



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

PENSAMIENTO GRÁFICO

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ARTES VISUALES**

**PRESENTA:
SERGIO RICAÑO GUTIERREZ**

**DIRECTOR DE TESIS:
MAESTRO PEDRO ASCENCIO MATEOS**

CDMX MÉXICO 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Para Adri, Sabi y Reno con todo mi amor...

Pensamiento Gráfico

Todo cuanto se del mundo, incluso lo sabido por la ciencia, lo sé a partir de una visión más o de una experiencia del mundo, sin la cual nada significaban los símbolos de la ciencia.

M.Merleau-Ponty

Entender cómo los procesos cognitivos nos ofrecen una lectura del mundo es de suma importancia para el desarrollo de cualquier propuesta dentro de las artes visuales.

Desde dónde partimos, cómo nos relacionamos con el mundo y cómo desarrollamos nuestros lenguajes tiene mucho que ver con nuestra experiencia perceptiva. Atender a estas cuestiones determina la manera en la que los artistas visuales formulan sus comentarios, desarrollan sus procesos y generan sus piezas.

En muchas ocasiones los estudiantes que inician una educación artística no saben o no se les explica por qué tienen que experimentar algunos lenguajes dentro de su transitar en la escuela, dejando que se acerquen intuitivamente a ellos ¿Por qué se imparten los talleres de gráfica, de pintura o de escultura?

En este caso abordaré el Pensamiento Gráfico como una estructura de pensamiento creativo desde lo fenomenológico, desde la construcción de estructuras perceptivas que determinan una postura ante el arte. Considero que la academia le ha dado mucha relevancia a la estampa, siendo ésta una de tantas posibilidades en dónde desarrollar este lenguaje. Por ello, es necesario analizar ciertos conceptos (tales como huella, matriz, reproductibilidad y múltiple) que engloban y pueden trasladar los principios gráficos a otros estados de materialidad susceptibles para ensayar con lo bidimensional o lo tridimensional, y que conversan más con lo contemporáneo. Lo anterior puede apuntarse gracias a las profundidades del pensamiento fenomenológico -mismas que, dada la naturaleza y extensión de este trabajo, rozaremos apenas- como estrategia de temporalidad y forma de pensamiento

la cual permite entender el fenómeno creativo en el aquí y en el ahora. Propongo también un diálogo de esa fenomenología junto con algunas estructuras pedagógicas que, principalmente, provienen de la Gestalt, mismas que nos ayudarán a establecer el desarrollo de la conciencia humana, de los estados perceptivos que nos determinan como especie, pero que también se nos enseñan desde etapas muy tempranas del desarrollo.

Desde pequeños se nos estimula para representar por medio del dibujo algunos objetos, activando la función mimética a partir de relacionar nuestro estado perceptivo con el lenguaje oral y el gráfico. El nombrar los objetos y motivar que el niño entienda que detrás de ese sonido hay algo, es iniciar un complejo sistema de simbolización. Poco después, a los infantes se les enseña a generar dibujos sencillos a manera de esquemas gráficos que se asemejan a la forma del objeto aludido; o, de manera más lúdica, cuando un pequeño imprime su mano entintada sobre un papel o deja un rastro de alimento sobre la mesa, entiende qué es una herramienta la cual puede sujetar o embarrar.

De acuerdo a Jean Piaget y su tesis sobre la psicología evolutiva (que es la rama de la psicología encargada de estudiar el desarrollo psíquico de las personas) hay cuatro etapas del desarrollo cognitivo de los niños. Los 4 estadios de Piaget son:

1. Estadio sensoriomotor (de los 0 a los 2 años). En esta etapa, el juego característico es el funcional y son acciones que los niños realizan sobre su cuerpo o sobre los objetos.
2. Estadio preoperacional (de los 2 a los 6 años). Esta etapa se caracteriza por el juego simbólico, el egocentrismo y el aprendizaje del lenguaje. También está presente el concepto de irreversibilidad.
3. Estadio de operaciones concretas (de los 7 a los 12 años). En esta etapa, el niño ya utiliza operaciones lógicas para resolver problemas.

- 4 . Estadio de operaciones formales (a partir de los 12 años). En esta etapa, el niño adquiere la capacidad de usar funciones cognitivas abstractas y de resolver problemas considerando diversas variables.¹

Todas estas etapas son sumamente importantes dentro del aprendizaje que el pequeño va adquiriendo y, si su desarrollo cognitivo encuentra un camino adecuado, podrá desarrollar un lenguaje para expresar o comunicar una conciencia de mundo.

Conciencia fenomenológica

Tener en cuenta las etapas de aprendizaje de cada individuo resulta útil al desarrollar dinámicas creativas diversas, mismas que pueden conectar -ya en la vida adulta- con estos períodos formativos desde procesos vivenciales fenomenológicos. Éstos se refieren a la experiencia subjetiva que ocurre en una realidad psíquica, lo que significa que esa realidad es sentida por el organismo. Por lo tanto, percibo, registro, siento, traduzco, pienso y abstraigo.

Existir en el mundo (como ser fenomenológico) significa existir como algo sintiente. Para que esa mente llegue a ser consciente requiere que se le añada esa nueva propiedad: la subjetividad. Esta propiedad añade el sentimiento, que suele acompañar a la experiencia perceptiva. En otras palabras, para que la mente llegue a ser consciente es preciso que en el cerebro se genere una identidad personal: un sujeto que conoce (percibe) y que, al crearse la representación del YO, surge la subjetividad.

Para Emmanuel Coccia:

el mundo no es simple extensión, no es una colección de objetos y tampoco define la abstracta posibilidad de existencia. Ser en el mundo significa ante todo ser en lo sensible, moverse en ello, hacerlo y deshacerlo sin interrupciones. La vida sensible no es sólo la sensación despierta en nosotros. Es el modo en el que nos damos al mundo, la forma en que somos en el mundo (para nosotros mismos y

¹ En Aurèlia Rafael Linares, *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*.

para los demás) y, a la vez, el medio en el que el mundo se hace cognoscible, factible y vivible para nosotros. Sólo en la vida sensible se da el mundo, y sólo como vida sensible somos en el mundo.²

De acuerdo con esto, las artes en general son vehículos de traducción de mundo, lenguajes que se relacionan directamente con nuestras sensaciones y que permiten comunicar y expresar comentarios ligados a nuestras experiencias sensitivas. El cuerpo es un receptor directo de los estímulos externos y posibilita las herramientas necesarias para el desarrollo de las piezas creativas que surgen como consecuencia. Sin embargo, la mente selecciona, de acuerdo a la experiencia de cada sujeto y sus capacidades biológicas, las formas de establecer estas dinámicas. Esto no quiere decir que nos hallemos determinados de acuerdo a estos factores. En muchas ocasiones se ha observado que la voluntad creativa va más allá de estos componentes. Como atenderé más adelante, será en ese intervalo, entre la compleja estimulación sensorial y la libertad de la conciencia de cada persona, en donde pueden desarrollarse dinámicas que se sirven a la gráfica y sus componentes como formas de simbolización creativa de ese Yo.

¿Cómo se forma la percepción?

A través de la noción de mismidad, inicialmente por medio del olfato, por la luz que nos permite percibir formas y, después, al percibir colores, la conciencia de separación nos permite sabernos como seres separados e integrados a un mundo subjetivo lleno de estímulos sensoriales.³

² Emmanuele Coccia, *La vida sensible*, p.10.

³ En relación a estas primeras etapas de individuación desde un enfoque mayormente psicoanalítico, véase: Agnese Ronchi Salamea, *Proceso de separación-individuación según la perspectiva de Margaret Mahler*. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/999/1/05456.pdf>

Daniela Ramírez Linares de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD) describe así el proceso de construcción de formas:

Según lo define la teoría de la Gestalt, nuestra percepción no es capaz de comprender un número ilimitado de elementos independientes. Ante una cantidad excesiva de elementos disonantes, fracasa y los rechaza.

Esto hace que nuestro sistema perceptivo tienda a unificar y organizar los elementos de la imagen en unidades simples. Contrariamente a lo que se pueda pensar primero se percibe el conjunto y después se pasa a identificar las partes.⁴

Aquí surge el problema relativo a encontrar una descripción sobre cómo y por qué cierta parte de la estimulación, a través de determinados procesos, se organiza formando un todo.

Creemos muy bien saber qué es “ver” “oir”, “sentir”, porque desde hace mucho tiempo la percepción nos da objetos coloreados y sonoros, y al querer analizarla transportamos estos objetos a la conciencia. Cometemos lo que los psicólogos llaman la “experiencia error”; eso es, suponemos en nuestra conciencia de las cosas que lo que sabemos está en las cosas. La percepción la hacemos con lo percibido. Y como lo percibido no es evidentemente accesible más que a través de la percepción, acabamos sin comprender ni el uno ni la otra. Estamos cogidos en el mundo y no conseguimos despegarnos del mismo para pasar a la conciencia del mundo. De hacerlo, veríamos que la cualidad nunca es inmediatamente experimentada.⁵

En ese sentido y como una crítica a la tradición asociacionista, la escuela Gestalt, al privilegiar la construcción inicial de totalidades, propone criterios de organización que describe así Gilberto Leonardo Oviedo en un artículo sobre el concepto de percepción psicológica:

la Gestalt asume un nativismo perceptual, es decir, el supuesto de que la mente tiene criterios o categorías para organizar los datos de la experiencia y que dichas

⁴ Pues el todo es más que la suma de sus partes. *Arquitectura y comportamiento humano. La percepción*, p. 3. <https://es.scribd.com/document/464445402/arq-y-comportamiento>

⁵ M. Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*, p. 27.

categorías no están sometidas al influjo de los aprendizajes y por el contrario, las experiencias y los datos obtenidos son sometidos a su forma particular de organizarlos. Los estilos o modalidades de organización perceptual de la Gestalt son, entre otros, la tendencia a discriminar el contorno de los objetos (buenos contornos), la tendencia a privilegiar la información que más se repite en un objeto (similaridad), la tendencia a establecer niveles de contraste entre los datos que se presentan en una imagen (figura-fondo).⁶

En una síntesis que ayudará a clarificar este apartado sobre conformación perceptual psicológica, la investigadora Angie Daniela Rojas Albarracin condensa así la información en su blog:

Según la Gestalt, la experiencia perceptiva tiene un carácter organizado y constituye una estructura de elementos ordenados jerárquicamente, de modo que, en función de dicha jerarquía, quedan determinadas las características de configuración, actualidad y significado.

- Discriminación fondo figura
- Estabilización de la figura.
- Reconocimiento y/o identificación de la figura.⁷

Cabe aquí tomar el siguiente comentario de ideas que realiza Javier Cantón Correa en el artículo “¿Qué es el pensamiento visual?”, del blog de la Universidad de Granada:

Rudolf Arnheim afirmó en su obra fundacional “*Visual Thinking*”, de 1969, que *la visión es el medio primordial del pensamiento*. Pensar requiere y depende de las imágenes, y por eso la percepción visual es imprescindible para la formación de conceptos mentales. Arnheim describió el pensamiento visual como un tipo de pensamiento metafórico e inconsciente, la unión de percepción y concepción que necesita la habilidad de ver formas visuales como imágenes

⁶ “La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría Gestalt”, p. 91.

⁷ *SISTEMAS PERCEPTUALES*. En: <https://midirecciondeblogperceptual.blogspot.com/2019/03/sistemas-perceptuales.html>

(dibujos, símbolos, signos...). A grandes rasgos, el pensamiento visual consiste en pensar conscientemente usando los mecanismos del procesamiento visual inconsciente del cerebro. Hay que comprender que ver es un proceso de selección activa sin el cual *la experiencia sería un completo caos* (William James) pero también un proceso de encontrar patrones de relación a través de una veintena de leyes que la gestalt descubrió y detalló.⁸

La Gestalt, en suma, ofrece una teoría de la percepción basada en asociaciones y atención a totalidades y unidades con una especial atención a la formación de fenómenos visuales. Consideró necesario tener en cuenta el sofisticado nivel de discernimiento visual que se pone en juego desde el estadio de la percepción misma, a fin de poder desarrollar actividades que vinculen a distintos niveles el campo de la gráfica con estas categorías de formación de la conciencia (por ejemplo, visualizar fondo-figura como un modo esencial para armar una imagen en xilografía, o pensar ese mismo binomio como modelo para simbolizar otras dicotomías, tales como matriz-impresión, acontecimiento-huella, etc.).

La memoria

A propósito de la memoria, podemos recuperar lo estudiado por Alejandra Carboni Román en su artículo "Desarrollo de la memoria declarativa":

Aprendizaje y memoria son dos procesos estrechamente ligados que generan cambios adaptativos en la conducta. La estabilización de los cambios neurales que tienen lugar tras el aprendizaje permite la consolidación de las memorias y su mantenimiento a lo largo del tiempo. La memoria es el eje principal del desarrollo cognitivo; gracias a ella acumulamos conocimiento sobre el mundo y sobre nosotros mismos. Sin memoria nuestra vida perdería sentido de continuidad, de modo que *cada día, cada hora, cada instante significa el fin de una cosa y el comienzo de otra* (Ruiz-Vargas, 1991).

⁸ En: <https://medialab.ugr.es/2016/10/15/que-es-el-pensamiento-visual/>

Durante años los investigadores han discutido de manera constante la naturaleza múltiple o unitaria de la memoria. Sus posturas oscilan entre quienes sostienen que la memoria es una entidad unificada y que las diferencias funcionales son sólo diferentes aspectos de un único sistema, y quienes postulan que la memoria es el nombre genérico por el cual se reconoce distintos sistemas cerebrales que interactúan entre sí. (...)

Vivimos nuestras vidas a través de experiencias personales, construyendo inicialmente la realidad como una forma de bucle episódico que contiene la representación de la cadena de eventos tal como han ocurrido (Baddeley, 2000).

La memoria de un día de trabajo, por ejemplo, puede ser descompuesta en series de representaciones asociativas, en las cuales cada evento discreto incluye a las personas relevantes a ese día, sus acciones, el lugar donde se desarrollaron esas acciones, etc.

Estas representaciones se organizan secuencialmente de manera que transforman la cadena de eventos en una experiencia única. La memoria episódica contiene no solo ítems específicos a recordar, sino la experiencia de los eventos que le preceden o le siguen (Tulving, 2002). (...)

En contraste con las teorías cognitivas tradicionales que focalizan su estudio en funciones y módulos cognitivos específicos (Temple, 1997), las teorías cognitivas del desarrollo plantean una visión más global y generalizada de la progresión de habilidades cognitivas durante la infancia (Flavell, 1992). El desarrollo de modalidades cognitivas individuales desde esta postura no es un proceso independiente, sino que ocurre en cooperación con la maduración de otros sistemas.

La memoria es un buen ejemplo de ello, puesto que la capacidad para almacenar y retener información aumenta progresivamente durante la infancia (Anderson & Lajoie, 1996; Goswami, 1998). Este aumento progresivo está estrechamente relacionado con el desarrollo de una capacidad de procesamiento de información más eficaz y con la habilidad de aplicar estrategias para el recuerdo, siendo el funcionamiento jerárquico e interactivo

entre las distintas funciones cognitivas, consistente con el proceso de maduración neuronal.⁹

En el caso del Pensamiento Gráfico hay conceptos de suma importancia que debemos abordar y desarrollar.

Dentro de mi práctica docente, al abordar el concepto de Pensamiento Gráfico suelo iniciar con tres ejercicios que considero indispensables para poder entender cómo la visualidad está conectada directamente a ciertos esquemas que no necesariamente responden a una representación directa de la realidad, tal y como si viéramos una escena pictórica en donde los elementos de cercanía se distinguen de acuerdo a la estrategia del artista. Lo anterior bajo el entendido de que, si establecemos patrones emocionales, también desarrollamos planos de vinculación afectiva o planos de lejanía y cercanía con la gente que nos rodea. La cercanía tanto de los objetos que nos rodean como de la relación afectiva con nuestros seres queridos va a establecer jerarquías que no responden necesariamente al tipo de representaciones convencionales desligadas de lo emocional.

La necesidad del orden a partir de los planos.

Ejercicio 1. Pido que mis alumnos traigan 4 objetos transportables directamente vinculados con experiencias concretas -viajes, regalos, objetos de colección, juguetes infantiles etc-. Luego les pido que los dibujen de mayor a menor tamaño de acuerdo a un orden de importancia afectiva, sin importar la relación directa de las escalas entre el dibujo y el modelo. Por lo tanto, el estudiante tendrá que determinar los planos de acuerdo al valor afectivo que le dará al objeto en sí. A esto se le puede añadir el nivel de representación, ya que los más cercanos estarán mejor descritos debido a que el tiempo invertido en el dibujo por orden de importancia o jerarquía, será diferente. El estudiante, así, invertirá mayor detalle

⁹ Alejandra Carboni Román, “Desarrollo de la memoria declarativa”, pp. 246, 251, 255-256.

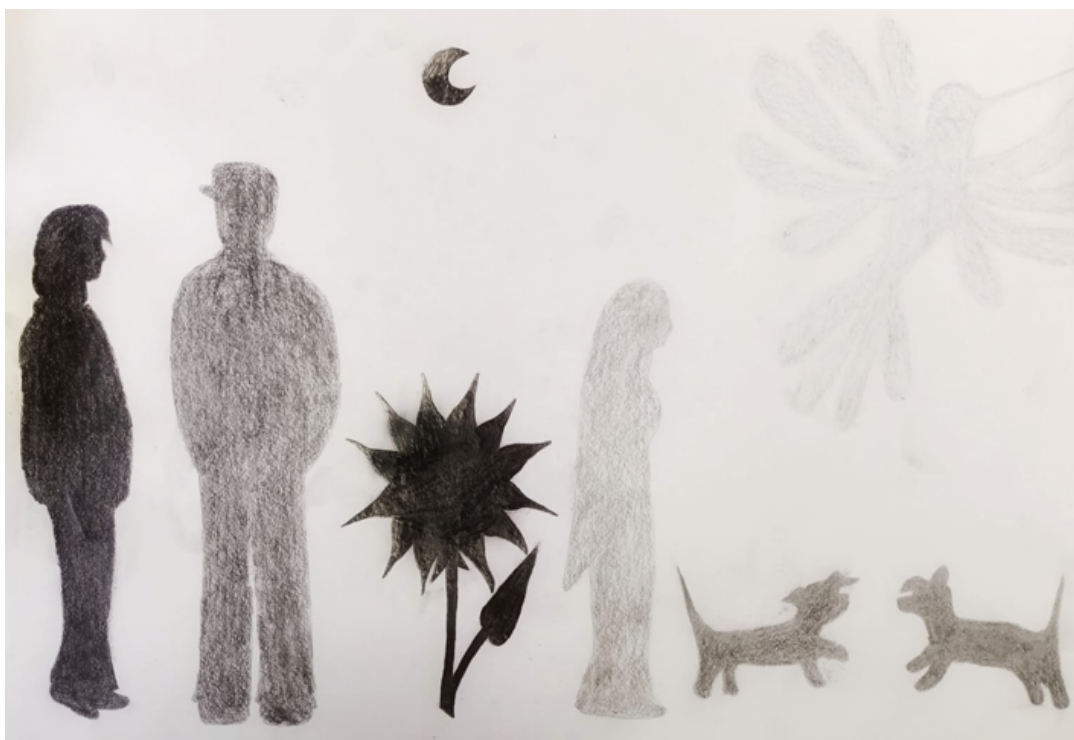
a los modelos que le sean emocionalmente más cercanos. Puede, así, observarse que al estructurar una imagen se ponen en juego los planos formales, pero interviene también en forma relevante el plano emocional. Ambas dimensiones se relacionan, juegan una con la otra, y vale tener esta relación siempre en consideración especialmente hacia una didáctica de la enseñanza gráfica.

La percepción de las emociones y cómo se determinan sobre prioridades al realizar planos de identificación.

Ejercicio 2. Consiste en que los alumnos dibujen la silueta de 5 personas, animales o cosas relevantes en su vida, no importa el cómo las ubiquen en el plano. Deberán rellenar cada una de ellas con grafito determinando una jerarquía. Por lo tanto, las más cercanas serán más oscuras y las más lejanas serán más suaves.

Estos dos sencillos ejemplos -éste inmediato y el del apartado anterior- descubren diferentes maneras de participar dentro de un plano gráfico, porque básicamente el estudiante tendrá que decidir a partir de la memoria cómo generar relaciones y establecer un orden.

Uno de ellos me comentó que sentía una gran compromiso al tener jerarquizar de esta manera y realizar un comentario visual tan comprometedor y absoluto debido a que estas maneras de graficar vínculos emocionales tan orgánicos son muy relativas. *Los que ahora son relevantes tal vez no lo sean mañana*, decía. Por ello, agregamos al ejercicio la posibilidad de usar una línea de tiempo que nos podría llevar a la imagen en movimiento.



Estás primeras dinámicas tienen el propósito de entreverar el pensamiento visual con un espacio emocional. Los participantes, así, podrán ejercitar este vínculo desde las experiencias propias para adquirir una conciencia del mismo y obtener un elemento más de juicio visual y estético. Idealmente y con la práctica, alcanzarán a relacionar con una frontera emotiva los pesos visuales de una composición determinada (propia o ajena). De ese modo adquirirán también una importante herramienta de comunicación visual.

La representación de nuestro espacio visual. La casa como punto de partida dentro de una lectura de plano.

Nuestra percepción remata en unos objetos, y el objeto una vez constituido se revela como razón de todas las experiencias que del mismo hemos tenido o podríamos tener. Por ejemplo, veo una casa desde cierto ángulo, otro individuo desde la orilla opuesta la vería de forma diferente, de una tercera forma desde el interior, y todavía en una cuarta diferente desde un avión. La casa *de sí* no es ninguna de estas apariciones; es, como decía Leibniz, el geometral de estas

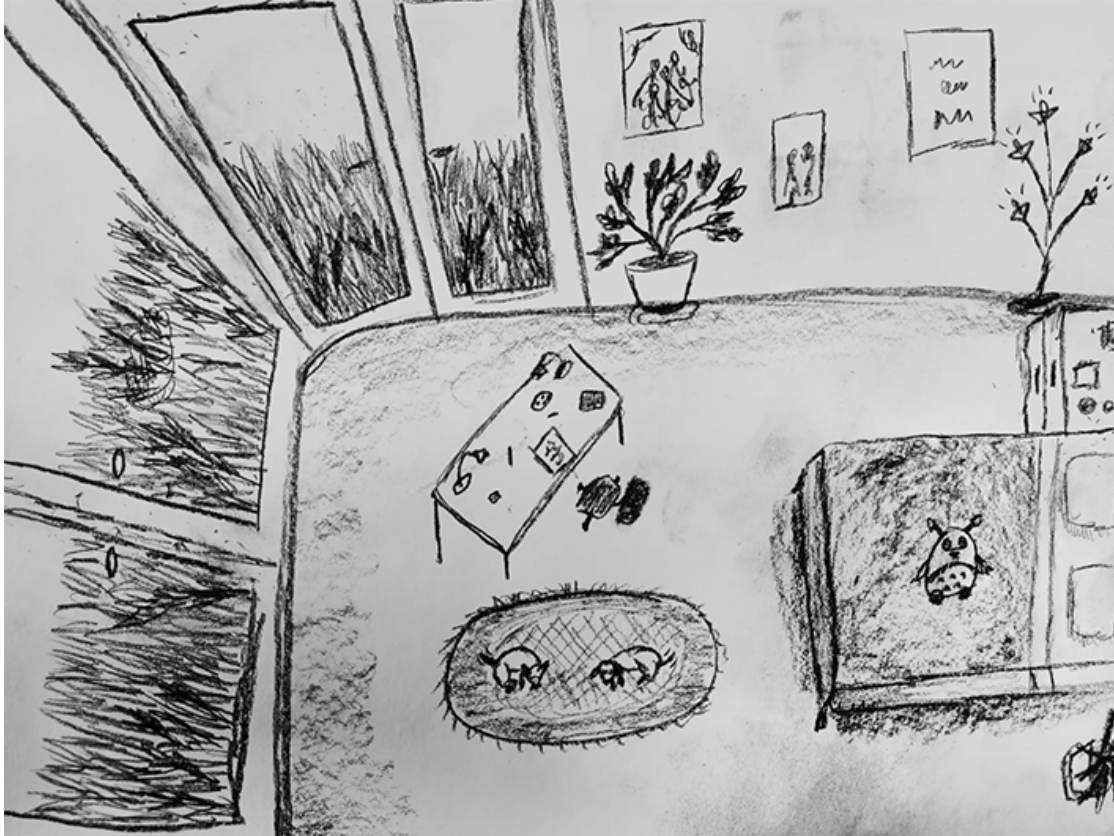
perspectivas y de todas las perspectivas posibles, eso es, el término sin perspectiva, desde el que pueden derivarse todas, es la casa vista desde ninguna parte (...) Lo que quiero expresar con ello es una cierta manera de acceder al objeto, la “mirada”, tan indubitable, como mi propio pensamiento, tan directamente conocido por mí. Nos hace falta comprender cómo la visión puede hacerse desde alguna parte sin encerrarse en su perspectiva.¹⁰

Ejercicio 3. Planteo que desarrollen con línea el dibujo de un espacio vital: una casa ideal que responda al cómo creen que será su vida en 5 años, con todo lo que esto signifique de acuerdo a sus anhelos, deseos, necesidades etc. Es un ejercicio de imaginación. Muchos de los alumnos están iniciando los veinte años, por lo que plantearles este ejercicio puede ponerlos en una zona de conflicto, ya que aún no perfilan a futuro sus decisiones de vida, sin embargo, los resultados son muy interesantes. El dibujo que se les pide parte de algo imaginario, pero al poder identificar sus necesidades y deseos van modelando un espacio que responde a una memoria visual sin una perspectiva específica.

La dinámica anterior permite desarrollar símbolos que, a su vez, reflejarán un mundo ideático y psicológico más que real. El ejercicio proyectivo permite a los estudiantes plasmar de forma inconsciente perspectivas distintas (tanto visuales como vivenciales) a las que les ofrece su entorno cotidiano, incluida la proliferación icónica de la academia artística. Apelar a esa construcción mental, analizar con los participantes la forma y estructura de los resultados, ofrece una alteridad a los modelos usuales y dados por sentado. Así como lo señala la cita de Merleau-Ponty que abre este párrafo, la multiplicación de puntos de vista como respuesta a la falta de un parámetro único de observación, abre el espectro de comprensión de aquello a lo que se aboca la atención más inmediata. Este esfuerzo por cambiar el encuadre (ya sea óptico o imaginativo) prepara el terreno para observar más allá de la precisión técnica los diferentes pasos necesarios para obtener una estampa. Así, este

¹⁰ Merleau-Ponty, *op. cit.*, p. 87.

prolegómeno despeja el terreno en mitas de la apreciación simbólica de términos usuales y básicos en gráfica, tales como matriz, huella, presión, impresión, múltiple, etc.



El objeto como dispositivo de revelación.

De acuerdo con Merleau-Ponty:

Mi mirada humana nunca propone del objeto más que una cara, incluso si, por medio de los horizontes, apunta a todas las demás. Nunca se la puede confrontar con los puntos de vista precedentes o con los de los demás hombres sino por el intermediario del tiempo y del lenguaje. Si concibo a imagen de la mía, las miradas que, desde todas partes escrutan el objeto y lo definen, no tengo más que una serie concordante e indefinida de puntos de vista del objeto, no tengo al mismo en plenitud. De igual manera, aunque mi presente contraiga en sí el tiempo transcurrido y el tiempo venidero, sólo los posee en intención, y si, por ejemplo, la conciencia que ahora tengo de mi pasado me parece que recubre exactamente lo que éste fue, este pasado que yo pretendo volver a captar no es el pasado en

persona. Es el pasado, es mi pasado tal como ahora lo veo y tal vez lo haya ya alterado. Así mismo en el futuro tal vez desconoceré el presente que ahora vivo. Así, la síntesis de los horizontes del objeto no es más que una síntesis presunta, no opera con certeza y precisión, más que en la circunstancia inmediata del objeto.¹¹

Los dos ejercicios sobre este punto son los siguientes:

Ejercicio 4. Les pido a los estudiantes que traigan un objeto transportable y emocionalmente vinculado a ellos que se pueda entintar en su totalidad. También deben llevar tinta para grabado, un pedazo de manta, un poco de aceite de linaza y pinceles. Ya con el material en el taller, les pido que entinten con el pincel el objeto completamente. Una vez entintado les indico que lo envuelvan con una parte de la manta y presionen ligeramente para que la tela pueda registrar parte de los detalles del objeto. Al retirar la manta y extenderla nos damos cuenta de que el objeto impreso no es el mismo que determina la frontalidad de nuestra mirada, por lo que el objeto se revela en sus partes. Siempre es emocionante el ver la sorpresa que genera el objeto impreso, ya que estamos acostumbrados a entenderlo sólo en partes debido a la frontalidad de nuestra mirada.

Este ejercicio tiene una referencia directa con una pieza del artista mexicano Marcelo Balzaretto (1971 - 2013).

Marcelo experimentó con la acción gráfica, elaborando una serie de piezas tridimensionales vaciadas en silicón que utilizaba como sellos para imprimir y cuestionar las posibilidades de la estampa, actualmente tan determinada por la representación.

¹¹ *Ibid*, p. 89.



Fotografía del artista¹²

Ejercicio 5. El retrato como una forma de representación se ha utilizado desde hace siglos. En este caso lo abordo, no desde la mimesis directa de un sujeto, sino a través de la descripción narrada de un personaje emocionalmente relevante para el alumno. Por lo tanto, éste tendrá que describirlo en detalle a uno de sus compañeros, mismo que ejecutará el dibujo. Entre mejor lo describa, mejor representado será. Aquí hay dos dilemas: el primero consiste en el del lenguaje utilizado para que el compañero represente gráficamente; el segundo estriba en el control de sus emociones, ya que, al ser el retrato hablado de un personaje vinculado estrechamente con cada alumno, siempre se presenta el problema en torno al control sobre el desarrollo del dibujo.

Para Rudolf Arnheim:

En la percepción de la forma reside el inicio de la formación de conceptos.

Mientras la imagen óptica proyectada sobre la retina constituye un registro

¹² En: <http://marcelobalzaretti.blogspot.com/>

mecánicamente completo de su contraparte física, el precepto visual correspondiente no lo es. La percepción de la forma es la captación de los rasgos estructurales que se encuentran en el material estimulante o que se le imponen a él. Sólo rara vez coincide este material exactamente con las formas que adquiere en la percepción.¹³

Este último ejercicio nos adentra a una serie de conceptos que el Pensamiento Gráfico revisa profundamente:

La huella.

Si consultamos la Real Academia Española de la Lengua, “huella” viene descrito como: *señal que deja el pie del hombre o del animal en la tierra por donde pasa; señal que deja una lámina o forma de imprenta en el papel u otra cosa en que se estampa; rastro, seña, vestigio que deja alguien o algo; impresión profunda y duradera; indicio, mención, alusión.*¹⁴ Es decir, consiste en el rastro que queda o deja alguna cosa al realizar una acción específica. Se trata de un concepto que se encuentra estrechamente relacionado con el ser humano a lo largo de toda la historia y, aún más en concreto, en la historia del arte. En la noción de huella se concentra el afán humano por dejar marca, por perdurar en el tiempo a través del lenguaje del arte -desde las pinturas rupestres hasta nuestros días-, ya sea realizando una representación de nosotros mismos, de nuestra naturaleza interior, del mundo o de cómo percibimos éste; o, incluso, una forma de conectar con el alma humana. Sin embargo, estas huellas no dejan de ser la reproducción de algo que fue y ya no es. Pues lo que observamos es el rastro que dejó su original: el registro dejado por algo efímero y que ahora permanece a

¹³ *El pensamiento visual*, p 40.

¹⁴ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.6 en línea]. <<https://dle.rae.es>>

través de su reproducción. Por otro lado, encontramos la definición del concepto “gráfico” como: *perteneciente o relativo a la escritura y a la imprenta; que se representa por medio de figuras o signos; se podría decir, que expone las cosas con la misma nitidez que si estuvieran dibujadas; representación por medio de líneas.*¹⁵

Entendiendo ambos conceptos, al trasladarlos a un campo artístico podríamos entender la huella gráfica como una estrategia creativa en la que los registros de lo que fue, pero ya no es, se hacen visibles a través de una acción que nos pueden proporcionar determinadas herramientas. Esta misma estrategia se traduce en intervenciones a una matriz para grabado, la cual, en el caso de las técnicas gráficas, caba por replicarse en otro material, generando así una reproducción de su original. Cabe añadir que la obra gráfica no debe tener como resultado necesariamente una estampa para seguir considerándola parte del mundo seriado. Se trata de una estrategia en la que cada uno decide los materiales y formas de actuar con las que se sienta cómodo; no importa si al resultado se le puede definir como estampa, pero sí es necesario que el método con el que se ha creado la imagen provenga desde los recursos gráficos.

Diferentes tipos de huella.

Señal que un cuerpo deja en el suelo al moverse.

Señal o rastro que queda de una cosa o un suceso.

Marca que queda en la superficie de un terreno sobre el que se ejerce presión.

La huella contiene una noción, una confirmación de un cuerpo que fue presionado por medio de una energía que sirve de mediadora entre el mencionado cuerpo existente sobre la superficie que lo recibe. La consecuencia es directamente el registro de lo existente, el

¹⁵ *Id.*

registro de la conciencia de la mismidad del objeto impreso que se expresa al ver reflejada sus cualidades de cosa en una superficie.

La triada funciona en consecuencia: primero, el objeto en sí con su forma, su volumen, sus cualidades morfológicas que establecen patrones tanto en su interior como en su exterior. Luego, la superficie que recibirá a la forma para dar constancia de su existencia, de las cualidades registradas sobre ella, de sus texturas y de su peso gracias al cual, al ser oprimido sobre ella, lo recibe de acuerdo a sus posibilidades, porque la superficie puede ser accesible o no al registro de la forma, de la matriz. Hay superficies que por sus cualidades físicas entienden mejor la huella de lo registrado. Así, las huellas de un leopardo en velocidad se pueden sostener mejor sobre la tierra si ésta se encuentra húmeda, incluso describiendo, no sólo el conocimiento del animal, sino a la velocidad en la que transitaba por el territorio. Tal situación no podría sostenerse con el concreto de una banqueta ante el caminar de los peatones que transitan una gran ciudad.

Por último, está la energía que es liberada cuando la matriz y la superficie permiten el contacto. Ésta funciona como intermediaria, como dispositivo de activación entre los dos fenómenos. Sin ella sería imposible que la huella existiera. Por lo tanto, si entendemos que dicha energía es un elemento indispensable dentro de la impresión de la huella, podremos descubrir y determinar un diagnóstico de mundo mucho más preciso debido a que los elementos que determinan la cantidad de energía necesaria para la presión de la estampación van a evidenciar factores como el tiempo o la velocidad y, en algunos casos, la memoria.

Algunos ejercicios sobre memoria.

Pero, ¿cómo es que tenemos algunos eventos registrados en nuestra memoria y otros no? Como si las huellas o marcas que permanecen en el tiempo fueran determinantes para nuestras reflexiones o nuestras obsesiones, el registro de algunos sucesos -sobre todo de

índole emocional- claramente dejan un precedente dentro de nuestra experiencia artística, ya que constantemente -aunque pensemos que los temas quedan atrás- nos damos cuenta que los abordamos de manera distinta.

Ejercicio 6. Para este tema he desarrollado un ejercicio que consiste en pedir a los estudiantes que lleven al taller barras de grafito y 2 pliegos de papel revolución. Realizamos entonces una deriva por las calles cercanas al taller y ellos tendrán que, por medio de la barra de grafito, realizar una serie de *frottages*.¹⁶

La intención es que, a través de esta acción, se descubra en la deriva urbana¹⁷ una serie de símbolos que son residuos de nuestra sociedad, mismos que contienen información y que antropológicamente van dejando una huella.

Les pido así dos pliegos de papel revolución con una medida de 80 x 60 cm. Sobre uno de ellos elaborarán un archivo de *frotages* que representen 10 registros de diferentes estructuras que contengan símbolos urbanos, por ejemplo, una tapa de la Comisión Nacional de Agua o de la Comisión de Luz y Fuerza, etc. Hay varios elementos en juego; la mirada es muy importante, ya que a través de ella van a encontrar los símbolos que contiene la ciudad, pero, sobre todo, podrán descubrir intuitivamente las estructuras que más llaman su atención. Si son objetos o si son alto o bajo relieves o bajo relieves constituyen pistas importantes, porque de acuerdo a donde planten la mirada una serie de recursos formales se irán develando, mismos que luego podrán aplicar a sus propias reflexiones .

¹⁶ Las técnicas de frotado *frottage* sobre papel permiten poner una textura debajo del pliego, por ejemplo, una moneda, la hoja seca de un árbol... Cualquier textura sobre la cual ponemos el papel. A continuación, frotando con la barra de grafito, el ejercicio permite atrapar la textura sobre la hoja de revolución.

¹⁷ Se trata de un modo de explorar la ciudad perdiéndose en ella, realizando un recorrido indeterminado, utilizando nuestro cuerpo como una herramienta fenomenológica y dejando constancia de todo proceso mediante alguna representación: mapa sonoro, anagrama, texto o, en este caso, dibujos por medio del *frottage*.



Sobre este recurso gráfico podríamos retomar la obra Wille Cole, pintor y artista contemporáneo de New Jersey, que resignifica objetos. En su caso, Cole hace una reflexión sobre la explotación de la comunidad afroamericana que labora en los hoteles de Nueva York. La madre de Cole era mucama y desde pequeño observó cómo al planchar sobre tablas de metal el calor imprime su estructura, dejando una huella, un rastro de esta acción, a modo de una evidencia estética, la cual establece un punto crítica social dentro de este tipo de labores.¹⁸

¹⁸ Cfr. Ren Ellis Neyra. “Willie Cole.” *Artforum.com*, Critic’s Picks (mayo 20, 2019).



Willie Cole, *Five Beauties Rising*, 2012

Con el segundo papel y simultáneamente al ejercicio anterior, los alumnos tendrán que realizar una composición. Entonces, perderán la idea de archivo, pero atenderán la noción de integración. Aquí los elementos no son importantes en su individualidad en tanto que ellos participan de una unificación sometida a diferentes criterios compositivos como ritmo, tensión, plano, profundidad, etc.

Huella Mnémica

A través del tiempo las personas construyen para sí una determinada realidad interna a partir de las vivencias que experimentan a lo largo de su historia. de acuerdo con Marina Terradez, Romina Scaglia y Eduardo Audisio:

La función que a esta huella mnémica se refiere es la que denominamos memoria (Freud,1901:547). En la carta 52 a Fliess (Freud, 1896), se encuentra el primer esbozo de este concepto que plantea que existe un

extremo, “el polo perceptual”, margen que pone en contacto a lo anímico con el exterior, desde el cual se puede hacer un primer registro de lo percibido, “el signo perceptivo”, que constituye la primera huella del aparato psíquico. Esta primera marca podrá ser transcrita en los distintos estratos del aparato, las instancias inconsciente, preconsciente y consciente. Es importante destacar que en cada uno de estos sistemas las huellas se inscriben de diferentes maneras en función de la legalidad propia de cada uno y de las condiciones que posibilitan o no tal inscripción. Estas marcas podrán establecer diversas relaciones y asociaciones a través de leyes de causalidad, contigüidad y simultaneidad.¹⁹

Ejercicio 7. Partiendo de los conceptos de Freud, recorro a la memoria sensorial. Por ello, le propongo a los estudiantes que recuerden el primer juguete que tuvieron en su infancia, uno con el cual se relacionen afectivamente. Entonces les pido que desarrollen un texto en el cual describan detalladamente la forma, la textura, el color, el olor y el sonido del juguete. Al terminar el texto, y teniendo éste como punto de partida, deberán dibujar a detalle ese objeto. La memoria en este caso es muy importante.

La matriz.

De acuerdo a la RAE, la entrada “matriz” tiene las siguientes acepciones:

1. f. útero.
2. f. Molde en que se funden objetos de metal que han de ser idénticos.
3. f. Molde de cualquier clase con que se da forma a algo.
4. f. Entidad principal, generadora de otras. U. en apos. *Iglesia matriz, lengua matriz.*²⁰

¹⁹ Marina Terrádez, *et al.*, “Huella mnémica y huella sináptica”, p. 228.

²⁰ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *op. cit.* [versión 23.6 en línea]. <<https://dle.rae.es>>

Cualquiera de estas definiciones comparten una función: son generadoras de algo y, en este sentido, son origen o punto de partida. Son dispositivos de acción que están determinados a compartir en mayor o menor sentido parte de sus características y, en alguno de los casos, réplicas muy semejantes a ellas mismas.

La matriz establece esta virtualidad espacio-temporal. Permanece como huella de la memoria o imagen de archivo, susceptible a ser utilizada de nuevo o intervenida. Debido a estas características se trata de un medio idóneo para desarrollar el palimpsesto, superponiendo lenguajes y niveles de información. Se establece en este punto una contradicción con la sacralización de la plancha como objeto artístico final y como producción artística, ya que se encuentra sometida a una continua transformación. La matriz se vincula ahora con la práctica creativa en cuanto a la muestra de errores que se asumen como parte de la gráfica y no son corregidos, acercándose al campo de la experimentación e innovación.

Ejercicio 8, sobre la matriz. Al ser un concepto más complejo, el ejercicio que propongo contiene más pasos a desarrollar:

10 impresiones de fotografías tomadas con su celular.

Tijeras, pegamento y una cartulina blanca.

Les pido a los alumnos impresiones fotográficas que no busquen una intención de pieza artística, que sean más documentales, autobiográficas o circunstanciales. Ellos tendrán que seleccionar 10 elementos en las fotos y que deberán recortar. Éstos pueden ser personajes, objetos o estructuras de las impresiones. Cada integrante del grupo debe aportar mínimo 15 recortes de sus fotos.

Ya que está lista la selección, les pido que salgan del taller y, a continuación, compongo una gran espiral sobre el suelo con los recortes. Al entrar de nuevo al taller,

tendrán que recorrer la espiral de fragmentos de papel y recoger al menos 10 de ellos. La condición es que no tomen ninguna imagen de su autoría.

Una vez con los recortes les pido que armen un collage pegándolos sobre la cartulina. Al terminar el collage, les pido que lo describan con una sola palabra. Esta palabra será el punto de partida para que los estudiantes elaboren una matriz.

Esta dinámica tiene como propósito evidenciar que la mirada desprejuiciada puede descubrir desde lo intuitivo más posibilidades, utilizando las fotos documentales o biografías como punto de partida para desarrollar un collage. Al terminar obtendremos una composición que pueda ser definida por ellos con una sola palabra. El llevarlos por diferentes lenguajes sin describir las metas del ejercicio los libera de poder determinar una meta y, por lo tanto, el resultado es más libre.

El múltiple

La función de la obra artística basada en el concepto de múltiple tiene su origen en la revolución industrial, en donde los grandes inventos tecnológicos abrieron la producción en masa, lo que implica que más gente puede acceder a un mismo objeto a un menor precio. Por lo tanto se establece dentro de un margen de lo único y lo masivo. Pero también abre posibilidades artísticas, en donde los conceptos de molde o módulo se asoman como opciones dentro de la reflexión sobre lo social y lo individual. La experimentación de nuevos materiales que permiten estos medios industriales (como el plástico) también facilitaron este tipo de prácticas de reproducción.

Tanto la idea de matriz que abordamos anteriormente como la noción de molde son puntos de partida. Pero el objeto en sí no se corresponde necesariamente a la forma de origen. Es decir, un molde en su forma negativa y de la cual surgen una serie de piezas, produce un objeto, no por semejanza, sino gracias al hueco que ofrece los bordes que

circundan a la forma, para que se materialice lo aún no existente al momento de ser rellenado con otro material. Por lo tanto, el origen no corresponde en semejanza a la consecuencia. La única recompensa es que lo obtenido puede ser replicable, porque el molde lo permite. El múltiple se abre sin compromiso, pues al no tener que soportar la carga de ser único puede liberarse de esta necesidad de responder ante su originalidad. Y, como lo explica Walter Benjamin en *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*, lo libera de su “aura” Bolívar Echeverría lo apunta así en su introducción al ensayo clásico de Benjamin:

El aura de una obra humana consiste en el carácter irrepetible y perenne de su unicidad o singularidad, carácter que proviene del hecho de que lo valiosos en ella reside en que fue el lugar en el que en un momento único, aconteció una epifanía o revelación de lo sobrenatural que perdura metonímicamente en ella y a la vez es posible acercarse mediante un ritual determinado. Por esta razón la obra de arte aurática, en la que prevalece el “valor de culto” sólo puede ser una obra aurática, no admite copia alguna de si misma. Toda reproducción de ella es una profanación.²¹

Nos hemos acostumbrado a ver enormes cantidades de cosas que surgen en estos términos: las casas de interés social, los objetos desechables, las réplicas de piezas escultóricas, la ropa, las joyas, etc. Estos insumos se producen para satisfacer un mercado masificado que está acostumbrado a consumir las mismas cosas y, en muchos casos, a validarse a través de estos objetos como sujetos que pertenecen a una misma condición. ¿Cuántas personas compran réplicas de una escultura a precios desmedidos sólo porque sus amigos “ya la tienen”? Se puede decir que el concepto se extiende no sólo en términos de objeto, sino también en términos de conciencia de identificación social, religiosa, económica o política.

²¹ “Introducción”, en Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, p. 16.

La idea de módulo que surge sobre la reproducción del múltiple no funciona a partir de su individualidad. El módulo siempre es un fragmento de algo que se suma por semejanza y, como consecuencia, genera una estructura.

Según el *Vocabulario* para la Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León redactado por Francisco Javier Mendoza Alonso, “módulo” se define como: *Elemento con función propia concebido para poder ser agrupado de distintas maneras con otros elementos constituyendo una unidad mayor.*²²

Ejercicio 9. En este caso se les pedirá a los estudiantes que elaboren un texto de una cuartilla describiendo a alguien que envidien, y de acuerdo a este escrito deberán desarrollar una serie de bocetos para realizar un trofeo enalteciendo las causas de su envidia, de acuerdo a los bocetos tendrán que seleccionar un empaque tridimensional de tetrapack, y una bolsa de 3 kilos de yeso para cerámica. tendrán que generar 10 vaciados utilizando el tetra pack como molde y ya con las formas fraguadas, deberán realizar la escultura.

Reproductibilidad

Siempre al realizar una matriz en cualquier técnica, surge la pregunta sobre qué tiraje será conveniente cuando ella esté concluida. En esta época, en donde la serie ya no encuentra sentido debido a la enorme oferta de imágenes que invaden nuestro cotidiano, (aunado lo anterior a que cada vez hay más jóvenes artistas que se suman a la oferta laboral y ofrecen trabajos técnicamente impecables a precios cada vez más bajos), la técnica dejó de ser importante y fue reemplazada por la sobreproducción de imágenes capaces de ofrecer experiencias inmediatas y efímeras. Por lo tanto, retener la imagen en un producto es cada vez menos necesario. Los dispositivos móviles ofrecen constantemente nuevas imágenes, nuevas experiencias a la mirada que determinan la percepción del consumidor y generan una

²² Recuperado en línea: <https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-autonoma-de-nuevo-leon/geometria-de-la-arquitectura/conceptos/50206042>

nueva forma de visualidad. Esta proliferación se asoma en el ensayo de Walter Benjamin²³. Lo que no calculó fue la enajenación que estos dispositivos de reproducción iban a causar en la percepción de los jóvenes usuarios, aunado a una sobrevaloración de lo efímero que ofrece una enorme superficie de navegación sin realmente reflexionar o profundizar en sus implicaciones.

En su ensayo, Benjamin propone una democratización de la experiencia artística debido a la reproducibilidad, ya que a mayor producción, mayor alcance sobre la experiencia artística. Esto incluye a la propaganda política, debido a que los contenidos ofrecían una idea de pensamiento liberador. La idea de lo único, de lo exclusivo ya podía ser compartida: *El arte se encuentra en el instante crucial de una metamorfosis, se trata de una transformación esencial que lo lleva, de ser un arte aurático, en el que predomina un “valor para el culto” a convertirse en un arte plenamente profundo, en el que predomina un cambio, un valor para la exhibición para “la experiencia”*.²⁴

Estas nuevas formas de generar contenidos se han convertido en herramientas de manipulación de masas: las redes sociales -que se han derivado a partir de estos sistemas de socialización- replican siempre el mismo contenido y lo que aparentemente ofrece una mayor cantidad de opciones de información es el medio para una perversa enajenación, ya que ofrecen las mismas imágenes, la misma publicidad, los mismos memes etc. Así, se uniforma la percepción de los usuarios obsesionados en estas pequeñas pantallas de condicionamientos sociales, en donde las “selfies” y los “likes” dominan el panorama de una validación para la cual trabajan millones de personas.

²³ Puesto que el ojo capta más rápido de lo que la mano dibuja, el proceso de reproducción de imágenes se aceleró tanto, que fue capaz de mantener el paso con el habla. En Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, p. 40.

²⁴ Bolívar Echeverría, *op. cit.*, p. 13.

Tendríamos que reflexionar sobre el valor de culto y el valor de exhibición que Benjamin propone:

Seria posible exponer la historia del arte entre dos polaridades dentro de la propia obra de arte, y distinguir la historia de su desenvolvimiento como una sucesión de desplazamientos del predominio de un polo a otro de la obra de arte. Estos dos polos son un valor ritual y su valor de exhibición. La producción artística comienza con imágenes que están al servicio de la magia. Lo importante de estas imágenes esta en el hecho de que existan, y no en que sean vistas. (...) El valor ritual prácticamente exige que la obra de arte sea mantenida en lo oculto: ciertas estatuas de dioses solo son accesibles para los sacerdotes en la cella, ciertas imagenes de la Virgen permanecen ocultas por un velo durante gran parte del año (...). Con la emancipación que saca a los diferentes procedimientos del arte fuera del ritual, aumentan para sus productos las oportunidades de ser exhibidos. Un retrato, un busto, que puede ser enviado de un lugar a otro, tiene más probabilidades de ser exhibido que la estatua de un dios. (...).²⁵

Reflexionar sobre estos dos conceptos, tanto el de “culto” como la “exhibición”, me hace pensar que la exhibición no se separa de lo ritual ya que esta misma al ser enajenada nos lleva a rituales de validación en donde estos nuevos sacerdotes “los influencers” se valen de estos dispositivos de reproducción para generar nuevos métodos de manipulación masiva. Por lo tanto la exhibición en un afán manipulatorio puede originar que el individuo pierda su carácter crítico y se abandone en este inmenso mar de información.

Hace unos dias salió una nota en la prensa:

Disturbios en Nueva York por 'falso' sorteo de un influencer; iba a regalar consolas y computadoras

Sesenta y cinco personas fueron arrestadas, incluidos 30 menores, y varios policías y civiles resultaron heridos en el tumulto en el parque Union Square

²⁵ Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, p. 52-53.

Un caótico episodio se desencadenó en Union Square Park, en Manhattan (Nueva York), durante el sorteo organizado por el popular influencer de Twitch, Kai Cenat, quien cuenta con más de 20 millones de seguidores en la plataforma. Lo que inicialmente estaba planeado **como un evento para regalar varias PlayStation 5, computadoras, micrófonos y otros accesorios para juegos**, rápidamente se convirtió en una escena de caos y disturbios que duró casi tres horas.

La reunión masiva, que no contaba con el debido permiso, **atrajo a miles de jóvenes fanáticos que esperaban con entusiasmo la llegada de Cenat al parque**, pero la situación se volvió violenta en poco tiempo. La multitud, estimada en "un par de miles", arremetió contra la policía y provocó destrozos en autos y en la zona.²⁶

¿Será que apenas estamos entendiendo la capacidad de estos medios?

Ejercicio 10. Deberán realizar un meme y lanzarlo a sus redes sociales. ¿Qué es un meme? Es un tipo de contenido que consta de varios elementos (por ejemplo, una imagen y un texto) relacionados a una misma unidad significativa para representar una idea, concepto, opinión o situación. Generalmente su tono es humorístico, irónico o satírico y se crean para transmitir un mensaje o una idea de manera rápida y efectiva.

Benjamin escribe lo siguiente:

La masa es en nuestros días la matriz de la que surge renacido todo comportamiento frente a las obras de arte que haya sido usual hasta ahora. La cantidad ha dado un salto y se ha vuelto calidad: las masas de participantes, ahora mucho más amplias, han dado lugar a una transformación del modo mismo de participar. El observador no debe equivocarse por el hecho de que este modo de participación adopte de

²⁶ <https://www.excelsior.com.mx/global/caos-y-disturbios-en-union-square-park-durante-sorteo-de-influencer-de-twitch/1601701>

entrada una figura desprestigiada. Oirá lamentos porque las masas buscan diversión en la obra de arte, mientras que el amante del arte se acerca a estas con recogimiento. Para las masas, la obra de arte sería una ocasión de entretenimiento; para el amante del arte, ella es un objeto de su devoción. En este punto es necesario mirar las cosas más de cerca. Diversión y recogimiento están en una contraposición que puede formularse de la siguiente manera: quien se recoge ante una obra de arte se hunde en ella, entra en la obra como cuenta la leyenda del pintor chino que contemplaba su obra terminada. La masa, en cambio, cuando se distrae, hace que la obra de arte se hunda en ella, la baña con su oleaje, la envuelve en su marea.²⁷

Conclusión

De acuerdo a la Fenomenología, estamos expuestos a un mundo que ofrece una cantidad infinita de estímulos. Nuestro cuerpo funciona como un complejo dispositivo que recibe y traduce los factores externos. Pero, ¿cómo reconocer dentro de todos estos estímulos nuestras posibilidades, nuestros intereses? A partir de la educación de nuestros padres, sí, de la manera en la que se nos enseña a reconocer nuestras necesidades y conocimientos, pero, sobre todo, a partir de la capacidad de reconocer en nosotros mismos nuestros deseos y nuestras búsquedas. Ello nos obliga a abandonarnos a la experiencia de la vida.

Los procesos más notables dentro del arte siempre conversan con ese entendimiento que adquirimos del mundo a partir de la libertad de experimentarlo. El otro no es tan diferente de cada uno de nosotros. Por lo tanto, los procesos de identificación suceden de manera natural. Al final nuestro organismo responde a los mismos factores, tanto a necesidades básicas -como el hambre o el frío-, hasta a aquellas psicológica y humanamente más complejas como la comunicación o los sentimientos.

²⁷ Walter Benjamin, *op. cit.*, p. 93-94.

Esta capacidad de relacionar a través del lenguaje los símbolos, pero, sobre todo, de establecer por medio de procesos cognitivos construcciones mentales asombrosas es la que conocemos como proceso creativo. El proceso creativo relaciona y conjuga estos saberes, los expresa y comunica de diferentes formas. Un ejemplo es la escritura, esos grafismos que contienen siglos de cultura y que parten de lo más abstracto como el sonido, o, similar al ideograma, de relacionar formas miméticas visuales.

Todo esto habla de lo humano y de cómo, en estos procesos de identificación que oscilan entre la sensación, el pensamiento y el acto creativo, se relacionan el contexto y el lenguaje.

En esta investigación hemos revisado diferentes conceptos que conversan con el Pensamiento Gráfico, no como un lenguaje técnico que se aplica en esa lista de saberes que obligadamente se deben cursar en una licenciatura, sino a través de cómo experimentar el mundo por medio de una conversación constante con una serie de estímulos que son percibidos a través de planos de cercanía o la lejanía, tanto física como emocional. Como se ha podido observar, los principios detonadores que propongo en este trabajo son la **huella**, la cual es un residuo que surge por medio de una acción que descubre al sujeto, a los objetos o a las formas, provocadas por una **matriz** –otro de los estímulos-, siendo ella, a su vez, un origen y un objeto generador. De igual forma, se atiende el **módulo**, el cual surge como necesidad dentro de un mundo que se desborda; y la **reproductibilidad**, misma que reviso en torno a una necesidad creada por una sociedad que demanda auto-estimularse dentro de patrones de validación.

Los ejercicios aquí propuestos tienen como finalidad trascender lo escrito y, como lo dije anteriormente, experimentar a fin de ir más allá de la idea de la cual surgen para convertirla en una acción que derive en una vía de creación.

FUENTES DE CONSULTA

Arnheim, Rudolf. *El pensamiento visual*. Barcelona: Paidós, 1986.

Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Ítaca, 2003.

Cantón Correa, Javier (15 octubre, 2016). “¿Qué es el pensamiento visual?” NOTICIAS MEDIALAB UGR. <https://medialab.ugr.es/2016/10/15/que-es-el-pensamiento-visual/>

Carboni Román, Alejandra. “Desarrollo de la memoria declarativa”. *EduPsykhé* (vol. 6, núm. 2), 2007, pp. 245-269.

Coccia, Emmanuele. *La vida sensible*. Buenos Aires: Marea, 2011.

Echeverría, Bolívar. “Introducción”, en Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Ítaca, 2003, pp. 9-28.

Godínez, Marco. “Benjamin: La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. *Seminario Tecnologías Filosóficas*. <http://stf.filos.unam.mx/2013/06/benjamin-arte-reproductibilidad-tecnica/#:~:text=La%20reproductibilidad%20t%C3%A9cnica%20pone%20en,ejemplos%2C%20como%20dice%20Francisco%20Barr%C3%B3n>

Linares, Aurèlia Rafael. *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Universitat Autònoma Barcelona-Colegi Oficial de Psicòlegs de Catalunya, 2007-2009. Recuperado de: http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf

Mendoza Alonso, Francisco Javier. *Vocabulario*. Monterrey: UANL. Facultad de Arquitectura, 2022. <https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-autonoma-de-nuevo-leon/geometria-de-la-arquitectura/conceptos/50206042>

Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Península, 1997.

Morato, Bernardo (05-08-2023). “Disturbios en Nueva York por 'falso' sorteo de un influencer; iba a regalar consolas y computadoras”. *EXCELSIOR*. <https://www.excelsior.com.mx/global/caos-y-disturbios-en-union-square-park-durante-sorteo-de-influencer-de-twitch/1601701>

Neyra, Ren Ellis. “Willie Cole.” *Artforum.com*, Critic’s Picks (Mayo 20, 2019). <https://www.artforum.com/picks/willie-cole-79844>

Oviedo, Gilberto Leonardo. “La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría Gestalt”. *Revista de Estudios Sociales*, núm. 18 (agosto, 2004), pp. 89-96.

Ramírez Linares, Daniela. *Arquitectura y comportamiento humano. La percepción*. UASD. Facultad de Ingeniería y Arquitectura, 2020.

Ronchi Salamea, Agnese. *Proceso de separación-individuación según la perspectiva de Margaret Mahler*. Cuenca: Universidad del Azuay. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencia de la Educación. Escuela de Psicología Clínica, 2005. (Monografía previa a la obtención de título). <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/999/1/05456.pdf>

Real Academia Española. Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/diccionario>

Rojas Albarracín, Angie Daniela. *SISTEMAS PERCEPTUALES*. <https://midirecciondeblogperceptual.blogspot.com/2019/03/sistemas-perceptuales.html>

Terradez, Marina; Romina Scaglia y Eduardo Audisio. “Huella mnémica y huella sináptica: aportes para la vinculación entre psicología y biología”. *V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2013, pp. 227–230.