



**Universidad Nacional Autónoma de México**

**Facultad de Artes y Diseño**

**ARTEFACTO**

**Aproximaciones sobre el objeto y sus interpretaciones gráficas**

**TESIS**

**Que para obtener el título de  
Licenciada en Artes Visuales**

**Presenta: Mariana Álvarez Mejía**

**Director de Tesis:  
Licenciado Juan José González Naranjo**

**Xochimilco, Ciudad de México, 2018.**



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.



# ARTEFACTO

**Aproximaciones al objeto y sus interpretaciones gráficas**



P  
A. R. T. E. F. A. C. T. O  
D            A  
R            M. A. E. S. T. R. O. S  
E            I  
S            L  
              I  
              A. M. I. G. O. S

**GRACIAS**



# ÍNDICE

## PRÓLOGO INTRODUCCIÓN

### UNO

- |             |                                   |    |
|-------------|-----------------------------------|----|
| <b>1.</b>   | El objeto: aproximaciones.        | 14 |
| <b>1.1.</b> | El objeto como fenómeno.          | 17 |
| <b>1.2.</b> | El objeto: sus esencias y hechos. | 24 |
| <b>1.3.</b> | El objeto como artefacto.         | 26 |

### DOS

- |             |   |    |
|-------------|---|----|
| <b>2.</b>   | La transición del objeto al lenguaje gráfico. |    |
| <b>2.1.</b> | El dibujo.                                    | 32 |
| <b>2.2.</b> | Lo gráfico.                                   | 43 |

### TRES

- |             |  |    |
|-------------|--|----|
| <b>3.</b>   | Artefacto: la interpretación gráfica del objeto. | 52 |
| <b>3.1.</b> | Conclusiones.                                    | 68 |



# PRÓLOGO

La palabra, como fiel acompañante de las expresiones, por ejemplo en los museos (la geografía pomposa del arte), en los libros de manifestaciones pictóricas y/o gráficas y casi en todo fenómeno de exposición artística, en México, a la vez funge —y sin querer nunca— primero como el preámbulo explicativo de los proyectos y, después, como puente comunicante para los espectadores/lectores entre las experiencias (a punto de ser vividas) y las formas en que, al finalizar estas, las nombramos.

La descripción en realidad no es tan honorable como podría (que no debería) y a la vez ahí la desgracia termina siendo un hecho a favor del arte. ¡Qué bueno que la palabra se desprecia en esos sitios!, eso resumo. Lo digo a pesar de ser escritor y sin que padezca ninguno de mis yoes: ni el hombre ni el constructor de escenarios para la palabra se siente incómodo al decirlo. Más allá de los esquemas del entendimiento de las materias, la palabra es, para los ejemplos dados, aquello de lo que se huye porque la belleza no se elucida. A lo inexplicable (mejor) hay que dejarlo ser hasta que cobre significado por sí mismo a través de la experiencia del hombre con sus creaciones. Pero el institucionalismo (falso) con sus intenciones didactísimas para con el arte le han dado en la torre (y en la raíz) al objeto de la expresión humana traducida en fenómenos artísticos y, de paso, al lugar de la palabra como secuaz de todas las invitaciones que recibe.

¿Qué sentido tiene esperar ser tocado por algo artístico si antes hay que lidiar con el fatal gusto de conocer la introducción de otro que nada tiene que ver con el evento deseado? La costumbre la encuentro despreciable. Tanto que lo invito, querido lector (ya tardíamente), a saltarse estas líneas y comenzar a leer este trabajo desde la página donde la autora verdadera haya empezado sus garabatos intelectuales. Yo qué.

Pero como lo debido es en todo modo más que el alcance máximo de mis opiniones, heme aquí, por sobre todo contento de tener este dulce, el de preceder la traducción material del genio de alguien a quien admiro. Quiero

advertir (que se adivina lo siguiente sin que hubiera tenido que decirlo) que el tipo de introducción que voy a escribir no conserva siquiera lo poco que una ordinaria merecería. Esas vanidades en realidad no le serán ni poco útiles y por ello me propuse escribir una más íntima para con Pollobollo (Mariana, que así de raro me dijo que se llamaba cuando la conocí). Se hallará, querido lector, cuando más, uno que otro contexto que considero importante incluir en la lectura de este trabajo, acaso algunas historias (mejor dicho, chismes) que ejemplifican muy bien la forma en que uno tendría que acercarse al arte y, como agregado, mis más sinceros comentarios entre todo mezclados.

Le pido, querido lector, que encuentre en todo esto un aliento secundario que sepa recordarle lo que la autora le comparta con mayor precisión más adelante. Léame como se leen los índices y con la misma credibilidad que uno le da a los encabezados de los noticieros. El verdadero valor del grueso de este libro se encuentra en su principio; no se deje confundir por estas simples añadiduras mías.

Le cuento. En el capítulo primero de "Amor líquido", Bauman cita las irrisorias opiniones de Manilowski sobre la utilidad de los objetos en la historia del hombre. Al respecto, el polaco concluye que [los objetos] son "marcas que puntúan las biografías individuales y las historias colectivas de la humanidad: son manifestaciones o sedimentos de esas biografías e historias".

Tomo esto como cierto y digo que en inquietudes muy similares Álvarez (que así referiré a la tesis en cuestión) halló la semilla de su hipótesis. La imagino cuestionando un objeto: desde la posesión del mismo y hasta su reproductibilidad, pasando por las infinitas experiencias posibles en cada hombre y dejando atrás distracciones obvias, como la industrialización de las cosas o la negación del objeto como resultado creativo. Puede apreciarse en su trabajo el interés por la resolución del origen (algo similar al existencialismo de preguntarse quién soy, de dónde vengo y a dónde voy) y el firme propósito de ahondar en la respuesta lo más naturalmente posible, cosa que se agradece porque una explicación hiper-simbólica y/o fantástica hubiera otorgado a la presente investigación de un carácter onírico e irrefutable por aseverarse así de íntimamente. Hay, en todas las palabras posteriores a estas, lógica manual, física simple y, como resultado, un análisis antropológico y bien abordado. ¿Qué es un objeto? —se

pregunta Álvarez—, ¿qué referentes dieron origen a su existencia?, ¿qué son si un hombre los usa y otro transforma esa practicidad?

Estas y otras preguntas importa tratarlas, claro está, pero el modo en que sean recibidas por el juicio de alguien más requiere un prefacio cultural. Debe saberse uno, para leer a Álvarez, centro y quid del arte. De no ser posible esto, hay que imaginarlo, sin importar si se es artista o no. Sucede que la perspectiva de la autora es tan mortal como la carne misma. Para ella no hay Dios, fuerza o ente que sea más valioso que el poder del hombre en la tierra. Leerla desde un paraíso donde lo habido no contó con la intervención de esta raza nuestra es faltarle a la fe que tiene cuando un objeto es empleado para (“inserte aquí lo que prefiera que promueva la invención y sus hermosos efectos”).

Contaré, para saber detallar mejor esta importantísima esencia, la primera vez que fui con Álvarez a un museo. Encontrábame leyendo las anticipaciones y advertencias de una muestra cuando me tomaron por sorpresa los jaloneos que me daba esta señorita. “Ven y párate aquí, enfrente de la obra, y lee lo que no se escribió pero que se hizo”. Le sería imposible, lector, hacer lo mismo con esta obra por tratarse de una que se solicitó (clásico aburrimiento) por escrito. Pero —y para que le preocupe lo interesante de esta aventura gráfica— sepa que ya Álvarez reconocía, a la distancia, que así no podría llamar suyo lo resultante y se encargó de justificar la presencia de su propia obra, materializada, en su tesis. De modo que, ¡oh, pena!, le adelanto que leer este trabajo no es lo que ella busca: su objetivo principal es que su experiencia personal sirva de perfecto ejemplo para sus conclusiones. Va usted a inmiscuirse en un tipo de averiguación asistida en la que sentirá que le hará falta tocar cosas, experimentar con ellas y cuestionar la verdad y resonancia de lo dicho sobre los objetos. Evitar estos atajos sólo lo llevarán a la asimilación de un argumento sensato que le hablará pero que no le significará mucho. Por ello es que lo invito desde ya a pensar que no está leyendo, sino que está recibiendo de puño y trazo de la autora una guía erudita (pero amable) sobre la transformación de los objetos en algo impresionantemente mayor que la existencia de las cosas en la historia del hombre.

Si acaso le llegara a conflictuar algún ejemplo, referente o conclusión, sepa que el entramado bajo piel de esta tesis tiene ese propósito y que el siguiente paso sano después de sentir esto es detenerse a cumplir con la imperiosa necesidad de cuestionarlo con otros humanos. El impreciso autoritarismo de terminar un libro de una sentada no le permite a este grado de humanidad de Álvarez expresarse con desgarbo, parsimonia y delicadeza. Mejor la pausa y el misterio, que en esto mismo las conclusiones descansan. Como la obra no es aquí considerada un límite sino un nacimiento de nacimientos el avance está premeditado para su extensión. ¿Quiénes somos todos para decir que el arte tiene tal o cual fin?

Por lo demás, querido lector, contemple la extrañeza y lejanía entre los referentes aquí citados como una floritura cultural que le viene bien a la universalidad que se trata. Baudrillard y Saramago aquí sí se entienden, debaten entre ellos y a colación invitan al aquelarre a Paz, a Lucrecio, a Kiefer y hasta Drexler, que también tiene algo que decir al respecto. Por aquí y por allá, de estas y otras latitudes, las conclusiones son muy similares bien tengan origen donde nosotros o desde donde no estamos. Este trabajo, si tuviera que hablarse de él metafóricamente, sería un congal de extranjeros con muy buen humor e influencias de la praxis para todo. Lo invito a estar al tanto de cada palabra aquí impresa con los brazos abiertos y las manos sucias (¿qué creador va a decir que obró con las manecitas tersas y angelicales?).

Para rematar y dejar ser a este trabajo (de una buena vez) me queda compartir con usted, querido lector, la inquietud que me ha generado por participar tangencialmente en él: todo un cuerpo humano, en tanto que conjunto de utilidades y referente primordial de las cosas, ¿es el objeto perfecto?

Sepan las palabras de mi querida Álvarez otorgarle, como a mí, reflexiones significativas sobre la relación que tiene el hombre con lo que crea. Tiene en sus manos una muy importante. Aprovechéla.

Mansell Boyd  
Arquitecto de Parábula





# INTRODUCCIÓN

Muchas son las incógnitas acerca del mundo que nos rodea, el mundo donde existimos y en el que nos desarrollamos, las relaciones que creamos con nuestro entorno y las múltiples formas que tenemos para solucionar necesidades que proveen nuestra pervivencia en el mundo, creando y modificando ambientes, así como las muchas maneras en las que nos reflejamos al paso del tiempo. Una de estas soluciones a las necesidades son los artefactos. Martín Heidegger dijo que los artefactos no corresponden a su etimología, pues su significado recae en la grandeza del imaginario humano, es decir, en nuestra necesidad por agregarle valor a las cosas, por darles vida a todo aquello que nos influye.<sup>1</sup>

Bajo las preguntas ¿qué son los objetos?, ¿para qué han sido creados los objetos?, ¿en qué radica su función?, ¿el ser humano es un objeto?, ¿el arte es un objeto? y ¿cuántas formas existen para calificar y cuantificar un objeto? surge artefacto: del interés por observar y reflexionar acerca de los procesos creativos como parte fundamental de la actividad artística. Estos procesos corresponden a un sistema a modo de engranes ejercido desde la unidad del cuerpo, la percepción y la formulación de preguntas que sostengan una idea. Artefacto nace también por intentar descubrirme como ser sensible y curioso del mundo y por explorar las partes que me constituyen como individuo.

Esta investigación está dividida en tres capítulos que tratan de responder a algunas de las preguntas anteriormente planteadas.

En el primer capítulo, valiéndome de los postulados de Jean Baudrillard, realizo una aproximación a los conceptos a considerar en la investigación con la finalidad de ubicar al objeto en un tiempo y un espacio que facilite el camino que deseo recorrer. Al decir esto sostengo que el objeto ha sido el resultado más fiel al desarrollo cognitivo al que nos

---

<sup>1</sup> Conceptos básicos de Metafísica (Die Grundbegriffe der Metaphysik. Welt-Endlichkeit-Einsamkeit), Munich, 1930. 7

hemos sometido como especie. Los futuristas enaltecieron la veracidad de la máquina al decir que “un motor que ruge, que parece correr sobre la metralla, es más bello que la Victoria de Samotracia”<sup>2</sup>, por lo complejo que resulta el objeto en cuestiones técnicas. No es casualidad que Baudrillard llamara a algo tan grande “el mundo de los objetos”.

Una vez realizada esta aproximación hacia la aparición del objeto físico doy paso a las especificaciones dentro de un enfoque fenomenológico, donde busco colocar al objeto como un objeto útil, en sí, y un objeto dotado de cualidades propias del sujeto, que lo hacen parecer más valioso para así extraerlo de su realidad física hacia el mundo del ser sensible, aquel que responde a estímulos del alma.

La comprensión de un objeto es vasta y muy general, es por esto que me permito mostrarlo dentro del campo de las artes como un fenómeno al que se enfrenta el ser sensible y se ve seducido, deseándolo desde lo esencial en el dibujo y las posibilidades que experimenta al emplear disciplinas que tienen como base el lenguaje gráfico. Dentro del segundo capítulo presento la obra de tres artistas que han trabajado desde la gráfica para crear propuestas que responden a un desdoblamiento de los conceptos por los que se encuentra construido el objeto, respondiendo a distintas necesidades pero que confluyen en la práctica y los devenires artísticos.

Por último, condenso la propuesta en un objeto gráfico que busca conectar con los planteamientos iniciales sobre la función de un objeto y las posibilidades del lenguaje. Así mismo, aventurarse a la lectura del espectador, para así proponer que los ejes comunicacionales son la base de los procesos creativos, que son extensos y que permiten la existencia de momentos.

A manera de conclusión introductora afirmo que el arte surge como una necesidad humana, reúne nuestra capacidad para transformar la materia mediante herramientas y poder crear una técnica, añadiéndole un poco de poesía para intentar que signifique para otro que no soy yo. Es un proceso complicado. Es la constante en el quehacer artístico, buscar que eso que nace de mí,

---

<sup>2</sup> Filippo Tomasso Marinetti, Manifiesto futurista, 1909

signifique o choque con otro. Desde tiempos remotos hemos intentado permanecer en el tiempo como especie, permear espacios, dejar huella. Somos una especie en viaje, somos movimiento, creamos para vivir, no tenemos pertenencias, somos el artefacto de nuestras vidas.



UNO

O. B. J. E. T. O

J  
E  
T  
O





*Hay manos capaces de fabricar herramientas  
con las que se hacen máquinas para hacer ordenadores  
que a su vez diseñan máquinas que hacen herramientas  
para que las use la mano.*

*— Jorge Drexler*

## I El objeto: aproximaciones.

De la vasta gama de explicaciones que podrían nombrar al objeto para dar inicio a la presente investigación, el latín —me parece— es el sistema de signos que mejor apoya mis intenciones, por ser un lenguaje que contacta con la nomenclatura natural de las cosas, y se adecúa a modo introductorio para hablar de los objetos.

(Lat.) Objectum [oβ'xe.to]: Cosa material inanimada, generalmente de tamaño pequeño o mediano, que puede ser percibida por los sentidos. Los aparatos, los instrumentos, los utensilios y las herramientas son objetos.<sup>3</sup>

Como primer eje a las preocupaciones que se derivarán del concepto de objeto, -y objetivamente inconforme con la naturaleza citada-, mi hipótesis se halla en la naturaleza de los objetos y su relación con el obrar del ser humano. Posteriormente, nombraré artefacto a la forma en que la naturaleza del objectum ha sido empleado y cómo a través de este uso se puede hablar de la historia y experiencia de la creación manual.

Siendo estrictos con la naturaleza de lo habido, el ser humano posee sólo su cuerpo, aquello que se extiende —desde él, hacia toda longitud corpórea posible—; son sus extremidades, lo que al tiempo habilita y/u optimiza biológicamente. Así el principio de su historia y también la de los objetos. Dentro de la estructura del cuerpo humano está su utilidad, en él contiene la materia prima y obra de lo que posee y que hoy existe. Fuera de sí y más allá de su control, al hallarse frente a frente con su entorno, las necesidades que reconoció en sí y que procuraban la permanencia de su existencia en el tiempo hicieron que forjara su cuerpo como creador de objetos. El ser humano come, bebe, duerme y fueron estas necesidades aquellas que dieron pie a los cubiertos, los envases, las edificaciones y con ésta última, el resguardo de los hombres. Según esta perspectiva, a lógica de la invención de los objetos inició su historia recíprocamente entre la utilidad del cuerpo y su capacidad para transformar los elementos de la naturaleza. El ser humano es su cuerpo, por tanto, sus primeros objetos

<sup>3</sup> Diccionario de la Real Academia Española, 2010.

—los que él y sus homólogos crearon— tienen origen en la anatomía de su forma física. Dicho de otro modo, los primeros recipientes para contener agua los inventó el humano al reconocer que en sus manos, entrelazadas y cóncavas, la función de almacenamiento de agua resultaba eficaz, logrando así la transformación de un depósito manual, natural, corpóreo en un objeto con la misma función, al apropiarse de dicha utilidad y desapegarla de sí, materialmente, para volverla algo duradero e imitable que lustros después significó la primera aproximación quizá empírica de la creación de objetos.

Pero los objetos no son sólo útiles. Su creación, existencia y alcance en la historia del tiempo no es tan trivial. Los objetos forman parte de nuestro entorno y nos ayudan a comprender el transcurso de la consciencia espacio-temporal, mientras la registramos, pues son el resultado físico de la obra de la especie humana: condensan aspectos esenciales de la cultura, las costumbres, tradiciones, utilidades y aplicaciones que significan más allá de lo aparente para el ojo humano en cada entorno en particular y nunca de forma idéntica para ningún sitio. Un objeto es un signo y aporta por su naturaleza un mensaje, lo que lo convierte en un medio comunicante e interpretable. De esta manera los objetos nos permiten acercarnos al espacio que nos rodea, pues, “La mano es el órgano esencial de la cultura, es la iniciadora de la humanización...”<sup>4</sup>

Ahora bien, existen connotaciones históricas acerca de los objetos y sus funciones que es importante exponer aquí, al menos tangencialmente. Éstas pertenecen a un momento específico de la cronología del ser humano y responden a necesidades particulares. Como parte de, tenemos los primeros objetos creados, que fueron el resultado de una representación binómica, pues por un lado las herramientas creadas (objetos, a lo sumo) fueron y actualmente son utilizadas para la transformación de la materia. Como ejemplo, están las lanzas y piedras y sus diferentes usos; por otro lado están las herramientas utilizadas en rituales y ceremonias, cuyas exploraciones rumbo a la transformación parten de lo utilitario, para luego transformarse en un valor distinto del experimentado originalmente, como el acto de tomar una vara carbonizada e incidir con ella sobre las

<sup>4</sup> FISCHER, Ernst, *La necesidad del arte*, Planeta, España, 2011.

piedras dentro de las cuevas, presenciando así la aparición de nuevas interpretaciones del entorno. Otro ejemplo, es la fabricación de vasijas mismas que, en tiempos remotos, reunían aspectos de la sociedad que ahora entendemos como registros de vida primigenia.

Entonces, ¿Es un objeto sólo por su apariencia o, su esencia tiene que ver con la relación que forma una vez que es empleado? ¿Ha sido así siempre? ¿Qué efectos tienen los objetos en la vida en general?

Lo anterior demuestra que los orígenes del objeto físico se apuntan en la existencia material dentro del espacio y cuando son percibidos por nuestros sentidos. Sin embargo, el concepto de objeto es amplio y se ha subdividido en infinidad de campos conforme al valor que éste ha adquirido a lo largo de la historia del ser humano como parte fundamental de su desarrollo.

Gracias a las características del cuerpo humano, ha permitido la posibilidad de crear y de transformar la materia y con ello el desarrollo de técnicas que apoyen, faciliten o se adecúen a sus necesidades. Todos éstos fenómenos, expedidos por avances técnicos a futuro, representaron otro acercamiento a la construcción de los objetos. Su presencia radicaliza las posibles respuestas a las preguntas que me planteo. Puedo decir que entiendo el fenómeno, pero no puedo acertar con nada, pues no presencié el momento en que han sucedido, sin embargo, basta con reproducir el hecho para corroborar mis teorías. El objeto es así: mientras se reproduce (material y utilitariamente) se explica cada vez que se emplea, sin importar el momento histórico o circunstancia en que se usa. Cada vez que esto pase, significará algo.

Así, “la tecnología nos cuenta una rigurosa historia de los objetos en la que los antagonismos funcionales resolvieron dialécticamente estructuras más amplias”<sup>5</sup>. Sin embargo, se

---

<sup>5</sup> BAUDRILLARD, Jean, El sistema de los objetos. , p.05

Filósofo y sociólogo francés que realizó estudios sobre la posmodernidad influenciado principalmente por la ideología Marxista ante la sociedad de consumo.

Dentro de la obra “El sistema de los objetos”, reflexiona sobre el origen, producción y reproducción de los objetos en relación con el ser humano, así como la necesidad de pertenencia y el valor cuantitativo ejercido por la sociedad de consumo.

señala la aparición de las primeras herramientas gracias a la imitación de algunos movimientos corporales; a modo de ejemplificar lo anterior: una persona, por las capacidades de su mano, puede tomar una cosa y sostenerla y su acción símil, reproducida en un objeto como unas pinzas de presión, no hubiese podido ser sin este tipo de manufactura. Dicho ejemplo, más tarde, sirvió de referente para el desarrollo de maquinarias complejas cuyo objetivo fue y es la facilitación de algunas labores en la producción agrícola. Por tanto, se podría asentar que al igual que las palancas, las ruedas y las poleas, los primeros acercamientos de lo que con el tiempo, se conocería como una herramienta que empezó como un compendio de réplicas de partes humanas. Los objetos somos nosotros. Entonces, los objetos resultan ser fracciones de réplicas nuestras ¿inertes?, o ¿qué es aquello que da vida a los objetos?

## 1.1 El objeto como fenómeno.

Teniendo en cuenta que el objeto es por su existencia y forma física, como ya se introdujo, resulta oportuno limitar el campo de extensión que éste tiene en la presente investigación, la cual busca el planteamiento de dos ejes principales. En primer lugar, la del objeto mecánico por su característica sistémica, la cual radica en el funcionamiento de pequeñas partes que forman un todo; en segundo plano, la intencionalidad del objeto, la cual permite la posibilidad del campo de expansión del objeto, que se aborda desde la experiencia sensible, donde no interesa mostrar el objeto real, el que se percibe, sino su representación fáctica y objetual, la que sostiene valores limitados y conocidos y que, sin embargo, plantea la posibilidad de liberarlo —al objeto— del mundo formal imparcial (una de las principales preocupaciones de la propuesta y del futuro del concepto del objeto).

Para referirme al objeto como un contenedor de variables (que surgen a partir de su fabricación/aparición y desarrollo en el mundo) preciso apuntar los aspectos de valor para el objeto y cómo es que dejan de concebirse desde lo meramente funcional hasta lograr lo que denominaremos como valor añadido, y a partir de éste, las analogías que pudieran existir con respecto a la imagen visual y su construcción.

Las consideraciones que se retomarán dentro de la investigación son el planteamiento del esquema sistémico propuesto por el filósofo Baudrillard con la disección del objeto realizada a partir de un enfoque social-económico, proponiendo un sentido práctico de la teoría en cuanto a la funcionalidad de los objetos, buscando su re inserción hacia la experiencia sensible del ser humano, y por otro lado, el sistema propuesto por Edmund Husserl<sup>6</sup> sobre un proceso cognitivo hacia el objeto con la presencia del fenómeno y las interpretaciones de éste precedida por la experiencia, es decir, un proceso fenomenológico.

Para un primer momento, Baudrillard propone que existen dos connotaciones primordiales que permiten conocer al objeto: 1) el objeto esencial y 2) el objeto inescencial. El primero nombra al objeto por/en/para sí: en cuanto a su funcionalidad y demanda social. Se entiende, ergo, que el objeto esencial es aquel que comprende un proceso técnico y provoca un avance tecnológico y es por ello que se habla, al citarlo, de un sistema estructural donde la principal característica del objeto es su funcionalidad. De forma contraria, el objeto inescencial corresponde a la experiencia que se tiene con el sujeto.

Para ampliar otro poco el concepto de los tipos de objetos a trabajar, expondré al objeto esencial como uno cuyo valor recae en su funcionalidad inmediata, uno que cumple con la necesidad para la que fue creado, interviniendo, factores de manufactura y sus estructuras formales. Un ejemplo: un bolígrafo. Establezcamos que dicho objeto fue realizado bajo una tecnología específica, y que su objetivo funcional es escribir o dibujar sobre alguna superficie. Sin embargo, este objeto se verá transformado en cuanto quien lo emplee tenga alguna experiencia con él, en ese momento el bolígrafo obtendrá la posibilidad de transformarse en un objeto inescencial, pues su valor añadido es ahora percibido por quien en su imaginario manipule el objeto de diferente manera, ya que los aspectos de importancia para este sujeto son aquellos que le producen placer específico y estos sólo

---

<sup>6</sup> HUSSERL, Edmund, "Fenomenología del espíritu", 1859-1938. Filósofo moravo (Checo-Eslovaco) fundador de la fenomenología trascendental, así mismo, de uno de los más importantes movimientos del siglo XX actualmente denominado fenomenología, teniendo fuertes repercusiones a posteriori entre otros pensadores; tal es el caso de Martin Heidegger, Jean-Paul Sartre, Maurice Merleau-Ponty, por mencionar algunos.

sucedan viviendo la experiencia de la utilidad.

Pudiera exceder ese rango y podría hablar del color o la forma o la manera en la que se obtuvo el objeto, éstos aspectos tendrían que ser entendidos como factores indirectos a la creación del objeto pues no tienen relación alguna con la estructura económica de ninguno resultan secundarios, caprichosos frente a la utilidad en la mayoría de los casos. En cambio, los objetos sí poseen una estructura de orden cultural y éstos factores secundarios, son los que llamaremos factores de colocación, que serán aquellos que especifiquen el medio en que se emplea el objeto.

Baudrillard plantea que los objetos tienen como función, en primer lugar, “personificar las relaciones humanas, poblar el espacio que comparten y poseer un alma”<sup>7</sup>. Todo objeto transforma una cosa, señala cambios en estructuras sociales, modifica espacios y contextos históricos cuando se comprende su evolución técnica, proponiendo otros tipos de relaciones o funciones. Por ejemplo, las necesidades adheridas al ser humano, a sus emociones o actividades de satisfacción; siendo así, los objetos se someten a vínculos virtuosos con las personas produciendo conductas y normativas a partir del solo hecho de poseer algún objeto.

Ahora enlazaré este principio sistemático con el plano artístico. Éste enlace deberá considerarse de manera práctica, pues hay que considerarlo como agente estructural de ideas y que es el resultado de muchos avances técnicos en el que una de sus principales funciones recae en las interpretaciones del mundo físico que nos rodea en lenguaje percibido a través de nuestro cuerpo, las posibilidades hacia la materialización de hechos que comprenden al ser humano implican este enfoque.

Es preciso aclarar que, si bien se habla de un avance tecnológico para la creación de objetos con la aparición de las herramientas, no son éstas las que anteceden al acto artístico, sino la correspondencia entre las herramientas, la intensión del creador y el poder de la fuerza consciente del sujeto, pues la actividad artística comienza en el momento en que el ser humano se encuentra frente a frente con el mundo visible como algo terriblemente enigmático. “En la creación de una obra de arte el sujeto se dispone a una

---

<sup>7</sup> BAUDRILLARD, Jean, El sistema de los objetos, p.14

lucha contra la naturaleza, no por su existencia física, sino por su existencia espiritual".<sup>8</sup>

Al igual que los objetos forman parte de la construcción del sujeto, también son producto de su capacidad de inserción hacia un sistema (partiendo de su cualidad de estructura, por ser elementos individuales).

*Veamos en Gilbert Simondon (El modo de existencia de los objetos técnicos, Aubier, 1958), el ejemplo del motor de gasolina:*

*El ambiente cotidiano es, en gran medida, un sistema "abstracto": los múltiples objetos están, en general, aislados en su función; es el hombre el que garantiza, en la medida de sus necesidades, su coexistencia en un contexto funcional, sistema poco económico, poco coherente, análogo a la estructura arcaica de los motores primitivos de gasolina: multiplicidad de funciones parciales, a veces indiferentes o antagónicas. Por lo demás, en la actualidad no se tiende a resolver esta incoherencia, sino a dar satisfacción a las necesidades sucesivas mediante objetos nuevos. Así ocurre que cada objeto, sumado a los demás, subviene a su propia función, pero contraviene al conjunto, y a veces incluso subviene y contraviene, al mismo tiempo a su función propia.*<sup>9</sup>

Todos los objetos pretenden ser funcionales. El concepto "objeto" califica en un primer momento a todas las formas para las que puede estar adaptado, con miras a un fin, en un orden o en un sistema, es decir, la funcionalidad a la que se refiere Baudrillard.

El objeto mecánico, es decir, el que es accionado por la mano humana, precede a la máquina, la cual se percibe de primera intención como un conjunto de elementos móviles y/o físicos cuyo funcionamiento posibilita dirigir, regular o transformar energía o realizar un trabajo con un fin determinado. Así mismo, sus componentes representan funciones específicas, como ejemplo, el motor que es un mecanismo conformado de unidades móviles cuya función es transformar la energía o fuerza en trabajo.

---

<sup>8</sup> READ, Herbert, Imagen e idea, FCE, 1993, p. 11 / Conrad Fiedler, On Judging Works of Visual Art. p. 48

<sup>9</sup> BAUDRILLARD, El sistema de los objetos, p.06.



Admiradora de la velocidad  
Xilografía  
120 x 80 cm.  
2013

El sentido analógico de la máquina y los elementos que la componen junto con su representación inmediata del objeto son el funcionamiento, un conjunto de piezas que fueron desarrolladas para un fin determinado y que cumplen esa función en cuanto son expuestas a las demás con la intención de transformar energía. Coluden los engranes y las ruedas, se suscita el movimiento y la fuerza, y son precisamente los cambios que se crean en cualquier organismo compuesto los que componen, a la funcionalidad y al objeto en sí mismo.



El destino de Casiopea  
Xilografía  
120 x 80 cm.  
2013

Para el objeto propuesto desde este marco, surge de la posibilidad de rebasar la función para la que fue creado hacia la llegada de una función secundaria, para así poder —que no siempre así es— convertirse en un elemento de juego, de combinación y cálculo en un “sistema universal de signos enteramente manipulables”.<sup>10</sup>

El objeto técnico señala cambios de estructuras sociales. Los objetos mecánicos son representantes de esta modificación estructural y anteceden a los demás cambios que se efectúan de manera formal. Es decir, son objetos reales extraídos directamente de las modificaciones que han surgido de nuestra ampliación de conciencia como especie. Todo lo anterior es el resultado de la habilidad que se ha desarrollado teniendo en cuenta, en primera instancia, la capacidad corporal, las extensiones que se obtienen de las extremidades físicas, y más específicamente, la capacidad manual de transformación que tenemos los seres humanos sobre el objeto.

“Hoy en día, por último, los objetos dejan traslucir claramente qué es aquello para lo cual sirven. Así, pues, son libres, como objetos de función, es decir que tienen la libertad de funcionar y prácticamente no tienen más que ésta.”<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> *Ibíd*, p.71

<sup>11</sup> *Ibíd*, p.16

## 1.2 El Objeto: sus esencias y hechos.

*(...) te regalan un nuevo pedazo frágil y precario de ti mismo, algo que hay que atar a tu cuerpo con su correa como un bracito desesperado, colgándose de tu muñeca. Te regalan la necesidad de darle cuerda todos los días, la obligación de darle cuerda para que siga siendo un reloj; (...)*

— Julio Cortázar, *Preámbulo a las instrucciones para dar cuerda al reloj, Historias de cronopios y de famas*, 1962.

Husserl sitúa a los objetos y su aparición en un campo de estudio filosófico: la fenomenología. Esta plantea como principal característica la descripción del fenómeno como producto de la percepción, es decir, aquellos fenómenos que se dan inmediatamente apenas los perciba el cuerpo. El fenómeno, por tanto, existe porque se vive a través del espíritu humano, y, a diferencia de la visión Hegeliana sobre el espíritu absoluto para la obtención de la verdad, Husserl expone al espíritu como *momento en el tiempo*.

La fenomenología se desinteresa de las ciencias de la naturaleza enfrentándose al método empírico y se plantea como opositor ante el idealismo al formular una teoría sobre el conocimiento de las cosas. El objeto fenomenológico de Husserl, representa, en primera instancia, *la esencia de los objetos*, otorgándoles un significado fáctico, es decir, con cierta facilidad de comprensión, ya que surgen de la identificación de formas visibles y reconocibles – como experiencia a priori-. Son el resultado de un eje comunicacional que se desarrolla al momento de adquirir lenguajes que modifiquen las conductas y las maneras de relación ante una sociedad. Este tipo de conocimiento surge de la percepción de la realidad y sostiene que son acontecimientos que existen a modo de conjunto por un proceso que se vive a través del espíritu humano y que, sin embargo, no se considera absoluto ante la verdad del entorno, sino como un momento en el tiempo que contraviene y se entiende y que habrá de presentarse como objeto expresivo, el cual no surge por identificación, sino por empatía con otro sujeto.

Al estudiar los modos cognitivos del ser humano a partir de la percepción, Husserl realizó una de las divisiones más importantes acerca del objeto proponiendo que existen los objetos en esencia (*los esenciales*) es decir, “algo en sí”, independientes de los sujetos que los piensan y de las circunstancias objetivas, y, sucesivamente, los *inescenciales*, que son aquellos que no representan una función objetiva, sino que son representantes de un valor añadido a partir de la experiencia con el sujeto.

La realidad planteada por Husserl solo puede ser concebida a través de los objetos y su experiencia con ellos pues “el objeto es el resultado de la *conciencia histórica*”<sup>12</sup>, es el producto de la mano, cuya función orgánica es la de ser esencial en la humanización al establecer relaciones de modificación de la materia precedida por la idea y liberando de la razón al acto humano de crear, de esta manera: “los instrumentos, son los aspectos cultos del hombre, sus atracciones e impulsos cristalizados en cosas físicas”<sup>13</sup>

Las herramientas instrumentaron la existencia del humano y facilitaron la práctica en la pervivencia de la especie, y, de forma idéntica, “el arte es necesaria para el hombre en cuanto surge por naturaleza propia: precisa ser, si el espíritu humano no desea atrofiarse”<sup>14</sup>. Entonces el arte y sus procesos creativos serán el lenguaje del espíritu que desea ser por necesidad natural y los objetos serán, pues, la consolidación creadora del sujeto para darle existencia a la(s) idea(s).

En el mundo de las ideas los objetos suelen ser subjetivos. Esto fundamentaría lo *inescencial*, es decir, transforma al objeto físico en un generador de conceptos que se logran materializar al ser consciente de él. En este parámetro distinguimos que la conciencia humana surge del pensamiento y la experiencia con el mundo y como la posibilidad de pertenecer a él comprendiéndolo desde sus estructuras internas, como sucede en la filosofía y el arte. El mundo no es la totalidad de lo que se percibe, sino la totalidad de lo perceptible o de lo experimentable: las facultades elementales del sujeto.

---

<sup>12</sup> HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich, Lecciones de estética, Akal, 1831.

<sup>13</sup> CIRLOT, J.E, EL mundo del objeto a la luz del surrealismo, p.25.

<sup>14</sup> READ, Herbert, Imagen e idea, FCE, 1993, p.11

El ser humano consiente desarrolló habilidades que propiciaron la inclusión del medio sensible con su existencia aportando un complejo desarrollo de experiencias que desembocaron en conocimientos que han ido formando su estructura cultural y su historia, pues no se puede abordar un objeto —cualquiera que este sea— sin tener en cuenta el contexto; no es preciso conocer su utilidad, sino conocer el mecanismo estructural que lo contiene.

Como hemos visto hasta ahora, el objeto se ve modificado constantemente por hechos diversos; el objeto es particularmente un sistema cultural de signos, contiene mensajes y sugiere variables combinatorias siempre y cuando se tengan experiencias con él; es un elemento comunicacional, forma parte de un lenguaje y es abordado por el individuo sensible como factor donde se refleja y se vacía, donde existe y donde se complementa, volviéndose así un elemento de la recursividad.

### 1.3 El objeto como Artefacto.

Hemos analizado que el objeto marca una pauta como resultado histórico a través de su funcionalidad y sus mecanismos de valor, entendiendo que se ve insertado en un constante tránsito con el sujeto y que ha sido modificado su valor esencial; ahora es añadido a múltiples vías de reproducción por ser la revelación de un mundo humano fabricado transportado por los avances técnicos que ejercen las herramientas y el conocimiento para ejecutarlas. Se volvió un organismo que funciona a la par que los órganos o los engranes de una maquinaria y formula reconstrucciones y diversificaciones gracias a su interpretación, pues las maneras de abordarlo son distintas y dependen únicamente del sujeto y el medio de empleo.

Como resultado del proceso anterior están los artefactos, que tienen como principal diferencia la capacidad de abordarnos como órganos que se complementan; funcionan desde lo abstracto hacia la construcción de una imagen, sus maneras de leerla y de enfrentarse a su valor artístico.

Martin Heidegger<sup>15</sup> plantea que "No todo utensilio es herramienta, ni menos aún toda herramienta y todo utensilio es una máquina"<sup>16</sup>; un organismo es aquello que

tiene órganos, y sugiere puntos decisivos para comprender la utilidad del utensilio, así como su existencia en el espacio, pues recordemos que no se puede conocer un objeto si no existe en un espacio que lo contenga, y este espacio no deberá atender con precisión a un espacio físico. Sin embargo se debe a él y surge para “algo”.

De igual manera, se menciona que no pueden funcionar órganos por separado pues la utilidad de estos sugerirá una función y un ser útil para una acción deliberada y que, dicho sea de paso, permita la comprensión del fenómeno.

Sólo se pueden producir objetos y hallarlos útiles en tanto el hecho sea esencialmente aparente (es decir, abre mundos o sectores de inteligibilidad), lo cual a su vez implica que es capaz de aproximarse a las entidades en vistas de la relación medio/fin.

En esta orientación trascendental Heidegger ubica una característica propia del ser humano que posibilitaría, entre otras cosas, la producción, uso e interpretación de artefactos. De no existir este punto dirigido hacia la configuración de mundo no sería válido pensar en un ambiente a partir de acciones poiéticas ni se reconocerían las posibilidades de un artefacto.

Una vez planteado el enfoque fenomenológico con los previos exponentes es preciso incorporar las herramientas para la producción, un modo de hacer, un saber hacer desprendido de la experiencia generadora de conocimiento o posibles acercamientos hacia la variable interpretativa del ser sensible. Por ejemplo, Heidegger propone al martillo como una herramienta útil para el obrero, pues su empleo está en función de las actividades que realiza en su quehacer cotidiano para lograr un fin específico: el martillo es adecuado y responde a una necesidad, es manipulado por el sujeto y surge un hecho de acoplamiento que pudiera compararse con el de la funcionalidad puesto que es una proyección de la herramienta creada para crear alguna otra.

---

<sup>15</sup> HEIDEGGER, Martin. (Alemania 1889 – 1976)

Filósofo que incursionó en gran parte al pensamiento filosófico contemporáneo. Asistente de Edmund Husserl, fue el primero en apuntar que “el problema de la filosofía no es la verdad, sino el lenguaje”, así mismo en cuestionarse al ser en el tiempo, participando en lo que más adelante se conocería como la filosofía existencialista.

<sup>16</sup> HEIDEGGER, Martin, El ser y el tiempo, p.265



El martillo es un proceso constructivo, se vuelve generador de movimientos a partir de la fuerza ejercida sobre él: así adquiere un valor agregado, es decir, la intensión sobre la acción; es un para qué hecho del objeto. “La máquina la hace el hombre, y es lo que el hombre hace con ella.”, dice Jorge Drexler.



Ciclismo en Grignan  
Xilografía  
76 x 112 cm.  
2013

En su función concreta (esencial), el objeto es una posible solución a un problema práctico. En sus aspectos inesenciales, es una solución a un conflicto social o psicológico. El valor del objeto se presenta así como sustituto de la relación humana; de esta manera, el lenguaje es una estructura relacional importante, y más aún los nicios de la comunicación visual, con la creación de las primeras imágenes.

Los objetos forman parte de un conjunto de representaciones ejercidas por el sujeto, se encuentran fuera de sí, dentro de un mundo físico tangible, sin embargo, son formados por su sistema psicofísico. Este sistema es el encargado de “analizar el vínculo que existe entre la magnitud de los estímulos de tipo físico y la intensidad de percepción para la persona”.<sup>17</sup>

Al establecer estructuras comunicacionales con los objetos el ser humano crea un sistema, una relación de utilidad, satisfacción, y necesidad prioritariamente. El sujeto se comunica en el espacio, el espacio es un elemento de la comunicación. El espacio modifica la comunicación e impone sus propias leyes.

Puedo concluir, dicho lo expuesto, que los intereses sobre el objeto establecidos en la presente investigación —y dando paso a aspectos de interpretación que se sostienen en un medio visual — establece que el objeto físico surge por la necesidad del sujeto hacia un reconocimiento de su existencia con el mundo que le rodea, lo que provoca el surgimiento del arte y el lenguaje también como una necesidad y quehacer del espíritu humano. Los ejes comunicacionales entre objeto-sujeto-herramientas son el resultado de un quehacer artístico sostenido por fenómenos precedidos de los estímulos emitidos por el cuerpo.

---

<sup>17</sup> CIRLOT, J. E., El mundo del objeto a la luz del surrealismo, p. 19 30

G  
R  
Á  
F  
I  
C  
L  
C  
O. B. J. E. T. O  
N  
G  
U  
A  
J  
E

DOS

## 2. La transición del objeto al lenguaje gráfico.

### 2.1 El dibujo.

*“El dibujo, es la probidad del arte”*

*Jean-Auguste-Dominique Ingres*

Para el artista dibujar es descubrir. Y no se trata de una frase bonita, es literalmente cierto. Es “el acto mismo que forza al artista a mirar el objeto que tiene delante, a diseccionarlo y volverlo a unir en su imaginación”<sup>18</sup>.

¿Aprender a dibujar, o dibujar para aprender? Dibujar como acto es aprendizaje, es aprender a ver, aprender cómo están constituidos los objetos, aprender a apreciar las grietas de una pared como líneas compositivas (como lo hacían los alumnos de Leonardo Da Vinci); es aprender que “*el objeto ya está dado*” en un espacio físico deseando existir en forma de dibujo como ya lo ha dicho el maestro Gilberto Aceves Navarro.<sup>19</sup> Dibujar es originar y representa un sin fin de oportunidades de aprender. Representa el punto más sutil y complejo dentro del acto creativo. Por esta razón Ingres hablaba de la probidad como constitución del dibujo, apelaba por la honestidad que sólo el dibujo puede generar, pues es todo lo que en él se percibe, es el primer acercamiento para comprender el mundo físico e imaginarnos otros; responde a una de las primeras necesidades del súper humano por reconocer el entorno al que pertenece.

La funcionalidad del dibujo, al igual que la de un objeto, radica en las necesidades para las que fue concebido. ¿Cuándo consideramos que un dibujo está terminado? Según Bruce Nauman<sup>20</sup> “El dibujo debe considerarse terminado cuando se alcanza el punto en que la idea se define como necesaria”<sup>21</sup>. El impulso —el que puede refutarse siempre— nace desde que se toma el material en las manos y se enfrenta un creador a la forma, existe una preocupación inicial cuando la incidencia de la luz sobre el modelo empieza a deformar el torso en un escorzo, hasta que el cuerpo del dibujante se ve afectado por este choque de realidades disponiéndose a generar otra.

Leonardo da Vinci exponía esto a sus alumnos cuando se disponían a terminar un dibujo académicamente correcto. Sin embargo, la idea de borrar en su totalidad y reestructurar a partir de la forma accionada sobre el papel es tan normal como lo exige la conexión entre ojo y la mano. El canal comunicacional entre éstos y su parte sistémica, la ordenanza y planteamientos jerárquicos de preocupaciones localizadas, el dibujo para un fin, no son resultados en su totalidad.

No se aprende a dibujar, se dibuja para aprender, para cuestionarse y encontrarse dentro de él, reconocerse y reflejarse. El dibujo es una obra privada que provee de verdades esenciales: es intimidad.

“El dibujo se establece siempre como la fijación de un gesto que concreta una estructura, por lo que enlaza en todas las actividades primordiales de expresión y construcción vinculadas al conocimiento, a la descripción de las ideas, las cosas y a los fenómenos de interpretación basados en la explicación de su sentido por medio de sus configuraciones”.<sup>22</sup>

---

<sup>18</sup> BERGER, John, Sobre el dibujo, p.09

<sup>19</sup> ACEVES Navarro, Gilberto. (México 1931 -).

Pintor y dibujante que propone un método para implementar la asignatura de dibujo como parte fundamental del ser creador. Sostiene que el dibujo es proceso de autoconocimiento en todo momento y arroja información inimitable e irreproducible, en este sentido, sugiere que el dibujo revela quienes somos en todo momento.

<sup>20</sup> NAUMAN, Bruce. (USA 1914-) Artista multimedia que con esculturas, vídeos, obra gráfica y performances han ayudado a diversificar y extender la escultura a partir de la década de 1960.

<sup>21</sup> GÓMEZ Molina, Juan José, Las lecciones del dibujo, Madrid, Cátedra, 1995, p. 33

<sup>22</sup> GÓMEZ Molina, Juan José, Las lecciones del dibujo, Madrid, Cátedra, 1995, p. 36



Alberto Giacometti  
Autorretrato  
Grafito sobre papel  
s/a.



Egon Schielle  
Autorretrato con modelo y espejo  
Grafito sobre papel, 1910.

El dibujo configura una idea, comunica e informa la estructura con la que cada persona capta el fenómeno reflejando al mismo tiempo el valor simbólico que adquiere. Así, la naturaleza del dibujo se ve comprendida en su totalidad y la fuerza que ha adquirido se ve originada directamente en las experiencias que se han tenido con la actividad de observar y el acto de dibujar.

Dentro de las particularidades del dibujo se encuentra la del reconocimiento de las formas. En este caso se entienden aspectos técnicos, la realidad percibida a través de métodos diseñados para proyectar, la utilización de los materiales y la ciencia en conjunto con el arte, en donde la información se sugiere distinta a la propuesta por el dibujo reflexivo en el que se insiste, y al que se enfrenta la expresión. Existen tantos tipos de dibujo como procesos para la comprensión del fenómeno. Las técnicas se vuelven posibles soluciones a lo que se cuestiona en la ejecución del dibujo, y la información obtenida es tan verídica como el desgaste de la tiza sobre el papel.

El dibujo tiene un papel fundamental para el lenguaje gráfico, pues está construido por elementos visuales, puntos, líneas, planos y las variaciones que surjan de estos. Al hablar de lenguaje gráfico me refiero a las diversas formas de construir una imagen desde los elementos singulares; ¡las combinaciones son infinitas! Para entenderlo se debe contemplar que el dibujo no está limitado a lo que se reconoce sobre un trozo de papel; el acto de dibujar es tan amplio como lo exija el ojo y los demás órganos de nuestro cuerpo. Por ello, lo que hoy día se han visto son expresiones que se separan de los medios tradicionales y contienen particularidades del lenguaje. Por ejemplo, las extensiones de lo visual en los espacios, que resultan en obras transitables, cuya necesidad contempla la modificación de la pieza, así mismo la de sus significantes.

Cada aproximación con el dibujo hacia el objeto, las refutaciones, cada línea reconstructiva, es un aprender distinto, la prueba de que se está trabajando con el objeto, pues todo objeto —y el dibujo lo es— cambia de identidad en cada contexto<sup>23</sup>.

---

<sup>23</sup> ACHA, Juan, *Teoría del dibujo, su sociología y su estética*, México, Ediciones Coyoacán, 1999, p. 31.

<sup>24</sup> *Ibíd.*, p. 30

El carácter estructural del dibujo remite a los valores más inmediatos y obvios, arroja información de lo percibido formalmente. El gesto será la definición, el impulso que justifique la intencionalidad, y será el que aporte un significado distinto a las convenciones culturales.

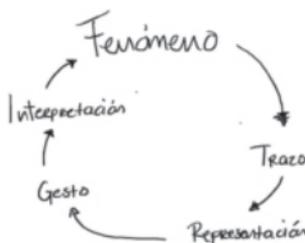
El dibujo como representación marca el intento más radical del ser humano por vencer la necesidad de los acontecimientos en el deseo de volver a hacer presente —por medio de la imagen— la idea que tenemos de ella misma, aprehendiendo, al paso, al objeto de modo obsesivo para tratar de comprender nuestro ser y las relaciones que mantiene con el entorno a través de las cosas.

El gesto es la parte que se extrae del dibujo estructurado y se traslada a la individualidad e intimidad con el dibujante. Éste —el gesto— retoma valores de ánimo e intención, surgiendo así la relación irrefutable entre el resultado (el dibujo) y la persona misma, que forma parte del *espacio vital*<sup>24</sup> en el que se desea ser situado el dibujo. Por ello es completamente una actividad manual antecedida por factores de aprendizaje, de sus técnicas y los materiales que se emplean para hacerlo. El gesto es el goce del dibujo, el placer extendido de lo que se está conociendo.

El dibujo también es un documento. Resulta autobiográfico y da cuenta del descubrimiento de un suceso visto, recordado o imaginado. De esta forma, podría plantearse un esquema fenomenológico sobre el dibujo y la modificación de valor como objeto, resultado de una actividad artística.

A continuación, se presentarán algunos ejemplos sobre el dibujo y los conceptos trabajados anteriormente.

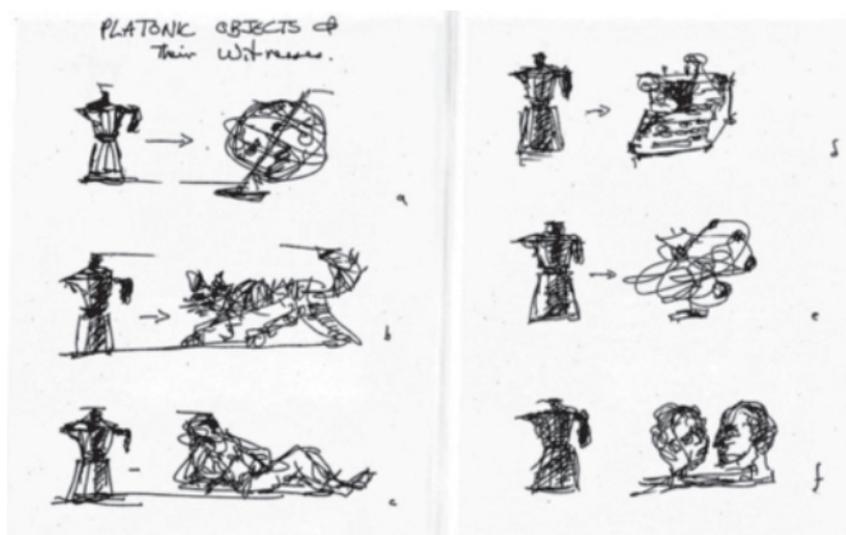
Esquema fenomenológico del dibujo.



FENÓMENO > TRAZO > REPRESENTACIÓN > COMPRENSIÓN  
DE UN FENÓMENO > GESTO > INTERPRETACIÓN > VALOR  
SIMBÓLICO (SUJETO)

William Kentridge<sup>25</sup>, en esta serie de litografías presenta una ejemplificación del esquema propuesto sobre la transformación del objeto hacia la esencia del dibujo, y, con ello, las relaciones subjetivas que se logran con la experiencia del sujeto hacia el objeto de estudio.

En este caso el artista pasa de la representación formal del objeto a la sustracción o abstracción logrando una traducción gestual. Así el objeto físico ha pasado a un aspecto gráfico y se le ha sumado un valor que traspasa los niveles culturales, siendo así un objeto de valor simbólico. Con esta serie, que consta de poco más de 400 imágenes, Kentridge propone los diversos movimientos que se liberan con el pretexto de poseer cualquier objeto. "Un árbol nunca es solamente un árbol", —apunta— y por tanto existirá la necesidad de deconstruir el objeto desde la mano, hacia el ojo de otro, pues "la historia del dibujo, de los dibujos, es también la historia de todos sus nombres."<sup>26</sup>



William Kentridge  
Archivo General  
Litografías impresas  
sobre páginas no  
archivadas del Shorter  
Oxford English  
Diccionario, sobre  
papel Arches  
Edición de 20 piezas  
35 x 27 cm  
2012

*“Creo que en la determinación de dibujar —la manera contingente como las imágenes llegan a la obra— se encuentra una especie de modelo de cómo vivimos nuestras vidas. La actividad de dibujar es una forma para tratar de entender quiénes somos y cómo operamos en el mundo”.*

*—William Kentridge*



La utilidad del dibujo se ha visto modificada por su funcionalidad requerida. Al igual que los objetos, el dibujo ha servido de herramienta para los distintos contextos en los que se ha ubicado; las intencionalidades se han modificado constantemente y su estructura formal se ha vuelto tradición o experimentación en la disciplina. La reivindicación del dibujo como práctica enteramente artística debe ser correspondida por la liberación que se aplique sobre el ejercicio de hacer dibujo, es decir, la disciplina —y con ello el reconocimiento de los objetos. Así

---

<sup>25</sup> KENTRIDGE, William. (Johannesburgo 1955- ). Ha alternado la práctica del dibujo y del grabado con incursiones en el mundo del cine y del teatro, donde ha trabajado como actor, guionista y director.

<sup>26</sup> GÓMEZ Molina, Juan José, *Las lecciones del dibujo*, Madrid, Cátedra, 1995, p. 25

el entorno se vuelve constante y muchas veces es desarticulado de la parte procesual en cualquier producción, en este caso, remitido a las artes y las maneras en las que abordamos la disciplina, pues se deberá tener en cuenta que el dibujo no responde hacia la solución de problemas, el arte mismo no apremia por ser solución ante las situaciones que aquejen a la condición humana; el arte, así como sus particulares lenguajes, surgen por necesidad.

Como disciplina al servicio de cualquier acción humana, el dibujo no había sido clasificado como un arte definido y en solitario, pues se ha visto modificado infinidad de veces en correspondencia con los materiales, las herramientas de ejecución, los procesos y así mismo las imágenes que se han creado. El dibujo es un diálogo con uno mismo, es una espiral constante, pues “el acto de dibujar es una conversación entre el impulso y las marcas en el papel, es pensar en voz alta en el material empleado, dialogar con él.”<sup>27</sup>

La experiencia que se desata con el dibujo dentro del proceso creativo es lo que sostendrá cualquier obra: la sensación se transformará en cualidad, los valores cambiarán de sentido y dejarán de trabajarse bajo los límites de lo estético para así añadirle apropiación y buscar una reflexión, es decir, hacer de lo que conocemos en los procesos un servidor hacia la obra y no en contrasentido.

“Existe una estrategia privilegiada para la definición de las imágenes, aquella que procede de la antigua tradición del enfrentamiento permanente al modelo, encarnado en el prestigio de ciertos estereotipos de ejecución, reduciendo en muchos el problema de la idoneidad formal de la solución gráfica.”<sup>28</sup>

Como se ha visto, los dibujos son la génesis de la definición de ideas: contienen aspectos indispensables para la descripción y reconocimiento de las formas como algo propio y permiten ver estructuras que aclaran el funcionamiento de los objetos, precisando el contexto en el que se encuentren.

“... dibujar es ir modificando desde la referencia aquello que evocamos. Cada vez que establecemos una mano sobre el papel estamos hablando de todas las manos que evocamos u olvidamos, de todas las ideas que ayudaron a

representarlas y lo hacemos con un material elemental, como expresando a través de una maraña de líneas circulares que se unen y desunen sin precisión o con el gesto de un fuego que sólo deja un rastro efímero en la memoria de una cámara cinematográfica, como hiciera Picasso frente a Clouzot.”<sup>29</sup>

Durante los procesos creativos, el dibujo se presenta como un decodificador de signos que refieren otros aspectos de la obra. Por ejemplo, la obra de Carlos Amoraes, *Germinal* (2012), presentaba una desfragmentación y reestructuración de lo que años atrás había llevado a cabo con su obra *Archivo Líquido* (1998), en donde la presencia del lenguaje gráfico se encontraba más allá de lo percibido de primera intención, pues buscaba la reflexión y búsqueda de los límites del lenguaje visual provocado, en este caso, por imágenes recolectadas a lo largo de diez años a modo de vectores. Amoraes presentó *Germinal* como una extensión de lo que se encontraba codificado en lo que él llama “imágenes familiares” y que denotan lecturas quizá más reflexivas y contundentes respecto de la imagen contemporánea. Amoraes captura otras esencias del dibujo a partir de la construcción mediante siluetas que se transforman en el espacio circundante. El archivo se ha convertido en un vocabulario visual pensado para el uso colaborativo y su reinterpretación, con el artista posicionado como un filtro crítico y una unidad entre las formas y su significado potencial.

El dibujo es suma y es el resultado de partes compositivas al igual que un sistema estructurado por elementos; es materia reductible, y a la vez, se somete a ordenanzas distintas; es elemento de traducción, como contenedor de mensajes; es lenguaje, se expone a la interpretación y a la modificación de los objetivos.

---

<sup>27</sup>BERGER, John, *Sobre el dibujo*, Barcelona, Gustavo Gil, 2005, p. 33

<sup>28</sup>Ibíd, p. 32

<sup>29</sup>Ibíd, p. 43



Carlos Amorales  
Archivo Líquido  
Instalación  
Vinil  
1998

CARLOS AMORALES - GERMINAL



Carlos Amorales  
Germinal  
Dibujo sobre papel, 2008

*“El dibujo nos da la posibilidad de hacer de este mundo una realidad a modo de máquina, nos da la posibilidad de crear...”*

—Eduardo Ortiz

## 2.2 Lo gráfico.

En el entendido de que el dibujo es un lenguaje porque relega los servicios para los cuales ha sido generado y porque se convierte en un suceso importante para la creación y aún más importante para la comprensión del entorno, se habla de modificación de espacios y objetos puestos en un tiempo al que no corresponden, es decir, que han sido sustraídos y corresponden a la apropiación mediante la experiencia adoptada por el sujeto: se convierte —el todo— en interpretación y se le suma lo que denominaremos como valor simbólico y que será un producto visual.

El dibujo, siendo lenguaje gráfico, tiene salidas y repercute en todas las disciplinas artísticas: la pintura, la escultura, la fotografía y el grabado, enunciándolas como artes mayores. Al ser base de todas —el dibujo— se comprende a qué me refiero con el término “gráfico” y por qué hablo de elementos singulares, que a manera de engranes funcionarán en una totalidad y que se comprenden como lenguajes gráficos. Intento rescatar la cualidad virtuosa de la que goza el grabado (siendo principal ejemplo de esta investigación), como medio de expresión distinto a la pintura debido a la posibilidad que tiene de hablar desde el material como característica esencial: ahí la xilografía o el grabado en metal. Y, sin embargo, no basta el conocimiento de los procesos del grabado, ni las estructuras elementales del mismo; el grabado debe lograr una concordia con el hábito de hacerlo, pues sólo un proceso así podría dar lugar a una interiorización plena de la técnica. Lo expresó de alguna forma Ernst Ludwig Kirchner<sup>30</sup> reconociendo que “Sólo cuando el subconsciente trabaja instintivamente con los medios técnicos puede la emoción expresarse en las planchas en toda su pureza, y las limitaciones técnicas, dejando de ser estorbos, se vuelven útiles”.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> KIRCHNER, Ernst Ludwig. (Alemania 1880- 1938). Pintor y grabador perteneciente al movimiento expresionista.

<sup>31</sup> Citado en Paul Westheim, El grabado en madera, tr. De Mariana Frenk, FCE, México, 1967, p. 187.



Ernst  
Ludwin  
Kirchner  
Autoretrato  
Xilografía, 1913

El grabado se caracteriza por ser un medio reproducible y ha nacido por la necesidad de facilitar técnicamente la inclusión de imágenes como acompañantes para la literatura con el objetivo de facilitar su comprensión. Recordemos que en el tiempo en que surge el grabado, la imagen es de suma importancia por los altos niveles de analfabetismo que había a nivel mundial.



Hans Holbein  
La danza  
de la muerte  
Xilografía,  
1538- 1541

*“¡Ay, ay, ay! De los que habitan sobre la tierra.*

*–Apocalipsis 8,3*

*Todo lo que contenía aliento vital en sus narices... murió.*

*–Génesis 7.22.*

*“Desgraciados los que viven en el mundo,  
siempre llenos de adversidad,  
por muchos bienes que te abunden,  
la muerte a cada uno visitará”*

Tanto al dibujo como al grabado debemos entenderlos como procesos culturales, es decir, una vez que se reconocen como avances tecnológicos, como resultado de un tiempo y un espacio, ambos son considerados objetos del hombre, creados para facilitar una actividad manual y satisfacer alguna necesidad humana, en este caso particular, la necesidad de comunicarse.

Fue así que los objetos divinizados del dibujo y el grabado se volvieron apreciables: sus diversos factores, los que incluyen al paso del tiempo, los materiales de elaboración, y el *medio de colocación*<sup>32</sup> es decir, donde son situados y cuáles son los objetivos que desea alcanzar la imagen, así como el proceso de dibujo y estampa sobre soportes bidimensionales que comprenden a métodos tradicionales fomentaron su crecimiento y reproducción. Sin embargo, deberían concebirse las innovaciones gráficas directamente proporcionales a los avances técnicos en las artes, así mismo en la incursión de estas prácticas tradicionales y en todas las disciplinas.

Los lenguajes gráficos se ven reducidos por los modelos de enseñanza de las artes y el dibujo. Las limitantes para definir lo que es gráfico y sus posibles aplicaciones, sin embargo, sugieren ser un campo expandido para la investigación y la inclusión de propuestas. Hablar de gráfica es tan amplio como definir en un tiempo a las artes o referirse a unos cuantos tipos de dibujo.

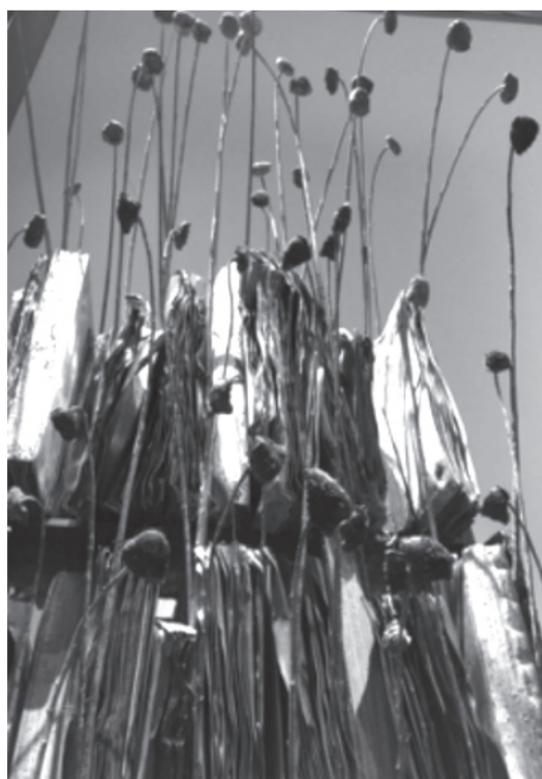
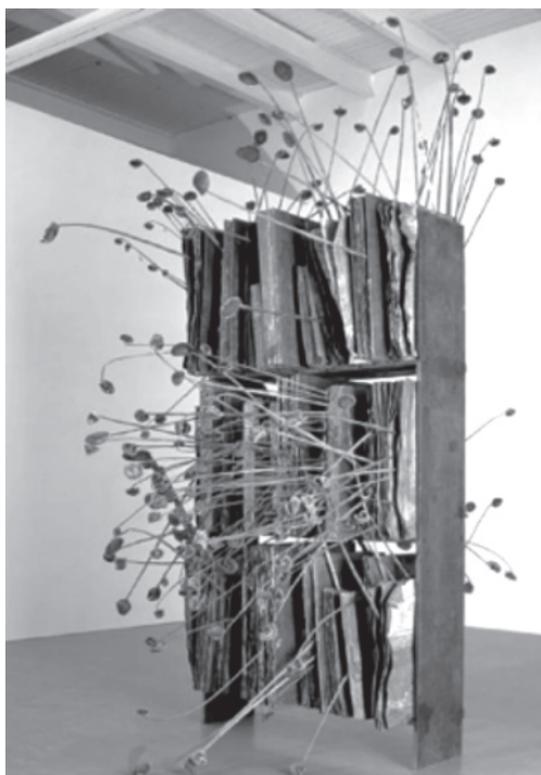
---

<sup>32</sup> *Los medios de colocación* a los que se refiere Baudrillard son aquellos adicionales al objeto, los factores culturales que le proveen un valor distinto.

*Tournesols* ( Girasoles, 1996) pertenece a una serie de imágenes que Anselm Kiefer (Donaueschingen, 1945) creó al yuxtaponer las formas fosilizadas de girasoles negros extraídos de sembradíos de girasoles, en su afán por exponer su idea del paisaje alemán en la que se valdría de figuras del ocultismo inglés, establecido por Robert Fludd (1574-1637). Él creía que cada planta en el mundo tenía su propia estrella equivalente en el firmamento. Kiefer plantea una conexión entre el mundo microcósmico de la tierra y el mundo macrocósmico de los cielos a partir de xilografías monumentales donde hablar de la imagen impresa, no tiene cabida ante la vinculación que se establece entre el objeto gráfico y sus representaciones impresas, que si bien expresan un lenguaje identificable, no se encuentran supeditadas a lo que el individuo que rodee la obra —al presenciarla— pueda percibir.



Anselm Kiefer  
Invictus Sun (Sol Invictus)  
Xilografía  
500 x 190 cm  
1996



The Secret of the plants  
(El secreto de las plantas)  
Libro de Artista  
Emulsión, arcilla, carton y girasoles fosilizados  
330 x 700 cm  
1998

Este primer acercamiento con la tridimensionalidad de la obra, repercute en la propuesta de Kiefer por crear un objeto que fuera más acorde con la idea de establecer canales comunicacionales distintos a los que se conocen en ámbitos del grabado tradicional, y para ello, logró *The Rhine* (El Rin, 1981), donde se logró una instalación a modo de libro transitable donde las páginas fueron logradas a partir de improntas y matrices xilográficas de gran formato.

"...la idea de un libro o la imagen de un libro es un símbolo de aprendizaje, de transmitir conocimientos ... Yo hago mis propios libros para encontrar mi camino a través de las viejas historias. Mis objetos-libro tienen su origen en parte en este ámbito ambiguo, un período de cambio tan radical como dramático. Superpuesto a esta incertidumbre percibida es mi preocupación personal por la censura. Haciendo libros deliberadamente mudos trato de plantear preguntas. Se pierden las palabras; Ya no son importantes. Los libros toman nuevas formas; Se convierten en declaraciones provocativas. Ya no son instrumentos de lectura que se convierten en esculturas, se convierten en Libro-Objetos."

Los materiales de Kiefer son variados, teniendo en cuenta su extenso complejo de estudios en Barjac, en el sureste de Francia, y sus torres e instalaciones. Lo poco lúdico que puede haber en algunas de las primeras piezas del alemán, es eclipsado por obras monumentales que evocan un impulso y temor al mismo tiempo.



Anselm Kiefer  
*The Rhine*  
(El Rin)  
Xilografía  
1998

Las piezas antes expuestas funcionan como ejemplo a las posibilidades que tiene la gráfica hoy en día, pues no se presentan como una matriz a reproducir, o como una simple serie de dibujos, o una pieza escultórica, mucho menos interesa la reproductibilidad o la estampa, interesa la transgresión de la disciplina al crear formas de percepción distintas, funcionan como un todo, pasa por muchos momentos y destaco el proceso de lo que se puede conocer como grabado, dando pie a la incidencia o choque que produce una huella sobre una superficie para mi propuesta.



TRIES

A  
R  
T  
E  
F  
A  
C  
T

O. B. J. E. T. O

### 3. ARTEFACTO

#### Interpretación gráfica del objeto

*“El mundo no se compone de cosas, se  
compone de artefactos,  
que son esencialmente “algo para”.”  
–Martin Heidegger*

Estar en el mundo, sin dudarlo, ha significado mucho y ha conflictuado a más de uno. Las preguntas que surgen por naturaleza en cuanto a nuestra existencia y los devenires de ésta, las correspondencias con el mundo que nos rodea, el espacio que ocupamos y lo que podríamos aportar está por demás sobrado en cuanto se tiene conciencia de ello; *estar* revela una particularidad del sujeto por concebirse a sí mismo y a sus facultades como una totalidad, es decir, todas estas incógnitas surgen por la curiosidad y la necesidad de conocernos, parten de un miedo natural por comprendernos como seres vivos y como seres perceptibles del mundo, pues a él nos referimos y de él es que venimos, y así como el alma no existe sin la mente ni el cuerpo, el arte no existe sin los miedos, los vacíos y las maneras de llenarlos. Éstas son las cualidades del alma que procuran arte.

En un principio el ser humano pertenece a un conjunto de partículas que se encuentran en un espacio moviéndose de manera circunstancial; cada órgano que en él reside está constituido por una serie de átomos que funcionan en un movimiento armonioso y que segregan una acción, es decir, realizan la función para lo cual han sido organizados y mecanizados en un sistema biológico. Sin embargo, no todas las partes de las que se encuentra hecho el ser humano respectan a funciones biológicas. Con anterioridad Lucrecio<sup>33</sup> e Immanuel Kant<sup>34</sup> hablaron sobre la diferencia entre alma (ánima) y el espíritu (ánimus): ambos preceden la vida del ser sensible y, sin embargo, no son la misma cosa y responden a caracteres distintos. Por ejemplo, la mano es un útil del ánimo, pues genera cambios y modifica la masa y la materia, conecta con un espacio y con los objetos que en él residen; el espíritu (ánimus) en cambio, corresponde directamente al carácter con el cual percibimos nuestro entorno. Resulta una constante de las abstracciones de las realidades a las que nos vemos estrechamente sujetos, a

métodos de representación y a proyecciones de la realidad; la conjunción de éstos, al moverse y trabajar en el enfrentamiento, despiden el carácter que el ser creador necesita como impulso para realizar arte.

Las extremidades que se utilizan como extensiones de nuestro cuerpo, crean objetos que a su vez crean herramientas para ayudarnos a modificar el espacio circundante. El ser humano, en este sentido, es constructor de mundos, realiza configuraciones de él para poder existir, crea y es portador de artefactos, que son dispositivos mecánicos de uso rudimentario y tamaño variable los cuales responden a ciertas complejidades de función, que al ser manipuladas arrojarán información de carácter cognitivo para el quehacer artístico. "Aun cuando el organismo no pueda concebirse adecuadamente como herramienta ni como máquina, la caracterización de la esencia de éstos ofrece una posibilidad para un realce más nítido del organismo".<sup>35</sup>

El quehacer artístico es un complemento de la naturaleza del alma y del espíritu con la naturaleza del sujeto: es materia, es necesidad del ser sensible por conocer aquello que le rodea y el acto sólo es completado cuando el espíritu y el alma logran materializarse, cuando lo que no es, se vuelve algo para comprender la existencia en sí, y no con fines pretenciosos. Así, el enfrentamiento que está por suscitarse —al crear— será aquello donde todos esos átomos "ligeros y redondos" del alma harán sus desviaciones y chocarán para existir en un medio físico, un medio perceptible a la vista y al alma, porque de ella se sustrae y en ella recae la emoción de poder transformar la materia. "Así, pues, las que llamo representaciones de las

---

<sup>33</sup> LUCRECIO, Tito Caro. ( 99 a. C – 55 a. C) Filósofo y poeta Romano que realizó una única obra llamada La Naturaleza de las cosas, donde ejemplifica a modo de versos el pensamiento Epicurista y la física atomista, la cual busca la esencia de las cosas que rodean al ser humano y propician su desarrollo sensible a los fenómenos de la vida.

<sup>34</sup> KANT, Immanuel (Köingsberg Prusia, Alemania 1724- 1804). Filósofo perteneciente al movimiento de Ilustración en Europa que precede al análisis sobre el conocimiento del ser humano a partir de su experiencia empírica añadiendo la importancia de la razón sobre cualquier tipo de acción cognitiva.

<sup>35</sup> HEIDEGGER, Martin, Interpretaciones fenomenológicas sobre Aristóteles, indicaciones de la situación hermenéutica: Informe Natorp, 2002, Madrid, Minima Trotta, 2008, p. 265

cosas se desplazan en torno y se lanzan rendidas hacia todas partes; pero, como nosotros sólo podemos ver con los ojos, sucede por ello que, adonde dirigimos la mirada, por allí todas las cosas de frente la golpean con su forma y color”.<sup>36</sup>

Con el afán de contener en un solo proceso los conceptos para acercarse a *Artefacto*, se propone como actividad hacer un libro, pues la práctica de su manufactura aparece con la imprenta, ésta máquina capaz de trasladar contenidos y reproducirlos en un medio portable.

Si hablamos del libro como una superficie incidida, como un documento donde se concentra información, hay que tener en cuenta que su funcionalidad específica es ser herramienta de conocimiento organizado en palabras y otros grafos, tal como todas las herramientas conocidas a lo largo de la historia de la humanidad. Así, el libro por sí mismo es un objeto, pues lo sostiene la naturaleza de su creación para existir en un espacio físico al igual que la característica de ser un objeto gráfico por la contención y aparición de la imagen.

La enciclopedia por ser uno de los primeros libros, es uno de los ejemplos más grandes de fusión entre la técnica y los avances lingüísticos, así como también uno de los primeros documentos referenciados a las imágenes, dicho sea de paso.

Aquellos que se encargaron de modificar las características de este objeto histórico, reinsertándolo y añadiéndole un valor artístico, han creado el concepto de libro de artista, así mismo el de libro objeto, la propuesta surge de la necesidad de abstraerlo del concepto ya conocido y extenderlo en paisajes desconocidos.

El libro de artista, subsiguientemente, es considerado obra única o con bajos niveles de reproducción, hecho que le da un valor agregado, y es uno de los tantos resultados que se obtienen en un proceso creativo; estos objetos son el fiel registro de la investigación que se realizó para ejecutar la idea y son un proceso complejo y diverso de llevar a cabo. En un libro, se propone la creación de momentos, de

---

<sup>36</sup> LUCRECIO, *La naturaleza de las cosas*, 2011

palabras impresas sujetas a modificaciones de lenguaje, la iniciación de un espacio y, con él, la aparición de experiencias. Así mismo surge como el deseo poético de conocer a los objetos por su naturaleza arrojada al momento de suceder en una plancha matriz, en una impronta, que resultan de un tiempo, de su aquí y ahora y, personalmente, me gusta pensar que en los libros siempre pasa algo importante e inefable.

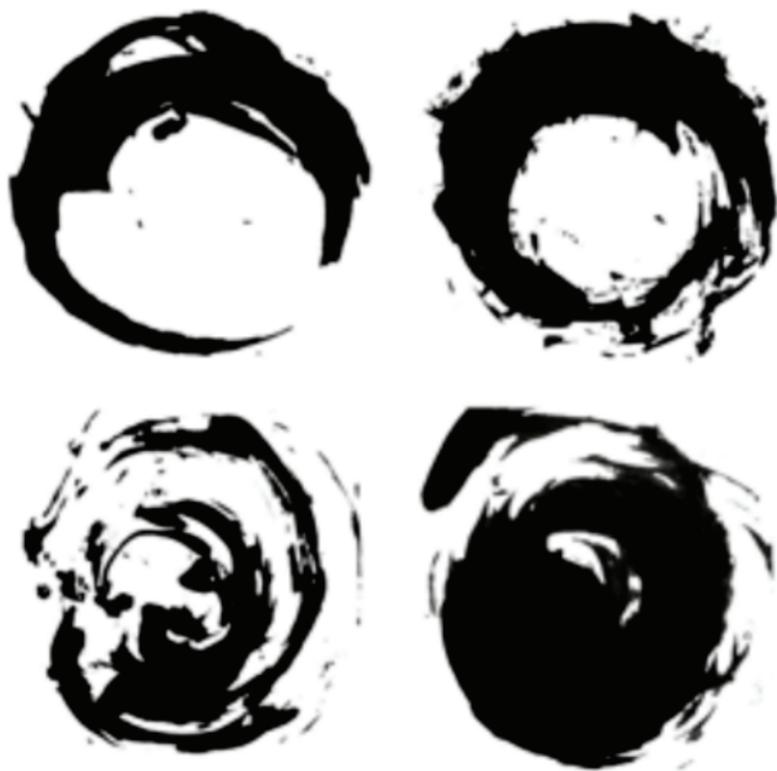
El acto creativo no sólo consiste en los resultados que se desean obtener; no refiere sólo a la imagen. Debe concebirse en conjunto a pesar de ser un fenómeno procesual en todo sentido, pues si bien anteceditos por los principios poéticos de Lucrecio al hablar de la naturaleza de las cosas, hemos de tener claro que no se obtiene conocimiento desde lo general a lo particular, y tampoco de lo particular a lo general: debe existir un balance entre el deseo y el hacer, como en la praxis y la idea; no basta con conocer la técnica si no existe una intención, así como tampoco basta con idear. El goce de la creación artística se funda en la certeza con la que se cuenta sobre nuestro espíritu, el alma que desea trascender y vencer los miedos al vacío donde todo se mueve y donde se generan cambios. Lo verdaderamente esencial en este quehacer plástico es lograr que se perciba, que estos *primordios* choquen y se disipen con algunos otros y los mensajes del alma sean atendidos por todas las naturalezas que nos rodeen.

El reconocimiento de *Artefacto* inicia con la posibilidad de cohesión de los conceptos sobre las maneras de percepción de los objetos y sus posibilidades interpretativas a través de los resultados gráficos que se sitúan dentro de una preocupación plástica, que a su vez son los acercamientos a la naturaleza de las cosas que creamos y por las cuales estamos constituidos. Este aglomerado de engranes, de partículas —los “sucederes” de los objetos que recaen en artefacto— son piezas fundamentales en la construcción de un productor plástico, representan una utilidad para existir en ellos y para chocar con otros, pues considero que todo el proceso es íntimo. Sin embargo, al ser expuesto, nos entregamos a lo que desconocemos, partiendo de una inquietud que sólo se ve saciada por el juego, pues a final son caminos, puentes de comunicación, horizontes utópicos, un fenómeno infinito.

*Artefacto* busca jugar. Sugiere plantearse como un objeto tridimensional por los materiales empleados y los esquemas de composición, es decir, busca la posibilidad de abstraer las variables interpretativas de los objetos extraídos de la realidad y proponerlos con un valor que va más allá que la simple presentación utilitaria, busca que se relacionen los conceptos de objeto, huella y permanencia sobre una superficie incidida atendiendo a la primicia del grabado, la modificación simbólica esencial a responder a una necesidad interpretativa de manera inesencial, cuando los objetos dejan de ser simples y se transforman en contenedores de mensajes específicos del sujeto.

Este objeto gráfico se compone de los siguientes momentos dentro del proceso creativo:

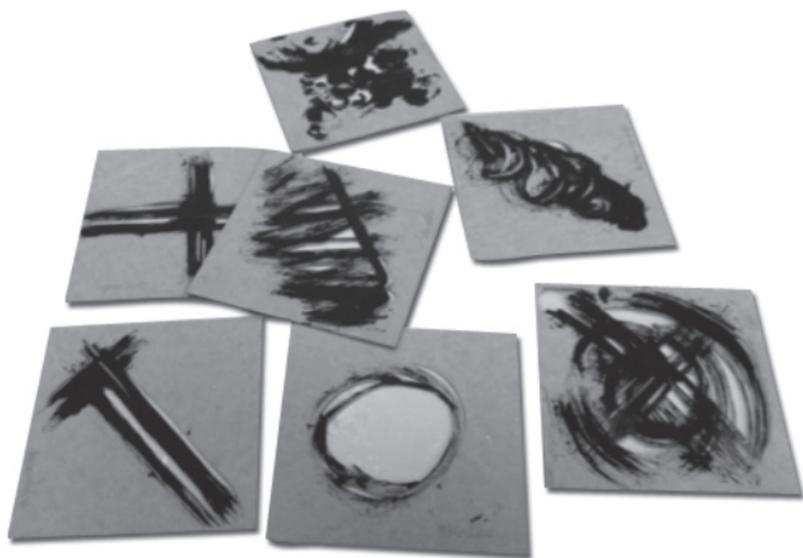
Como primer momento, se encuentra la exposición del objeto físico con el sujeto, (el fenómeno), se prioriza la necesidad de comprender el objeto a partir de su elaboración y ejecución, es decir, se concibe como un útil que desprende una acción y cumple una función.





Choque de  
diversos objetos.  
Tinta china  
sobre papel.  
2017

Como segundo momento, se realiza un análisis a partir de aquellas funciones inesenciales de las que también se compone el objeto, una relación que tiene que ver más con la capacidad sensitiva y experimental que contiene el sujeto, que surge de la percepción del objeto, es decir la relación directa entre los posibles del cuerpo y el o los contextos que influyan en el entorno donde se ubiquen ambos; la selección de estos objetos parte de la necesidad de modificar los lenguajes del material e intervenirlos con un objeto ajeno a los que comúnmente servirían para el correcto empleo.









Se seleccionaron matrices de madera para condensar la idea de un material orgánico, extraído de la naturaleza, el cual se insertará a modo de anclaje para el tiempo de existir de los objetos antes seleccionados, es decir, este choque o primera huella que arrojan como parte de la información contenida en los objetos físicos es lo que interesa mostrar, puesto que su organización utilitaria es resultado del desarrollo tecnológico de ideas y necesidades del ser humano a partir de su condición como especie y su capacidad creadora y de relación con el mundo físico que le rodea, aquel que percibe y conoce a partir de los sentidos de su cuerpo, por ello, resulta más importante la idea de complejidad sobre la materialización de los objetos, su tiempo y el espacio que ocupan dentro de la vida del ser humano.



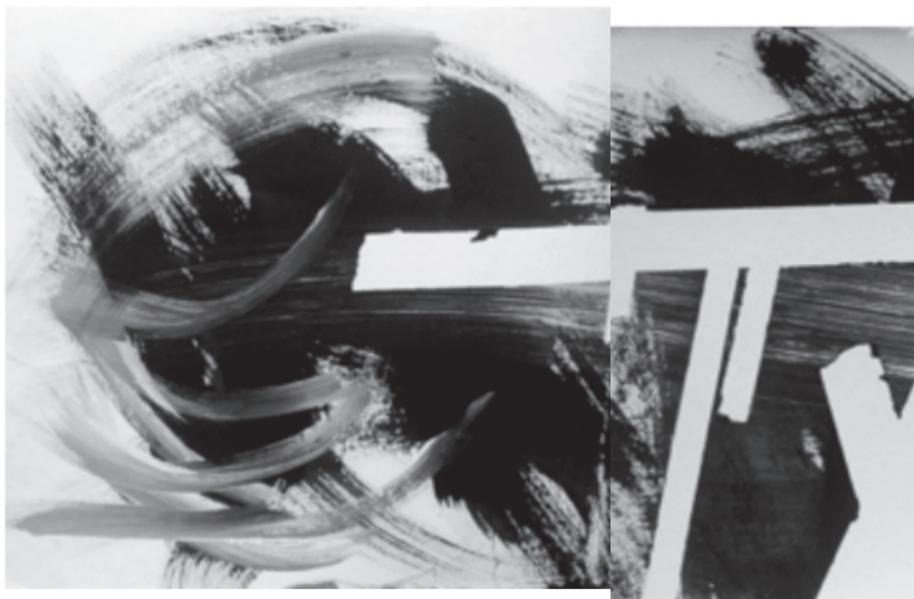


Una vez entendido esta relación con los materiales y la disciplina a emplear, la xilografía realiza su aparición estelar como un elemento que por sí misma contiene caracteres importantes, como ejemplo, la fibra y las pequeñas partes por las cuales está compuesta, así como también se destaca el proceso de extracción del medio físico (árbol), dando paso a ser un depósito de huella para posteriormente ser ahuecado con una serie de herramientas. En este punto, lo que pasó de ser una huella, ahora se convierte en “otra cosa”, al haber sido modificado por herramientas que responden a una necesidad útil y formal de su manufactura; el lenguaje ha cambiado.

Por último, artefacto busca diferenciar que los objetos si bien, han sido realizados para apoyar al ser humano en su andar por el mundo y que han respondido a lo formal,

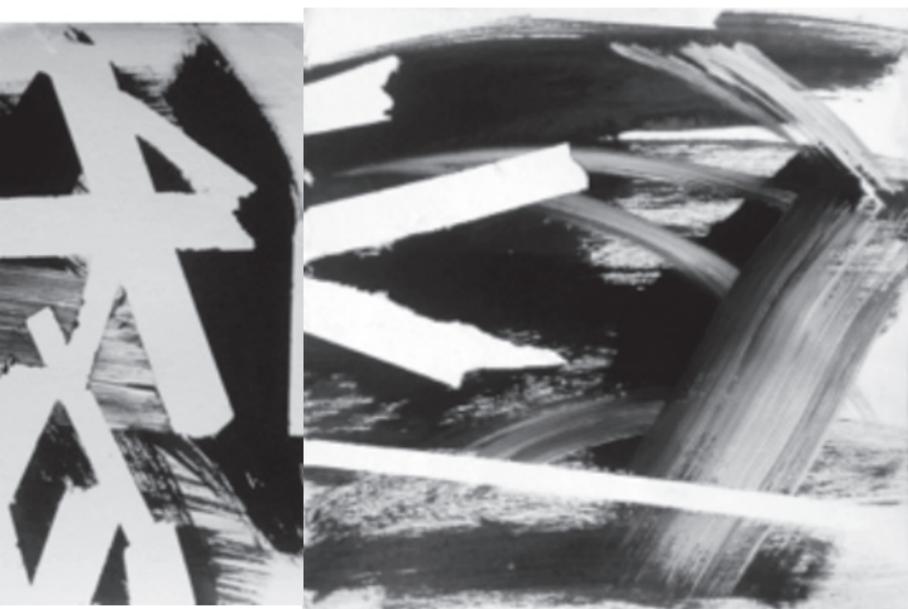
Propuesta de construcción de Objeto Gráfico

# ARTEFACTO



esencial y preciso, también han servido de multiplicador de las variantes del lenguaje, en este particular, en un lenguaje visual que realiza un intento por recrear una escena donde el espectador al enfrentarse a la pieza y transitar en ella, al comprenderla como un objeto gráfico a través de sus sentidos, logre movimientos y lenguajes distintos a los que se enfrenta el sujeto creador durante el proceso.

La inclusión a modo interpretativo es igual de valiosa que la labor manual, y es parte importante de Artefacto, pues busca sumas al igual que relaciones y ejecuciones distintas a lo que aquí planteo, es decir, estas piezas forman parte de un atisbo de conclusiones sobre conceptos, pero no responden a un límite, forman parte de un compendio mayor que se irá descubriendo con el quehacer artístico al paso del tiempo.







### 3.1. Conclusiones

Artefacto es la posibilidad de comprender conceptos que considero básicos en cualquier proceso creativo, es un objeto inesencial en cuanto a que responde de manera subjetiva a mi idea de hacer funcionar lo que se sabe, es decir, conozco las posibilidades que pueden generar las disciplinas, y desconozco todos los mundos que crea. Es una de las tantas respuestas a mis incógnitas de lo que sé sobre los materiales y lo que se puede lograr con las manos, es la vida de esos objetos que me han formado y por los cuales me siento atraída a modo espejo, es decir, son las herramientas que me enseñó a usar mi padre y mis maestros, las máquinas que me llamaron a preguntarme cómo es que funcionan las cosas, y si nosotros como especie funcionamos de la misma manera, si somos en algún momento parte de algo y si nuestro tiempo es considerado funcional.

Artefacto no es un libro de artista portable, incluso no sabría si entra en la categoría, pero sí contiene un quehacer artístico y es el semejante de lo que soy como ser creador.

Por último, quiero agregar que los caminos que he conocido con el dibujo, comprenden a experimentar con lo que de mi cuerpo emana, la fuerza, ese gesto que invita a "bailar con el pincel sobre la madera" o sobre el papel, a ser movimiento de algo que se sabe quieto. Estamos vivos porque estamos en movimiento.



## BIBLIOGRAFÍA

- ACHA, Juan, Teoría del dibujo, su sociología y su estética, México, Ediciones Coyoacán, 1999.
- AMORALES, Carlos, Germinal, CONACULTA, INBA, México, 2013.
- ARISTÓTELES, Acerca del alma, introducción, traducción y notas de Tomás Calvo Martínez, Madrid, Gredos, 1985
- , Poética, Madrid, Gredos, 1974.
- ARGUDÍN, Luis, La espiral y el tiempo; Juicio, juego y genio en Kant y Schiller, México, UNAM - ENAP Colección Espiral, 2008
- ASPE, Virginia, El concepto de técnica, arte y producción en la filosofía de Aristóteles, México, FCE, 1993
- BAUDRILLARD, Jean, tr. Francisco González Aramburu, El sistema de los objetos, México, Siglo Veintiuno editores, S.A de C.V., 1999
- BERGER, John, Sobre el dibujo, Barcelona, Gustavo Gil, 2005.
- BENJAMIN, Walter, La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, México, Itaca, 2003.
- BRETÓN, A. y ELUARD, P., Diccionario abreviado del surrealismo; Traducción de Rafael Jackson, Madrid, Siruela, 2003
- BOCHENSKY, I.M, La filosofía actual, México, FCE., 2002
- BORGES, Jorge Luis, Ficciones, México, Debolsillo, 2012
- BUCHLOH, Benjamín, (et. al. ), Textos sobre la obra de Gabriel Orozco, Turner / CONACULTA, España, 2005
- CARRIÓN, Ulises, El arte nuevo de hacer libros, México, CONACULTA-Tumbona, 1975.
- CANIETTI, Elías, Masa y Poder, Barcelona, de Basilio, 1994.
- CIRLOT, Juan- Eduardo, prólogo de Lourdes Cirlot, El mundo del objeto a la luz del surrealismo, Barcelona, Anthopos, 1990.
- CORTÁZAR, Julio, Bestiario, México, Punto de Lectura, 2006.
- , Historia de cronopios y famas, México, Punto de Lectura, 2011
- , Último round, Barcelona, RM, 2010
- DONDIS, Donis A., La sintaxis de la imagen, Barcelona, Gustavo Gil, 1980
- ENDE, Michael, Orgánico y mecánico, libreta de apuntes, España, Everest, 1994
- FISCHER, Ernst, La necesidad del Arte, España, Grupo Planeta, 2011.
- FOCILLON, Henry, La vida de las formas / El elogio de la

- mano, Barcelona, Xarait, 1934,
- GÓMEZ, Molina Juan José, Las lecciones del dibujo, Madrid, Cátedra, 1995
- HEIDEGGER, Martin, El concepto del tiempo, Madrid, Minima Trotta, 2003.
- , Problemas fundamentales de la fenomenología; Ed. Willem von Hermann; Tr. Y prólogo de J. J. García Narro, Madrid, Alianza, 2008
- , Interpretaciones fenomenológicas sobre Aristóteles, indicaciones de la situación hermenéutica: Informe Natorp, 2002, Madrid, Minima Trotta, 2008
- , Conceptos básicos de Metafísica (Die Grundbegriffe der Metaphysik. Welt-Endlichkeit-Einsamkeit), Munich, 1930.
- HUSSERL, Edmund, tr. Robberechts, El pensamiento de Husserl, México, Fondo de Cultura Económica, 1986
- HEGEL, G.W.F, Fenomenología del espíritu, México, FCE, 1985.
- JOHNSON, Harry M., Sociología: una introducción sistemática, Buenos Aires, Paidós, 1965
- KENTRIDGE, William, Fortuna, RM S.A de C.V, México, 2015.
- KENTRIDGE, William, Fortuna, Museo de Arte del Banco de la República, Bogotá, 2014.
- KIEFFER, Anselm, El viento, el tiempo, el silencio, Catálogo editado por el Museo Nacional de Arte Reina Sofía y el Ministerio de Educación y Cultura, Intr. Alicia Chillida, 1998.
- KIEFFER, Anselm, Catálogo de obra, Textos de Massimo Cacciari/ Germano Celant, Museo Carrer, Charta, Venezia, 1997.
- LÓPEZ-REMIRO, Miguel, Anselm Kiefer, Museo Guggenheim Bilbao, TF, Madrid, 2009.
- LUCRECIO, La Naturaleza (De Rerum Natura); Intr., tr. Y notas de Francisco Socas, Madrid, Gredos, 2003
- MARTÍNEZ, Moro Juan, Un ensayo sobre grabado: a principios del siglo XXI, México, UNAM - ENAP Colección Espiral, 2008
- MATISSE, Henry, Escritos y consideraciones sobre arte, Barcelona, Paidós, 2010.
- MATURANA, H. y VARELA, F., De máquinas y seres vivos, Barcelona, Lumen, 1974.
- Mc-LUHAN, Marshall, Galaxia Gutenberg, Círculo de lectores, Madrid, 2015.
- MERLEAU-PONTY, M., La fenomenología y las ciencias del hombre, prólogo de Raúl A. Piérola, Buenos Aires, NOVA,

1977.

NICOLAÏDES, Kimon, La forma natural de dibujar. Plan de trabajo para estudiantes de arte, México, UNAM - ENAP Colección Espiral, 2014.

READ, Herbert, Imagen e Idea, México, Fondo de Cultura Económica, 1995.

RABANAQUE, Luis (Editor), Afectividad, razón y experiencia, Buenos Aires, Biblos, 2012

RODRÍGUEZ, Ramón, Fenómeno e interpretación; Ensayos de fenomenología y hermenéutica, Madrid, Grupo Anaya, 2015.

PAZ, Octavio, Apariencia desnuda; la obra de Marcel Duchamp, México, Era, 2008

POE, Edgar Allan, El escarabajo de oro y otros cuentos, Editores Mexicanos Unidos S.A., México, 2013.

SARAMAGO, José, La isla desconocida, México, Punto de Lectura, 1998.

-----, Casi un objeto, México, Punto de Lectura, 2002

SCHILLER, Friedrich, Kallias: Cartas sobre la educación estética del hombre, México, Siglo XXI,- Antropos, 1794.

VARO, Remedios, Cartas, sueños y otros textos; Introducción de Isabel Castells, México, Era, 2011.

SPECTOR, Nancy, Anselm Kiefer In Spector, Colección Museo Guggenheim Nueva York, USA, 2009.

VILCHIS E., Luz del Carmen, Método de dibujo de Gilberto Aceves Navarro, México, Universidad Autónoma Metropolitana, 2008.

VIVES, Rosa, Pensar el grabado, 2011.

ZAMORA, Águla, Fernando , Filosofía de la imagen: Lenguaje, imagen y representación, México, UNAM - ENAP Colección Espiral., 2007.



