



**Universidad Nacional Autónoma de México**  
**Facultad de Artes y Diseño**

**EL DIBUJO COMO PARTE DE UNA EXPERIENCIA QUE SE  
REGISTRA A SÍ MISMA**

La importancia del dibujo como campo de conocimiento, para comprender la realidad a través de la percepción del contexto del artista visual en la era de las redes sociales.

**Tesina**

Que para obtener el Título de:

Licenciada en Artes Visuales

Presenta: Maricruz Maqueda Ramírez

Directora de tesina:

Maestra Lorena Gabriela De la Peña Del Ángel

Xochimilco, CDMX, 2022

# Agradecimientos

Quiero agradecer a la Facultad de Artes y Diseño y a la Universidad Nacional Autónoma de México por darme el espacio y el tiempo para desarrollar mi investigación y mis actividades artísticas, las cuales me llenaron de conocimiento.

Agradezco en especial a mi tutora Lorena de la Peña del Ángel por toda su ayuda, paciencia y motivación en el desarrollo del proyecto.

A la maestra María Luisa Gamez Tolentino por iniciar esto y sembrar en mí mucha curiosidad y amor por la investigación. A lxs maestrxs Enrique Dufoo Mendoza, María del Carmen Rossette Ramírez y Sergio Koleff Osorio, gracias por ser motivo de inspiración, por todo su apoyo, asesorías y consejos en este proceso.

A mi familia: Mi madre, mi gran apoyo incondicional, de quién he aprendido infinidad de cosas y me ha enseñado a ver la vida de una forma maravillosa. A mi hermano, la persona que más admiro en el mundo, quién me ha apoyado en las etapas más difíciles de mi vida y que, al escuchar su música en casa tengo la certeza de que todo estará bien. A mi padre, que casi no está pero nunca se ha ido. Gracias a todos por su paciencia y por creer siempre en mí.

A mi otra familia: A mi tía quién siempre me hace sonreír al bailar. A Nene por ser mi cómplice y compañera de vida, a Rubí que siempre alegra mis días, a Vicky y Aylin por su cálida compañía, a todas, gracias por su apoyo incondicional y por hacerme ver las cosas más bonitas.

A Bruno, por haberme impulsado a crecer como artista, siempre buscando una forma de ayudar en mi desarrollo profesional. Por compartir una partecita de tu vida conmigo, y brindarme sensibilidad, alegría y mucho cariño.

A Ángel, mi mejor amigo, por su honestidad hacia mi trabajo. Gracias por el tiempo que has pensado mis obras, y por darles ese valor único. Gracias por haberte quedado. Es una fortuna tenerte en mi vida.

A mis amigxs: Javi, Sharon, Memo, Karlita, Deivid, Gaby, Andy, Cedillo, Julio y André. De quienes he aprendido muchísimo y he sentido un inmenso apoyo. A mis nuevos amigos, Brandon y Katia, que me han hecho ver aspectos increíbles de mi persona.

A Karen, Rafael, Kari y Julia, mis grandes colegas, gracias por su apoyo, paciencia y amistad.

A lxs amigxs que hice a lo largo de mi trayectoria escolar: A mis amigxs de CCH las personas más maravillosas que he conocido, que aunque no frecuento continúan aquí, a lxs Dygis, que me dejaron tantas enseñanzas, llenándome de amor y confianza. Y finalmente a mis compañerxs de facultad, gracias por tantas experiencias.

## ÍNDICE

<b>Introducción</b>	<b>4</b>
<b>Capítulo 1. El dibujo como una forma de abstraer la realidad</b>	<b>7</b>
1.1. La percepción y la experiencia visual	8
1.2. Interpretaciones visuales	12
1.3. Formas representacionales	18
<b>Capítulo 2. El impacto de las nuevas tecnologías y sus plataformas digitales en el proceso creativo</b>	<b>25</b>
2.1. La influencia de la mediatización de imágenes en la cultura visual	26
2.2. La mirada actual frente al dibujo como experiencia	31
2.3. El efecto que tienen las interacciones digitales para la aprobación del proceso creativo personal	35
<b>Capítulo 3. La forma de entender mi realidad a través del dibujo</b>	<b>41</b>
3. 1. El registro experiencial ante un “mar de imágenes”	42
3.2. Estudios y análisis de dibujos de artistas como incorporación al trabajo propio	46
3.3. Registros dibujísticos a partir de mi proceso creativo en artes visuales, FAD, UNAM	51
<b>Conclusión</b>	<b>62</b>
<b>Fuentes de consulta</b>	<b>63</b>
<b>Fuente de consulta imágenes</b>	<b>64</b>

## Introducción

Para este trabajo resulta fundamental comprender cómo funciona la vista entendida como percepción, concepto clave que será desarrollado en el capítulo uno. En este primer apartado se define la vista como un proceso biológico que hace posible la generación y retención de imágenes que son procesadas y configuradas como mensajes para el cerebro. Sin embargo, no hay que olvidar que si bien la vista es un medio para conocer el mundo, no todo depende de ella. También resulta importante entender la interacción entre los elementos que comparten el espacio que percibimos, pues en la realidad no es posible encontrarlos aislados como elementos únicos, sino que tiene una relación mutua.

Posteriormente hacemos una breve investigación sobre los planteamientos dibujísticos de artistas pertenecientes a otras disciplinas. La importancia de esta sección radica en que nos permitirá abordar los procedimientos que llevaron a cabo algunas vanguardias artísticas y que tienen relación con la experiencia y las formas representacionales que nos interesan. Esto, a su vez, nos conduce a entender que los cuerpos materiales no están huecos, haciéndonos conscientes de la masa en dichos cuerpos. Por último, si bien es cierto que la pintura y el dibujo trabajan sobre una base bidimensional, el artista es consciente de que está trabajando con el espacio. En ese sentido es posible decir que una pincelada en el lienzo ocupa un espacio en el plano, conceptos que tomamos de la interpretación que hace Maurice Merleau-Ponty de la obra de Cézanne.

En el capítulo dos se aborda el impacto de la cultura visual en nuestra forma de ver. A lo largo de estas páginas respondemos la pregunta de cómo puede incidir la sobreexposición a imágenes mediáticas en el proceso artístico, ya que la información a la que estamos expuestos tiene influencia sobre el comportamiento de la mirada. En primer lugar presentamos distintos medios de comunicación masiva como la televisión hasta llegar al internet tal como ha sido conceptualizada por Nicholas Mirzoeff. Actualmente el internet es el punto clave de la vida cotidiana mediatizada, pues se ha convertido en un modo de vida social que toma forma en redes de información electrónica. No se trata únicamente de que las redes brinden acceso a imágenes, sino que también las redes han comenzado a tener una relación directa con nuestra vida en la red.

Una de las principales características de la cultura visual contemporánea es que los medios de comunicación se han convertido en medios sociales en el sentido de que los usuarios, en caso de redes sociales, le dan gran importancia a la imagen de sí que presentan ante los demás. Dicho de otra manera, el contenido visual se ha convertido en algo en lo que todos estamos involucrados, pues no solo es una forma de atestiguar lo que acontece. También es esencial destacar la evolución del lenguaje visual en los medios digitales, pues hoy en día la información visual es más sintética y directa que en el pasado, como se ve en las publicaciones de redes.

Además de comentar la manera en que ha cambiado la mirada con el uso de los medios digitales, también es conveniente hablar del impacto que tienen las redes sociales a nivel personal. Estas plataformas nos otorgan la posibilidad de ser no solo espectadores, sino también creadores de contenido. En ellas vemos personas reales que se han convertido en modelos a seguir que, a su vez, inspiran la elaboración de otros contenidos. Tales contenidos pueden surgir a partir de situaciones como pequeñas novedades sintéticas que puedan ser fotografiadas, generando micro eventos mediáticos cuando son subidos a la plataforma.

En el último capítulo recuperamos los conceptos de percepción, redes sociales y dibujo. La percepción visual es una fuente inmediata y constante de imágenes, al contrario de las imágenes que evocamos con la memoria o aquellas que son creaciones de nuestra imaginación. Los medios audiovisuales, y con ellos las redes sociales, nos dotan con un acervo visual junto con el que proviene de nuestra experiencia. Los medios influyen en el proceso de percepción, el cual está ligado con la creatividad como se dijo anteriormente. Por último retomamos el dibujo partiendo de los conceptos de John Berger y Sergio Koleff. Este artista habla del impacto que genera la experiencia sensible y racional del este medio sobre los escenarios visuales, abriendo nuevas posibilidades que rompen el paradigma de lo fotográfico. En un inicio parece que el principal objetivo del dibujo es obtener resultados idénticos al modelo de referencia, pero eso deja de lado otros estilos que se pueden crear una vez que se entienden el funcionamiento de los cuerpos a nivel visual.

Dibujar del natural es uno de esos estilos. Implica una urgencia por capturar el momento, el movimiento y crear un registro valioso, pues ninguna experiencia vuelve a suceder de la misma forma. Es por ello que la parte final de este escrito presenta trabajos creados bajo esta directriz a partir de mis intereses personales. Estos trabajos buscan encapsular la situación de esos instantes a partir de composiciones formales y experienciales.

En suma, la vista es un medio esencial para entender y reconocer el mundo. Nuestra forma de interactuar con las imágenes que se presentan ante nuestros ojos ha cambiado sustancialmente gracias a las nuevas tecnologías, donde parece ser que el proceso de configuración de la imagen es menor. En este contexto el dibujo se ha convertido en un medio que posibilita una percepción más profunda.

# Capítulo 1. El dibujo como una forma de abstraer la realidad

*“Dibujo no es lo mismo que forma, sino que es una forma de ver la forma”*

*Edgar Degas*

Históricamente el dibujo se ha considerado la base del proceso creativo en diversas disciplinas artísticas. Se ha tomado como un medio directo y moldeable para contemplar las posibilidades de una obra futura, pero también es algo más que un mero recurso: es la forma íntima de conocer el desarrollo del artista. Parece que se trata de una forma inmediata de sintetizar nuestras ideas, y aunque no seamos conscientes de ello, también tiene repercusiones en la manera en que la vista percibe el entorno.

Es por ello que a lo largo de este capítulo abordamos los conceptos de Rudolf Arnheim en torno a la percepción y las cualidades de los objetos que observamos. Entre estas últimas se encuentran las distancias y las formas de los elementos observados que pueden crear tensiones visuales útiles para entender el espacio de manera más clara. Generalmente los creadores de contenido visual son conscientes de los conceptos que se mencionan aquí, pues el ámbito artístico ha generado parámetros para la contemplación de obras que repercuten en la interpretación de las imágenes. No obstante, la forma de mirar se ve influida no solamente por los objetos con los que interactuamos en la vida cotidiana, sino también por las imágenes bidimensionales con las que interactuamos, imágenes que generan un ideal de cómo deben ser observadas.

Con el objetivo de entender el dibujo y las formas representacionales a partir de la experiencia visual se abordarán distintos procesos que han pasado varios artistas a lo largo de la historia. A pesar de que no se trata de propuestas recientes, sus prácticas nos brindan un panorama para entender las diversas formas representacionales.



## 1.1. La percepción y la experiencia visual

La vista es un medio indispensable para orientarnos día con día. En todo momento nos encontramos reconociendo el espacio de manera visual, enfocándonos en sus elementos y la función que éstos cumplen. Los objetos se vuelven visibles gracias a la reflexión de la luz, pues son proyectados como imágenes sobre las retinas por medio de las lentes de nuestros ojos. Solo posteriormente se transforman en mensajes dirigidos al cerebro. El proceso descrito es automático, pero eso no significa que las imágenes sean almacenadas en un órgano sensitivo. Por el contrario, siempre existe una manera de entender la forma porque con la mirada recorremos el espacio que nos rodea y tenemos contacto con las superficies siguiendo sus límites. Es por ello que somos capaces de describir, con la vista, la sensación que genera un cuerpo irregular, por ejemplo una textura.<sup>1</sup>

Muchos de los pequeños órganos receptores situados en la retina se combinan en grupos por medio de células ganglionares. A través de esas agrupaciones se obtiene una primera y elemental organización de la forma visual, muy próxima al nivel de estimulación retiniana. Al viajar los mensajes electroquímicos hacia su destino final en el cerebro, son sometidos a sucesivas conformaciones en otras estaciones del camino, hasta que el esquema se completa en los diversos niveles de la corteza visual.<sup>2</sup>

La reflexión de la luz sobre los objetos posibilita que sean visibles para el ojo humano. El medio luminoso actúa como transmisor de la información al tener impacto en el sistema nervioso del observador. La luz no puede atravesar objetos a menos que sean transparentes, por lo que la vista solo obtiene información de medios externos. También hay que destacar que la luz viaja de forma recta, por lo que la información que recibe nuestra retina se limita a aquellas superficies que podrían juntarse con los ojos por medio de líneas rectas. Esa es la razón por la que la forma de los objetos parece diferente dependiendo del ángulo del observador.<sup>3</sup>

Resulta complejo describir de manera detallada el proceso fisiológico que atraviesan nuestros ojos para generar la percepción, sin embargo tal asunto rebasa los propósitos del actual estudio.

---

<sup>1</sup> Arnheim, *Arte y percepción visual*, 58

<sup>2</sup> *Ibid*, 32

<sup>3</sup> Goleman, *El punto ciego*, 62

Además, para explicar la forma en la que actúan los sentidos es necesario trabajar con los mecanismos del intelecto recurriendo a conceptos tales como juicio, lógica, abstracción, conclusión, entre otros. En ese sentido, las investigaciones de la psicología nos pueden resultar de ayuda.

El pensamiento psicológico nos da la oportunidad de caracterizar la visión como una actividad creadora de la mente humana. La mirada siempre se anticipa a percibir algo que ya se encuentra pensando bajo la forma en que debe ser visto. Dicho de otra manera, la mirada también produce sus imágenes porque tiene la capacidad de hacer esquemas que interpreten válidamente la experiencia mediante un organizado acomodo de elementos en una composición. Rudolf Arnheim lo dice de esta manera: “la percepción realiza a nivel sensorial lo que en el ámbito del raciocinio se entiende por comprensión”.<sup>4</sup> Ver también significa comprender.

Todos los objetos de nuestro entorno están compuestos por rasgos estructurales globales, es decir, por elementos característicos de una forma. En el caso de la vista, la percepción se encarga de crear una síntesis de las cosas que vemos, por ello en una experiencia directa es más importante reducir los objetos a una forma simple que reparar en los detalles.<sup>5</sup> La máxima aproximación perceptual de un objeto se logra a través de su representación mediante un esquema específico de cualidades sensoriales generales entre las cuales entra la forma, el sabor, la textura, entre otros.<sup>6</sup>

La presencia de esquemas visuales se ve reflejado en su forma más pura y completa en las representaciones hechas por infantes. Es cierto que tienen una importancia pedagógica en el desarrollo de los niños y niñas, pero también se puede recalcar que durante este periodo surgen relaciones entre la forma observada y la forma inventada, la percepción del espacio y los medios bidimensionales y tridimensionales, el control de la vista y el comportamiento motor, aproximándonos de esta manera a una conexión cercana entre percepción y conocimiento.<sup>7</sup>

Por otro lado, contemplar una figura geométrica no tendrá tanto impacto en nuestra percepción, pues es una forma regular que parece ya estar dada en el estímulo, se trata de una representación directa en la que no necesitamos entender la forma. Esto resulta evidente en algunos objetos

---

<sup>4</sup> Arnheim, *Arte y percepción visual*, 62

<sup>5</sup> *Ibid.*, 60

<sup>6</sup> *Ibid.*, 61

<sup>7</sup> *Ibid.*, 174

basados en medidas exactas creados por el ser humano. En cambio, lo interesante estaría en encontrar los diferentes elementos que lo componen al momento de contemplarlo.<sup>8</sup>

En la naturaleza es más difícil descifrar las formas, dado que un paisaje parece una masa caótica conformada por ramas, rocas y otros elementos irregulares. No obstante, si prestamos atención podremos separar sus componentes y percatarnos de las direcciones definidas en elementos independientes como las ramas, o bien ver cómo el follaje de los árboles se moldea como un conjunto. La única manera en que podemos percibir es mediante una configuración de direcciones, tamaños, formas geométricas, colores, texturas. Fuera de ello hay muchos elementos en el paisaje que nuestros ojos no serán capaces de sentir.<sup>9</sup>

La distinción de la forma de un objeto no depende enteramente del proceso retiniano, pues también juegan un papel fundamental las experiencias visuales previas que tengamos del objeto. Entre más experiencias visuales tengamos, más fácil será reconocerlo.<sup>10</sup> Todas nuestras vivencias visuales son recordadas por su relación dentro de un contexto de espacio y tiempo, y por esa razón las imágenes vistas en el pasado tienen una carga simbólica que tendrá influencia en cómo entendemos las imágenes futuras.<sup>11</sup>

La experiencia visual funciona de manera más formal e intuitiva, ya que en ella el proceso depende de la interacción entre elementos que vemos, así como de su relación mutua y su funcionamiento en conjunto como unidad dentro del espacio. La relación del todo genera inducciones, atracciones y pulsiones del campo de la experiencia visual. Esto resulta natural para el ojo humano, y se perciben como propiedades genuinas de los objetos mismos.<sup>12</sup>

No se necesita de un instructivo para llegar a la experiencia visual, más bien depende de la atención que prestamos al observar nuestro entorno. Los parámetros antes mencionados solo son mediciones que definen el estímulo de nuestra vista, es decir, el mensaje que reciben nuestros ojos del mundo material. Toda creación humana tiene una repercusión sobre nuestra

---

<sup>8</sup> *Ibid*, 61

<sup>9</sup> *Ibid*

<sup>10</sup> *Ibid*, 62

<sup>11</sup> *Ibid*, 63

<sup>12</sup> *Ibid*, 32

vista de manera consciente o inconsciente, pues genera ruido en nuestra visión y movimiento en el espacio. Por ello podríamos decir que ver es la percepción del registro de una acción.<sup>13</sup>

Un aspecto indispensable de nuestra experiencia visual cotidiana se encuentra en las observaciones relacionales. No sería incorrecto decir que son como una especie de atención inconsciente que nos ayuda a reconocer cambios o variaciones en los objetos. Son la manera en que identificamos si las cosas cumplen o no con características que son propias de ellas, y son importantes en muchas áreas sensoriales. Encontramos ejemplos en el tamaño de la geometría de un objeto, el sonido en la afinación de un instrumento e incluso en el cambio de sabor en un alimento. Todos los sentidos ofrecen experiencias diferentes, pero la vista resulta de especial interés porque siempre tiene presente la relación fondo-figura, pues “su relación espacial dentro del todo es lo que miramos”.<sup>14</sup>

En la experiencia visual nuestros ojos relacionan las cosas entre sí, volviendo casi imposible que percibamos un objeto apartado de su entorno. Al momento de verlo le asignamos un espacio dentro del todo y acomodamos los elementos de nuestro espacio cotidiano por su relación espacial, relación que se vuelve armónica gracias a las distancias que se generan entre ellos y no solamente atendiendo a la forma, el color o el tamaño. Usualmente los creadores de contenido visual son conscientes de este acomodo y les resulta fácil identificar el juego de tensiones generado por la magnitud y las direcciones de los objetos.<sup>15</sup>

En nuestro campo visual es posible observar que las cosas se comportan como totalidades. Las cosas suponen una relación entre elementos todo el tiempo, de ahí que distinguir una zona en particular depende de su lugar y función dentro del contexto. Se puede cambiar una pieza sin alterar el conjunto si se sitúa al margen de lo estructural.<sup>16</sup>

Por último, es importante mencionar el proceso que nos lleva a comprender las imágenes bidimensionales. Tenemos que entender el acomodo de los elementos que se realiza en este tipo de imágenes, pues dado que no existe una división espacial los elementos se yuxtaponen unos con otros. Un mal acomodo de los elementos provoca que la imagen se vea como un conglomerado de piezas en el que los detalles pierden su significado, volviendo el conjunto

---

<sup>13</sup> *Ibid*, 31

<sup>14</sup> *Ibid*, 26

<sup>15</sup> *Ibid*, 27

<sup>16</sup> *Ibid*, 82

irreconocible. Esto se puede corregir elaborando un esquema sobresaliente que organice la masa de matices vagos y complejos. Nosotros estamos acostumbrados a descifrar las formas tortuosas que conforman una imagen bidimensional porque siempre las tenemos presentes, pero existen poblaciones que no están familiarizadas con la fotografía y que, por ello, les cuesta identificar las figuras en lo que nosotros consideramos el realismo de las fotos.<sup>17</sup>

Esto significa que la mirada no es únicamente un proceso atravesado por cuestiones biológicas, sino que también se puede comprender a partir del contexto de la cultura en que se encuentra. Dicho de otra manera, también es necesario entender el acto de mirar prestando atención a las interpretaciones a las que se somete.

## 1.2. Interpretaciones visuales

La vista es el medio más directo para recibir información del mundo y hacer conscientes a las personas de su lugar en el entorno a comparación del oído, ya que el sonido de las palabras tarda más en llegar a nuestro sistema auditivo. Solemos explicar el mundo con palabras, pero a veces no son suficientes puesto que nos encontramos inmersos en él. De esta manera, muchas veces cuesta entender por qué lo que vemos no corresponde con la explicación que nos dan, como por ejemplo la posición del Sol. Lo que sabemos y creemos afecta nuestro modo de ver las cosas. Muchos de los primeros conocimientos de un individuo se dan a través del ojo, pero en su desarrollo adopta otros saberes inculcados por su cultura, mismos que son explicados con teorías e interpretaciones que difícilmente se ajustan a la visión.<sup>18</sup>

Mirar es un acto consciente y voluntario, los ojos siempre están en movimiento capturando las cosas que están a nuestro alrededor. Lo que está presente para nosotros puede ser visto aunque eso no significa que esté a nuestro alcance físico. Como vimos en el capítulo anterior, mirar es relacionar objetos entre sí. Nuestra mirada es capaz de enfocar y desenfocar objetos, pero estos nunca quedan aislados debido a que guardan una relación con los elementos que los rodean. Un ejemplo de ello es la interacción entre el fondo y la figura en una imagen, pues será mucho más sencillo identificar una cosa que se encuentre sobre un fondo contrastado.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> *Ibid*, 59

<sup>18</sup> Berger, *Modos de ver*, 5

<sup>19</sup> *Ibid*

El acto de ver también es una forma de tomar consciencia de que alguien más puede vernos. Las miradas se relacionan entre sí, como señala el crítico de arte, escritor y pintor John Berger: “La naturaleza recíproca de la visión es más fundamental que la del diálogo hablando. Si aceptamos que podemos ver aquella colina, en realidad postulamos al mismo tiempo que podemos ser vistos desde ella”. En la actualidad no estamos tan alejados de este ejemplo, ya que con la llegada de dispositivos electrónicos y especialmente gracias a la tecnología de las video llamadas, los individuos logran la mencionada interacción visual incluso si se encuentran en diferentes puntos del planeta.<sup>20</sup>

La mirada siempre viene acompañada con una interpretación. Sin embargo hay una diferencia en cómo la toman los niños y cómo lo hacen los adultos. Regularmente los niños tienen la libertad de ser honestos con lo que sienten al apreciar algo y son más honestos. Por el contrario, los adultos generalmente tienen la idea de que la forma de ver una obra está totalmente condicionada por parámetros e hipótesis acerca del arte como lo son la belleza, la forma, la verdad, la posición social, el gusto, el genio, etcétera. Sin embargo también cabe mencionar que muchas de estas hipótesis ya no se ajustan al mundo como es, sino que son una manera de mistificar el pasado.<sup>21</sup>

Se piensa que la contemplación de obras debe incluir algunos de los parámetros antes mencionados, pero esto tiene repercusiones al predisponer a las personas cuando observan una pieza. No hay duda de que es posible encontrar algo interesante en todas ellas, pero dichos criterios no deberían influir en el juicio del espectador. Otro aspecto relacionado es que se suele pensar en las obras como objetos sagrados tan valiosos que deben estar bajo un cristal aislados de todo contacto. En este sentido el historiador Ernst Gombrich menciona que “las que nosotros llamamos obras de arte no constituyen el resultado de alguna misteriosa actividad, sino que son objetos realizados por y para seres humanos”.<sup>22</sup>

Es importante tener en cuenta que no existen reglas que dicten en qué casos un cuadro o una escultura se consideran buenas o no. Por lo general es difícil explicar con palabras por qué creemos hallarnos frente a una obra maestra. A pesar de todo, esto no quiere decir que la obra dada se pueda comparar con cualquier otra, o que no se pueda discutir en cuestión de gustos.

---

<sup>20</sup> *Ibid*

<sup>21</sup> *Ibid*, 7

<sup>22</sup> Gombrich, *La historia del arte*, 32

Al contrario, este diálogo puede generar una contemplación más profunda de las obras, pues cuanto más nos adentramos en la apreciación, más interpretaciones les daremos.<sup>23</sup>



Fig. 1, *Multitud de visitantes fotografiando a la Gioconda*. Fotografía de Christophe Petit Tesson (2019)

Cuando un espectador contempla una pieza auténtica, su interpretación se ve influida por su cultura visual. Todo lo que ha visto y escuchado sobre la obra en los medios repercute sobre su criterio. Añadimos la idea de verse inmerso en el lugar consagrado para conservar la pieza, el museo, y tenemos que se ve consumido por el ideal de estar frente a la obra original. Esto lo lleva a creer que siente algo diferente con respecto a las veces anteriores que ha visto la imagen. Por otra parte, para explicar la obra es fácil decir que consta de un gran libro lleno de propietarios y fechas donde lo más importante sería demostrar que la obra auténtica es del artista.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> *Ibid*, 36

<sup>24</sup> Berger, *Modos de ver*, 13

Las obras más cercanas a nuestra época impresionaban al espectador por lo que mostraban y por el grado de significación de la imagen. En cambio, las obras antiguas se han visto como objetos sagrados por el contexto del que provienen y por el lugar en donde permanecen ahora. Esto experimentó un drástico giro porque cuando la cámara fotográfica posibilitó la reproducción de las obras su valor en cuanto imagen se desplazó a la unicidad de la pieza. Y eso no es todo: su falsa religiosidad ha pasado de ser la única pieza a ser la más costosa. Dicho de otra manera, su impacto ahora recae en el valor de mercado.<sup>25</sup>

La unidad compositiva de un cuadro contribuye mucho a la fuerza de su representación en una imagen.<sup>26</sup> En el espectador existen mil posibilidades para interpretar la obra de un artista dado que la percepción e interpretación de una imagen también dependen de su propio modo de ver. Es posible que el artista tenga un mensaje y el espectador lo descifre de otra manera, todo depende de la situación en la que se encuentren, el contexto cultural e incluso el personal. Todo ello tiene influencia en nuestros intereses.<sup>27</sup>

En un principio los cuadros y pinturas eran encargos destinados a entrar en iglesias o capillas de alto rendimiento y constituían la memoria del edificio a tal grado que hasta nuestros días constituyen parte de la singularidad del inmueble. En otros tiempos la exclusividad de un cuadro dependía del lugar donde se ubicaba, pues si bien existía la posibilidad de trasladarlo de un destino a otro, era imposible ver la misma obra en dos lugares distintos al mismo tiempo. La cámara permitió la reproducibilidad de una obra destruyendo la unicidad de su imagen. Su reproducción se multiplica al igual que las significaciones de las mismas.<sup>28</sup>

La cámara capturaba apariencias instantáneas y con ello destruía por completo la idea de que las imágenes eran atemporales.<sup>29</sup> En esa medida las imágenes se volvieron un medio con el que encapsular un instante y tenerlo presente aunque ya no exista ante nuestros ojos, además de que otorgan la posibilidad de mostrar el aspecto de algo o alguien que ya no existe. Fue entonces cuando surgió la necesidad de contener una experiencia visual en forma de registro, dado que ya no tenías que depender de la memoria.

---

<sup>25</sup> *Ibid*, 14

<sup>26</sup> *Ibid*, 8

<sup>27</sup> Gombrich, *La historia del arte*, 15

<sup>28</sup> Berger, *Modos de ver*, 11

<sup>29</sup> *Ibid*, 6



Todas las imágenes son la reproducción de un modo de ver y de una apariencia que ha sido separada del lugar en que apareció y que ahora se inserta en nuestro contexto. Es aquí donde empezamos a notar el impacto de las imágenes en nuestra vida. Todos los días, al interactuar con ellas, vemos el ángulo que el fotógrafo eligió entre un millón de posibilidades, aunque no hay que olvidar que nuestra apropiación de la imagen depende de nuestro modo de ver.<sup>30</sup>

Con la llegada de la fotografía se volvió más práctico capturar una imagen de forma rápida y fidedigna. La cámara fotográfica no es simplemente una máquina generadora de imágenes, sino que también depende de la percepción e intención de quien manipula la lente. Así, el operador tiene la posibilidad de mostrarnos una serie de elementos cuidadosamente seleccionados y generar una interpretación a partir de ello. En este proceso se nota el poder del ojo y la necesidad de mostrar a los demás la forma en que configuramos lo visto.<sup>31</sup>

Tanto la vista como la cámara fotográfica tienen la capacidad de hallar los detalles más minúsculos en las cosas si se las examina de forma minuciosa. No obstante, la principal diferencia entre ambas operaciones se encuentra en que la mirada supone una interpretación de lo que se registra, pues aunque la cámara tiene una fidelidad mecánica, es totalmente imparcial. Ver significa destacar los detalles más característicos de una cosa (como la forma orgánica o geométrica que sintetiza un objeto), mientras que una cámara no logra alterar los elementos que nos llaman la atención. Los atributos sobresalientes de un objeto hacen que el esquema de esa cosa se vea integrado en una totalidad, lo cual sucede al apreciar objetos completos e incluso partes de ellos en las que se centra nuestra atención.<sup>32</sup>

Refiriéndonos a contenido visual creado para un objetivo en específico, es importante mencionar las obras imaginativas que podemos entender como aquellas donde existe una alteración de los elementos cuyo propósito no es buscar una interpretación mimética de la realidad. En cambio, su razón de ser se encontraría en reflejar la interpretación de una experiencia visual, dándole sentido a la estructura, las formas y colores para abstraer la esencia del momento.<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> *Ibid*

<sup>31</sup> *Ibid*

<sup>32</sup> Arnheim, *Arte y percepción visual*, 59

<sup>33</sup> Berger, *Modos de ver*, 6

Con la invención de la fotografía surgió una única forma de ver el mundo, una forma mecánica separada de la inmovilidad humana que registra ágilmente un movimiento tras otro en las combinaciones más complejas biológicamente imposibles para nuestra vista. La cámara mostró que la experiencia visual es inseparable del tiempo, lo que vemos es algo relativo que depende de una época y un lugar determinados. También modificó el modo de ver de las personas, algo que se aprecia, por ejemplo, en su repercusión en las representaciones pictóricas, incluso en aquellas realizadas antes de la invención de la cámara.<sup>34</sup>

Los nuevos métodos de reproducción son los responsables de que una obra original alcance su estatus, no tanto por lo que significa como por su valor como pieza única. Como se remarcó más arriba, la pieza se convierte en un objeto cuya importancia se encuentra en su rareza. Para los espectadores lo impactante de ver una obra con tantos años o siglos de antigüedad se encuentra en su mera existencia, pero para las instituciones existe la necesidad de estudiar el pasado que la engendró para comprobar su autenticidad. En cierta medida solo se considera arte si es posible comprobar su árbol genealógico.<sup>35</sup>

La llegada de las nuevas tecnologías, y con ello la reproductividad de una pieza artística, ha vuelto accesible el arte para todo público. Sin embargo también ha conllevado la pérdida del significado original de las obras, que ahora ya no se encuentra ligado a la pieza misma, sino al contexto en el que se encuentra la reproducción. En este contexto la información ya no comporta ninguna autoridad especial. Lo anterior no quiere decir que la pieza no refleje fielmente los aspectos de la imagen, sino que la reproducción hace posible que una imagen sea utilizada para distintos fines.<sup>36</sup>

Hoy en día las imágenes son distribuidas en televisores o teléfonos inteligentes en compañía de otras imágenes completamente distintas. Las imágenes salen de su contexto original para entrar en el nuestro y en el de nuestros círculos sociales como la familia o amigos y se convierten en tema de conversación, modificando su significado en el proceso. Los significados pueden verse multiplicados en cada hogar al que lleguen las imágenes, creando de esta manera diversas interpretaciones posibles. Por ello es importante destacar que, a pesar de su

---

<sup>34</sup> *Ibid*, 11

<sup>35</sup> *Ibid*, 12

<sup>36</sup> *Ibid*, 15

desenfrenada reproducibilidad, la pintura original sigue siendo la única y en eso radica su valor.<sup>37</sup>

La reproducción puede ser fragmentada aislando un detalle del conjunto, mismo que pierde su significado al separarse de los demás elementos que completan el sentido de la obra. Un ejemplo que se ha popularizado gracias a redes sociales es el de tomar personajes de pinturas renacentistas y convertirlos en memes. Sin embargo existen otras manifestaciones como las que se dan en el cine. En las películas es común que se utilicen cuadros como referentes visuales para montar una composición o encuadre. El cuadro presta su autoridad al realizador del filme.<sup>38</sup>

### 1.3. Formas representacionales

En esta parte del texto relacionaremos la importancia del acto de ver y de la percepción con las formas representacionales que se adecuen a estas ideas. Por ello resulta fundamental enlistar algunas vanguardias artísticas y personajes con los que compartimos procesos.

En primer lugar hablaremos del realismo, corriente artística surgida en el siglo XIX que daría pie a una nueva etapa de rebeldía. Por primera vez los artistas fueron liberados de la obligación de pintar a los personajes de la alta sociedad (reyes, aristócratas y religiosos) como seres inmaculados. Por primera vez las obras también reflejaron la pobreza y los pies sucios del pueblo. Esta corriente pictórica tiene como principal característica plasmar fielmente lo que ocurre en la realidad y es menester detenernos en ella entendiéndola como una rebelión a los paradigmas que precedieron a este movimiento<sup>39</sup>, ya que se distanció de la fantasía y la modificación o interpretación de ciertos datos.

Cuando escuchamos el término “realismo” es inevitable pensar en una representación mimética de lo que vemos en la realidad, pero esto no es completamente correcto. La primera vez que se manifestó el realismo como un movimiento, el término se refería a decir las cosas directamente sin adornos y poner énfasis en el aspecto filosófico del movimiento. Tampoco hay que

---

<sup>37</sup> *Ibid*, 12

<sup>38</sup> *Ibid*, 15

<sup>39</sup> González, *El realismo de Gustave Courbet*, 2016, <https://www.ttamayo.com/2016/03/realismo-gustave-courbet/>, (2021)

confundirlo con el hiperrealismo del siglo XX, movimiento que tiene como principal objetivo crear una reproducción fiel de la realidad a nivel casi fotográfico.<sup>40</sup>

John Berger define el realismo no como un estilo, sino como una aproximación y un objetivo. El motivo está en que dicha tendencia artística establece cómo son las cosas en realidad, expone la forma de verlas sin ningún arreglo previo. El realismo puede generar una alteración en el espectador, ya que muestra el mundo en su crudeza ahí donde la fantasía no puede salvarnos ocultando la verdad para mantenernos en una zona cómoda.<sup>41</sup>

Uno de los principales exponentes del movimiento realista fue el pintor francés Gustave Courbet, quien además de instaurar el término “realismo” dirigió el movimiento a lo largo del siglo XIX. En su obra busca lo figurativo con especial interés en el paisaje y el océano, con temas sociales como las condiciones de trabajo de los obreros pobres. Sus ideas hicieron de él un artista innovador cuyo objetivo siempre fue perseguir la verdad y con ella borrar las contradicciones sociales y la desigualdad.<sup>42</sup>

A mediados del siglo XIX muchos artistas comenzaron a explorar nuevas y diferentes maneras de representar su realidad. La mimesis dejó de ser una prioridad, algo que se aprecia en la investigación artística moderna de los pintores impresionistas realizada entre los años 1860 y 1874 en la ciudad de París. Su principal interés estuvo en desarrollar la tendencia que ya se encontraba en el realismo, liberando la percepción de los prejuicios y convencionalismos para poder expresarla en la plenitud del acto cognoscitivo. Esto dio pie a otras formas representacionales que en 1870 daban paso a la pincelada que reflejaba aún más la llegada del impresionismo, eliminando el claroscuro y los tonos intermedios para resolver las relaciones de tonos con las relaciones cromáticas.<sup>43</sup>

El impresionismo buscaba capturar con la pintura la forma en que el entorno asombra nuestra mirada y con ello hacer más intensa la experiencia de nuestros sentidos. Así es como las representaciones se mostraban tal y como se ofrecen a la percepción inmediata mediante la luminosidad de los colores, ligando una atmósfera de luz y aire. Representar el color de los

---

<sup>40</sup> *Ibid*

<sup>41</sup> *Ibid*

<sup>42</sup> *Ibid*

<sup>43</sup> Argan, *El arte moderno*, 68

objetos en el lienzo no solo consistía en tomar los tonos propios de los objetos aislándolos de su entorno, sino percibir el espacio en su totalidad. Aquí el color de la figura y el fondo generan un contraste que en la naturaleza modifica los tonos, generando una interacción de color.<sup>44</sup>

Pero no todos los artistas compartían intereses. Una práctica valiosa en la pintura de esta época que ha sido retomada por el dibujo actual fue cultivada por Monet, Renoir, Sisley y Pissarro. Consistía en realizar estudios experimentales directamente de la realidad, intentando reproducir de la forma más inmediata posible la impresión luminosa y la transparencia de la atmósfera solo con notas de color. Es un procedimiento que utiliza una técnica rápida y sin retoques, evitando el color negro para oscurecer los colores en sombra. Los artistas tenían la necesidad de demostrar que la experiencia plena y legítima no puede ser sustituida por otras experiencias que se realicen.<sup>45</sup>

La pintura y el dibujo empezaron a cambiar con mayor rapidez gracias a las vanguardias, alejándose cada vez más de las representaciones fieles. Un personaje de suma importancia en esta época fue Cézanne, a quien se le considera el padre de las nuevas representaciones modernas. Al igual que sus contemporáneos estudiaba el entorno en busca de que todas las partes de la obra estuvieran relacionadas mutuamente. Para él los colores, el dibujo, la perspectiva y las formas tenían el mismo grado de importancia, todos los elementos ocupaban su propio espacio compartiendo contornos sin necesidad de remarcarlos. Cézanne buscaba capturar en un medio bidimensional el estado naciente de las cosas. Dicho con otras palabras, no importaba tanto que fueran conscientemente reconocibles en su totalidad como que tuvieran presencia y logaran distinguirse aún cuando todavía no fueran individualizadas o familiares.<sup>46</sup>

El impresionismo le abrió a Cézanne la posibilidad de experimentar y trabajar con la pintura como medio. No adoptó el estilo impresionista directamente, pues su principal diferencia con este movimiento radica en que él siempre estuvo en constante búsqueda de ese color imposible y real. El artista consideraba que no había manera de separar el concepto que describe la forma del modo en que es vista, de ahí que quisiera pintarlo convertido en todo un espectáculo. En este proceso siempre buscó representar la forma de percibir el mundo<sup>47</sup> tal y como se presentan

---

<sup>44</sup> Merleau-Ponty, *La duda de Cézanne*, 27

<sup>45</sup> Argan, *El arte moderno*, 69

<sup>46</sup> Merleau-Ponty, *La duda de Cézanne*, 9

<sup>47</sup> *Ibid*

los objetos como lo que son por sí mismos, es decir, algo sólido y material. Todos los elementos representados en la obra de Cézanne pertenecen al mundo real, aunque también se complementan con cosas irreales y subjetivas producto de la imaginación del artista, quien pensaba que “El entramado entre las cosas, las imágenes y mi cuerpo hace que todo pertenezca a un único mundo”.<sup>48</sup>

En este capítulo nos interesa abordar el proceso de Cézanne, pues lo que para nosotros es una obra terminada, para él tan solo era el medio para responder algunas de sus muchas inquietudes. La elaboración de sus obras requería de un largo y tendido procedimiento: para un bodegón necesitaba cien sesiones de trabajo y hasta ciento cincuenta para un retrato. Para Cézanne no había diferencia entre pintar un objeto y un cuerpo humano al momento de representarlos, por ello pintar un retrato conllevaría el mismo nivel de dificultad que pintar un durazno. La razón es que para el artista todo se crea a partir de ver la forma, no basándose en la idea de cómo debe ser la forma.<sup>49</sup>

Por la influencia de los impresionistas, Cézanne dejó de buscar en la pintura la representación de escenas imaginarias o la proyección de sueños. Ahora sus estudios se enfocaron en el minucioso análisis de lo visible con preferencia por el trabajo de taller a comparación de la pintura al natural. Con esto dejó de lado la hechura barroca que tenía como interés principal captar el movimiento, y en cambio optó por la yuxtaposición de pequeños trazos cuidadosamente colocados. A pesar de lo anterior, sus cuadros también reflejan el aspecto particular de los gestos antes que su aspecto visible.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> *Ibid*, 12

<sup>49</sup> *Ibid*, 26

<sup>50</sup> *Ibid*, 27



Fig. 2, Paul Cézanne. Still Life with Carafe, Bottle, and Fruit, (La Bouteille de cognac), Acuarela sobre papel, 48 x 62.5 cm, (1906)

Es común trazar los contornos de los objetos cuando se dibuja el boceto de una pintura, pero para Cézanne el procedimiento consistía en combinar dibujo y pintura en una labor simultánea, captando la forma a partir del color. El ideal de Cézanne era plasmar un pedazo de naturaleza sobre el lienzo, capturar su entorno a partir de la impresión inmediata y buscar la realidad sin abandonar la sensación. Para ello evitaba encerrar el color en el dibujo, prescindiendo de las normas compositivas y de perspectiva, pero con ello se buscaba otra forma de alcanzar la realidad.<sup>51</sup>

Cézanne representaba las cosas fijas con que nos topamos a diario con la fugacidad que caracteriza a nuestra percepción. Su intención era pintar la materia a modo de dibujo mientras se va dando forma a sí misma. El pintor habla el orden espontáneo de las cosas percibidas y el orden humano de las ideas y las ciencias en lugar de hablar de sentidos e inteligencia. Siempre nos encontramos expuestos a las cosas, las percibimos, queda un registro en nuestra memoria

---

<sup>51</sup> *Ibid*, 30

de cómo son y a partir de la naturaleza como base primordial es como se construyen las ciencias.<sup>52</sup>

Es común que nuestras primeras representaciones elaboradas durante la infancia se realicen con contornos para encerrar la forma. Como ya vimos en una sección anterior, se trata de una tendencia entre los infantes que se realiza para abstraer la forma. Sin embargo en muchos casos también se encuentra en la edad madura como una forma representacional directa que pertenece al mundo de la geometría y no al mundo visible. Cézanne deformaba la perspectiva provocando que los elementos no tengan el peso para llegar al protagonismo, pero al mismo tiempo captura la esencia y presencia de algo que empieza a manifestarse.<sup>53</sup>

Pensar que el dibujo surge a partir del color significa tener consciencia de la masa, saber que todos los cuerpos en el mundo material no son huecos. Cuando se dibuja se trabaja sobre una base bidimensional, pero se tiene consciencia de que se está trabajando el espacio mismo. En ese sentido una pincelada dibujada sobre el papel o lienzo ocupa un espacio en el plano. Las fugas de la perspectiva, los perfiles, las rectas y las curvas se van asentando como líneas de fuerza a partir de los organismos constituidos por colores. La vista capta los objetos como elementos que emergen a partir de colores, los trazos marcan los límites que les dan identidad. En esa medida, trazarlo solo en parte supone renunciar a la profundidad, es decir, a la dimensión que nos muestra la cosa, no ya como algo desplegado ante nosotros, sino como una realidad inagotable llena de opciones.<sup>54</sup>

Si la tarea del pintor consiste en expresar el mundo, copiar los colores tal cual sin una interpretación de por medio sería una limitante expresiva. La disposición de los colores debe abarcar lo que no es visible para nosotros. El pintor interpreta antes de plasmar una imagen, pero esta interpretación no debe ser una idea separada del acto de mirar. Muchas veces cuando se dibuja algo se trata de un objeto visto con anterioridad, aunque no se le haya prestado la misma atención que al momento de representarlo. Para Cézanne era necesario remitir a la presencia primordial de la que provenían las nociones y con ello buscaba encontrar una relación aunque parecieran indisociables.<sup>55</sup> “El sentido que Cézanne dará a las cosas y a los rostros

---

<sup>52</sup> *Ibid*, 31

<sup>53</sup> *Ibid*, 41

<sup>54</sup> *Ibid*, 42

<sup>55</sup> *Ibid*, 44



surgían del mundo tal y cómo este se le aparecía: simplemente lo plasmó: fueron las cosas y los rostros tal y como él los veía los que pedían ser pintados de ese modo.”<sup>56</sup>

A Cézanne le interesaba el aspecto sólido y tangible de las cosas, aunque también compartía con los impresionistas su gusto por el color. De hecho podría decirse que la solución de sus cuadros siempre fue a partir del color, construyendo formas y volúmenes evocando el espacio, al mismo tiempo que evitaba toda definición lineal. Esto se entiende por contraste con la vista, donde los cuerpos se componen a partir de formas que interactúan entre sí, muchas veces contrastadas por el color. Según Gleizes y Metzinger, la obra de Cézanne representó un realismo profundo que tendió un puente entre los ideales de Courbet y el cubismo.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> *Ibid*, 53

<sup>57</sup> Cooper, *La época cubista*, 26

## Capítulo 2. El impacto de las nuevas tecnologías y sus plataformas digitales en el proceso creativo

*“El verdadero peligro no es que las computadoras empiecen a pensar como los hombres, sino que los hombres empiecen a pensar como las computadoras”*

*Sydney J. Harris*

En este capítulo analizamos las repercusiones que tiene el contenido de los medios de comunicación masiva en la cultura visual. Para ello definiremos la cultura visual como toda imagen que captan y configuran nuestros ojos, incluyendo el contenido creado exclusivamente para nuestro consumo visual como pueden ser los medios impresos, las películas o el arte. Tales medios también repercuten sobre nuestra forma de pensar las imágenes.

Por lo general las redes sociales manejan contenido rápido y fácil de asimilar, contenido lleno de estímulos visuales que provoca que los usuarios se vean atraídos aunque las plataformas permanezcan iguales. Su método consiste en mostrar contenido aparentemente diferente en todo momento. El medio ha dado herramientas para que el tiempo de ver una imagen sea más rápido, con formas de respuesta que pueden operar con inmediatez como lo son el *like* o el *dislike*.<sup>58</sup>

Por último estudiaremos las causas nos llevan a la necesidad de ser para otros. Las plataformas digitales ponen al alcance de cualquiera la posibilidad de ser un creador de contenido, y así llegar a muchas personas en una cantidad mínima de tiempo a partir de pequeñas novedades sintéticas que generen contenido digno de compartirse. Esta situación influye en la manera en que percibimos nuestro contenido como artistas, pues genera una necesidad de pertenencia en los ideales impuestos por los medios digitales.

---

<sup>58</sup> Es una forma de interactuar con el contenido que nos gusta o disgusta en las redes sociales.

## 2.1. La influencia de la mediatización de imágenes en la cultura visual

La cultura visual incluye toda imagen visual que captan nuestros ojos, pero no se trata únicamente de una mirada que trabaja como un almacén de contenidos. Es menester resaltar que la cultura visual no solo engloba una acumulación de contenido creado para ser visto (como las obras de arte o las películas), sino que toda la información a la que nos exponemos influye en el comportamiento de la mirada, incluso llegando a ser el modelo de visión que tenemos y lo que hacemos con ello.<sup>59</sup>

El concepto de cultura visual como área de estudio surgió en torno a 1990. Luego del final de la guerra fría comenzó una nueva etapa en nuestra sociedad conocida como posmodernidad en la que se vieron modificadas las ciudades a la par de transformaciones con respecto al género, la sexualidad y la raza. Esta etapa histórica también dio inicio a la era de los ordenadores personales que a su vez dieron pie al mundo de los sistemas computacionales bautizado en 1984 como “ciberespacio”.<sup>60</sup>

En la actualidad nuestra cultura visual ha sufrido drásticos cambios si la comparamos con, por ejemplo, la de 1990, cuando era necesario contar con espacios específicamente diseñados para acceder a cierto material como eran los cines y los museos y era más difícil desligar los objetos de su lugar de origen. Ahora todo ha cambiado, pues nuestra sociedad ha sido dominada por la imagen. La red nos da la posibilidad de acceder casi al instante al contenido visual que nos apetezca. Las redes han redistribuido y expandido el campo visual, aunque esto también ha significado modificar el contenido y deteriorar su calidad.<sup>61</sup>

Hoy en día existe una nueva forma de ver las cosas donde todo es controlado por las personas que crean, ven y hacen circular una infinidad de contenido visual incomparable con lo que se veía en el siglo pasado. El internet nos ha dado la posibilidad de generar una interacción mucho más directa y cercana con el público, proveyendo herramientas accesibles para cualquiera que cuente con un teléfono inteligente.<sup>62</sup>

---

<sup>59</sup> Mirzoeff, *Cómo ver el mundo Una nueva introducción a la cultura visual*, 19

<sup>60</sup> *Ibid*, 21

<sup>61</sup> *Ibid*

<sup>62</sup> *Ibid*

La cultura visual actual es una manifestación clave de la vida cotidiana mediatizada. Se ha convertido en un modo de vida social que toma forma en redes de información electrónica. No se trata solamente de que las redes brinden acceso a las imágenes, sino que las imágenes han comenzado a tener una relación directa con nuestra vida en la red. Lo que ocurre en los medios digitales ha comenzado a tener un impacto real en las personas a tal punto que ha logrado cambiar nuestra forma de ver el mundo.<sup>63</sup>

El contenido visual se ha convertido en algo en lo que nos involucramos como una forma activa de generar cambios, y no se limita a ser una forma de ver lo que acontece. Una de las principales características de la cultura visual contemporánea que nos interesa destacar es que los medios de comunicación se han convertido en medios sociales. Esto quiere decir que en el mundo de las redes importa la imagen de nosotros mismos que damos a los demás, de ahí que exista una libertad de controlarla en cierta medida. Nuestros cuerpos se han convertido en una extensión de redes de datos donde nuestra actividad primordial consiste en hacer *clicks*<sup>64</sup> en enlaces y compartir imágenes. Las pantallas nos acompañan a todos lados, somos capaces de producir todo aquello que vemos, algo que desemboca en una mezcla de ver y aprender a no ver.<sup>65</sup> Sin embargo antes de describir con mayor detalle el mundo de las redes sociales, es importante mencionar los tipos de medios de comunicación que existen, pues siguen vigentes en la actualidad y en esa medida alteran nuestra forma de ver.

La televisión es uno de los principales medios de comunicación visual que tuvo un impacto de suma importancia en el siglo XX. Ejemplifica a la perfección los resultados de una forma de ver mediatizada, ya que su funcionamiento consiste en expulsar de forma continua imágenes que contienen una gran cantidad de mensajes. Como resultado, en muchas ocasiones los espectadores no se detienen a analizar esos mensajes. En el fondo es un medio que emana gran actividad icónica que espera a ser capturada por nuestros ojos y que llega a afectar nuestra forma de ver el mundo.<sup>66</sup>

---

<sup>63</sup> *Ibid*

<sup>64</sup> Pulsación que se hace mediante un ratón u otro dispositivo apropiado de la computadora para dar una instrucción.

<sup>65</sup> *Ibid*, 22

<sup>66</sup> Miranda Tapia, *Memoria Cero: una mirada fotográfica*, 20

La TV es una fuente inagotable de imágenes, nuestra visión captura de forma involuntaria la gran cantidad de elementos visuales que transmite. Esto tiene un fuerte impacto en nuestro acervo mental de imágenes, provocando una saturación en nuestro cerebro que puede convertirse en una acumulación masiva de información visual. El receptor siempre tiene la opción de apagar el televisor, pero mientras esto no suceda los mensajes seguirán llegando y las imágenes quedarán registradas como una forma de ver.<sup>67</sup>

Si revisamos rápidamente los canales de nuestra televisión es fácil notar que existen pocos espacios donde se transmitan programas de arte, cultura, historia o incluso cine de calidad. Generalmente el contenido que más abunda en este medio son invitaciones al consumo, novedades de las estrellas de la televisión, telenovelas, noticieros, sorteos, programas de concursos donde se expone a la gente al bullying disfrazado de risas y caídas entre otros. Todo esto es un claro ejemplo de lo que se consume día con día. La mayoría de las emisiones están dedicadas al entretenimiento de las masas, quizá por ello se incluyen producciones que no constituyen grandes propuestas visuales.<sup>68</sup>

El cine es una forma más controlada de elegir el contenido que consumimos, y en algunos casos nos brinda un acercamiento a las propuestas cinematográficas de otras culturas. Todos los elementos de la imagen cinematográfica se colocan con sumo cuidado con el objetivo de tener una lectura adecuada. En el contenido visual que se presenta en la sucesión de imágenes se genera un mensaje en la narrativa, en todo momento se busca un constante equilibrio entre la imagen y la historia.<sup>69</sup>

No es incorrecto decir que podemos encontrar una gran riqueza visual en producciones cinematográficas o audiovisuales, ya que pueden generar propuestas y contener un lenguaje visual útil como herramienta artística. Justamente una de las características principales del contenido visual es que está pensado para que la imagen sea armoniosa, cosa que se logra a partir de la composición, el color, los efectos, etcétera. Estos elementos están presentes y son fáciles de encontrar para los creadores de contenido visual, pero no olvidemos que su principal

---

<sup>67</sup> *Ibid*

<sup>68</sup> *Ibid*, 21

<sup>69</sup> *Ibid*

objetivo es ser consumidos para generar estímulos visuales que atraigan la mirada del espectador. Por ello gran parte del contenido solo cumple la labor de entretenimiento.<sup>70</sup>

Los medios impresos también ofrecen una gran cantidad de información visual. Dependiendo de su contenido, las imágenes pueden ir desde lo más explícito como son las imágenes publicitarias de un producto comercial hasta las que encontramos en libros de arte conceptual que funcionan como detonadoras de mensajes subsecuentes. Hasta la fecha se sigue publicando diariamente una inmensa cantidad de información visual pese a que solo una pequeña parte de ella llega hasta nuestras manos. Lo valioso de estas imágenes es que permiten ser vistas y entendidas a partir de distintos puntos de vista. Cada contenido tiene un propósito tan variado como cumplir un deseo de satisfacción visual o bien iniciar un análisis más profundo; en otros casos solo serán mirados por una mínima cantidad de tiempo y olvidados por su evidente intrascendencia.<sup>71</sup>

Los medios hasta aquí mencionados fueron la fuente más importante de información visual para muchos de nosotros durante nuestro crecimiento. No obstante hay que destacar el creciente uso de internet y la gran importancia que ha tomado en nuestra forma de investigar, informarnos, comprar y, sobre todo, mantenernos en comunicación. Además de las diversas herramientas que el internet nos brinda no podemos ignorar la avalancha de imágenes que circulan a diario en la red. Es común que un sitio de internet nos conduzca a otro y a otro, dando paso a un gran flujo de información visual que no parece detenerse.<sup>72</sup>

Navegar por la red es encontrarse expuesto a imágenes de manera constante, similar a como cuando caminamos por la ciudad. La diferencia entre estas experiencias radica en que, al explorar internet, tenemos la posibilidad de alejarnos del monitor y dejar de ver. Aquí tenemos el control para cerrar las ventanas de la computadora y salir del sistema, apagar en un segundo la lluvia de imágenes.<sup>73</sup>

Hoy en día parece que hemos dado pasos agigantados con respecto al uso del internet, lo cual se ve en las nuevas generaciones que han crecido rodeadas de pantallas y videojuegos en línea. El tiempo frente a la pantalla es más prolongado que antes, algo que ha tenido un efecto en

---

<sup>70</sup> *Ibid*, 22

<sup>71</sup> *Ibid*, 23

<sup>72</sup> *Ibid*, 24

<sup>73</sup> *Ibid*, 25

nuestra forma de ver. Nuestro cuerpo ha evolucionado (aunque en pequeña escala) en este corto lapso de tiempo, afectando principalmente nuestra manera de usar la información visual. En la actualidad priorizamos la capacidad de mantenernos en contacto con diversos canales de información, habilidad a la que se le ha asignado el término de “multitarea”.<sup>74</sup>

Las pantallas luminosas de nuestros dispositivos digitales tienen una característica que no encontramos en el mundo tangible. Su formato es pulcro, tienen una limpieza inmaterial y sus elementos están organizados perfectamente, factores que pueden ser la razón por la que nos atraen tanto visualmente.<sup>75</sup> Los dispositivos inteligentes nos dotan de una plataforma. Las creaciones en la red tienen un soporte digital que no envejece, a diferencia de los medios tangibles como el papel donde la tinta se desvanece con el paso del tiempo. En el ámbito digital, la ausencia del envejecimiento físico tiene la desventaja de la inaccesibilidad.<sup>76</sup>

El contenido que encontramos día con día en redes sociales es generado al instante y consiste en aplicar ciertas reglas adecuadas a un mensaje con un sistema de signos determinado acorde con un software de visualización. La forma en que interactuamos con las imágenes digitales se define por una sincronización entre el observador y la imagen. Dicho con otros términos, no existe mucha diferencia de tiempo entre el momento en que las imágenes son producidas, compartidas y atendidas por nosotros.<sup>77</sup>

Vivimos en una época de atención dispersa en la que la virtualidad nos obliga a operar con multitareas. Por más extraño que nos parezca, resulta inquietante enfocarnos en hacer una única tarea, aislados de los demás, dado que hoy en día toda actividad ocurre a la vez. La comunicación, el trabajo y el entretenimiento convergen mediante accesos discontinuos unos con otros, lo que provoca rupturas constantes y yuxtaposición de actividades. Esto último se ha vuelto una característica central de la experiencia de vida en la cultura de los medios digitales, donde intentamos enfocar nuestra atención en distintas actividades y focos informativos de forma simultánea prestando una atención a medias.<sup>78</sup>

---

<sup>74</sup> Mirzoeff, *Cómo ver el mundo Una nueva introducción a la cultura visual*, 76

<sup>75</sup> Marín Prada, *El ver y las imágenes en tiempo de internet*, 23

<sup>76</sup> *Ibid*, 18

<sup>77</sup> Marín Prada, *El ver y las imágenes en tiempo de internet*, 28

<sup>78</sup> *Ibid*

## 2.2. La mirada actual frente al dibujo como experiencia

Gran parte de nuestra vida actual depende de dispositivos electrónicos: empleamos la misma máquina para trabajar y para entretenernos. Esto significa poner en riesgo nuestra capacidad de autocontrol al usarlas, ya que la relación que establecemos con nuestros dispositivos se sitúa cada vez más en los territorios de la adicción. Todos los contenidos encontrados en los medios digitales son creados con un objetivo propio. Cuando son expuestos ante nosotros, de manera inconsciente vamos perdiendo dominio sobre nuestras acciones en el ámbito digital y cada vez actuamos menos como queremos.<sup>79</sup>

La estructura de la navegación en la red siempre es igual, pero existe una explicación que nos dice por qué resulta una actividad tan atractiva y adictiva. Tiene que ver con el hecho de que sus contenidos se encuentran todo el tiempo en constante cambio, arrojando nuevas imágenes en apariencia diferentes pero que conservan las mismas cualidades que resultan agradables para la mirada. Como resultado tenemos un inmenso flujo de datos donde se da la apariencia de que podemos regular el contenido que consumimos, pero a la vez es casi imposible detener nuestra atención en algo en específico.<sup>80</sup>

Vivimos en una sociedad de urgencia donde todo lo queremos al momento porque el internet nos ha dado esa posibilidad. Esperar ya no parece ser una opción cuando la inmediatez es la protagonista. Tenemos la posibilidad de llegar a cualquier contenido en cualquier momento, todo está disponible a tan solo un click de distancia. El internet nos ha dado herramientas para que el tiempo de contemplar una imagen sea más veloz y como consecuencia los espectadores han comenzado a escasear, convirtiendo nuestra sociedad en un grupo de captores y propagadores de imágenes.<sup>81</sup>

El lenguaje es presentado en un post o un tuit, instancias que ejemplifican la manera en que se ha reducido su extensión, y que a su vez reflejan la vida personal de los usuarios con la intención de generar un espectáculo que se caracteriza por manifestar los acontecimientos más banales dentro de lo cotidiano. De esta manera se incorporan a la infinidad de elementos visuales informativos que circulan ante nuestra mirada cuando nos ponemos al día en nuestras

---

<sup>79</sup> Mirzoeff, *Cómo ver el mundo Una nueva introducción a la cultura visual*, 33

<sup>80</sup> Marín Prada, *El ver y las imágenes en tiempo de internet*, 26

<sup>81</sup> *Ibid*, 25



redes sociales. Las aplicaciones facilitan herramientas para responder de manera sencilla, esto con el propósito de que el ejercicio de interpretación sea rápido y no requiera de mucho esfuerzo. Las formas de respuesta con las que se puede operar trabajan en la inmediatez como es el caso del *like* o el *dislike*.<sup>82</sup>

Con el tiempo hemos reconfigurado nuestros sistemas de percepción asimilando e interpretando la información. Los videojuegos son un claro ejemplo de lo anterior porque gracias a ellos se ha visto un fuerte desarrollo entre la coordinación de la vista y las manos. En un videojuego la concentración visual es intensa porque debes manipular varios elementos para lograr con éxito ciertas acciones. En ellos la mente y el cuerpo interactúan constantemente, formando un sistema que es reconfigurado en cada momento. “Actualmente se cree que hay más de ochenta ubicaciones físicas en el cerebro que procesan la visión, conectadas mediante al menos doce vías de procesamiento paralelas.”<sup>83</sup>

Nuestra forma de ver también se ha visto modificada porque la tecnología nos brinda la posibilidad de visualizar cualquier imagen en segundos, incluso si se encuentra al otro lado del mundo. Nuestra forma de dibujar también se ha visto afectada, ya que ahora es mucho más práctico tomar una fotografía y guardarla para luego realizar una copia en dibujo dentro de nuestro espacio de trabajo. A pesar de eso estamos conscientes de que la experiencia no es la misma, ya que los objetos van perdiendo el sentido individualista para pasar a ser una fotografía más. Recordemos que lo visual es un encuentro irrepetible y momentáneo.<sup>84</sup>

Gracias al extendido acceso a dispositivos inteligentes ahora hay una infinidad de cámaras que registran permanentemente lo que sucede en el mundo sin que por ello haya ojos que se detengan a contemplar estas imágenes. Los dispositivos desempeñan la función de ser un mero almacenamiento de imágenes con un filtrado automatizado, generando así una era de visión puramente técnica. Disponer de imágenes de todo se ha convertido en una necesidad cuyo fin es configurar visualmente toda vivencia. Tales vivencias tienen como característica central el ser espectáculos que nos interesen o conmuevan.<sup>85</sup>

---

<sup>82</sup> *Ibid*, 26

<sup>83</sup> Mirzoeff, *Cómo ver el mundo Una nueva introducción a la cultura visual*, 83

<sup>84</sup> Berger, *Sobre el dibujo*, 51

<sup>85</sup> Koleff Osorio, *El dibujo con modelo humano. Reflexiones sobre la construcción del sentido*, 8

En nuestra sociedad de la inmediatez las imágenes son devoradas en segundos, de ahí que surja la necesidad de reflexionar acerca de la diferencia que existe en el espectador cuando observa contenido visual artístico y cuando se encuentra frente al entretenimiento. Ambas instancias de contenido visual comparten el mismo formato en el mismo espacio, de ahí que sean susceptibles a caer en la homogeneidad. Aquí también se encuentra la razón por la que las prácticas artísticas contemporáneas han creado estrategias temporales que consisten en forzar al espectador a permanecer largos ratos de observación frente a las piezas.<sup>86</sup>

Por todo lo anterior es de vital importancia reconocer que los creadores de contenido artístico juegan un papel central en la producción de imágenes que no sean creadas como un mero entretenimiento, sino que surjan como tipos de cuestionamiento. Por ello, el artista rechazaría ante todo establecer con el espectador una relación instantánea que convertiría su trabajo en imágenes más dentro del mar de contenido trivial, valiéndose de configuraciones visibles que exijan una digestión óptima más prolongada.<sup>87</sup>

Hoy en día los medios regulan el consumo de contenido y en ellos predomina el diálogo visual. Las imágenes que presentan ya han pasado por una configuración visual e incluso se vuelven directas quitando la necesidad de conocer el mundo con la vista. Por ello tenemos que redescubrir el mundo y tomar consciencia de que no está estandarizado. Es común que el dibujo se vea influido por los motivos y contenidos que abundan en medios digitales. En la medida en que el dibujo es una forma representacional, su enfoque se ha dirigido hacia el puro estilo o simulación hiperreal sin vida. No obstante, Sergio Koleff , investigador y docente de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, nos habla del impacto que genera la experiencia sensible y racional del dibujo sobre los escenarios virtuales, abriendo nuevas posibilidades y rompiendo el paradigma de la fotográfico en el proceso: “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’”.<sup>88</sup>

La gran mayoría del contenido visual que circula en redes posee los elementos más obvios y directos con el objetivo de facilitar su aprehensión inmediata. Como se remarcó anteriormente, el tiempo de contemplación se acorta y todo resulta tan inmediato que ya no da tiempo de crear

---

<sup>86</sup> Marín Prada, *El ver y las imágenes en tiempo de internet*, 34

<sup>87</sup> *Ibid*, 25

<sup>88</sup> Koleff Osorio, *El dibujo con modelo humano. Reflexiones sobre la construcción del sentido*, 66

una argumentación de lo que se mira, siendo el motivo que todo debe convencernos al instante. El sentido de las imágenes ya no ocupa tanto peso en su elaboración, simplemente se arroja ante nuestros ojos traducidos con seductoras imágenes visuales. Se ha vuelto común que las imágenes dejen de aportar cierto misterio.<sup>89</sup>

Las prácticas artísticas juegan un rol fundamental entre los creadores de contenido visual que circula en la red, puesto que el mérito del arte está en ser considerado como el tipo de contenido visual reflexivo más sofisticado. Se encuentra relacionado con la experiencia de las imágenes, y su propio poder radica en que tiene como objetivo mantener el momento crítico de la experiencia estética.<sup>90</sup>

Disminuir la velocidad, detenerse y experimentar la dilatación temporal se han convertido en recursos que resaltan la propia presencia del momento y que nos detienen para sensibilizarnos ante la manera en que experimentamos temporalmente los acontecimientos. Es una detección, como menciona Marín Prada, “cuyos efectos podrían ser relacionales, incluso, con ciertos aspectos de la retroacción psicoanalítica, al poder llegar a operar una cierta resignificación de momentos pasados de la recepción, acaso siendo capaz de reestructurarlos de otra manera”.<sup>91</sup>

Gran parte de las imágenes que tenemos de la realidad actualmente se elaboran a partir de la mirada fotográfica. Esta, más allá de servirnos como una forma de documentar un recuerdo, esconde varios aspectos tras su imagen, ya que se convierte en un registro técnico ante nuestra mirada. Se ha abierto una crisis en la relación corporal de nuestros ojos y el entorno que nos rodea, pues en nuestras experiencias recurrimos a una constante búsqueda mediada por la pantalla. Estamos en un tiempo en el que el proceso de ver es menor en tanto no se llega a una visualización.<sup>92</sup>

La impresión de observar algo momentáneamente y la de dibujar guardan cierta diferencia, pues en la visión tenemos un breve registro de la imagen casi de manera instantánea. En cambio, cuando dibujamos necesitamos tiempo para contemplar y plasmar lo observado. Este proceso da como producto la estructura de la apariencia de las cosas a partir de diversas ojeadas, múltiples instantes que constituyen una totalidad. La imagen estática de una pintura o un dibujo

---

<sup>89</sup> Marín Prada, *El ver y las imágenes en tiempo de internet*, 25

<sup>90</sup> *Ibid*, 34

<sup>91</sup> *Ibid*

<sup>92</sup> *Ibid*, 8

es el resultado de muchos momentos dinámicos que la crearon. Todo lo que experimentamos en este tipo de obras es momentáneo, a diferencia de la fotografía.<sup>93</sup>

La fotografía es el medio para conservar una imagen técnica, ya sea impresa o en formato digital. Las fotografías son evidencia del encuentro entre el fotógrafo y el suceso. Las usamos para recordar cómo era o cómo pasó aquel instante y en ese sentido son una herramienta para traer el pasado a nuestro presente y llevarlo con nosotros. El dibujo no detiene el tiempo como la foto, sino que lo abarca, nos obliga a detenernos y entrar en su tiempo; el registro de una imagen a través del dibujo contiene la experiencia del mirar. “Un dibujo cuestiona sin prisa la apariencia de un suceso y, al hacerlo, nos recuerda que las apariencias son siempre una construcción con una historia”.<sup>94</sup>

Es típico escuchar que el miedo más grande de todo artista es enfrentarse al lienzo en blanco, debido a que en esta lucha se libraría la creación de algo a partir de la nada. Sin embargo esto no es así en realidad. Dibujar implica una forma de configurar todo lo que ha pasado ante nuestros ojos y ante nuestra mente. Todo guarda una relación con el mundo en el que vivimos, incluidas las referencias culturales o mediáticas en torno al ver. En este proceso la percepción toma parte indispensable porque nuestra mente tiende a relacionar elementos para evocar recuerdos. De ahí la importancia de tener contacto con el mundo externo, pues hacerlo activa situaciones y experiencias de forma más intensa. Las experiencias corporales adquiridas nos pueden ayudar a tener una relación más clara con el dibujo, ya sea en el ámbito representacional o bien en el cuerpo al llevar a cabo un dibujo.<sup>95</sup>

### 2.3. El efecto que tienen las interacciones digitales para la aprobación del proceso creativo personal

Incorporarnos en una red social conlleva en nosotros el deseo de estar permanentemente bajo la mirada de los demás. Las plataformas nos otorgan la posibilidad de ser creadores de contenido, no únicamente espectadores. En ellas vemos personas reales que se han convertido

---

<sup>93</sup> Berger, *Sobre el dibujo*, 57

<sup>94</sup> *Ibid*, 55

<sup>95</sup> Koleff Osorio, *El dibujo con modelo humano. Reflexiones sobre la construcción del sentido*, 16

en modelos a seguir y que nos animan a la elaboración de contenido a partir de situaciones como pequeñas novedades sintéticas que pueden ser fotografiadas para generar registros visuales. De esta manera se crea contenido con la intención de crear micro eventos mediáticos que nos sirvan para nuestra continuidad en escena.<sup>96</sup>

Las herramientas que nos brindan los dispositivos inteligentes nos conducen a aceptar la idea de que tenemos un alcance mayor a las personas, dándonos la posibilidad de que el contenido que compartimos pueda estar presente en todas partes al mismo tiempo para nuestros espectadores. Así es como surge la necesidad de ser para otros que implica una confluencia entre los valores de la cultura y el “yo ideal” que se forma a partir de representaciones normativas. En estas tratan de encajar la mayoría de los millones de representaciones de sí mismo que son compartidas a diario en la red.<sup>97</sup>

A lo largo de nuestras vidas se crea en nuestra mente un repertorio de imágenes a partir de lo visto en la vida cotidiana y en los medios digitales, y estos se convierten en parámetros representacionales de un ideal. Nuestra forma de mirar ha sido inducida por la aglomeración de imágenes, generando así que nuestra mirada cultural se convierta en un elemento clave de todos los procesos de identificación. En todo momento nos sentimos determinados por cómo es esa mirada.<sup>98</sup>

Tenemos la tendencia de adoptar las imágenes que están más cerca de los ideales valorados por la mirada de los medios sociales. Según Juan Marín Prada, catedrático de la Universidad de Cádiz, nuestra identidad depende de las formas construidas culturalmente, formas que han devenido hegemónicas y que provienen de matrices simbólicas. A ellas y a sus valores nos hemos ajustado sin discusión. En nuestros días los vemos afirmados constantemente a partir de las miles de reacciones y comentarios elogiando el contenido de los más admirados personajes de internet.<sup>99</sup>

La mirada cultural no es exclusivamente pasiva o ejemplificadora, sino que es capaz de proyectarse sobre nosotros y afirmar su tendencia a focalizar la atención en cuerpos, gestos y actitudes que destacan algunos elementos llamativos sobre otros. En el proceso también ocultan

---

<sup>96</sup> Marín Prada, *El ver y las imágenes en tiempo de internet*, 10

<sup>97</sup> *Ibid*, 46

<sup>98</sup> *Ibid*

<sup>99</sup> *Ibid*, 47

otros que no son totalmente aceptados. Así es como nos muestra las condiciones de presencia que se aceptan dependiendo de su demanda y exclusión. Tales condiciones surten efectos en nosotros al sentirnos vistos por ella de forma satisfactoria a partir de datos cada vez más cuantificables en las formas de manifestarse como expresión de valor en las redes.<sup>100</sup>

El poder de la mirada cultural depende de una destructiva tendencia a identificarse o compararse con el otro, algo que existe en las personas en mayor o menor grado. En muchos casos también se puede hablar de un interés en lo que está en nuestra contra. En muchos casos las imágenes que conforman el ideal cultural muchas veces nos desprecian, y pesar de que la imagen que se nos presente puede ser dañina para nosotros, a veces terminamos reafirmando de manera apasionada los valores dominantes.<sup>101</sup>

El ser mirado por los demás implica ser presentado ante las apreciaciones de nuestros semejantes y en esa medida somos percibidos como un objeto de valor o desprecio. Estar expuestos ante la mirada de otros también implica no tener control sobre la situación. Reconocemos que somos juzgados por el otro y que somos usados en esa aparición en escena, nos convertimos en objeto de valoraciones que tienen el poder de calificarnos y descalificarnos.<sup>102</sup>

Subir contenido a una plataforma pública implica estar expuestos y correr el riesgo de ser parte de la objetualización. De ahí surge la vergüenza de sentirnos dependientes de ser para otro, lo que involucra considerarnos criticados, juzgados o incluso insuficientes. No obstante, la exposición a la mirada ajena se ha ampliado virtualmente y parte de ello implica crear una especie de filtro para sentirnos más seguros. Dentro de él creamos imágenes cuidadosamente realizadas y seleccionadas por nosotros mismos, decidiendo de qué manera queremos ser vistos ante los demás.<sup>103</sup>

Las expectativas y grados de aceptación del contenido visual están profundamente enraizados en nuestro interior. Parece que el proceso de registrar la mirada ya no es completamente libre a causa de que ella misma se encuentra en un condicionamiento permanente. Ver hoy en día implica buscar en nuestro entorno las imágenes que más se adapten a aquella mirada

---

<sup>100</sup> *Ibid*

<sup>101</sup> *Ibid*

<sup>102</sup> *Ibid*, 48

<sup>103</sup> *Ibid*

condicionada. En el fondo buscamos hacer encajar nuestra realidad en los moldes visuales prefigurados, tomando como modelo reproducciones que funcionan para el medio y de los que ya sabemos qué respuesta obtendrán.<sup>104</sup>

En resumen, la mirada impuesta culturalmente empuja a la nuestra a encajar en los estándares aceptados socialmente que se conforman por las representaciones y valores predominantes. Una forma de liberar nuestra manera de ver sería estar consciente de sus asignaciones y determinaciones para saber qué contenido es el que queremos realizar sin estar sometidos a las condicionantes que la sociedad nos impone, siendo así una forma de crear e inventar formas de ser libres.<sup>105</sup>

Bajo la lógica de lo espectacular y mediático, que las cosas sean visibles significa reducirlas a sus rasgos más atractivos y simplificar sus elementos para que lleguen de forma más directa y fácil para que el espectador pueda digerirlos. A pesar de lo anterior, también cabe mencionar que un fundamento central de toda práctica de producción visual crítica consiste en rechazar que la autenticidad de una imagen se relacione con la legibilidad de lo que representa, en muchos casos a seguir clichés de cómo deberían ser.<sup>106</sup>

La imagen del espectáculo podría considerarse la principal fuerza de la colonización de la vida social por parte del capital. Por ello es importante recordar que en un primer momento este dominio degradaba el valor del “ser” al “tener”, algo que ha evolucionado del “tener” al “parecer”. Una apariencia oculta lo real, y sin embargo no llegan a ser lo mismo. En nuestros tiempos es común que las imágenes estén llenas de apariencias debido a que se ha creado la idea de que las cosas son el aspecto que ofrecen ante los ojos.<sup>107</sup>

En este panorama es crucial pensar en una práctica visual de resistencia a partir de la creación de imágenes genuinas dotadas de cuestionamientos incluso si no son directas, ya que su meta esencial sería defender un ideal propio. Frente a la lógica del espectáculo hacen falta imágenes de interpretación exigente como única solución contra las determinaciones de la seducción y

---

<sup>104</sup> *Ibid*, 49

<sup>105</sup> *Ibid*

<sup>106</sup> *Ibid*, 17

<sup>107</sup> *Ibid*, 18

los excesos de sentido ahogados. Es algo que toda imagen auténticamente crítica exige y procura, no tanto por lo que dice como por las determinaciones que tiene.<sup>108</sup>

El arte dominante determina las cualidades de modelar otras cosas a su imagen. Las reproducciones de obras, objetos o escenarios en una imagen impresa o en movimiento, transforman los posibles significados que se suma a la memoria visual en otras connotaciones que la experiencia bajo su propia presencia y contexto vivo. 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.<sup>109</sup>

Hoy en día vivimos maravillados por los sencillos objetos que se materializan en las pantallas de nuestros móviles. Las imágenes que circulan en internet adaptándose a diferentes formatos de pantallas han ocasionado una desvinculación entre la forma y el contenido, y nos sitúan en una estética de intensidades visuales no puramente formal. La información visual ha dejado de tener un diseño determinado dado que actualmente los usuarios la transforman y manipulan. Ahora es necesario que se adapte al formato de una página web en particular para que pueda circular libremente por la infinidad de interfaces disponibles, encajando en todo tipo de configuraciones.<sup>110</sup>

Estamos inmersos en un flujo de información que circula continuamente y que puede categorizarse en noticias, mensajes y sobre todo estados personales. Nuestras cuentas personales en redes sociales gestionan la información que compartimos y el tiempo que permanecemos en ellas con el objetivo de satisfacer e intensificar nuestro interés por lo que está sucediendo. El contenido de las redes tiene vigencia y caducidad, pues luego de un tiempo publicado los espectadores pierden interés. Nos hemos convertido en una sociedad en la que solo somos capaces de prestar atención a aquello que está en movimiento.<sup>111</sup>

En la misma medida, el sector de los productores de contenido visual se ha vuelto un tanto inespecífico en razón de que cualquier persona que tenga la opción de subir imágenes o fotografías a redes para un círculo de personas se convierte en productor. Muchos de los

---

<sup>108</sup> *Ibid*

<sup>109</sup> Koleff Osorio, *El dibujo con modelo humano. Reflexiones sobre la construcción del sentido*, 48

<sup>110</sup> Marín Prada, *El ver y las imágenes en tiempo de internet*, 23

<sup>111</sup> Mirzoeff, *Cómo ver el mundo Una nueva introducción a la cultura visual*, 28



posicionamientos más críticos con las nuevas formas de dominación, entre los que se encuentran algunas prácticas artísticas, presentan a la red como un espectáculo en sí mismo.<sup>112</sup>

En nuestros días la fama se ha convertido en uno de los elementos más valorados por nuestra cultura, incluso más allá de las riquezas materiales. Las redes están invadidas de todo tipo de contenido donde seguir las tendencias implicaría sumarnos a un mar de imágenes sin trasfondo, algo que nos dejaría momentos placenteros simplemente esporádicos. Sin embargo, el sentimiento de aproximación a una imagen ideal no es nunca satisfactorio y, por el contrario, en la mayoría de los casos desemboca en una angustiada sensación de insuficiencia.<sup>113</sup>

Esta situación requiere que los productores de contenido visual artístico reflexionemos sobre las determinaciones que se encuentran en las imágenes que creamos, y sobre nuestro procedimiento. El dibujo puede ser de utilidad para abordar maneras alternativas de generar contenido.

---

<sup>112</sup> Marín Prada, Juan, Op. Cit. P. 17

<sup>113</sup> *ibid.* P. 42

## Capítulo 3. La forma de entender mi realidad a través del dibujo

*“Cuando dibujas, miras mucho más intensamente algo”*

*Henry Moore*

El dibujo obliga al espectador a una contemplación más prolongada, es diferente de ver las cosas como estamos acostumbrados en nuestra vida cotidiana ya que en esta lo hacemos de forma general y sintética sin prestar atención al detalle. Además crea una relación entre el artista y el modelo en la que este adquiere una identidad propia que lo hace ser. En el dibujo encontramos el proceso del artista que consiste en su forma de interpretar la realidad, misma que guarda un vínculo con movimientos, conductas y comportamientos que sustentan una estructura. Dentro de la estructura se generan figuras que interactúan unas con otras en un mismo espacio, generando una dinámica sorprendente donde la vista es continua y el reconocimiento del espacio o del mismo objeto puede cambiar.

Las imágenes a las que nos encontramos expuestos desde que abrimos los ojos por primera vez se almacenan en nuestra memoria, creando un archivo donde se contiene toda la información visual que percibimos todos los días. Con el tiempo este archivo gestiona y categoriza la información con la que interactuamos por su grado de importancia, proceso que puede impactar nuestro proceso creativo y, sobre todo, el contenido que nosotros generamos. Al estar expuestos todo el tiempo a estímulos visuales provenientes de medios como redes sociales es probable que cambie nuestra forma de percibir la realidad. En este contexto el dibujo surge como una manera de gestionar lo anterior, pues nos obliga a detenernos y darnos un momento para capturar una memoria de lo que estamos percibiendo en un determinado momento, además de que nos ayuda a entender y cuestionar nuestra realidad.

### 3. 1. El registro experiencial ante un “mar de imágenes”

Cuando dibujamos tenemos la obligación de poner atención y mirar detenidamente el objeto que tenemos enfrente. Dibujar es comparar lo que se aprecia con la memoria visual que hemos desarrollado acerca de cómo son y cómo se ven los objetos. El dibujo trae a la luz el descubrimiento de un suceso visto, recordado o imaginado. La diferencia entre un dibujo y una obra acabada se encuentra sobre todo en el funcionamiento de la mente del artista, pues un dibujo es una obra privada que guarda una profunda relación con las necesidades del artista.<sup>114</sup>

El dibujo es un término que está presente como concepto en muchas actividades, en lo que determina el valor más esencial de ellas mismas, en el hecho mismo de establecerse como conocimiento. Está siempre relacionado con movimientos, conductas y comportamientos, que tienen de común el ser sustento ordenador de una estructura, a través de gestos que marcan direcciones generativas o puntuales que sirven para establecer figuras sobre fondos diferenciados.<sup>115</sup>

En numerosas ocasiones el dibujo es parte del proceso artístico para la creación de obras que eventualmente se expondrán ante el público, espacio en el que la comunicación con el espectador es más directa. Cuando este se planta frente a la obra terminada lo más inmediato es que se identifique con el tema, se guíe por el gusto o bien por el discurso que acompaña a la pieza, creando así un diálogo entre él y la obra. Con el dibujo no sucede esto puesto que este medio representa la forma de ver del artista como forma única de representar su realidad, por lo tanto cuando un espectador mira uno de sus dibujos se vuelve testigo de aquella intimidad.<sup>116</sup>

En un inicio parece que el principal objetivo del dibujo es obtener resultados idénticos al modelo de referencia sobre el papel, algo que demostraría la habilidad del artista. Sin embargo eso dejaría de lado la multitud de estilos que se pueden generar al entender un cuerpo. Uno de ellos es dibujar al natural, estilo que implica una urgencia por capturar el momento, ya que todo se encuentra en constante cambio y ninguna experiencia vuelve a ocurrir de la misma forma. Una manera de llevar este procedimiento al extremo sería dibujar algo que acaba de morir y

---

<sup>114</sup> Berger, *Sobre el dibujo*, 8

<sup>115</sup> Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, 17

<sup>116</sup> Berger, *Sobre el dibujo*, 9

está por marchitarse dado que el cambio es casi instantáneo, eso sin contar la carga emotiva de este tipo de representaciones.<sup>117</sup>

La vista es continua, pero nuestra forma de percibir también relaciona jerárquicamente las características que comparten los objetos tales como el color, la textura, la forma, entre otras. Esto nos da la sensación de que las cosas permanecen siempre en su lugar, pero se nos olvida que todo cambia constantemente, incluida la vista que se define por un encuentro momentáneo e irrepetible. En ese sentido la apariencia de las cosas es el resultado de construir con lo que surge de los desechos de todo lo que ha aparecido con anterioridad.<sup>118</sup>

Los dibujos están hechos con la subjetividad de nuestra percepción y funcionan como registros porque al momento de dibujar creamos una memoria de lo que pasa en nuestra mente y nuestro cuerpo. Con la llegada de medios como la televisión y la internet, el dibujo y la pintura han pasado a ser concebidos como meras imágenes estáticas, pero olvidamos que su virtud se encuentra en ese rasgo fundamental. Con la invención de la imagen instantánea al alcance de nuestros teléfonos móviles, el instante es todo lo que podemos capturar y preservar. Sin embargo el dibujo y la pintura forman parte de otra manera de ver y percibir el tiempo.<sup>119</sup>

El dibujo como representación marca el intento más radical del ser humano por vencer la necesidad de los acontecimientos, en el deseo de volver a hacer presente por medio de la imagen la idea que tenemos de ella misma. Aprehendiendo al objeto, de un modo obsesivo, para tratar de comprender nuestro ser y las relaciones que mantiene con el entorno a través de las cosas. Aprehensión intuitiva, conceptualizada o ideal, por medio de la cual lo concreto y lo diverso es pensado bajo una forma categorial.<sup>120</sup>

La percepción, como la vista, también funciona de manera selectiva. De no ser así nuestra mente resultaría un total caos, pues es imposible para nuestro cerebro retener todos los elementos presentes en nuestra vida cotidiana. El cerebro da órdenes con una especie de conocimiento previo de lo que espera obtener, y en esa medida la mirada se enfoca en lo que

---

<sup>117</sup> Ibid, 51

<sup>118</sup> Ibid, 52

<sup>119</sup> Ibid, 54

<sup>120</sup> Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, 23

nos llama la atención y lo que pretendemos encontrar en la imagen. Por ello cuando estamos en contacto con una escena dirigimos diferentes miradas que buscan obtener y mandar la información más relevante al cerebro. También cabe mencionar que existe un proceso en el que se completa la información recibida, volviendo más directa la percepción, y que se conoce como “integración visual”.<sup>121</sup>

De lo anterior podemos concluir que el proceso que regula la información que percibimos ante un espacio o situación está ligado con el comportamiento selectivo. Dicho con otras palabras, la expectativa previa que tiene el receptor tiene un gran peso en la atención e intención con las que miramos las cosas. Por lo tanto, nuestra manera de percibir está influida por la información que pretendemos encontrar al mirar, y en esa medida las personas decidimos la relevancia que tienen las imágenes en nuestro día a día, y así es también como los artistas encuentran su forma de ver.<sup>122</sup>

En todo momento estamos expuestos a una infinidad de estímulos visuales, cosa que resulta inevitable porque el simple hecho de abrir los ojos implica recibir la información visual que nos proporcionan los objetos del entorno. Esto ocurre en todos lugares, desde la intimidad de nuestra habitación propia hasta lo expuestos que nos encontramos en la calle, en la ciudad, en el transporte público, etc. Los objetos se presentan ante nuestros ojos como espectáculos involuntarios, las imágenes se producen y acumulan unas tras otras sumergiendo nuestra vista en un infinito mar de información visual.<sup>123</sup>

Se piensa que ver es un proceso natural que no requiere mucho esfuerzo, pues los objetos se presentan de manera instantánea ante nuestros ojos. Sin embargo requiere de nuestra memoria y conocimiento para recabar la información necesaria que nos permita identificar nuestro entorno e incluso las cosas mismas. La vida cotidiana implica una dinámica visual, pero también hay que mencionar la televisión, los medios impresos y la internet, pues estos hacen aún más variadas y complejas las posibilidades visuales. La mirada se mediatiza, pues la percepción se construye culturalmente gracias a la sociedad en la que se desarrolla.<sup>124</sup>

---

<sup>121</sup> Miranda Tapia, *Memoria Cero: una mirada fotográfica*, 18

<sup>122</sup> *Ibid*, 19

<sup>123</sup> *Ibid*

<sup>124</sup> *Ibid*

Gran parte de nuestra vida actual depende de los dispositivos electrónicos, pues solemos emplear la misma máquina para trabajar y para entretenernos. Esto se traduce en poner en riesgo nuestra capacidad de autocontrol al utilizar los dispositivos, dado que la relación que establecemos con ellos se sitúa progresivamente en los territorios de la adicción. Todos los contenidos que encontramos en los medios digitales fueron creados con un propósito en mente, y al estar expuestos a ellos inconscientemente vamos perdiendo dominio sobre nuestras acciones en el ámbito digital, cada vez actuamos menos como queremos.<sup>125</sup>

Los medios de comunicación masiva producen todo el contenido informativo y de entretenimiento. La información es seleccionada para diferentes públicos y se presenta al espectador de forma intencional. En muchos casos parece que el espectador decide qué tipo de información visual consume, pero también hay que tomar en cuenta el peso que tiene la publicidad en los medios contemporáneos que se encuentran permanentemente bombardeados por ella. Eso sin mencionar las tendencias de internet y redes sociales que pueden llegar a los usuarios incluso si el tema no es de su genuino interés.<sup>126</sup>

La experiencia visual está constituida por toda la información que guardamos en nuestro acervo mental de imágenes y recuerdos. La memoria juega un papel fundamental en nuestra manera de ver las cosas, influye en nuestra percepción gestionando y categorizando la importancia que tiene para nosotros el contenido con el que interactuamos día con día. En ese sentido, impacta nuestra forma de capturar e interpretar los mensajes visuales que recibimos. La percepción visual es una fuente inmediata y continúa de imágenes: lo que vemos es lo que existe, incluso si no es tangible. Esto por contraposición a las imágenes que evocamos con la memoria, o las que son creadas por nuestra propia imaginación. Todo el acervo visual adquirido a través de nuestras experiencias y de los medios audiovisuales influyen en el proceso de percepción, el cual está ligado con el proceso creativo.<sup>127</sup>

Nicholas Mirzoeff señala que la “economía mediática del tiempo se basa en una continuidad muy estudiada de rupturas y discontinuidades que nos somete a un transcurrir hipnótico”. Es así como las plataformas de los medios audiovisuales se ven obligadas a actualizar y generar herramientas que propicien la adicción a las redes. Ahí nos encontramos sometidos a infinidad

---

<sup>125</sup> Mirzoeff, *Cómo ver el mundo Una nueva introducción a la cultura visual*, 33

<sup>126</sup> Miranda Tapia, *Memoria Cero: una mirada fotográfica*, 19

<sup>127</sup> *Ibid*, 25

de estímulos, sumergidos en el espectáculo mediático, y por ello circular en la red implica una pérdida de la noción del tiempo en la que nuestra experiencia se reduce a una alteración del estado de la consciencia.<sup>128</sup>

### 3.2. Estudios y análisis de dibujos de artistas como incorporación al trabajo propio

A pesar de la distancia temporal que nos separa de ellos, varios de los artistas mencionados hasta este momento han tenido influencia en mi proceso artístico, sobre todo en la manera de ver, representar e interpretar la realidad a través del dibujo.

Lo más valioso de hacer estudios de dibujo basados en artistas con los que nos identificamos es que su trabajo cuenta una historia. El proceso es al mismo tiempo simple y complejo. Debemos seguir con cuidado al referente prestando atención a las direcciones de sus trazos, desaprendiendo nuestra forma de dibujar a la vez que intentamos comprender la de cada uno de ellos. De entrada parece fácil copiar sus trabajos a nuestra manera, pero imitar el trazo del artista permite descubrir su método y encontrar las cuestiones que se planteó, incluso si lo hizo de forma indirecta. También podemos generar nuevas cuestiones, ya que existe una diferencia de épocas y contextos entre su forma de ver y la nuestra.

Los dibujos de Vicent Van Gogh han tenido una influencia remarcable en mi forma de ver el dibujo. Su forma de trabajar con el espacio nos hace percibir todos los elementos de la composición en su totalidad. El artista logró esto a partir de trazos que generan texturas y que sintetizan la forma de manera acertada sin necesidad de reparar en todos los detalles. Otro aspecto que nos llama la atención de su obra es su interés por representar y dibujar objetos que estaban cerca de él, creando de esta manera una especie de diario visual.

Van Gogh tuvo el mérito de descubrir una manera de pensar la pintura a partir del dibujo. Esto resulta claro en muchos de sus dibujos acompañados de texto, ya que solía dibujar en sus cartas. Para Van Gogh “el acto de dibujar era una forma de describir y demostrar por qué amaba tan intensamente aquello a lo que estaba mirando”. Sus dibujos reflejan un gran respeto por la forma de representar las cosas cotidianas sin la necesidad de elevarlas a ser algo más. Se podría

---

<sup>128</sup> Mirzoeff, *Cómo ver el mundo Una nueva introducción a la cultura visual*, 33



Fig. 3, Estudio de la obra de Vincent Van Gogh, *Woman Selling*, 1885. Carbón sobre papel, 13 X 19 cm, (2022)

decir que el artista se volvió existencial porque no tenía la necesidad de buscar una justificación para todo lo que creaba, en su dibujo los objetos simplemente son, no representan nada más. “La silla es una silla. Las botas están gastadas de andar. Los girasoles son plantas, no constelaciones. Los lirios morirán”.<sup>129</sup> Así se entiende su forma de amar lo que tenía frente a él.

Es de notar la particularidad de sus trazos inequívocos y explícitos. Cada elemento está pensado de manera tan minuciosa que es inevitable percatarse de su precisión. Su proceso era guiado por el dibujo del natural, aunque también hubo ocasiones en las que dibujó sus pinturas mientras se secaban. En su dibujo siempre estuvo presente el movimiento del cuerpo (los gestos parten de la muñeca, el brazo, el hombro), y cada elemento

representado tiene su energía propia. En esa medida sus dibujos representan una realidad donde todo está vivo y tiene movimiento.<sup>130</sup>

La mayoría de los dibujos de Van Gogh consisten en la saturación a partir de muchos trazos, de ahí que no necesitara contornos para separar o enfatizar ciertos elementos. Sus obras pueden verse como totalidades, un conjunto de elementos de igual valor que comparten el espacio. La velocidad del artista al dibujar era impresionante, logrando hacer varios dibujos por día, todos ellos muestras de su capacidad para abstraer y representar la sensación del entorno en el que se encontraba. Por ello su obra es un registro de la experiencia



Figura 4. Estudio de la obra de Vincent Van Gogh, *Milk Jug*, 1862. Carbón sobre papel, 13 X 19 cm, (2022)

<sup>129</sup> Berger, *Sobre el dibujo*, 18

<sup>130</sup> *Ibid*, 20



vivida en su espacio. No por nada se dice que dibujaba todo lo que su vista tocaba.<sup>131</sup>



Fig. 5, Estudio de la obra de Antoine Watteau, *Seated young woman*, 1684-1721. Grafito y sanguina sobre papel, 10 x 15 cm, (2022)

Otro artista que nos sorprende con su habilidad es Antoine Watteau. Sus dibujos revelan una gran capacidad de observación y una sensibilidad muy desarrollada. Realizando estudios de sus dibujos hallé que la forma de sus trazos genera diferentes sensaciones en la manera de percibir los materiales representados. Es digno de mencionar el contraste que logra hacer entre la piel y la tela con variaciones muy sutiles en la línea. Muchos de sus personajes parecen estar aislados, pues las escenas no tienen un fondo. No obstante, son tan característicos de su contexto que hacen alusión a su propio espacio sin tener que mencionarlo.

Los dibujos de Watteau están relacionados de tangencialmente con su condición física, pues desde joven enfermó de tuberculosis. Sus temas se inspiran en la fugacidad del momento, y por eso utiliza sus materiales para capturar la impresión de dinamismo a partir de movimientos suaves y ondulantes que resultan muy característicos de él. Con la sanguina y el carboncillo logra representar la condición física de los materiales que los rodean, así como el singular movimiento que posee cada uno.<sup>132</sup>

Pablo Picasso es otro artista que ha tenido un gran impacto en mi manera de ver el arte. El principal motivo es que su trabajo nos permite apreciar la variación de elementos, generando así miles de posibilidades



Fig. 6, Estudio de la obra de Antoine Watteau, *Standing Savoyarde with a Marmot Box*, 1715. Sanguina y carboncillo sobre papel, 10 x 15 cm, (2022)

<sup>131</sup> *Ibid*, 22

<sup>132</sup> *Ibid*, 28



Fig. 7, Estudio de la obra de Pablo Picasso, *Self Portrait*, 1918. Tinta sobre papel, 10 x 15 cm, (2022)

representacionales. Resultan evidentes su experimentación y constante trabajo, reflejo de que cualquier elemento puede servir como pretexto para una obra. Por eso me llama la atención que use motivos de su vida cotidiana. En cuanto al aspecto más formal me resulta llamativo que su dibujo contenga síntesis de elementos, fragmentación del espacio, composición a partir de transparencias y juegos de intersección de líneas.

Picasso no se caracteriza por dibujar del natural en sus obras, pero muchas de ellas contienen planteamientos similares a este método de trabajo. Es digno de notarse que cada uno de los estilos de dibujo del artista anuncia el comienzo de un nuevo periodo en su trayectoria. Así por

ejemplo, algunos de ellos están relacionados íntimamente con el cubismo, ya que juegan y experimentan con sus procedimientos. Picasso no tiene miedo de ser honesto y directo con sus trazos. En 1916 hizo el torso de una mujer desnuda, mitad mujer mitad vasija, de quien se dice que compartió parte de su vida con el artista. En este caso parece que la representación de la figura es más importante que el acto de dibujar, algo que nos evoca la impresión de un recuerdo tratándose de un trabajo hecho de memoria.<sup>133</sup>

Todos y cada uno de los dibujos funcionan de diferente manera. Cada personaje habla con un tiempo verbal distinto. Por ello la imaginación del espectador responde con diferentes interpretaciones a cada obra. Algunos se enfocan en cuestionamientos visuales, otros tienen el propósito de comunicar ideas, otros se ven alterados por su entorno y otros más representan los que fueron hechos de memoria. No se trata de buscar cuál es mejor, sino de notar cómo la



Fig. 8, Estudio de la obra de Pablo Picasso, *Meninas*, 1957. Tinta sobre papel, 10 x 15 cm, (2022)

<sup>133</sup> *Ibid*, 34

distinción y variedad enriquecen la representación.<sup>134</sup>

El breve recuento de nuestros principales referentes artísticos apunta a encontrar una clasificación más ordenada de los tipos de dibujo existentes. De esta manera tenemos que puede dividirse en tres categorías distintas: el dibujo del natural, el dibujo creador y el dibujo realizado de memoria. En el primer tipo los trazos funcionan como registros que siguen el trayecto de la mirada del artista. En esta modalidad del dibujo, quien realiza la imagen interroga lo que tiene ante sus ojos sin importar qué tan cotidiano sea. Los trazos que se obtienen del procedimiento son el resultado de la apropiación del objeto observado. Dibujar del natural se ve alterado dependiendo de las características de la situación.<sup>135</sup>

En el segundo tipo de dibujos la imaginación se une a la interpretación. En ellos se mide la capacidad del artista para crear con completa libertad tomando diferentes elementos al hacer una composición. Este tipo de trabajos funcionan comúnmente como bocetos preparatorios para una pintura. En ese sentido pueden ser una ventana que nos deja ver la historia de un cuadro, así como el diálogo del artista con su obra y las modificaciones que fueron parte del proceso de creación.<sup>136</sup>

Por último nos encontramos con los dibujos ejecutados de memoria. En muchos casos se trata de apuntes en bitácoras personales elaborados con rapidez para usarlos en otra ocasión. Por ello suelen utilizarse como base para desarrollar ideas o bien para registrar un momento u objeto importante. John Berger se refiere a este tipo de dibujo como una “una forma de recopilar y de guardar las impresiones y la información” que se caracteriza por ser una especie de catalizador de recuerdos, una forma de dejar en el papel aquellas ideas e imágenes que obsesionan al artista.<sup>137</sup>

Cuando se piensa en el dibujo es común imaginarnos una serie de elementos cromáticos, pero si acaso llega a tener color tan solo es para resaltar ciertas áreas. En cualquier caso, las diferentes categorías mencionadas anteriormente cumplen con una característica central: el hecho de que usan la línea y la mancha en complemento del espacio que deja ver el papel. Quizá ello resulte más claro en los dibujos de Pieter Bruegel que datan de 1553. En ellos el

---

<sup>134</sup> *Ibid*, 35

<sup>135</sup> *Ibid*

<sup>136</sup> *Ibid*, 37

<sup>137</sup> *Ibid*, 38

artista holandés usa técnicas aguadas, pero lo que más llama la atención es que el papel se convierte en los diferentes elementos del paisaje gracias a los trazos elaborados sobre él. De esa manera, el papel, sin dejar de ser una simple hoja, toma la forma del agua, los árboles, las piedras, las nubes y las montañas sin llegar a confundirse con las sustancias representadas.<sup>138</sup>

### 3.3. Registros dibujísticos a partir de mi proceso creativo en artes visuales, FAD, UNAM

La mirada es un amplio tema que se aborda en distintas disciplinas, pero resulta particularmente importante en la tarea de crear una obra artística. El dibujo es un punto inicial para orientarse ya que implica la labor de crear una visión del mundo representando la forma de ver del artista. Nuestra mera existencia implica ver a partir de nuestra consciencia de lo sensible y el pensamiento que se genera en este momento conlleva un punto de partida para dibujar. Koleff lo dice de esta manera: “Un existo-veo-siento pienso participa junto a la vida juego-forma como circuito activo en el ejercicio gráfico” donde tomamos consciencia de la realidad que se nos presenta, la nombramos con imágenes y valoramos la forma como presencia viva.<sup>139</sup>

La mirada puede dejarnos la impresión de ser un proceso automático, incluso inconsciente, pero en realidad se trata de algo mucho más complejo. La mirada le da forma a cómo conocemos el mundo y cómo lo configuramos para representarlo, procesos que conllevan una cierta manera de verlo. Los modos de ver implican convenciones visuales como puede ser consumir imágenes en redes sociales, en la televisión, en fotografías o en cualquier medio de comunicación que se haya creado para ser visto. En nuestra percepción no existen datos saturados o sobrecargados, dado que nuestro sistema nervioso central puede gestionar toda la información visual que captamos a diario.<sup>140</sup>

Uno de los objetivos de dibujar es encontrar la manera de entender lo que miramos, pero también podemos sumar otros más como encontrarle un sentido a las experiencias que tenemos registradas en nuestra memoria sensible. También podríamos decir que uno de sus fines es analizar cómo nos comportamos ante ciertos estímulos estéticos que generan un impacto en nuestra percepción. Dibujar implica crear y recorrer nuestros propios trayectos marcados a

---

<sup>138</sup> *Ibid*, 39

<sup>139</sup> Koleff Osorio, *El dibujo con modelo humano. Reflexiones sobre la construcción del sentido*, 46

<sup>140</sup> *Ibid*, 47

partir de ejercicios donde los materiales son el medio para representar la experiencia propuesta. En ese sentido, lo que vemos converge con lo que pensamos y esto es lo que le otorga sentido a esa acción porque en ella encontramos nuestra propia forma de mirar. El propósito de lo anterior es comprender cómo se percibe el mundo a partir de nosotros.<sup>141</sup>

Uno de los ejercicios más comunes propuestos por los docentes de la facultad es el llamado “contorno ciego”, ejercicio que irónicamente nos ayuda a desarrollar la mirada. Consiste en recorrer con la vista todos los rasgos de nuestro modelo en conexión con los trazos que generan los movimientos de la muñeca sin tener que ver el resultado. Los movimientos musculares aportan acciones al cerebro en áreas sensibles, generando un control de contingencias sensorio motoras en el plano visual. En este tipo de ejercicios generalmente surgen resultados irreconocibles, pero su objetivo es enseñarte a mirar, de ahí su relevancia como ejercicio pedagógico.<sup>142</sup>

El dibujo en tanto registro lo abordamos con el dibujar del natural, método que nos brinda la oportunidad de conocer el cuerpo y la materia del modelo a partir de los trazos. El contacto visual que ejerce el artista sobre el objeto genera una relación entre ambas partes, dándole un protagonismo al cuerpo anónimo que lo diferencia de las otras cosas de su clase. Con ello se vuelve posible no estandarizar los modelos globales de sentir y pensar. También consideremos que parte del proceso descrito hace uso de una forma inmaterial contenida en la imaginación. Así es como intentamos representar nuestra realidad fenoménica partiendo de la existencia en el espacio y los recorridos de la mirada, lo cual nos ayuda a generar un poco de orden en nuestro mundo perceptor.<sup>143</sup>

El dibujo creador nos permite entrever una realidad más amplia y compleja de conocer el mundo con base en el modelo observado, algo que realiza en el juego entre la visión y la figura del objeto a plasmar. En este proceso somos conscientes de cómo asumimos el problema de la forma y cómo desarrollamos concepciones a través de las líneas de los trazos. No se trata de un único contorno, sino de muchos que entran y salen y que terminan por formar nuestra figura, algo que nos permite generar relaciones espaciales.<sup>144</sup>

---

<sup>141</sup> *Ibid*, 49

<sup>142</sup> *Ibid*, 60

<sup>143</sup> *Ibid*, 75

<sup>144</sup> *Ibid*

El desnudo es un tema recurrente tanto en el dibujo como en otros medios (fotografía, video, etc.), y parte importante del contenido visual que consumimos día con día tiene que ver con él. En internet y en otros medios existe una hiper circulación de esta temática, pues encapsulan su valor a partir de la fascinación hiper-estética de la visualidad del medio. Por ello resulta crucial estudiar la forma en que afecta nuestra percepción desde una perspectiva creadora, pues el valor del desnudo recae en abstraer lo sensible de lo vivo a partir de la capacidad del pensamiento y adquiere un sentido cuando se realiza a partir de prácticas y planteamientos intencionados.<sup>145</sup>

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 a el uso de la escritura para nombrar de una manera individual, cada experiencia de ejercicios como estos.<sup>146</sup>

Los trazos son parte de la estructura que crea la figura reconocible que tendremos como resultado. Dibujar no significa rellenar la forma para que salga algo visible que le dé figura a la silueta o a la pose. En cambio, todos los trazos tienen razón de ser, están intencionados de tal manera que dejan ver la atención abstraída de lo que sucede en el modelo. Asimismo reflejan nuestro sentir en el acto concentrado de la variación de nuestros movimientos ópticos, resultado de la percepción y categorización de las zonas que recorremos.<sup>147</sup>

Nuestra visión elemental es un proceso que lleva tiempo de contemplación y que se constituye a partir de nuestras modalidades sensoriales. El dibujo trabaja en conjunto con ellas registrando ese momento, y como resultado tendremos una representación de nuestra mirada que, a su vez, será observada por la visión de los espectadores. Cada mirada individual le dará su propio enfoque, provocando que el trazo formado a partir de un modelo abandone el terreno de lo fenoménico hasta transformarse en un modo de ver.<sup>148</sup>

---

<sup>145</sup> *Ibid*

<sup>146</sup> *Ibid*, 113

<sup>147</sup> *Ibid*

<sup>148</sup> *Ibid*, 120



Las piezas que se presentan a continuación son el resultado de un diario visual que realicé durante la carrera y durante el desarrollo de esta tesina, de ahí que se aprecie cierta evolución en los trabajos. Siempre he tenido interés en registrar mis experiencias cotidianas que encuentro en el entorno que me rodea y el estudio de los elementos que llaman mi atención. Fue así como llegué a una visión fragmentada donde se representan distintas situaciones que he vivido, así como los tiempos de contemplación y algunas cuestiones formales que han surgido al realizar estos registros dibujísticos. Esta muestra es un reflejo de mi cultura visual.



Fig. 9, Mary Maqueda, *Memoria háptica de tu cuerpo*, tinta sobre papel, 19 x 25 cm, (2018)



Fig. 10, Mary Maqueda, *Días amargos*, autorretrato, tinta sobre papel, 10 x 18.5 cm, (2019)





Fig. 11, Mary Maqueda, *Dentro del corral*, tinta sobre papel, 10 x 18.5 cm, (2020)





Fig. 12, Mary Maqueda, *Cálida reunión*, tinta sobre papel, 10 x 18.5 cm, (2020)





Fig. 13, Mary Maqueda, *Espacios dentro del todo*, tinta sobre papel, 10 x 18.5 cm, (2020)

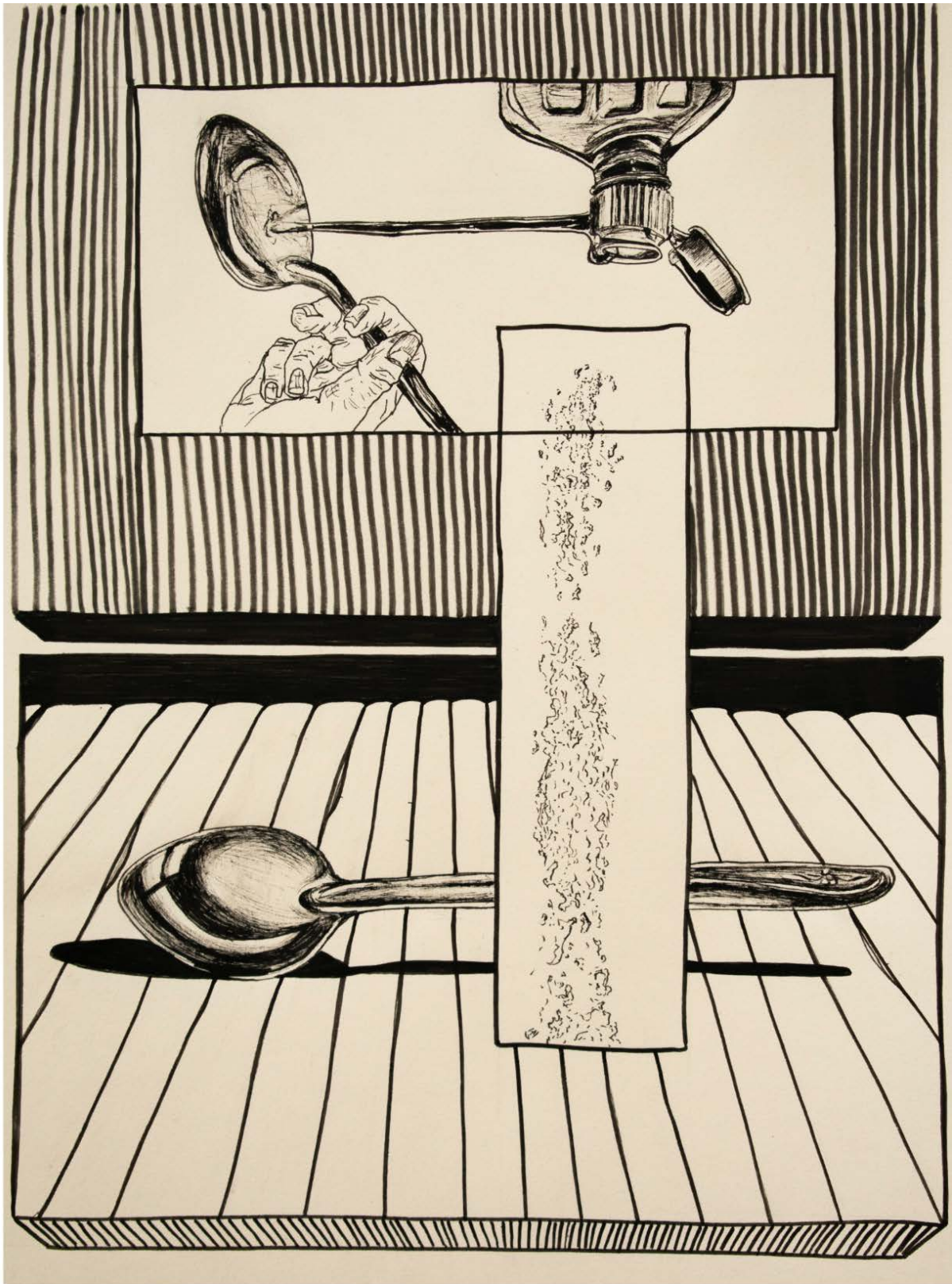


Fig. 14, Mary Maqueda, *Atiborramiento mental*, tinta sobre papel, 31 x 39.5 cm, (2021)





Fig. 15, Mary Maqueda, *Remedio insípido*, tinta sobre papel, 31 x 39.5 cm, (2021)



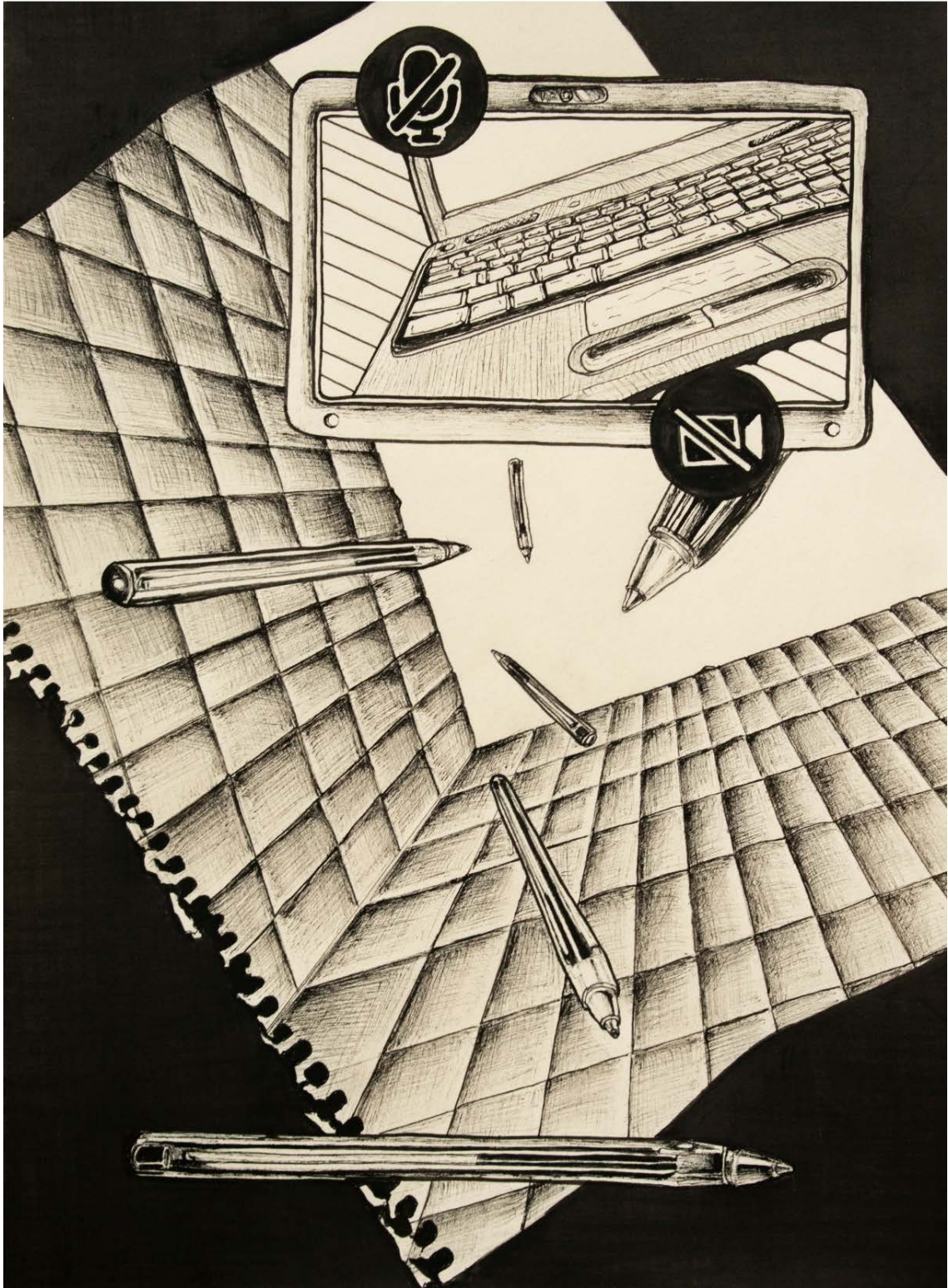


Fig. 16, Mary Maqueda, *Embotellamiento virtual*, tinta sobre papel, 31 x 39.5 cm, (2021)

## Conclusión

Gran parte de nuestra cultura visual se ha visto invadida por la información que encontramos en los medios digitales, donde el lenguaje ha sido sintetizado para que los mensajes sean transmitidos más rápida y directamente. Todo esto afecta considerablemente nuestra percepción y por ende nuestra manera de ver la realidad. Por el contrario, el dibujo es una práctica que nos obliga a detenernos un segundo y en la que nos vemos obligados a ver y entender nuestro modelo. Esta actividad creativa va más allá de hacer una imagen mimética que muestra nuestra habilidad en el resultado, pues su importancia radica en el proceso.

La belleza del dibujo reside en el diálogo que uno entabla consigo mismo al momento de realizarlo. Se trata de una actividad íntima que refleja lo que estábamos pensando en ese momento, mientras que también está acompañada por nuestra cultura visual, memoria e imaginación. Con estos elementos se abren mil posibilidades representacionales, incluidos los referentes artísticos que nos ayudan a tener un panorama más amplio tanto a nivel representacional como conceptual. Gracias a eso podemos entender los procesos a partir de cada contexto.

En conclusión, los medios digitales han tenido un fuerte impacto en nuestra cultura visual y nuestra percepción, especialmente al momento de crear contenidos visuales. Esto en parte debido a las expectativas y grados de aceptación a que son sometidas las imágenes en redes sociales. Una forma de liberar nuestra mirada de las imposiciones culturales es estar conscientes de las asignaciones y determinaciones de los medios para saber qué contenido es el que realmente queremos realizar.

En cuanto a mi propuesta visual, considero que mis trazos han cambiado gracias a los diversos estudios de otros artistas que he realizado. Esto también me dio la oportunidad de descubrir cuestionamientos que se plantearon los artistas en su momento. También se ha visto modificada mi forma de componer en el espacio donde los elementos deben tener un acomodo adecuado para generar una buena interacción entre sí. Ahora entiendo mejor el concepto de dibujo como registro, pues ahora estoy más consciente de mi memoria y de lo que ha pasado por mi mente y mi cuerpo al dibujar.

## Fuentes de consulta

- Argan, Giulio Carlo. *El arte moderno*. Madrid: Akal, 1991.
- Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Segunda ed. Madrid: Alianza forma, 2002.
- Berger, John. *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010.
- Berger, John. *Sobre el dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili, 2011.
- Cooper, Douglas. *La época cubista*. Primera ed. Madrid: Alianza Forma, 1993.
- Goleman, Daniel. *El punto ciego*. Primera ed. Madrid: Best Seller, 2007.
- Gombrich, Ernst. *La historia del arte*. Hong Kong: Editorial Diana México, 1999.
- Gómez Molina, Juan José. *Las lecciones del dibujo*. Madrid, España: Cátedra, 2003.
- González, Jorge. “El Realismo de Gustave Courbet - ttamayo.com.”  
Materiales de Arte y Escuela de Pintura - ttamayo.com. 2016.  
Recuperado de:  
<https://www.ttamayo.com/2016/03/realismo-gustave-courbet/>. visitado el 17 de Febrero, 2022.
- Koleff Osorio, Sergio, *El dibujo con modelo humano. Reflexiones sobre la construcción del sentido*. (Tesis de maestría), Universidad Nacional Autónoma de México, 2009.
- Marín Prada, Juan. *El ver y las imágenes en tiempo de internet*. Madrid: Ediciones Akal, 2018.
- Merleau-Ponty, Maurice. *La duda de Cézanne*. España: casimiro, 2012.
- Miranda Tapia, Eunice. *Memoria cero: una mirada fotográfica*, México, 2008.
- Mirzoeff, Nicholas. *Cómo ver el mundo: Una nueva introducción a la cultura visual*. Ciudad de México, México: Paidós, 2016.



## Fuente de consulta imágenes

- *Figura 1. Multitud de visitantes fotografiando a la Gioconda. Fotografía de Christophe Petit Tesson, 2019.*

Recurso recuperado de:

<https://www.diariosur.es/sociedad/gioconda-harta-visitas-20190528000526-ntvo.html> visitado el 30 de junio 2022.

- *Fig. 2. Paul Cézanne. Still Life with Carafe, Bottle, and Fruit, (La Bouteille de cognac), Acuarela sobre papel, 48 x 62.5 cm, 1906.*

Recurso recuperado de:

<https://www.artsy.net/artwork/paul-cezanne-still-life-with-carafe-bottle-and-fruit> visitado el 30 de junio 2022.

- *Figura 3. Estudio de la obra de Vincent Van Gogh, Woman Selling, carbón sobre papel, 13 X 19 cm, 1885.*

Recurso recuperado de:

<https://www.facebook.com/100008658911089/posts/2648111185487486/> visitado el 30 de junio 2022.

- *Figura 4. Estudio de la obra de Vincent Van Gogh, Milk Jug, 1862. Carbón sobre papel, 13 X 19 cm, 2022*

Recurso recuperado de:

<https://www.facebook.com/100008658911089/posts/2648111185487486/> visitado el 30 de junio 2022.

- *Fig. 5, Estudio de la obra de Antoine Watteau, Seated young woman (1684- 1721). Grafito y sanguina sobre papel, 10 x 15 cm, 2022*

- *Recurso recuperado de:*

[https://m.facebook.com/story.php?story\\_fbid=758009224378595&id=420504294795758](https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=758009224378595&id=420504294795758) visitado el 30 de junio 2022.

- *Fig. 6, Estudio de la obra de Antoine Watteau, Standing Savoyarde with a Marmot Box, 1715. Sanguina y carboncillo sobre papel, 10 x 15 cm, 2022*

Recurso recuperado de:

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/339848> visitado el 30 de junio 2022.

- Fig. 7, Estudio de la obra de Pablo Picasso, *Self Portrait*, 1918. Tinta sobre papel, 10 x 15 cm, 2022  
Recurso recuperado de:  
<https://www.facebook.com/Pablo-Picasso-484700794964563/photos/4278965998871338> visitado el 30 de junio 2022.
- Fig. 8, Estudio de la obra de Pablo Picasso, *Meninas*, 1957. Lápiz de color sobre papel, 10 x 15 cm, 2022  
Recurso recuperado de:  
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10158136202398691&set=pb.606548690.-2207520000.&type=3> visitado el 30 de junio 2022.
- Fig. 9, Mary Maqueda, *Memoria háptica de tu cuerpo*, tinta sobre papel, 19 x 25 cm, 2018
- Fig. 10, Mary Maqueda, *Días amargos*, autorretrato, tinta sobre papel, 10 x 18.5 cm, 2019
- Fig. 11, Mary Maqueda, *Dentro del corral*, tinta sobre papel, 10 x 18.5 cm, 2020
- Fig. 12, Mary Maqueda, *Cálida reunión*, tinta sobre papel, 10 x 18.5 cm, 2020
- Fig. 13, Mary Maqueda, *Espacios dentro del todo*, tinta sobre papel, 10 x 18.5 cm, 2020
- Fig. 14, Mary Maqueda, *Atiborramiento mental*, tinta sobre papel, 31 x 39.5 cm, 2021
- Fig. 15, Mary Maqueda, *Remedio insípido*, tinta sobre papel, 31 x 39.5 cm, 2021
- Fig. 16, Mary Maqueda, *Embotellamiento virtual*, tinta sobre papel, 31 x 39.5 cm, 2021