una acción con un fin determinado. El segundo, dada su noción, se ha transformado en *Arte*, su historia, sus tradiciones, el marco que guarda a la obra (como realidad espacial, conceptual o referencial contextual para saber que una "cosa" o acción pueden ser arte), es decir, su repercusión simbólica y cultural lo ha hecho ver como lo sutil y artístico; *lo bello es lo femenino* y *el desnudo femenino arte*

(anhelo de ideales plenos del neoclasicismo hasta su decadencia académica). Ello lo ha absorbido la publicidad comercial y su proyección hacia un "erotismo cotidiano", donde el desnudo masculino -feminizado a veces para "embellecerlo"- y el femenino, han adquirido otros aspectos desde su tradición artística hasta la manera en que repercuten en las representaciones sociales.

3.2.1 ¿Qué sentido tiene el desnudo?

El desnudo ante las fronteras de la imagen obscena del porno y lo erótico, parecen separarlas una línea fina y difusa hoy en día (tal vez cada época ha pasado por un dilema similar aunque de diferentes maneras; hoy, la hegemonía de la imagen visual desde los medios actuales es aplastante). Asumir *lo bello* también parece una categoría estética relativa, casi inútil de discutir, meramente cultural o de gusto. Hablar del problema de lo sublime y lo bello es para la estética o *transestética* posmoderna (¿o ya *post-posmoderna*?) "algo desconocido", es un formalismo pasado desde lo artístico, poco común o inútil para su discusión en la filosofía del arte contemporáneo con mayor preocupación en la disonancia de ésta como constante productora o cuestionadora de ideas.

Desde la perspectiva kantiana -enunciando apenas sus posturas- lo bello se determina a partir de sus bordes formales desde el juicio libre, los límites que lo constituyan como objeto en relación al sujeto (la proyección mental de éste que da sentido; si es ajeno a mí, será una "cosa en sí") como hecho para ser contemplado estéticamente; en el juego de la belleza libre como naturaleza y contemplación de ésta, no importando el objeto situado en el mundo o como parte de sus características físicas, sino que despierta un *a priori* del entendimiento desde lo imaginario como actitud desinteresada del objeto que me produce un placer estético (lo llamaré juicio de gusto). En lo sublime, lo que se rebasa es el

placer (juicio estético prolongado de manera interminable) y al dolor mismo; aquello que nos hace reconocer los límites de la razón, los límites de la representación (ello despierta una pulsión ética). La naturaleza produce el sentimiento de lo sublime y movilizan el placer de la belleza, y lo bello ha de estabilizar los impulsos del placer, la armonía de la imaginación y el entendimiento, que exagerando estas posturas "...la noche es sublime, el día bello. Lo sublime conmueve, lo bello encanta. Dentro de la misma tónica, ¡la mujer es bella, el hombre es sublime! Es estremecedor"⁴⁹.

Para Kenneth Clark el desnudo centra su finalidad en la *idea* (constituye la base ideológica de los estilos), permite centrar lo humano hacia configuraciones que permitan representar las ideas humanas como estructuras de valor; partiendo de Apolo y Venus, perfila su moralismo masculino desde los anhelos de la belleza estética como búsquedas de la perfección, es decir, no como organismo vivo carnal, corporal -fascinantes para el barroco- hasta la experiencia de la vida física del siglo XX, sus pautas elaboradas de símbolos matemáticos hacia la geometría y la liberación expresiva del Yo:

Los griegos perfeccionaron el desnudo a fin de que el hombre pudiese sentirse como dios; y en cierto modo, ésta es aún su función, pues aunque ya no suponemos que Dios es como un hombre hermoso, todavía sentimos cerca la divinidad en esos destellos de autoidentificación que experimentamos cuando, a través de nuestro cuerpo, nos parece tener conciencia de un orden universal ⁵⁰.

49 Marc Jimenez, *¿Qué es la estética?*, p. 104, 1999.

50 Kenneth Clark, *El desnudo. Un estudio de la forma ideal*, p.355, 1984.

Desde estas consideraciones, lo bello y lo sublime, para la visión de la visión, es relevante no como finalidad en sí misma como categoría de belleza estética, sino para descentralizar su noción hacia el conocer: *¿cómo es mi mirada?* (individual y colectiva), *¿por qué ciertas nociones del arte no lo han necesitado ni lo necesitan para ser importantes?*. Ello abre nuevos sentidos incluso a lo disonante o lo repugnante como punto polarizado de la belleza, que parte de materiales que moldea o los conceptos que de ellos se desprenden hacia lo no-objetual, no-estético y los señalamientos hacia las cosas del mundo (los *ready-made* por ejemplo).

Otro punto de debate como contraste sobre lo que constituye lo sublimado y lo sublime, son *lo artístico* y *la obscenidad*⁵¹ -más allá de lo relativo al desnudo o lo sexual incluso-, ponderan opuestos: el primero como representación o *re-presentación* (las estrategias modernas tardías del cuerpo como obra), juego de la metáfora, lo poético, la sublimación del mundo ante su impacto en nosotros que confronta la imaginación con las ideas que produce la razón (desde el pensamiento de Kant); el segundo como lo que está fuera de esas posibilidades de la representación articulada del juego poético, que en la experiencia creativa puede partir de un *estado estético-poético*⁵². Lo obsceno abre el territorio oscuro de lo primitivo como un acto en bruto, desestabiliza los sentidos de orden en las estructuras de valor; se presenta desarticulado de signos o figuras simbólicas para su sentido, es decir, está fuera de un contexto determinado que permita referir valores culturales y sociales como

51 Este punto lo ha atacado desde la mirada femenina Lynda Nead, ver "Teoría del desnudo" pp.17-46, en *El desnudo femenino. Arte, obscenidad y sexualidad*, 1992.

52 El estado estético y el estado poético son conceptos manejados por Edgar Morin, en el sentido de que el primero es un estado secundario en el goce (no es una actitud estética como tal bajo el concepto kantiano) y el segundo es la antítesis de lo prosaico, donde su dialéctica permite que las metáforas de la vida se carguen de estética y emoción, dejando al otro estado como lo utilitario y funcional de la vida. Su confluencia moviliza esta concepción de lo creativo como vida-juego-forma.

forma creada por la mentalidad que la ordena. Pero si para otra mirada social o histórica lo considera como valor -¿perdida de información de datos culturales, por el tiempo, por la aparición de nuevas realidades?-, al parecer no lo tomará así, incluso revelará de manera más frontal (prosaicamente) aspectos integrados en la cultura y a las situaciones sociales de la vida. De hecho el terreno de la realidad frontal de lo obscuro como impacto visual de trasgresión y lo *kitsch* como supra-valor del mercado cultural de las expresiones artísticas contemporáneas hacia los objetos, anti-objetos o las imágenes de éstos, son puntos de partida para una mirada histórica (o post-histórica como Arthur C. Danto la ha llamado en la actualidad) que perdió el interés por la belleza canónica -idea central del goce y el placer para el siglo XVIII- y en ocasiones hasta el dibujo como base del conocimiento de la *forma*; la *forma de las ideas* -desde los juicios cognitivos-, revaloraron el juego del poder de ellas mismas en los nuevos sistemas sociales y multiculturales. Román Gubern ha tratado con fuerte penetración teórica en *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas* (1989-2005) el territorio desterrado de las imágenes obscenas del "ecosistema mediático" como él lo llama, donde de lo pornográfico a lo maldito, del sexo a la muerte como lo desestructurado de los sistemas de orden social en los contextos históricos, éstos revelan con mayor claridad la temperatura y cambios sociales como contrapuntos culturales ante las obras canonizadas y cosificadas en museos. Tal vez este argumento de Gubern hace evidente el alcance de la mirada económico-visual que hoy domina nuestros imaginarios y que nos cuestionemos si el desnudo en el contexto clase de dibujo, puede ser llevado a movilizar la mirada hacia otros puntos que desvíen su hegemonía o la sigan asumiendo como parte de la disonancia hacia la belleza estética en lo artístico, pero desde un nuevo interés hacia el desnudo y su re-estructuración de su presencia para el dibujo que aporte elementos formativos a los nuevos destinos del arte, también dominados por esa mirada y la estética de moda. La *estetización* globalizada de los objetos del mundo, bajo un nuevo "triumfo de la estética" -que el arte tiende a abandonar junto a la belleza con fin artístico-, han hecho que críticos contemporáneos como Yves Michaud, vean a la moda

como el último instaurador de la renovación del tiempo; “De esta manera, la moda se encuentra investida de una extraña cualidad: solamente ella puede producir diferencias, en un mundo en el que ya no hay diferencias”⁵³. Estos señalamientos de Michaud son partiendo de ese dominio de la estética objetual como embellecimiento o búsqueda de plenitud desde la belleza artística fuera del arte que, “En un régimen tal de la estética, lo que importa no es el contenido de la experiencia -de lo que es experiencia-, tampoco su forma -los medios que utiliza-, sino la experiencia misma como serie, conjunto o familia de experiencias discontinuas de carácter fluido y placentero”⁵⁴. Con esto se refiere como todos los contenidos y formas de expresión artística actual, son igualmente aceptables por el espectador, el mercado y el medio.

En ello distinguimos que *Arte* y *artístico* (así como lo artístico y la obscenidad) no son lo mismo aunque se refieran mutuamente; el primero ha despertado un interés filosófico intenso desde Hegel, los años sesentas sobre todo y aún en nuestra época –es una idea de lo *Absoluto* como lo expresaría él mismo-, desmaterializando incluso la obra como realidad material moldeada a través de la técnica: cualquier cosa puede ser arte⁵⁵ mientras esté en un marco espacial, conceptual o legitimador de la idea arte. Lo artístico juega en la materialización formalizada o conceptualizada hasta el hecho y los contextos históricos que lo convierten en arte; si uno de estos hechos lo contempla como efecto relacionado con el arte, éste será señalado como “artístico”, aunque no tenga que ver con la manipulación

53 Yves Michaud, *El arte en estado gaseoso*, p.145, 2007.

54 *Idem*.

55 Por ende cualquier individuo artista como Joseph Beuys lo señaló en su tiempo, al no restringirse ya las estructuras internas del arte hacia una estética determinada.

plástica de materiales en busca de un efecto estético. Por ello toma interés nuevamente el dibujo con modelo desnudo desde las alternativas marcadas por ajeno que esto pareciera, incluyendo estos complejos sistemas de *la cosa como arte*, porque permite usar el dibujo también para entender en sus niveles pre-cognitivos y cognitivos, bajo qué realidad de estímulos y del pensamiento actuamos ante lo vivo y los objetos del mundo con los que nos relacionamos o contraponemos desde el cuerpo y la mirada. El desnudo puede abordar las diversas categorías estéticas para que tomen mayor sentido sus transformaciones de lo bello a lo repugnante, sin importar por ello su valor como "mejor o peor obra", artística o no:

La belleza es solamente una cualidad estética más entre un inmenso abanico de cualidades estéticas, y la estética filosófica estaba en un callejón sin salida por haberse concentrado demasiado en la belleza. Sin embargo, la belleza es la única cualidad estética que también es un valor, como la verdad y la bondad: es uno de los valores que definen lo que significa una vida plenamente humana⁵⁶.

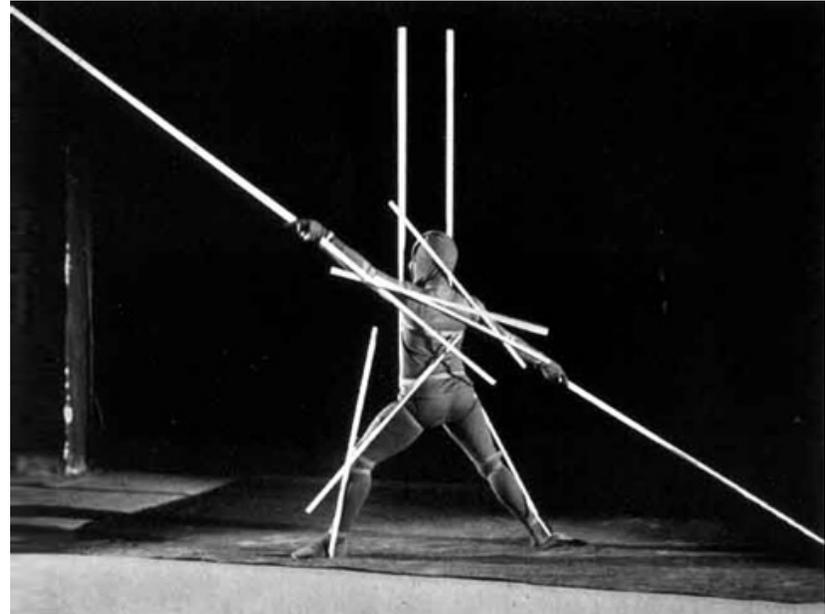
El mismo Danto señala con insistencia en el libro citado, que la belleza es una opción para el arte, no su fin; una realidad de la vida que refleje lo repugnante de un mundo ¿por qué debe expresar sólo la belleza?, en la vida se necesita, pero el arte refleja la realidad de los imaginarios depositados en ella. La abyección o repugnancia hacia una obra puede ser un acierto artístico como expresión que produzca un efecto deseado en el espectador para su propia reflexión, y la belleza algunas veces un

56 Arthur C. Danto, *El abuso de la belleza*, p. 51, 2005.

error de efecto. Desde el modelo, el desnudo y sus acciones, puede abrirse un panorama de motivos contemporáneos sobre los cuales buscar un efecto artístico adecuado.

Bajo estos planteamientos, el punto que queremos defender no es "un regreso" a los formalismos neoclásicos donde la belleza artística hace una gran obra al reflejar la belleza natural y así mismo modelar la belleza estética, o redefinir conceptos depurados por Kant sobre lo sublime y lo bello; vertidos hacia los valores modernos del gesto gráfico hacia una expresividad en bruto, sublime "que excede toda medida de los sentidos" como Kant lo diría, o desacreditar las apropiaciones y los nuevos caminos del arte contemporáneo desligados muchas veces del sentido de la belleza estética (salvo de su impuso contrario en lo abyecto) desde la experiencia y la enseñanza de la forma a partir del modelo humano, es contemplar el modelo desnudo para redimensionar ¿cómo actúa mi conciencia ante la realidad viva y virtual?, ¿en dónde se sitúan mis categorías estéticas, mis conceptos sobre lo bello y lo disonante de éste?. Desde el desnudo pero no sólo por él mismo (femenino o masculino), sino para mirar comparativamente los objetos del mundo, su memoria externa, sus sistemas de consumo, producir una búsqueda de efectos artísticos donde el fin no es dominar la figura humana, sino de encontrar motivos relevantes desde los medios adecuados donde actúe con plenitud un efecto- causa; esto es parte de la visión de la visión.

A partir de ello, los recursos contemporáneos pueden ser considerados -por contradictorio que esto pueda parecer abstractamente-, ya que el uso del modelo al natural permite en acciones ambientadas o vivas⁵⁷ dentro de su práctica, reflexionar incluso sobre formas actuales de apropiarse del espacio ambiental, los objetos o imágenes, siempre y cuando se contemplen bases formales, conceptuales y escenarios adecuados para dichas exploraciones, donde sus finalidades no sean nuevamente sólo los formalismos de "un buen dibujo figurativo", "un gesto único expresivo", sino una solución coherente de sentido, donde no importa qué tan diversa sea ésta (formal e intelectualmente hablando).



Slat Dance por Oskar Schlemmer

http://www.multimedialab.be/blog/wp-content/uploads/2007/10/schlemmer_slaldance_482.jpg

⁵⁷ Las "acciones vivas" se refieren al *performance*, ambientaciones o incorporaciones escénicas entorno o desde el modelo, delimitando temas, objetivos y ejercicios previos que apoyen el uso de estos recursos comunes para las prácticas artísticas actuales, permitiendo explorar temáticas diversas y complejas que desde el dibujo pueden permitir otros acercamientos a ellas. La ambientación escénica no han sido inéditas a lo largo de la enseñanza del dibujo, durante algún periodo de la escuela de artes aplicadas *Bauhaus*, el profesor de dibujo Oskar Schlemmer ya incorporaba por ejemplo, estructuras de madera para señalar secciones áureas según la pose del modelo para su geometrización.

3.2.2 El cuerpo en acción

El cuerpo es erótico porque es sagrado.
OCTAVIO PAZ

Desde la modernidad tardía hasta la vida posmoderna de apropiaciones, rupturas o abandonos de sistemas-mundo moderno (culturales, sociales, ideológicos, estéticos, artísticos), la preocupación en éste caso, sobre el sistema arte y el centro que constituye su valor reflejo que lo crea (un cuerpo, un ser), fue haciéndose latente desde Jackson Pollock con su *action painting* hasta *Fluxus*, *happenings* y toda una gama de actos que integran el cuerpo como obra misma (¿regreso al estado “puro del arte”: ser cuerpo, ser sagrado, ser erótico, ser mortal?), creó una recuperación de la conciencia espacial, tridimensional y carnal de su presencia viva, ritual y mítica en contextos inéditos de las civilizaciones actuales. Bajo esta nueva conciencia, en la memoria y sensorialidad colectiva ante un cuerpo que se mueve desde la mirada participativa o pasiva, hace que el uso del modelo humano no tenga que estar siempre inmóvil para ejercicios de dibujo. Sus movimientos y acciones en la clase de dibujo, hacen considerar ¿qué tipo de modelo: hombre, mujer o transgénero se necesita?, a partir de determinar ejercicios de *verlos cómo* y *resolverlos a partir de*, considerando *la visión elemental*, *la mirada analítica* o *la visión de la visión* como etapas de interés de sentido según el nivel pre o cognitivo que se desee aborda: *sensación-percepción*, *memoria-sensible*, *memoria-externa*, *conciencia-realidad*. La manera en que estos participen junto con la organización de ejercicios, harán que sean útiles las acciones de un cuerpo de una u otra manera (ejemplos que aborda el Capítulo 4).

Las exploraciones de la mirada ante el desnudo femenino y masculino, abren un panorama enorme de posibilidades de acción: ambientación del espacio físico para las sesiones de ejercicios de dibujo y los recursos para acciones vivas desde el modelo para finalidades determinadas según los niveles de ejercitación. Justamente por ser universos similares y diferentes a la vez, el modelo hombre y/o mujer, su participación como un alguien vivo, donde no está inerte en todo sentido, sino activo en diversa medida, toma de nuevo interés su presencia para explorar cómo han cambiado los valores estéticos, morales, artísticos y la manera en que nos movemos en la vida misma. Ello abre otro panorama de interés actual; ¿qué tipo de modelo?: formado en la danza, en el teatro, en la experiencia artística del *performance*, en la experiencia inédita de mostrar y comunicarse con su cuerpo. Al hacer del modelo un alguien de participación activa (aunque este inmóvil) y pasiva (aunque se mueva), permite un acercamiento a la construcción de sentido desde la visión elemental ante lo sensible, la mirada analítica como acercamiento hacia la conciencia y situaciones de sentido más complejas ampliando mi ser-conociendo desde la visión de la visión.

Las acciones de un modelo participativo incidiendo de manera indirecta o directamente con quienes comparten ejercicios de dibujo, será fundamental para los intereses de perfilar un sentido de aplicaciones y exploraciones creativas de la forma, dar una intensa experiencia de ejercicios hacia las cualidades de lo vivo. El acercamiento desde una "física del dibujo" como *puntos de fuerza, tensión-fuerza, tensión-dirección* (aspectos que aborda el punto 4.2 *Dibujar con la mirada*), son ejemplos sobre maneras de formar la visión elemental hacia la complejidad anatómica como acción viva y dinámica; la línea interna-externa amplía sus cualidades de estructurar acciones y regular impresiones sensibles como recorridos de la mirada analítica que dimensiona la ubicación espacial del modelo en un soporte donde se han regulado desde el propio cuerpo la estructuración de una forma humana como impulsos recíprocos; los movimientos de la mano con la herramienta de dibujo sin que ello

implique mirar el soporte donde inciden dichas acciones. Estas pueden dar un nuevo sentido al gesto donde su valor no es una “exteriorización de algo interior” en el sentido metafísico, sino una compleja composición de tensiones sobre acciones que son llevadas a la síntesis y abstracción formal desde la sensación-percepción, la memoria-sensible, la memoria-externa, o la conciencia-realidad.

Resulta que al contemplar estos niveles de acercamiento a la forma, que sin una base ejercitada de los mismos, poco puede extraerse de las experiencias *per-formativas* de un modelo en la acción sugerente del *performance* mismo dentro de una sesión compartida por un grupo que lo experimente. El problema del sentido quedaría a la sola interpretación personal o auto-dirigida de sentidos, relevantes tal vez en lo individual según el perceptor, pero inestables en la experiencia grupal de incluir acciones que sólo son *shocks* desarticulados al no contemplar recursos plenamente desarrollados para estimular el pensamiento creativo que descubra realmente otros sentidos de dirigir intereses que consoliden la figura-forma o la forma-forma, es decir, formalizaciones y conceptualizaciones, materializar o intelectualizar desde un cuerpo en acción que exige tener cierta experiencia para aprovechar su presencia activa.

El cuerpo en movimiento pone a prueba a la visión como dominio de contingencias sensorio-motoras de recorridos oculares que la mirada analítica habrá de categorizar como línea, trazo, mancha, puntos de tensión, dirección o fuerza, donde un dibujo ciego ya no como confrontador del universo lingüístico, sino que concatene la mirada-herramienta con los impulsos cambiantes, puede ser útil en los seguimientos del fluir de las acciones. El ejercitar la memoria externa, sensible o eidética desde ejercicios donde éstas dejen aplicaciones convincentes en las estructuras del sentido de cada nivel explorado, la presencia en movimiento del modelo o en acciones que resulten significativas, pone

a disposición a un grupo de participantes en sesiones de ejercicios proyectados para retroalimentar la mirada individual y colectiva de un hecho compartido, distinguir alcances de las búsquedas y encuentros con un cuerpo en acción.

La parte activa del modelo no alude únicamente a estos eventos donde el *performance* tenga que ser parte de todo planteamiento para su enseñanza en las artes visuales en específico, sino que su participación puede ser desde cada ejercicio de dibujo que requiera ciertas intenciones de proyectar su postura, la manera de ubicarse en el espacio designado para la realización de ejercicios. Su acercamiento o alejamiento con quienes participan será relevante para las determinaciones del campo visual, las cualidades de lo vivo en la cercanía orgánica de un cuerpo ante la mirada, haciendo consciente el entorno espacial donde el modelo requiera no estar en un punto fijo y central (otra tradición inútil si no hay bases para ubicar el modelo ahí bajo alguna razón requerida).

Desde la visión de la visión, la incorporación temática, la transformación del escenario y todo tipo de recursos incluyendo las imágenes imaginarias ante un hecho planteado, planeado o hasta con incorporaciones espontáneas según las condiciones del grupo de individuos y desarrollos, hace que la parte activa de uno o varios modelos, tome caminos señalados de acciones que motiven el juego estético e intelectual que la visión de la visión requiere para consolidar la imagen visual desde el dibujo, en soluciones que exigen niveles cognitivos que transformen cualidades estilísticas o técnicas a expresiones, re-presentaciones que puedan ser tan elásticas que permitan moverse de lo formalizado y gráfico a partir de un problema temático planteado desde dichas acciones, hasta elementos mínimos de reestructuración en materiales y soluciones con mayor peso conceptual situadas en contextos

donde tomen sentido: como dibujo manual, efímero, perfilado a la mirada en exteriores, interiores y su alrededor o canalizado a su solución final bajo la transformación digital por ejemplo.



Capítulo 4

La construcción del sentido
en el dibujo con modelo humano

4.1 El dibujo creador: vida-juego-forma

El buen dibujo no es el más mimético, sino el más significativo.
E.H. GOMBRICH

El dibujo como base del conocimiento de la forma a partir de lo vivo que desde el juego articula su interacción, expande la inmaterialidad de la forma-forma hacia las cualidades de la figura-forma desde la línea interna-externa. Ellos se convierten en fuentes esenciales de la creación gráfica al hacer de la observación, la mirada y las visiones, un detenido momento para *pensar dibujando*; esto es, darle agregados diversos al pensamiento humano haciendo posibles otros enlaces con lo que esté entorno al individuo, activa la memoria, expande el pensamiento visual, las categorías estéticas y las conceptualizaciones del mundo. Las finalidades dentro de la creación artística son finalidades humanas como todo aquello que toma sentido hacia lo individual y lo colectivo como mirada a través de esa trinidad como vida-juego-forma. El dibujo es el principio del caos en la experiencia del individuo al reflexionar sobre su mirada y el mundo; su anhelo sería un sentido de orden que construye en su visión⁵⁸, la cual puede trascender a otras miradas, sin que ello implique un “cambiar miradas”, “cambiar mundos”; la vida-juego-forma transforman en los estratos internos de éste circuito, la mirada y la visión del perceptor (primariamente), las exploraciones hacia los objetos artísticos en sus medios

58 Ese sentido de orden ha sido en ciertos anhelos históricos, la belleza estética en el arte; el caos como sentido que desestabiliza o transgrede -de lo monstruoso a lo abyecto- un orden bajo alguna mentalidad que lo asume, pero que a su vez, como acto re-conformador, el caos incide en la reorganización de las mentalidades que asumen los objetos del mundo bajo otro orden como modelo de representación. Ver José Miguel G. Cortés, *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*, Anagrama, Barcelona, 1997.

de difusión, sí implican una incidencia hacia las miradas colectivas que pueden hacer conscientes aspectos de la vida que llegan a pasar desapercibidos desde lo cotidiano; incluso, una especie de "Realidad real" (sic) podría pasar inalterada, intacta en otros estratos que conforman una realidad que es de otra índole ⁵⁹.

A partir de la memoria y una primera activación de impulsos desde ella, son un punto de partida de sentido como se apuntó en el Capítulo 1 (ver 1.1 *Génesis del dibujo*), ya que desplazamientos, movimientos y acciones con los dedos, manos o el cuerpo, han formado parte de nuestra experiencia, y la memoria de ello pueden mobilizarse desde el dibujo (a partir de lo sensible o la memoria que provoca un escenario imaginario), haciendo recorridos sin mirar el papel, pero con plena atención a la mano y la herramienta que desde lo muscular, emocional o gestual del estímulo-respuesta ante dicha activación, hago visible la huella de mi acción. El reflejo ante ese hacer como *sorpresa de mi sombra*, activa a su vez pulsiones vitales de reconocermé desde la exterioridad de lo visible como rastro, huella, marca que reconozco como mía, como "sombra de algo" que configura un hecho desde la subjetividad de dichos recorridos, pero *a priori* de la conciencia de mis registros según mis impulsos. La articulación de estos aspectos como valor gestual, estético, formal o conceptual del acto de mirar, aparece después de que asumo ante un modelo vivo, estos recorridos con intenciones, maneras o búsqueda de soluciones donde la visión, la mirada y la reflexión de ello (hemos dicho, siempre verbal o escrita pero motivada por la contemplación), puede establecer diversos niveles de alcance en las categorías del ver.

59 Lo llamamos muchas veces ideología o hasta cosmovisión, que me permite ver y no ver otros compendios de realidades.

Experiencias de este tipo, han sido llevadas a partir de estimular a un grupo de personas para participar en una sesión de ejercicios de dibujo, donde se les pide ubicarse en el punto más remoto posible de su memoria buscando situaciones lo más desprovistas de conceptualizaciones y ricas de estímulos sensoriales, que permitan seguir descripciones sobre desplazamientos, impresiones del entorno, recorridos que a partir de características propias de ello, con una herramienta suave al tacto (un carbón, un lápiz) sobre una superficie que se recorre con la mano sin mirarla para visualizar su espacio de acción; en el cual, se infrinjan presiones con la herramienta de dibujo (también sin mirar), variadas, lentas o rápidas, según la guía del recorrido sobre esa ubicación espacio-temporal que la memoria remota permita. La precisión o vaguedad del recuerdo no es del todo determinante ya que esta ubicuidad en algún hecho de la vida individual, detona estímulos diversos al incidir en una etapa más bien infantil que a veces las imágenes imaginarias complementan, a partir de indicar búsquedas de estímulos específicos para que lo imaginario enriquezca algún recuerdo como: "marcar en la arena, caminar descalzo, hacer movimientos con la mano sobre el agua". Estos actúan sobre el complejo terreno de la memoria sensible, difícil de tener presente y nítidamente, pero que como recorrido a ciegas y registro gráfico cambiante que varía según los desplazamientos a partir de la experiencia, permite que la inmaterialidad del suceso (la memoria y las imágenes imaginarias), deje registros subjetivos no de exteriorizaciones de "algo interior", sino haciendo visible cualidades de la línea interna-externa de realidad física a nivel muscular y corporal, y de realidad emocional inmaterial que activa *lo vivo* desde "lo vivo" de un recuerdo extendido de acontecimientos donde la mano, la herramienta de dibujo y el cuerpo entablan una relación sensible de diferencias. Ampliando esta experiencia de sentido de cómo es la huella en mi accionar en el dibujo, la memoria y los imaginarios que suscita una guía siempre inédita (depende el grupo de individuos) los recorridos son llevados a etapas de vivencia de "mayor inestabilidad emocional" (a veces a etapas de recuerdo adolescente), también bajo la exploración de la memoria en donde se busca una momentánea pérdida de control ante recuerdos de otra índole.

Un gesto impulsivo desde la agresión y la ira dejará marcas enfáticamente diferentes a los primeros recorridos. Esta etapa momentánea e intensa que transforma las pautas anteriores más ricas de goce o placer, permiten al abrir los ojos y mirar los registros, reconocer niveles de presión, movimientos de los dedos hacia la herramienta: ¿qué sucedió?, ¿donde participó mi brazo?, ¿qué situaciones del recorrido con la memoria permitió involucrar otras partes del cuerpo?, o ¿cómo incidió en mi imaginario lo que creía que sucedía en mi hoja y lo que realmente se registro gráficamente?. Ello hace suscitar una *sorpresa de mi sombra* (ver 1.2 *El primer deslumbramiento*), al resultarme ajenos algunos elementos descontrolados de composición al no mirarlos, regulando el manejo de mi herramienta y sus posibilidades que no cotejo en el espacio físico del soporte.

Este principio del sentido lleva a un nivel más bien subconsciente, el problema sensible de la *mano-herramienta-acción-huella*, que a partir del modelo se buscara potencializar registros que partan de la observación como visión elemental, mirada analítica y visión de la visión.

La imaginación creativa en el caso del dibujo, implicará entonces llevar marcas, trazos, manchas, rasgos, composiciones cada vez más complejas, concepciones temáticas a resolver, configuraciones o conceptualizaciones del mundo como realidad fenoménica e inmaterialidad bajo el horizonte de la memoria, consolidando un complejo consenso de lo real aunque éste sea cambiante e ilimitado ante una imaginación que parece por ello limitada. Si una y otra no cambian la mirada del perceptor, que como estados caóticos bajo una experiencia de cambio para la visión de la visión, requerirá concretar sentidos de orden que revitalicen sus propias concepciones. La vida-juego-forma ha de activarse desde el dibujo y la mirada en este caso, a partir de un modelo vivo y humano para que asuma una interacción (activa-pasiva) con él o los perceptores. La vida biológica, la historia individual

y genética del modelo, ira revelando en niveles diversos, aspectos que pueden aportar a la conciencia de estas acciones, una manera de asumir un *mirar cómo* y un resolverlo *a partir de*; construcciones de sentido hacia lo pre-cognitivo y la cognición como el análisis desde la mirada, sus impulsos, sus propias determinantes individuales, las marcas culturales en las estructuras de valor hacia el desnudo, el entorno, situaciones de la vida en que puede relacionarse, la manera en que son reducidos a ideas que replantean los conceptos depositados en acciones, objetos y sus contextos.

4.2 Dibujar con la mirada

Para que una cosa sea interesante, basta con mirarla largamente.

GUSTAVE FLAUBERT

La visión elemental como primer acercamiento a la conciencia desde las posibilidades de mi accionar a partir de lo que veo y me produce estímulos, tendrá que ir consolidando una serie de subjetividades de marcas que tienen mayor relevancia en la manera que se ve o cómo mirar, conformando una guía específica para comprender: ¿qué es mirar?, ¿cómo lo estoy viendo?, desde las posibilidades del dibujo. En el Capítulo 2 se señalaron características peculiares de los hemisferios cerebrales y pretensiones de ejercicios o sistemas de enseñanza-aprendizaje desde un “dibujo o contorno ciego”; este ejercicio recurrente como “desarmador de la razón del cerebro izquierdo”, en realidad puede usarse bajo concepciones distintas y potencializando alcances más allá de “no nombrar las partes que dibujo” para “eliminar símbolos que antepongo”. Permite sin duda regular movimientos oculares, contingencias sensorio-motoras de mis órganos visuales en tanto seguimientos de bordes en un cuerpo tridimensional (donde “no hay líneas”) que trasformo en línea de contorno como figura-forma. Lo relevante en su aportación de la observación sensible para la visión elemental, será incluso no usar una herramienta de dibujo en cierto momento, sino solamente los dedos: uno que seguirá los bordes y otro (con mano contraria) estará haciendo movimientos en una superficie para realizar ejercicios de contorno. Experiencias de este ejercitar los movimientos oculares de la mirada dirigida hacia bordes del modelo usando un dedo como herramienta de dibujo, en realidad crean un intenso nivel de concentración de unir “el ojo y la mano” (donde sería absurdo mirar el papel). Una vez realizada la experiencia sin dejar registro visible, hará que el ejercicio regulando manejos de

herramientas de dibujo, lleve las cualidades cambiantes de esos bordes, incluso al ir nombrando cada parte del cuerpo o cambiando sus descripciones habituales por nuevos nombres desde el contexto y la experiencia del momento (ir de lo prosaico a lo poético, de la visión elemental a la analítica), para incidir plenamente en los impulsos, mi huella y mis conceptualizaciones.

Aunque esté sin mirar mis marcas de recorridos, estos se irán enriqueciendo de registros cambiantes en los bordes: lo que veo tangiblemente y lo que no veo, pero siento como superficie cambiante de partes diversas conectando acciones que hago visibles, como *impulsos vivos* desde lo vivo⁶⁰. Este acercamiento hacia las implicaciones de un cuerpo en un espacio desde una mirada elemental a una más analítica, implica una conciencia de ubicuidad como campo visual que regulo desde lo sensorio-motor a lo detenido de recorridos donde cada marca es un registro de la experiencia de *ver a partir de, y resolverlo como*.

Al extenderse las posibilidades de lo sensible en etapas primarias del sentido como *herramienta-mano-mirada* de mis acciones en circuito que articula recorridos, ante una creciente estimulación hacia áreas más complejas como posiciones que implican la fuerza muscular del modelo, éstas bajo la mirada fija de tensiones, acciones de fuerza, direcciones e implicaciones físicas de la anatomía humana, requerirán que un sentir como sensación-percepción de seguimientos focalizados a dicha acción, permitan sin mirar la superficie donde se dibuja, pero dirigido hacia un fin como serían los movimientos de un cuerpo en donde siento sus acciones, tome sentido marcar *puntos de fuerza*

⁶⁰ En la experiencia interactiva de lo musical como opción sin pretender que debe existir para cada ejercicio como equivalente, o establecer siempre un ambiente sensible desde la música para dichos estímulos en particular; un piano liberado de partitura desde la improvisación ante un público en vivo, el concierto de piano de Keith Jarrett *The Köln Concert* (1975) ha resultado adecuado como estímulo anexo a este nivel de concentración de acciones, sobre todo al ver resultados en grupos muy diferentes de individuos. De ahí que la aportación a otras modalidades sensoriales a veces sea un apoyo importante para los ejercicios de dibujo aunque primariamente actúe la visión.

y *dirección* creando *tensión*, y que voy descubriendo con la mirada comprometida a ellos. Ésta participa incidiendo en la memoria sensible del cuerpo que se mueve “como si fuera el propio”. El gesto gráfico es llevado a conjuntar movimientos de la mano en impulsos coordinados con la pose del modelo que se está viendo y sintiendo, como son los puntos de apoyo, las articulaciones o donde se perciba una fuerza muscular. Dejando dichos impulsos como puntos bajo una presión que depende de la acción de fuerza percibida en el cuerpo y su posición. Primeramente estos registros como *puntos-fuerza* (ver imagen 1) dejarán distancias de estas acciones registradas en marcas definidas de una posición determinada, como mera abstracción desarticulada de partes interaccionadas como figura, pero sí como conjunción de rastros donde una fuerza física ante la mirada, deja a su vez desde lo físico del impulso muscular un efecto recíproco de tensiones.

Ello permite un acercamiento ante el modelo que poco a poco irá siendo un alguien que me trasmite desde el cuerpo algo que estimula mi propio cuerpo, que a su vez, canaliza su impacto hacia una superficie con una herramienta (de un grosor que permita una marca definida).

Intensificando esta interacción de la mirada cada vez más atenta a los cambios de fuerza donde estos puntos generan tensiones en el soporte al mirar mis registros, hacen que a través de una física subjetiva y gráfica, se vaya consolidando cuando agrego una *tensión-fuerza* de un punto físico a un punto gráfico al añadirle un trazo donde ya dirijo mi mirada hacia mi soporte y defino *dirección-tensión*, es decir, seguimientos de esa interacción que tomará un sentido no únicamente no-figurativo como registro (como *puntos-fuerza* que crean tensiones en el espacio gráfico), sino que la figura-forma podrá sugerir una expresión distinguible de esta interacción hacia una coherencia interna como estructura de *punto-trazo-línea* que ubico en un espacio donde se sitúa desde un gesto abstracto (ver



Imagen 1
Barra de gráfito sobre papel
36 x 28 cm

imagen 2 y 2a), hasta detalles como acercamientos que pueden tornarse figurativos al llevar por más tiempo dicha observación y trazos como *fuerza-dirección-tensión* (ver imagen 3).

Estos ejemplos de la construcción de sentido de *lo que veo* y *lo que hago* se van consolidando en la medida que se establezca un sistema herramienta-mano-mirada adecuado a las necesidades de éstas acciones, como parte integral con mi cuerpo desde la yema de mis dedos, la mano, el brazo y las áreas que bajo "el sentir un cuerpo como propio", intensifica el gesto de impulsos a ritmo de punto y posteriormente como trazo y línea que llevaran una formalización que como imagen visual, me permita distinguir ciertas estructuras de lo corporal en este caso. Digamos que atento a las posturas que exigen la movilidad y elasticidad del cuerpo, lo llevo a que incida en el ámbito de mi sentir como experiencia perceptiva y un vínculo directo con las acciones infringiendo de lo muscular (en el modelo) a lo muscular de mi propio cuerpo, una experiencia que moviliza mi atención al otro, mi memoria sensorial y empática ante un hecho. En resumen, ello dejará una marca desde una abstracción de puntos de *fuerza-tensión* hasta una configuración donde los referentes de *punto-trazo-línea* señalan cualidades complejas de lo vivo con señalamientos esenciales.

En esta explicación sobre cualidades de lo vivo como *puntos de fuerza*, *tensión-fuerza* y *tensión-dirección*, no están siendo señaladas como bases nunca antes contempladas, más bien son conjeturas que arrojan una nueva visión de ejercicios hacia otros sentidos del uso de un modelo humano considerados en otras estructuraciones ya presentes desde Kandinsky, Paul Klee hasta algunas perspectivas desarrolladas en las enseñanzas modernas que no son del todo ajenas a estas concepciones. Este giro hacia las bases de la figura-forma desde enfoques distintos de abordar la "física del dibujo" y el potencial de la sensibilidad humana como sensación-percepción, hacen que otras conceptualizaciones de



Imagen 2



Imagen 2a

Barra de gráfito sobre papel

36 x 28 cm



Imagen 3
Barra de grafito sobre papel
36 x 28 cm

ejercicios, referencias, guías de sentido y manejo de ritmos ante algo como lo ejemplificado, se perfilan en realidad a otras visiones de lo vivo bajo la presencia de un modelo y la mirada.

En lo que respecta a estas etapas de la mirada analítica que reconsidera la visión elemental hacia la conciencia cognitiva después de un fluir sobre los fenómenos sensibles, hace que la conciencia del espacio que ocupa un modelo como volumen, tomen importancia los recorridos "táctiles de la mirada". A partir de una estructura de las dimensiones como ejercicios recurrentes llevados a ejercitar la solución lineal y denotativa del volumen, a partir de indicar directamente sobre el modelo recorridos definidos que crean una guía visual y clara de sentido de recorridos (ver imagen 4). Estos caminos para la mirada analítica, abren un territorio de exploración hacia lo que se contempló como *efecto-cause* y *cause-efecto*. Al estar señalados desde el modelo, mi línea interna-externa se dosifica y encausa a la estructuración determinada sobre el cuerpo del modelo, la *herramienta-mirada* es *efecto-cause*, explora un recorrido parcial a los caminos extensos y complejos que mi mirada abierta al cuerpo como un todo; ésta busca puntos de partida desde algún extremo del cordón como estructura sugerente de recorridos específicos sobre el modelo. Una vez determinado ese punto de inicio se procurará configurar dicha estructura envolvente bajo las referencias visuales que seguirá la mirada (ver imagen 4a). Este ejercicio conocido para estructurar dimensiones, toma una guía que antecede un reflejo directo sobre la piel del modelo, donde ahora sí, como *ojos-dedos* que recorren la superficie corporal, sus dimensiones, sus cualidades y calidades (como estimulación, como sinestesia visual-táctil) complejas pero que, como punto que se desplaza en mi superficie, ya asume una determinante específica que elijo (el modelo ya despojado del trazado). "Un simple garabato" ya no toma sentido si no es un recorrido fijo sobre el territorio de la piel que como topografía subjetiva, pone a actuar a plenitud mi línea interna-externa en una intensa acción continua, las cualidades de un instrumento de punta para el dibujo, dos o tres, para yuxtaponer progresivamente recorridos de mi mirada sobre un mismo



Imagen 4

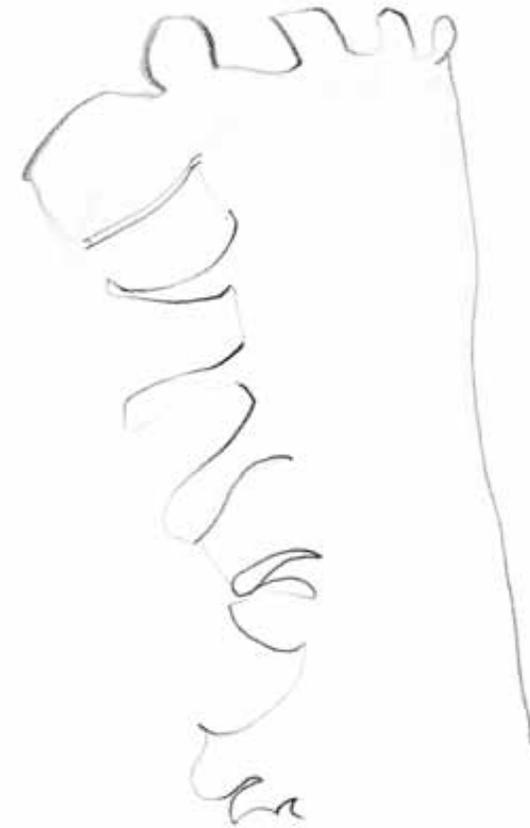


Imagen 4a

Barra de gráfito sobre papel
36 x 28 cm

ejercicio, o hasta dos herramientas de trazo en la misma mano (¡cual nota de un clavicordio barroco!, ¿porqué no? ⁶¹). Ello redimensiona la experiencia de la sensación-percepción de la tridimensionalidad del cuerpo, mis movimientos oculares como contingencias sensorio-motoras como *ojo-herramienta*, aunque en realidad sea la mirada que sigue dimensiones a partir de trayectorias que recorren el volumen de un modelo, conjuntando la cualidad de la línea, presión y grosores a las cualidades de esos recorridos, donde la base estructural de los puntos de *fuerza-tensión-dirección* pueden servir de apoyo como estructura base (ver imagen 5).

La cualidad táctil del dibujo se ha encaminado en ocasiones a usar materiales para modelar tridimensionalmente el volumen (barro, masa de cocina, plastilina etc.), y han sido alternativas para despertar la estimulación sensible de la mirada hacia él. Además de ello, contemplando la memoria sensible o los imaginarios como estímulo para reformular estas expectativas visuales-táctiles, resultó estimulante situar al grupo del curso *El dibujo creador*, a focalizar un recuerdo penetrante en lo táctil o a cualquier experiencia háptica (como haberse quemado alguna vez por ejemplo) o a relacionar un objeto o material con el que “tocarían” al modelo (una pluma de ave podía ser), buscando en las herramientas o materiales de dibujo, alguno o varios con el que sintieran que podría dejar una marca empática a dicho objeto, creando registros gráficos con peculiares variantes de los recorridos visuales estimulados directamente de la memoria sensible y la imaginación creativa. Resultó que la estimulación sensible despertó también aspectos que se han comentado en la presente tesis sobre el

61 En estas intenciones de *ver-sentir-hacer* desde el modelo, como un estímulo para el ritmo de dichos ejercicios, se han contemplado diferentes niveles de interpretación instrumental de música barroca de Bach en específico, que como fugas de continua progresión de instrumentación cambiante de violines, clavicordio hasta órgano, acompañan la vida-juego-forma en que se basan estos ejemplos de la estructuración de las dimensiones. Una vez más, ello no determina las intenciones del ejercicio, que sin ser de una equivalencia total, guardan un extraordinario acoplamiento.



Imagen 5

Lápiz y barra de gráfito sobre papel

36 x 28 cm

ser-conociendo, en cuanto a la búsqueda de cómo usar un herramienta y/o materiales de dibujo que permitieran regular la forma del modelo desde la estructura de las dimensiones de su volumen como memoria sensible o movilizandolos imaginarios como finalidad de sentido de la misma.

El dibujar con la mirada implica una empresa compleja de regular aspectos diversos que intervienen en la acción gráfica, las consideraciones visuales desde el modelo permiten enfocar la explicación en donde no todo se busca desde un imaginario o marca gestual donde su rítmica pudiera obedecer nada más a movimientos de muñeca que rellenan algo que poco a poco pudiera parecerse a una silueta o a la pose misma, sino que la fija atención abstraída de lo que "sucede desde el modelo", mi sentir ante ese acto concentrado de variaciones de mis movimientos ópticos ante la percepción y categorización de las zonas que recorro, puede dejar una experiencia a mi memoria sensible desde sus mismas experiencias como se comentó anteriormente, u orientada hacia el sentido visual-táctil de la *herramienta-material-imaginario*, que aunque suele establecerse a corto o mediano plazo, según el juego intensificado del escenario y el ambiente donde se establezcan intersubjetividades de quienes participan, dicha experiencia puede ser significativa haciéndola trascendente en la memoria a largo plazo partiendo de las experiencias descritas.

Mi conciencia de impulsos abarca así un existo-veo-siento-pienso. La mirada asume el mundo desde el cuerpo que somos, el pensamiento como eje de su conceptualización, parte como facultad cognitiva que permite lo simbólico-lingüístico para nombrarlo, ya que estos ejemplos buscan llevarse a la conciencia reflexiva de ellos, implicando así el uso de la escritura para nombrar de una manera individual, cada experiencia de ejercicios como estos.

Concluyendo este apartado, el pensamiento visual actúa desde la memoria externa que estimula estructuras internas neurales sin duda, pero lo relevante para el dibujo es su carácter visible como trayectorias de la línea interna-externa de recorridos, que a partir de un modelo humano permiten que la visión actúe desde estímulos y percepciones que van de lo ordinario hasta lo extraordinario de seguir como acción propia, a un cuerpo que veo, siento y me estimula en la construcción del espacio gráfico, reconocer relaciones de distancia, encuadre, tamaño, determinar mi campo visual y puntos determinados de estímulos según un enfoque: puntos de tensión, tensión-fuerza, estructura de dimensiones. La mirada analítica consolida así complejidades formales y conceptualiza acciones como fenómenos de lo vivo desde el modelo. Llevada esta experiencia hacia registros gráficos *in situ*, tan frecuentes en la actualidad para expresar momentos vivos desde el lugar en espacios exteriores o interiores aunque el dibujo no sea su finalidad como obra, hacen que ejercicios dinámicos de estructurar movimientos, sean un apoyo para estas prácticas: considerar otra visión de ese entorno.

4.3 Proyecciones de la mirada: dibujar-pensar-crear.

Dibujar es pensar.
JOSEPH BEUYS

Dibujar es parte de la facultad humana de consolidar imágenes visuales desde la acción gráfica con alguna herramienta o medio, la mano -alguna otra parte del cuerpo o recurso- y el plano mental situado en el mundo como niveles de realidad, que incidirá en las imágenes imaginarias de nuestros inmateriales que activa la memoria externa en el horizonte fenoménico del individuo como cuerpo. La mentalidad implica un consenso de convenciones⁶² además de una *objetividad-subjetividad* desde la óptica y los sentidos, que como forma-forma y figura-forma, lo visible y materializado de las pulsiones plásticas o gráficas, se van constituyendo desde el pensar dibujando. Hasta lo que se ha revisado, este último punto de sentido de interés a estas reflexiones, perfila el pensamiento creativo hacia él; ello implica otra trinidad sistémica: *dibujar-pensar-crear*. Este organismo que bien puede contemplarse como circuito donde su dinámica no permite exclusión para determinar por separado una acción reguladora de alguno de ellos, sino que su fuerza se articula con la vida-juego-forma desde un punto donde se enganchen. Ese punto se refiere a cómo la mirada puede proyectarse como luz que invade lugares oscuros, o señala aspectos no previstos desde un *cerebro-cuerpo-mente* como mirada individual y colectiva hacia las *cosas del mundo*. La visión de la visión toma desde aquí un mayor interés para articular mi *ver-pensar-dibujar* según un problema temático planteado, re-articulando desde el dibujo lo visible como efecto-causa del hecho creativo. Ello señala que el

⁶² Una vez más este territorio complejo de lo visible y lo invisible de amplios parámetros para las consideraciones del espíritu, a veces creemos controlarlo al asumirlo como "interno", pero que más bien suele controlarnos al inundar la realidad y los imaginarios en la memoria externa del mundo como creación individual-colectiva.

dibujar-pensar-crear puede proyectarse hacia la vida -aunque el *juego-forma* no desaparece de ella misma- a partir de la participación de una *poética activa* del modelo bajo un hecho que trastoque por ejemplo, la vivencia del cuerpo femenino descubriendo su mundo desde las palabras y su cuerpo mismo en acciones a-temporales de cambio desde la expresión escénica (incidiendo directamente en el mundo prosaico de la linealidad de asumir el tiempo). La exploración de la visión de la visión bajo la estructuración temática, implica un desarrollo intenso sobre las áreas pre-cognitivas y cognitivas que se han señalado, antes de incorporarlas como “liberadoras y creativas” *per se*. Sobre este ejemplo nombrado, en la experiencia de estos aspectos, se proyectó una *acción viva* junto con una modelo⁶³ en donde se compartieron expectativas y posibilidades a explorar, a partir de una base de ejercicios previos. En ellos se abordaron las cualidades de la línea continua, el seguimiento de recursos desde el modelo como una cuerda que marcaba puntos de inicio y seguimientos, donde poco a poco este elemento formal pasaba a la escritura. En esta etapa, las palabras y la acción poética, partía de impulsos personales considerando la actitud del cuerpo en acción, sus cambios y la incorporación con el objeto cuerda (ver imagen 6 y 6a). La compenetración con este accesorio que parecía pasivo, movilizaba a la visión elemental desde el gesto, el tiempo de acción y variaciones sensibles de la línea interna-externa, la mirada analítica que encontraba ante la atención de las acciones expresivas del modelo, palabras que abrieran el territorio lingüístico y gráfico como recurso expresivo donde cada vez se añadían líneas y frases, concatenando y desarticulando su vínculo como anclaje de sentidos

63 Victoria Benet, actriz profesional y modelo que ha participado directamente en proyectos diseñados bajo los ejemplos aquí señalados, se le planteó una propuesta sobre elementos expresivos que aludieran al universo femenino incluyendo los vínculos de la palabra y las acciones escénicas a nivel no propiamente teatral, sino más cercano a las exploraciones del *performance*, ya que incluía aspectos personales y contextuales que nunca vuelven a repetirse. Sus exploraciones desde la acción corporal se movían hacia las visiones sobre la mujer, la vida del cuerpo femenino en su crecimiento, desarrollo y la muerte. En esta etapa de exploraciones, el acercamiento de los participantes del curso *El dibujo creador* en DGIRE-UNAM con Victoria, era mayor dado que eran etapas finales del curso en donde ella ya había mantenido una interacción de índole diversa con ellos.



Imagen 6



Imagen 6a
Marcador sobre pizarrón

como universos diferentes. Esta práctica previa a soluciones de otro nivel de complejidad, tenían bases ya experimentadas en ejercicios desde la memoria, los puntos de tensión, fuerza, dirección, ejercicios contemplando circunstancias del campo visual, la conciencia espacial ante el modelo tridimensional, también tenían diversos recursos incluyendo las cualidades de la línea como estructuración de dimensiones, las cualidades de la percepción de la forma desde la gran influencia *gestálica* de su concepción como *forma-espacio* y *figura-fondo*⁶⁴.

Dicho accionismo Victoria lo tituló "Infancia, esplendor y vuelta a la tierra" (imagen 7). La participación activa de ella hacia un grupo de participantes con el que tenía ya una relación estrecha bajo la práctica constante sobre los estímulos y conceptos sobre lo vivo, permitía una proyección de la mirada hacia los aspectos



Imagen 7

⁶⁴ Este aspecto en particular no se ha considerado relevante mencionar, ya que es bastante conocido, aunque la manera de abordarlo para su desarrollo, se contemplaron recursos visuales como el de hacer trazados con cuerdas delimitando el espacio circundante del modelo (espacio-forma), situarlo cercano a la pared, esquinas del salón para acentuar los vacíos periféricos así como lo delimitado a partir de la arquitectura del lugar, es decir, aprovechando las condiciones espaciales que se han mencionado considerando las características del inmueble para que el perceptor asumiera estas conceptualizaciones y soluciones formales de figura-fondo en el espacio gráfico.

transformados de su personalidad por parte de los perceptores, que a su vez pasaron a ser individuos plenamente activos hacia lo intersubjetivo de los escenarios y las prácticas, una extensa gama de recursos gráficos e intelectuales para resolver un problema creativo ante un hecho donde la respuesta requiere ser inmediata⁶⁵, esto es, encontrar un efecto deseado desde los medios que se sugieran adecuados para expresarlos o bien señalarlos desde lo objetual o lo no-objetual.

El valor del dibujo hacia lo creador y la experiencia de asumir libertades como estimulantes a sentidos de mayor alcance de resultados que redefinen un proceso y la dirección personal que toman, ve coherente bases y recursos para adoptar dichas exploraciones a inquietudes personales, donde los contextos y los estímulos del mundo pueden alcanzar otros rubros de exploración donde se deseen canalizar (ver Apéndice).

Hasta compartir estas experiencias que sólo pueden llevarse hasta cierto nivel de lo que implican las acciones vivas como motivos, podemos señalar únicamente sus reflexiones, mismas que como se ha mencionado, corresponden al territorio de lo lingüístico y verbal para establecerse como tales. Lo relevante en el plano formativo, son las vivencias compartidas en las soluciones y el alcance de las bases desarrolladas para interiorizar sus posibilidades. En ello se ha constatado los alcances posibles y cambiantes, dadas las inquietudes de un grupo, el modelo y la plenitud o no de la construcción del sentido de lo que se ha compartido.

⁶⁵ Aunque esta pueda re-trabajarse después para que no quede a nivel esquemático; de hecho, estos apuntes gráficos fueron útiles para articular una propuesta definitiva como en algunos casos se llevó en el curso citado. Ello despertaba un encuentro y búsqueda técnica, material o intelectual para solucionar un proyecto.

Incluir temas actuales en acciones vivas con problemáticas intelectuales o expresivas en relación al cuerpo, el desnudo, lo femenino, lo masculino por ejemplo, permiten otras posibilidades al aplicar ejercicios de sensibilización y bases formales para la comprensión del sentido en el dibujo como finalidad o función para consolidar propuestas. El asumir que el hecho en sí de incluir temáticas para buscar soluciones creativas abiertas a la sola interpretación y alcance personal sin canalizar ejercicios que den sentido a la existencia de dichos temas, puede traer confusiones a quienes se inician en la experiencia del dibujo, se suman a este desazón sobre un tiempo donde los medios tecnológicos y las expresiones urbanas parecen ser lo único relevante no sólo para las artes visuales actuales, sino para las miradas más jóvenes.

La proyección de la mirada hacia los fenómenos del mundo, implica un ejercicio posterior a nuestra visión elemental, es un acto detenido de nuestras modalidades sensoriales donde el dibujo participa directamente sobre ellos. La visión de la visión penetra desde una dirección propuesta, aunque cada mirada individual le dé su propio enfoque, hace que el mismo dibujo formativo desde el modelo abandone poco a poco el terreno fenoménico del sentir hacia transformar el pensar desde los modos de ver, reconstruyendo la memoria como territorio externo donde la conciencia consolida las cualidades de la percepción, el sentir mismo y sus fluctuaciones cambiantes de estados de ánimo, incluyendo la racionalidad reflexiva del pensamiento articulado en lo lingüístico-conceptual.

Proyectar la mirada implica entonces desarticular los propios principios de sentido alcanzados, a su vez, profundizar sobre los ya trazados y la vida-juego-forma en un dibujar-pensar-crear que determine nuevas expectativas de sentido sobre el tiempo y el espacio contextual donde se requieran establecer proyectos individuales o colectivos. Ello puede reactivar las funciones mismas del arte

hacia las determinaciones y autodeterminaciones de sus campos de acción, en un tiempo donde se han dispersado abriendo un territorio inédito de libertades, pero también uno tan amplio de nuevas realidades donde la certeza de los caminos y su influencia va haciéndose intangible para bien o para mal; este es el gran reto ético de las artes visuales en nuestro siglo.



Apéndice

Este anexo muestra algo del proceso gráfico que he desarrollado en proyectos personales, mismos donde he llevado a la práctica aspectos que poco a poco fueron provocando reflexiones sobre lo que llamaría línea interna-externa, puntos-fuerza o tensión-dirección por ejemplo. Ello motivó llevar algunos resultados al terreno de lo escrito y hablado (textos, conferencias) para considerarlos en una propuesta sobre otras bases para la formación práctica y teórica sobre el dibujo donde el contexto vivo del modelo era relevante. Se muestran algunos dibujos de series como “El otro por sí mismo” (1999), donde las exploraciones en el retrato implicaban un manejo de trazo y de línea para resolver una expresión facial momentánea que se captara para insinuarla gráficamente. La serie “Anatomía del instante” (2001), donde con una artista del *performance* como Ema Villanueva, se exploraron de manera intensa (500 ejercicios aproximadamente) movimientos corporales que incidían en la acción gráfica empáticamente con las intensiones de la herramienta de dibujo. Esta experiencia como referencia a los puntos de tensión, fuerza y direcciones desde lo reconocible del modelo, los imaginarios como “ver una articulación anatómica”, hasta la formalización abstracta de movimientos corporales diversos, llegaron a ser de algunos segundos nada más sin necesidad de ver el papel, mismos que como series, permitieron dípticos o trípticos, no como secuencias, sino como motivos formales únicamente que se interrelacionaban. La serie “Revelaciones” (2004) realizada dentro de los salones de clase del Centro de Enseñanza para Extranjeros (CEPE, UNAM), se realizaron 100 retratos de personas de diversas partes del mundo y en general del lugar, mismos que sin que posaran, dibujaba desde puntos de vista diversos algo de sus rasgos y sus expresiones faciales, teniendo sólo algunos cuantos minutos de estas impresiones para registrarlos gráficamente (como línea, trazo y color), pero un mayor tiempo de mirarlos para irlos eligiendo. El resultado provocaba algo similar al ver el rostro de alguien por un momento y topárselo nuevamente tiempo después reconociendo en la memoria externa, algunas expresiones familiares en él que nos hacen identificarlo visualmente. Por último, las series “De línea” (2003) y “Del eterno fluir” (2006), permiten mostrar algunos aspectos de la visión de la

APÉNDICE

visión como vida-juego-forma, que en estas series penetra en la idea de la sensualidad del vestir y el desnudo; la cualidad formal de la línea y el concepto de lo femenino, se unían desde la idealización en la fantasía estética de su cuerpo dentro del fenómeno de la moda como teatralidad en los motivos gráficos (modelos que ponía en poses y acciones usando hilos o cuerdas).

APÉNDICE



Momento con Paty (1999)
serie: "El otro por sí mismo"

Lápiz y barra de grafito sobre papel, 29.5 x 22.5 cm.

APÉNDICE



Treinta segundos con el otro no. 5 (1999)
serie: "El otro por sí mismo"
Lápiz sobre papel, 27 x 22 cm.



Treinta segundos con el otro no. 6 (1999)
serie: "El otro por sí mismo"
Lápiz sobre papel, 27 x 22 cm.

APÉNDICE



Desplazamiento no. 100 (2001)
serie: "Anatomía del instante"

Lápiz y barra de gráfito sobre papel, 36 x 22 cm.

APÉNDICE



Instantes no. 1 (2001)
serie: "Anatomía del instante"

Lápiz y barra de grafito sobre papel, 36 x 22 cm. c/u (díptico)

APÉNDICE

Ciego deseo (2002)
serie: "De línea"
Lápiz de color sobre papel,
51 x 67 cm.



APÉNDICE



Revelaciones (2004)

Colores al pastel sobre cartón, 40 x 30 cm.

APÉNDICE



Pasarela (2003)
serie: "Del eterno fluir"
Lápiz graso sobre estireno, 160 x 60 cm.



Conclusiones

CONCLUSIONES

Un siglo que comenzó a desenvolverse bajo la herencia multicultural de finales del siglo pasado y la hiper-circulación de imágenes como estatutos tecnológicos para nuestras emociones y acciones de nuestra mentalidad fijada en ellas, donde el medio es el que las significa o re-significa ante la mirada que interpreta su visualidad; requiere de un pleno replanteamiento de esas amplias posturas y complejas transformaciones en las finalidades del dibujo hacia sus diversos campos de aplicación. Al terminar las visiones de la historia y las ideas modernas ligadas al progreso -incluyendo el cognitivo-, más que el replantear modelos del pasado para su uso actual del dibujo al natural para la enseñanza del dibujo, es contemplar un panorama nada simple de proponer acciones que revitalicen su uso o hagan evidente su inutilidad ante el linde con la finitud de su sentido (individual, colectivo y de contexto). Ante la circulación del arte cada vez más determinada hacia la mirada económico-visual de los mercados contemporáneos, hace que la sustancia misma de la creación artística actual, se evapore por su etérea presencia desde el medio efímero donde se proyecte aunque este sea relevante, pero a su vez lo haga desaparecer (lo urbano, internet por ejemplo). Por su parte en las galerías, museos o ferias de arte contemporáneo donde el artista-producto ya consolidado, se añadirá a una línea comercial tipificada para su consumo, que le permite reincorporarse a funciones decorativas de índole muy diversa hoy en día, o hasta adherirse a las nuevas escuelas del post-arte (*neo-readymade*, *neo-graffiti*, arte tecnológico etc.). Sin pretender hacer una crítica a estas posturas que son importantes en la actualidad sobre todo en el ámbito del diseño contemporáneo y la publicidad, que guardan una relación indirecta o a veces directamente ligada con el arte, son útiles para señalar algunas condiciones actuales donde éste se dispersa; ante ello ¿cabe una enseñanza del dibujo con modelo en las artes visuales actualmente?. Desde los puntos que pretendieron defenderse aquí, sí lo necesita, pero contemplando una transformación de las cualidades del sentido ante su ejercicio mismo, es decir, no solamente a las miradas interesadas en las artes plásticas, sino aquellas que pretenden aportar desde medios no tradicionales sus posturas desde un pensamiento creativo formado en parte,

CONCLUSIONES

mediante el dibujo con modelo; abandonando un sinfín de dudas de varias décadas pasadas sobre una eterna enseñanza académica o de expresividad desbordada y “libre” (aunque haya habido y siga habiendo certezas dentro de los aspectos estrictamente ligados a la técnica y su práctica), misma que deja de preocuparse por una búsqueda de sentido individual-colectivo; o bien, dejando abierta una simulación hacia un sentido trascendente del dibujo sin dar bases claras para su desarrollo ante las condiciones cambiantes que se han dado. Las inquietudes teóricas, su praxis misma ante nuestro panorama con fracturas y fisuras de los paradigmas que giran alrededor de él y en el arte mismo, que esta investigación de carácter reflexivo llevó a cabo, deja algunas respuestas a manera de ejemplos de abordar una realidad de continuas transformaciones que ha sufrido su enseñanza desde hace más de medio siglo, enfocadas a aspectos que pueden ser relevantes para las necesidades actuales. Deja abierta otras maneras aún más complejas de perfilar la experiencia del dibujo en etapas posteriores a las básicas, aunque la visión de la visión ya contempla aspectos nada simples de perfilar los ejercicios de dibujo hacia sus pretensiones creativas, técnicas o hasta intelectuales, aportando con preguntas que emergieron de la articulación no prevista de las reflexiones encontradas.

A partir de estas circunstancias descritas entorno a seguir usando modelo humano como base para apoyar el desarrollo creativo, éste ha perdido poco a poco un interés focalizado a lo formalizado y el dominio de expresiones específicas de la figura humana para insertarlas en la plástica contemporánea, dadas las inquietudes estilísticas que dominan el panorama actual hacia los campos extendidos de la pintura urbana, la plástica decorativa u ornamental, a veces hacia miradas ya estandarizadas para su consumo (¿regreso a los esquemas ideológicos donde hubiera resultado inútil usar un modelo vivo?), así como el *performance*, los neo-posconceptualismos, instalaciones interactivas y técnicas (¿regreso a un sentido de orden del arte esta vez a partir del curador?), o el uso de la tecnología de la imagen en medios “publicitarios” que hoy en día la actividad artística suele apropiarse, puede ver como

CONCLUSIONES

poco útil o inútil el uso del dibujo al natural. Algo que queda latente es que las transformaciones de la mirada individual y colectiva en nuestro siglo, deje a un lado estas prácticas e intereses hacia lo vivo desde el cuerpo, aunque llegue a necesitar el uso del modelo humano para algún fin de índole distinta a lo que fue planteado en la presente tesis. A pesar de esta posibilidad, la propuesta que dejan las reflexiones desde lo transdisciplinario para atravesar el conocimiento desde el cuerpo, la conciencia como indicio hacia lo estético, lo no-estético, hacen ver la necesidad de consolidar las nuevas formas de abordar la enseñanza en las artes visuales en general (como pueden ser las diversas áreas del diseño donde también ha sido contemplado el uso del modelo humano), sus objetivos como área humanista que todavía no desaparece y algunos la consideramos de gran importancia para la humanidad bajo nuevas necesidades éticas.

Por ello, considerando estas conclusiones sobre todo bajo la experiencia de la enseñanza del dibujo a partir de suponer y proponer ejercicios desde los aspectos señalados, resaltan la necesidad de replantear su enseñanza, orientación y experiencia misma en las artes visuales para no seguir en un rezago de formulaciones ya no coherentes con los caminos actuales del arte. El problema de efecto- causa desde la vida-juego-forma que fue explicado, abre un panorama de exploración desde la memoria en la experiencia sensible, revitalizando la parte humana del dibujo ante lo fenomenológico del cuerpo (el que se observa y el propio), replanteando el encuentro entre las herramientas y los medios para el dibujo. Las construcciones de sentido para la mirada contemporánea, exigen así una consideración constante del contexto que se comparte como espacio-tiempo, memoria-realidad, como sustratos donde actúa el cuerpo, los imaginarios y la mentalidad. El pensamiento extendido hacia la mirada global de estos aspectos sumergidos en la tecnología de la imagen y su efecto mediático en los individuos, reclama explorar el universo de las imágenes hoy posibles por ellos mismos. Aunque esto no sea nuevo para artistas modernos y posmodernos que lo han considerado de diversas

CONCLUSIONES

maneras, estamos ante un contexto inédito de condiciones tecnológicas, sociales y culturales. La mirada reflexiva después de modos de ver *lo vivo*, el *ver cómo*, la memoria y la realidad desde la mirada individual-colectiva, puede tomar un compromiso distinto con aquello que se ve en una imagen impresa, fija en la pantalla o en video (hasta para considerarlos como exploración creativa). De aquí lo relevante de la visión de la visión ante la reflexión desde la vida-juego-forma dentro del escenario en el taller de dibujo con modelo, donde él mismo va siendo un alguien que interacciona desde afuera a través de considerar dichos contextos partiendo de un *existo-veo-siento-pienso*, mediante una construcción de sentido con elementos, acciones y posteriormente temáticas que estén “vivas” en la vida contemporánea. La causa-efecto a través de las proyecciones de la mirada desde un pensar dibujando, puede abrir así un terreno extendido hacia los diversos medios plásticos, visuales o conceptuales para las soluciones creativas, que permitan contemplar una maduración compartida de recursos utilizados hacia las direcciones que habrán de encontrarse, considerando todas ellas al dibujo como apoyo primordial de los procesos creativos.



Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA

- ACHA, Juan, *Teoría del dibujo. Su sociología y estética*, Ediciones Coyoacán, México, 2002.
- ARGUDÍN, Luis, *La espiral y el tiempo. Juicio, genio y juego en Kant y Schiller*, ENAP-UNAM; México, 2008.
- BATAILLE, Georges, *El erotismo*, Tusquets Editores, México, 1997.
- BATESON, Gregory, *Espíritu y naturaleza*, Amorrortu editores, Buenos Aires, 1993.
- BATESON, Gregory, *Pasos hacia una ecología de la mente*, Lohlé-Lumen, Buenos Aires, 1998.
- BERGER, John, *Modos de ver*, G. Gilli, Barcelona, 2000.
- BUNGE, Mario, *El problema mente-cerebro. Un enfoque psicobiológico*, Altaya, Madrid, 1999.
- CLARK, Kenneth, *Un estudio de la forma ideal*, Alianza, 2da. ed. Barcelona, 1984.
- CYRULNIK, Boris y Morin, Edgar, *Diálogos sobre la naturaleza humana*, Paidós, Barcelona, 2005.
- DUKAS, Helen & Hoffmann, Banesh, *Albert Einstein: el lado humano*, Princeton University Press, 1981
- DAMASIO, Antonio, *La sensación de lo que ocurre: cuerpo y emoción en la construcción de la consciencia*, Debate, Madrid, 2001
- DANTO, Arthur C., *El abuso de la belleza. La estética y el concepto del arte*, Paidos, Barcelona, 2005.

BIBLIOGRAFÍA

- DEBRAY, Régis, *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente*, Paidós, Barcelona, 1994.
- EDELMAN, Gerald.M., *Neural Darwinism: The Theory of Neural Group Selection*. Basic Books, New York, 1987.
- EDWARDS, Betty, *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*, Urano, Barcelona, 1994.
- G. CORTÉS, José Miguel, *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*, Anagrama, Barcelona, 1997.
- GOMBRICH, E.H., *La imagen y el ojo*, Debate, Madrid, 2000.
- GÓMEZ Molina, Juan (otros), *El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*, Cátedra, Madrid, 2001.
- GONZÁLEZ, Juan C. (editor, autores varios), *Perspectivas contemporáneas sobre cognición, percepción, categorización y conceptualización, siglo XXI*, México, 2006.
- GUBERN, Roman, *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*, Anagrama, Barcelona, 2005.
- HEGEL G.W.F., *Filosofía del arte o estética*, Abada editores, Madrid, 2006.

BIBLIOGRAFÍA

- HUXLEY Aldous, *La Situación Humana*, Edhasa, Barcelona, 1980.
- JIMENEZ, Marc, *¿Qué es la estética?*, Idea Universitaria, Barcelona, 1999.
- KLEE, Paul, *Bases para la estructuración del arte*, La nave de los locos, México, 3ra. Ed. 1981.
- KANT, Immanuel, *Observaciones sobre el sentimiento de lo bello y lo sublime*, Porrúa, México, 2003.
- LIZARAZU, Arias, Diego, *Iconos, figuraciones, sueños. Hermenéutica de las imágenes*, Siglo XXI, Buenos Aires, 2004.
- MERLEAU-PONTY Maurice, *Fenomenología de la percepción*, Altaya, Madrid, 2000.
- KANDINSKY, Vasily, *Punto y línea sobre el plano*, La nave de los locos, México, 4 ta. Ed. 1992.
- MARTINEZ Fernanández, Maritere, *¡Cambiamos por favor!. Diario del taller de dibujo de Gilberto Aceves Navarro*, Arte e Imagen CONACULTA, México, 2003.
- MEJÍA, Iván, *El cuerpo post-humano en el arte y la cultura contemporánea*, UNAM-ENAP, México, 2005.
- MICHAUD Yves, *El arte en estado gaseoso*, Fondo de Cultura Económica, México, 2007.
- MORIN, Edgar, *El método V. La humanidad de la humanidad. La identidad humana*, Cátedra,

BIBLIOGRAFÍA

Madrid, 2003.

NEAD, Lynda, *El desnudo femenino. Arte, obscenidad y sexualidad*, Tecnos, Madrid, 1998.

NICOLAIDES, Kimo, *The natural way to draw*, Houghton Mifflin Company, Boston, 1969.

Palazón Mayoral, María Rosa (copiladora), *Antología de la estética en México siglo XX*, UNAM, México, 2006.

PAZ, Octavio, *Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp*, Era, México, 1995.

PIAGET, Jean, *La formación del símbolo en el niño*, Fondo de Cultura Económica, México, 2002.

SCHILLER, Friedrich, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, Anthropos, Barcelona, 1990.

VILLAFANE, Justo, *Introducción a la teoría de la imagen*, Pirámide, Madrid, 5ta edición, 2003.

WALLERSTEIN, Immanuel, *Análisis de los sistemas-mundo. Una introducción*. Siglo XXI, segunda edición, México, 2006.

WITTGENSTEIN, Ludwig, *Tractatus logico-philosophicus*. Madrid, Alianza, 1987.

ZAMORA Águila, Fernando, *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*, ENAP-UNAM, México, 2007.

BIBLIOGRAFÍA

Revistas y publicaciones

Revista de Divulgación de la Ciencia de la Universidad Nacional Autónoma de México, "¿Cómo ves?", Año 10, no. 111

Revista de Libros, de la Fundación Caja Madrid, "Neurobiología de la conciencia: la actividad mental de la materia": Laureano Castro Nogueira / Miguel Ángel Toro Ibáñez, nº 67-68 · julio-agosto 2000.

Xolocotzi, Ángel (coordinador), *Hermeneútica y Fenomenología. Primer Coloquio*, Universidad Iberoamericana Cuadernos de filosofía no.34, 2003.
Departamento de filosofía, Revista semestral, CSH/UAM/Iztapalapa, *Signos Filosóficos* no. 17, enero-junio, 2007.

Sitios WEB

<http://platea.mec.es/-jdelucas/holografia.htm> www.tseyor.com/aportaciones/documentos%20pdf/el%20problema%20del%20Universo%20Holografico.pdf

www.upcomillas.es/webcorporativo/Centros/catedras/ctr/documentos/

<http://www.elementos.buap.mx/num57/pdf/51.pdf>. ("Algunas ideas. Gerald Edelman sobre el darwinismo neuronal", de Irene Ripalda).