



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

DOCTORADO EN ARTES Y DISEÑO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

**EL ESTUDIO DE LA VISUALIDAD EN EL DIBUJO**

**Propuesta desde una matriz heurística**

TESIS:

que para optar por el grado:

**Doctor en Artes y Diseño**

PRESENTA:

**Sergio Koleff Osorio**

TUTOR PRINCIPAL

**Dra. Irma Leticia Escobar Rodríguez**

(FAD)

COMITÉ TUTOR

**Dr. Jesús Felipe Mejía Rodríguez (FAD)**

**Dr. Raúl Arturo Miranda Videgaray (FAD)**

SÍNODO

**Dr. Lauro Garfias Campos (FAD)**

**Dr. Darío Alberto Meléndez Manzano (FAD)**

CIUDAD DE MÉXICO, ENERO DE 2022



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.



# EL ESTUDIO DE LA VISUALIDAD EN EL DIBUJO

Propuesta desde una matriz heurística

Presenta Sergio Koleff Osorio



SERGIO  
KOLEFF  
OSORIO

TESIS PARA OPTAR POR EL GRADO:  
Doctor en Artes y Diseño



## **Agradecimientos**

Agradezco y todo mi reconocimiento a la Dra. Irma Leticia Escobar por el apoyo que me brindo como tutora principal de mi tesis doctoral, al orientarme con sabiduría y sensibilidad en todas las circunstancias de mi proceso de investigación. Al Dr. Luis Felipe Mejía le agradezco profundamente el rigor y la claridad crítica en sus tutorías para llevar un escrito académico a buen puerto. Al Dr. Raúl Arturo Miranda le agradezco la agudeza para detectar las aportaciones en una investigación y hacer énfasis en el valor a quienes ejercemos la práctica artística y la docencia. Al Dr. Lauro Garfias le agradezco las aportaciones en torno al trabajo docente, sobre todo en los objetivos y metas en mi trabajo. Al Dr. Darío Alberto Meléndez le agradezco las importantes sugerencias gracias a su conocimiento del dibujo, para atender alternativas que enriquecieron mi tesis. También quiero agradecer al Mtro. José Luis Alderete y las importantes sugerencias que me dió sobre la organización de las bases en la enseñanza del dibujo en mi primer semestre del doctorado.

Mi amor y agradecimiento a mis padres Sergio+ y Carmen, mis hermanas Carmen, Patricia y Gladys, mi hermano Boris que me han acompañado en mi vida y han sido un ejemplo de constancia y dedicación para mí.

Gracias a mi cómplice Rosa María y nuestras hijas Milena y Enya por su amor, apoyo y soportar mis preocupaciones y presiones, son el motor de mi corazón.

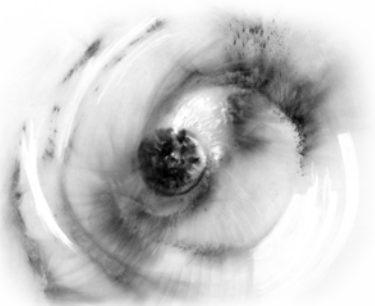
Por último, a mis estudiantes del Posgrado en Artes y Diseño de la UNAM, a cada alumna y alumno que, de manera directa o indirecta, contribuyeron con sus saberes, conocimiento y dedicación a las estrategias, ejercicios y casos prácticos aquí presentados. Gracias por el consentimiento que me otorgaron, e integrar la práctica que desarrollaron en el Laboratorio de dibujo para ejemplificar la propuesta central de mi trabajo. Son muchos nombres que están cuidadosamente anotados en cada contribución que incorporé a este trabajo, mi reconocimiento también.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>I. PLANTEAMIENTO Y PROBLEMÁTICAS SOBRE EL ESTUDIO DE LA VISUALIDAD.....</b>	<b>8</b>
1.1 Planteamiento y propuesta .....	9
1.2 Objetivos, meta y trabajo de investigación .....	10
1.3 Estudios Visuales y prácticas artísticas en el siglo XXI .....	13
1.4 La visualidad como objeto de estudio en el dibujo.....	18
1.5 Disyuntivas metodológicas de los Estudios Visuales .....	25
1.6 Aportaciones del dibujo a la pedagogía de la visualidad .....	31
1.7 Dibujo, pedagogía y epistemología de la visualidad .....	36
<b>II. EL DIBUJO PARA EL ESTUDIO DE LA VISUALIDAD.....</b>	<b>41</b>
2.1 El dibujo en torno a la visualidad .....	42
2.2 Ver y mirar .....	46
2.3 Pensar lo visual desde las ejecuciones del dibujo.....	49
2.3.1 Del “dibujo al natural” al “dibujo-natural-visual” .....	56
2.3.2 Aprender sobre el ver y mirar .....	60
2.4 El dibujo frente a la Cultura Visual .....	62
2.5 La naturaleza visual en el dibujo .....	68
2.5.1 Visibilizar .....	75
2.5.2 Escotomizar .....	78
2.6 El dibujo como experiencia formativa: imaginar, percibir, conocer .....	80
2.6.1 Las maquinaciones del dibujo .....	85
2.6.2 El soporte del dibujo para la investigación: el papel.....	90
2.7.1 Esfericidad .....	95
2.7.2 El diálogo desde el dibujo.....	98
<b>III. MATRIZ HEURÍSTICA.....</b>	<b>102</b>
3.1 La heurística y el aprendizaje.....	103

<b>3.2 Matriz heurística para el estudio de la visualidad en el dibujo .....</b>	<b>105</b>
3.2.1 Elementos de la matriz heurística .....	106
3.2.2 Sujeto-suceso-Objeto .....	108
<b>3.3 Dibujo-abstracción: antivisualidad y escotomización .....</b>	<b>111</b>
3.3.1 El sonido para dibujar .....	112
3.3.1.1 El problema interpretativo del sonido en la grafía.....	116
3.3.1.2 Lo fenoménico en el dibujo a partir del sonido.....	120
3.3.2 La luz y la oscuridad como motivo .....	132
<b>3.4 Dibujo natural-visual: objetos y entorno .....</b>	<b>142</b>
3.4.1 Mapeo visual-gráfico: la proximidad .....	150
3.4.2 Mapeo visual-gráfico: caminar hacia el límite visual.....	154
<b>3.5 Dibujo-imagen-modelo: imágenes, información y esquematización.....</b>	<b>164</b>
3.5.1 Protoimágenes, imágenes y metaimágenes.....	174
<b><i>IV. CASOS PRÁCTICOS Y PROCESOS DESDE LA MATRIZ HEURÍSTICA.....</i></b>	<b><i>184</i></b>
<b>4.1 Casos prácticos .....</b>	<b>185</b>
<b>4.2 Investigar desde el dibujo-abstracción.....</b>	<b>186</b>
4.2.1 El sonido y la analogía visual.....	188
4.2.2 Pensar la luz en la oscuridad.....	204
<b>4.3 Investigar desde el dibujo natural-visual .....</b>	<b>208</b>
4.3.1 El objeto del sujeto.....	209
4.3.2 Mano-diagrama-horizonte.....	220
<b>4.4 Investigar desde el dibujo-imagen-modelo .....</b>	<b>226</b>
4.4.1 Diálogos con Martin Jay.....	228
4.4.2 Corporificar la imagen-modelo.....	233
4.4.3 Imágenes archivo.....	239
<b><i>Anexos (Cuestionario de evaluación meta del aprendizaje).....</i></b>	<b><i>248</i></b>
<b><i>CONCLUSIONES.....</i></b>	<b><i>253</i></b>
<b><i>FUENTES DE CONSULTA.....</i></b>	<b><i>257</i></b>





# INTRODUCCIÓN

## I

Al inicio del año 2013, una vez que fue terminada la Unidad de Posgrado de la UNAM, impartí un curso titulado “Dibujo y visualidad”. Un espacio académico nuevo y un entorno que apenas comenzaba a conocer, me pareció importante recorrerlo, asimilar sus relaciones con la urbe desde sus partes elevadas. A partir de estas observaciones, en el curso decidí incluir procesos de dibujo que involucraran conocer dicho entorno a estudiantes, en el caso particular de este curso abierto, tanto a la Maestría como el Doctorado en Artes y Diseño.

El curso lo inicié con un planteamiento de preguntas sobre lo que significa ver, mirar, visualizar para el dibujo: ¿Qué es ver y dibujar lo que se mira? ¿Cómo interpretamos lo que vemos? ¿Qué supone lo que esto puede ser en la realidad que vivimos, inmersos en una “civilización de la imagen”? ¿Qué respuestas puede dar el dibujo?

La primera parte se enfocó a la “visión y la mirada”, asumiendo el ver y la línea considerando una guía de ejercicios que llamé “mapeo de las formas”, que consistía en ejercicios de línea continua y *semicontinua* con objetos físicos del Laboratorio de dibujo como los bancos. La serie de ejercicios se enfocaba en la interrelación de los bordes-contornos, la continuidad o la discontinuidad desde la línea-ritmo. Estos ejercicios permitieron algunos cuestionamientos sobre las decisiones de ver y mirar al orientar el campo de la visión ante la suma de los objetos: bancos, telas, y otros que aportaban los estudiantes, dentro del espacio de Laboratorio de dibujo.

Para sensibilizar a los estudiantes a los “modos de ver y mirar” a manera de caminos y recorridos en las formas cotidianas de caminar y percibir un entorno, les pedí que salieran del laboratorio cerca de dos horas. Les señalaba desde distintos enunciados, un tipo de problema de sentido para el dibujo a resolver, por ejemplo: “Un modo de ver me dirá cómo y dónde caminar”. “Un modo de mirar me dirá con qué materiales dibujar lo elegido”.

La base de este ejercicio al asumir el caminar desde una impresión estética del entorno, era a partir de considerar la atención principal a la visión periférica, atenta a los movimientos laterales del campo visual. La idea pasaba de lo deslocalizado de la visión periférica más alerta a la “vibración del entorno”, hasta que los estudiantes encontraran “algo peculiar” para dibujarlo desde esa experiencia visual. Una vez encontrado dirigían su mirada hacia un punto focal concreto, para elaborar un dibujo lineal en un tiempo predeterminado.

En la sesión posterior se realizaban mesas redondas de diálogo sobre lo encontrado y se sugirió para abordar las cuestiones planteadas, notas escritas que incluyeran los cuestionamientos sobre los propios saberes técnicos y los resultados obtenidos.

El mapeo de las formas se propuso también para el desarrollo de otra serie de ejercicios en torno a la “focalización y observación” con modelo humano. El cuerpo humano activa un tipo particular de “mundo visual”, invadido de la movilidad del modelo, los aspectos culturales del desnudo o un tipo de vestimenta. La relación de la física del movimiento, las variantes de poses y acciones implicaban cambiar materiales, variar la colocación de los puntos de partida y trazos que insinuaran el gesto de la pose hasta la organización compositiva completa de la modelo.

Los ejercicios con la modelo se trabajaron en apuntes que incluían el punto y el trazo, línea y tramados, hasta la memoria visual sobre la interpretación de las acciones y *performática* de la modelo en un estudio final. Los primeros ejercicios sobre el punto y el trazo fueron a partir de la impresión de la presencia de su cuerpo desde la visión periférica, o sea, sin mirarla directamente, con el objeto de integrar los ejercicios y las experiencias anteriores a esta práctica.

La segunda serie de ejercicios se trabajaron con línea continua en la solución sobre la estructura de la dimensión volumétrica del cuerpo. Los tramados de líneas envolventes tenían que ser atentos a los seguimientos visual-táctiles, al fijar el mayor tiempo posible los seguimientos de la vista sobre la dimensión del cuerpo de la modelo. Se les pidió que el ritmo de la línea continua esta vez fuera empático con el sonido en ese momento. La selección de música de Johann Sebastian Bach (1685-1770) determinaba cada ritmo y pausa en la duración de cada ejercicio.

La música de Bach seleccionada no fue al azar, desde años atrás me había atraído la riqueza polifónica de sus piezas. La polifonía consiste en dos o más líneas melódicas en la sucesión de sonidos simultáneos y continuos, lo cual me parecía que eran análogos a ciertos ejercicios de dibujo, al acompañar el rítmico y la línea continua con materiales adecuados para hacer constante esta aplicación. Esto me impulsaría a investigar más a fondo su fundamento gracias al trabajo de Maureen McCarthy (2002) sobre la naturaleza de la música, en la forma de relajar la mente, estimular nuestras energías o crear empatía en distintas emociones humanas, para buscar un fundamento en el sonido y la música para dibujar.

La última sesión con modelo humano se trabajaría con cualquier material utilizado en el curso, a partir de la experiencia sobre un breve *performance* de la modelo, pero emocionalmente evocativo en su expresión escénica al tener ella formación en teatro y el *Performance art*. El dibujo se terminaría de memoria al considerar una intensión personal, según las propias preocupaciones técnicas, conceptuales, estilísticas u otras, en torno a la experiencia de la realidad del espacio-tiempo del *performance*.

En la parte final del curso se abordó “el dibujo y la imagen técnica”. Para ello se pidió traer al laboratorio, la cantidad de imágenes en impreso tamaño carta sin color o en escala de grises, que fuera necesaria para aclarar el tipo de conocimiento icónico de interés en relación con su investigación-producción.

El diseño del taller me hizo considerar principalmente cómo desarrollar la atención a un objeto, el entorno, un modelo y profundizar sobre la interiorización de los materiales para establecer una relación más cercana con la visualidad que construye el dibujo. Me despertó inquietudes y cuestiones sobre cómo el dibujo puede participar en la investigación en artes y diseño, al estudiar la visualidad de un objeto de estudio.

## II

El presente trabajo de investigación es motivado en buena medida por las circunstancias descritas en el apartado anterior de esta introducción, para detectar los retos pedagógicos desde la docencia en los estudios de posgrado en Artes y Diseño de la UNAM.

En mi propósito está hacer del dibujo una herramienta de investigación aliada a los proyectos de los estudiantes en las diversas Maestrías en Artes y Diseño, a saber, que en este nivel de estudios se topan con la investigación/producción, producción/investigación en la distinción *artística o diseñística* de los procesos creativos junto con los planteamientos metodológicos en una investigación académica.

Este propósito no está interesado en las metodologías de la investigación en Artes o el Diseño, sino en la aportación del dibujo a los vínculos entre *experiencia y conceptos*. La experiencia visual y sensible es un punto que me parece fundamental. El acto de investigación en el dibujo puede aportar a los conceptos alternativas al análisis del objeto de estudio,

gracias al tipo de visualidad que puede desarrollar en esquemas, diagramas, síntesis figurativas y representaciones gráficas del objeto.

Los actos de ver y pensar un tipo de problema que el dibujo pueda mostrar, sería para participar principalmente en la comprensión del contexto sensible del objeto de estudio. En esta tarea definiendo los procesos de dibujo no sólo como una “herramienta” de apoyo en una investigación, sino que puede crear un tipo de *herramienta* para experimentar, cuestionar, reflexionar, comprender desde el dibujo, algo sobre los modos de ver y pensar un tipo de problema en una investigación-producción.

El reto para los estudiantes y la docencia desde el trabajo dialógico en el Laboratorio de dibujo implica incentivar la subjetividad individual y colectiva, con la intersubjetividad al dibujar en un mismo espacio académico, donde será necesario objetivar los problemas y circunstancias en una investigación de este nivel.

El primer capítulo establece el planteamiento de la propuesta, los objetivos y metas de mi trabajo de investigación. Aborda las cuestiones y problemáticas del marco teórico y la estructura conceptual desde algunas implicaciones teóricas de la visualidad en el contexto histórico del siglo XXI.

La Teoría de la visualidad permite un modelo de investigación interdisciplinario para definir el problema del objeto de la visión, describirlo, categorizarlo, generalizar y comprender el concepto de visualidad en el dibujo.

La *visualidad* o los modos de ver como objeto de estudio en el contexto de los giros de la cultura contemporánea hacia un nuevo siglo, surge el neologismo *visual culture* o *Cultura Visual*, convirtiéndose en el objeto de la visualidad para el campo interdisciplinario denominado como *Estudios Visuales*. Este ámbito epistemológico sobre la visualidad o campo de estudio emergente dentro de la Historia del Arte nos interesa en cuanto a la vinculación y aportaciones que el dibujo puede hacer desde nuestro propósito.

Las aportaciones que puede hacer el dibujo para indagar el pensamiento visual y gráfico inferido a un problema de investigación, en este primer capítulo son acotadas para definir el papel de la pedagogía y la epistemología de la visualidad en nuestra propuesta. Lo anterior lo abordé principalmente desde algunas de las perspectivas teóricas convocadas por José Luis Brea con respecto a las prácticas artísticas en publicaciones enriquecidas por la pluralidad de autores y rigor en sus cuestionamientos sobre la visualidad cultural.

El segundo capítulo aborda el estudio de la visualidad en el dibujo. En torno a la *naturaleza visual* del dibujo, abordo algunas reflexiones sobre ver y mirar, pensar lo visual desde las ejecuciones técnicas que cuestionan el dibujo de observación y la elección de los materiales.

En seguida el dibujo es contemplado frente a la Cultura Visual para explicar y fundamentar el contexto histórico del diseño de la matriz heurística. En este capítulo se señalan las principales circunstancias de ese marco histórico desde las perspectivas de autores como Mieke Bal, José Luis Brea, W. J. Tomas Mitchell principalmente, para conceptualizar la Cultura Visual y el papel de las imágenes en torno al dibujo.

La consideración de otros campos de conocimiento que participan en la comprensión de la naturaleza de la visión, son a partir de la propia experiencia y Actividad Académica en el transcurso de mi doctorado. Asimismo, recojo de la experiencia docente los casos en donde fue necesario el diálogo en el Laboratorio de dibujo con los estudiantes, para discutir las diversas perspectivas teóricas sobre la naturaleza de la visión humana y las exploraciones posibles desde el dibujo.

El acto de dibujar pensado desde la experiencia formativa es acotado a imaginar, percibir, conocer, para establecer el fundamento de sus ejecuciones ligadas a las operaciones de conocimiento en la fenomenología del *apunte* y el *estudio* dibujístico.

Para cerrar el segundo capítulo, la *autorreferencia* que expongo es sobre un proceso personal dentro de la práctica artística para la docencia. Explico una pieza que me permite demostrar el acto de investigación del dibujo como parte del método dialógico en la enseñanza-aprendizaje en el espacio académico del Laboratorio de dibujo.

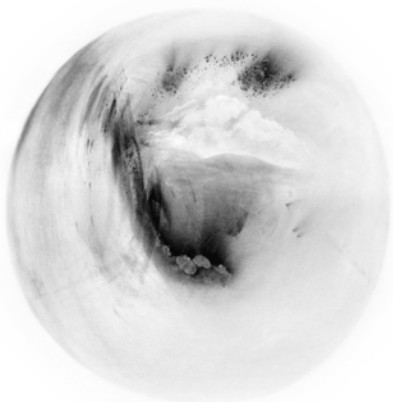
En el tercer capítulo abordo la matriz heurística. Establezco el fundamento y explico la función de sus elementos. La razón que fundamenta la propuesta pasa por su enfoque al *aprendizaje sobre el ver*. La experiencia visual que se persigue es abordada desde procesos dibujísticos orientados por la matriz teórico-práctica: *ver-pensar-hacer-mostrar*. La parte teórica de la matriz rodea así el problema del acto investigativo del dibujo. La interrelación del *sujeto-suceso-objeto* en la investigación dibujística, fundamenta el estudio de la visualidad desde la matriz.

La experiencia de la matriz se basa en el diseño de los ejercicios desde tres tipos de práctica que propongo: *dibujo-abstracción*, *dibujo natural-visual* y *dibujo-modelo-imagen*.

La matriz aborda el objeto de la visualidad del estudiante en los límites de una investigación-producción. Cada tipo de práctica se establece en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje sobre el ver. El diseño de los ejercicios, son explicados, ejemplificados y fundamentados en cada tipo de práctica, para favorecer el estudio de la visualidad sobre un tema central en la investigación del estudiante.

El cuarto y último capítulo recoge los hallazgos que demuestran los procesos y alcances de la matriz en los casos prácticos seleccionados. La aportación de los estudiantes de las diversas Maestrías en Artes y Diseño se hace evidente en la introducción, los objetivos, los recursos materiales, el contexto del laboratorio y el trabajo independiente de los estudiantes. La descripción y análisis del desarrollo de los casos elegidos, me permite identificar la meta de mi investigación: crear una matriz heurística para el estudio de la visualidad de un objeto de investigación y un cuestionario en el diseño final del Laboratorio de dibujo (2020) en el Posgrado en Artes y Diseño de UNAM.

La selección de los casos prácticos responde a los alcances, claridad y aportación tanto del estudiante como el trabajo grupal que muestra el valor académico y epistemológico de sus propios temas de investigación. Cada caso fue consultado con el estudiante para compartirlo e integrar las evidencias de las notas escritas, fotografías, fotogramas de los videos realizados por ellos mismos a partir de un diario-bitácora de laboratorio y trabajo de campo durante mi doctorado.



**I. PLANTEAMIENTO Y  
PROBLEMÁTICAS  
SOBRE EL ESTUDIO DE  
LA VISUALIDAD**



## ***1.1 Planteamiento y propuesta***

El propósito central de mi trabajo es hacer del dibujo una herramienta de investigación enfocada al estudio de la visualidad, que ayude a comprender algunos problemas temáticos en la investigación-producción en las Artes y el Diseño.

La propuesta es crear una matriz que permita descubrir los modos de ver y pensar las ejecuciones del dibujo, para esquematizar o configurar en una representación gráfica un tema u objeto de investigación. El diseño de los ejercicios son articulados por la forma de conocimiento en la aplicación de los tipos de práctica: dibujo y abstracción, dibujo de observación al natural, y dibujo esquemático sobre los elementos extraídos de la selección imágenes visuales para indagarlas como modelos icónicos, abriendo la posibilidad de realizar un modelo propio (bidimensional o tridimensional).

Los ejercicios de dibujo son orientados en la enseñanza-aprendizaje sobre los actos de ver. La visualización y la prefiguración para investigar desde el dibujo-abstracción se enfocan a la comprensión sensible sobre el sonido, la oscuridad y la luz, atrayendo la atención a la abstracción del entorno. El dibujo natural-visual se considera así al integrar la observación como actos de ver y mirar para explorar las relaciones del campo y el mundo visual sobre objetos físicos y el panorama (*horizonte natural* o paisaje). El dibujo-modelo-imagen propone esta interrelación para estudiar las imágenes visuales como posibles modelos icónicos críticos dentro de una investigación-producción.

La intención es abarcar la problemática de los temas de investigación dentro de las sesiones en el Laboratorio de Dibujo y el trabajo independiente con estudiantes de la Maestría en Artes y Diseño del PAD-UNAM. Dicho escenario considera la relación o en su caso la interrelación entre ellos, propiciando escenarios que favorezcan la *intersubjetividad*, propia de la comunicación intelectual y afectiva entre los estudiantes.

El carácter empírico e interdisciplinario del dibujo en mi propuesta, requiere argumentar su marco teórico desde el estudio de la visualidad. Los modos de ver son considerados en un contexto de circunstancias históricas recientes para la reflexión contemporánea, sobre las prácticas artísticas en donde se inscribe el dibujo entre su tradición y transformación.

En mi propuesta se defiende esta condición del dibujo como herramienta para la investigación en el marco académico descrito y las líneas de investigación determinadas en lo institucional, esto se refiere a las líneas de investigación del Posgrado en Artes Diseño (PAD) y los ejes en los que el estudiante las dirige.

La pregunta de investigación resultante es: ¿Cómo realizar un matriz teórico-práctica para el estudio de la visualidad en la investigación-producción de las Artes y el Diseño?

El marco conceptual y las implicaciones teóricas que arrojan, están en parte en los estudios sobre la visualidad cultural. Al respecto, los Estudios Visuales han creado una distinción de los estudios críticos de la Cultura Visual en la globalización de las imágenes de todo tipo, que han impactado la propia distinción histórica de la práctica simbólica de las artes visuales en nuestro siglo.

La finalidad de ese marco teórico y conceptual sobre el estudio de la visualidad es establecer al dibujo en su potencial no sólo *expresivo* y *cognitivo* sobre las *formas*, sino que sea una herramienta fundamental en el desarrollo del pensamiento sobre lo visual y la visibilidad ejercida en las construcciones gráficas enfocadas a un tema de investigación.

## ***1.2 Objetivos, meta y trabajo de investigación***

El objetivo general es establecer al dibujo como una herramienta de investigación para estudiar la visualidad del objeto de estudio, propuesta desde una matriz heurística.

Los objetivos particulares son:

- 1) Identificar la importancia del dibujo para solucionar ciertos problemas en un objeto de estudio para los estudiantes de las maestrías en Artes y Diseño del PAD.
- 2) Formular cuestiones sobre la naturaleza visual del dibujo, el pensamiento y las imágenes en el marco de la investigación-producción en Artes y Diseño.
- 3) Establecer los actos de ver desde una matriz mediante las operaciones del apunte y el estudio gráfico, que permitan analizar algún tema de investigación-producción.

- 4) Fundamentar la importancia de la formación artística y los actos de investigación desde el dibujo para la docencia.
- 4) Diseñar tres grupos de ejercicios con distintos alcances de aprendizaje sobre el ver en los tipos de práctica designados: dibujo-abstracción, dibujo natural-visual y dibujo-imagen-modelo
- 5) Separar la visión del sustrato y el campo visual total o parcialmente, desde el primer grupo de ejercicios (dibujo-abstracción) creados para desarrollar la visualización de soportes y el entorno, en específico en la experiencia sensible del sonido, la oscuridad y la luz.
- 6) Distinguir la complejidad de la naturaleza visual humana en ejercicios de línea, trama, mancha y yuxtaposición ante objetos y la observación del horizonte natural en tanto panorama y “límite visual” (dibujo natural-visual).
- 7) Analizar las imágenes como referencias visuales o modelos icónicos propuestos por los estudiantes mediante la esquematización, síntesis gráfica, diagramas (dibujo-imagen-modelo).
- 8) Categorizar la selección de los ejercicios prácticos realizados por los estudiantes para demostrar el alcance de la matriz heurística, a partir de las notas, bitácora o diario de laboratorio y campo realizados por los estudiantes.

La meta es crear una matriz heurística y un cuestionario en el último diseño del Laboratorio de dibujo (2020), para analizar los resultados de los estudiantes, incluyendo las propias soluciones, propuestas de estudio sobre el problema visual detectado en sus objetos y temas de investigación.

La matriz heurística necesita argumentarse primero desde un marco teórico sobre el estudio de la visualidad hacia el dibujo. La necesidad en la que se ve envuelta requiere un abordaje interdisciplinar en donde los Estudios Visuales desde la Historia del Arte y la Estética principalmente, han creado debates y un estudio crítico sobre la práctica artística y las imágenes en lo que se ha denominado Cultura Visual. La acotación de estos debates está en mi investigación en el marco histórico que abarca del 2003 al 2010, en el desarrollo enfocado a Hispanoamérica y Latinoamérica, y en su reflexión metodológica en años más recientes (2015-2019).

Primeramente, es necesario asomarse a ciertas implicaciones metodológicas de los Estudios Visuales que nos aporten un concepto y análisis crítico sobre la Cultura Visual, infiriendo en los modos de ver, mirar y pensar las imágenes.

Después tenemos a la visualidad como objeto de estudio. Los debates sobre las disyuntivas de la epistemología visual, es acotada en la pedagogía de la visualidad enfocada a lo que puede aportar el dibujo como herramienta de investigación. En ese marco conceptual han estado las elaboraciones conceptuales y teóricas de José Luis Brea en sus trabajos de investigación sobre la *episteme escópica*. La visualidad contemporánea ha sido discutida en conjunto con diversos autores que invitó en los primeros debates internacionales, dando como resultado un primer libro de estudios críticos al respecto. También son acompañados las cuestiones de la epistemología de la visualidad desde la amplia experiencia en los estudios de Cultura Visual por parte de W. J. T. Mitchell y Mieke Bal principalmente.

El estudio de la visualidad desde el dibujo se problematiza posteriormente para comprender sus alcances y las bases para establecer la matriz en los actos de ver y pensar lo visual en relación con las ejecuciones del dibujo, sobre lo que muestra el proceso dibujístico para indagar un tema dentro de una investigación.

La definición del dibujo hacia el estudio visual se confronta con la Cultura Visual global por el *giro visual*. El “giro” como una designación a la movilidad de un concepto, en este caso *lo visual* es de interés en las alternativas para plantear el ejercicio interdisciplinario y formativo del dibujo en materiales que le han dado su identidad, pero también para recalcar el valor de la experimentación con otros materiales que resignifican la práctica del dibujo hacia la investigación contemporánea.

La relevancia de la experiencia visual desde el dibujo está en la formación académica y profesional, mostrada en los actos de investigación del dibujo en su perfil hacia la docencia, donde resalto el interés personal sobre la investigación heurística enfocada a la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

La matriz se explica, por una parte, con los resultados derivados sobre el trabajo empírico en el diseño de los ejercicios base, y por otra parte desde el estudio crítico sobre el aprendizaje sobre el ver y la aplicación que realizan los estudiantes sobre sus propios objetos de investigación.

Por último, los casos prácticos elegidos desde el enfoque de la matriz son organizados en los objetivos detectados, según el planteamiento que necesitan para desarrollarlos. Estos arrojan resultados relevantes para los estudiantes en la investigación-producción, tanto en lo individual como en lo colectivo que permiten analizar los resultados y advertir algunos alcances de la matriz heurística en dicho contexto de aprendizaje.

### ***1.3 Estudios Visuales y prácticas artísticas en el siglo XXI***

En el panorama sobre las problemáticas del estudio de la visualidad, abordaré brevemente algunos argumentos en torno a los Estudios Visuales en donde la práctica artística se topa con nuevas condiciones sobre su función social, académica y educativa, que proporcionen un marco teórico e histórico a mi propuesta.

En un momento histórico como el nuestro en donde las formas de producción cultural asociadas a la práctica artística se han volcado a la producción y discusión sobre las *imágenes*, la Cultura Visual ha ocupado un lugar en el estudio de la visualidad. La fenomenología técnica, interactiva y discursiva de las imágenes en su flujo, pasan por la necesidad de control y la aparición desde distintos medios técnicos según la distribución en los marcos locales y globales, sean estos fijos como los espacios tradicionales del arte, o los dispositivos tecnológicos para divulgar los productos artísticos.

Los escenarios académicos donde la reflexión y el estudio para situar los métodos en torno a la investigación sobre los modos de ver, son indispensables para revitalizar la explicación de los procesos en la práctica artística contemporánea, sobre todo cuando *lo visual*, no sólo acapara la producción artística en la conceptualización de Fernando Contreras en su estudio sobre las aportaciones teóricas y metodológicas de los Estudios Visuales:

Investigar sobre lo visual contemporáneo consiste en explorar las imágenes con los otros sentidos (sensoriales o mentales). Es admitir que no existe lo puramente visual. La visualidad dialoga sobre su carácter político, psicoanalítico o puramente social. Los razonamientos no se basan exclusivamente en la naturaleza artefactual de la obra, en su institucionalización

(museos, exhibiciones, exposiciones, galerías o colecciones), o en la crítica periodística de la cultura, sino también en los sistemas de valores e ideologías que contienen las sociedades.<sup>1</sup>

Los Estudios Visuales surgidos desde la propia Historia del Arte, la Estética y los Estudios Culturales principalmente, rodean la ontología de las imágenes y los objetos visuales de diversa índole. Al centralizar la *visualidad* como un *objeto*, atraen la discusión sobre la naturaleza de la visión humana en las tecnologías visuales, los procesos semánticos y hermenéuticos de las imágenes entre otros.<sup>2</sup>

En la suma de las imágenes fijas y en movimiento, surgirán debates en torno a lo que se denominó Estudios Visuales propiciando una confluencia crítica de carácter interdisciplinario. Lo que evidencian estos debates de fin de siglo y principios del nuestro, es la tendencia expansiva de la producción visual en la cultura contemporánea, convirtiéndose en un “subsistema” incisivo en distintos campos de estudio en la emergencia del neologismo “Cultura Visual”.<sup>3</sup>

Uno de los debates al respecto se encuentra en algunos ensayos contemplados como *estudios críticos*, en las pretensiones de (re)definir las prácticas artísticas en su *diferendo*.<sup>4</sup> El debate se da sobre la institución social-arte, al ser un tipo de producto cultural diferenciado gracias a las instancias locales y globales, espaciales y temporales en los lugares comunes a

---

<sup>1</sup> Fernando Contreras, “Estudio sobre los planteamientos teóricos y metodológicos de los Estudios Visuales.” los planteamientos teóricos y metodológicos de los Estudios Visuales”, *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 29, no.3, Ediciones Complutense (2017): 485.

<sup>2</sup> A partir de la publicación en 1996 en la revista americana *October* fundada por Hal Foster y Rosalind Krauss, empezó a usarse en los debates sobre la Teoría del arte y la Historia del arte, el término “*visual culture*” alternando con “*visual studies*” y “*visual culture studies*” en discusiones internacionales. Butin Hubertus (ed), *Diccionario de conceptos de arte contemporáneo*, (Madrid: Abada Editores, 2009), 221-224.

<sup>3</sup> Suele atribuirse el término *visual culture* a Svetlana Alpers (*El arte de describir. El arte holandés en el siglo XVII*, Madrid: Hermann Blume, 1987). Un ensayo que aclara la disputa sobre la *Cultura Visual* vista como retórica de resistencia por Alpers, a razón de los debates desde Estudios Visuales considerados actualmente por la aportación metodológica interdisciplinaria para la Historia del Arte, véase en Pierre Chateau, “Cultura visual e Historia del arte. La puesta en evidencia de los Estudios visuales”, Chile, *UNIVERSUM*, Vol. 32, No. 2, Universidad de Talca, (2017), 15-28. <http://www.redalyc.org/pdf/650/65054677002.pdf>

<sup>4</sup> Véase en dirección de José Luis Brea, V.V.A.A. ¿Un “diferendo” arte?, Murcia: *Estudios Visuales* no. 4, CENDEAC, diciembre (2007).

su exhibición y fuera de ellos, que requieren reclamar sus diferencias con otras producciones de visualidad.

Por una parte, esta directa preocupación al respecto de los estudios críticos sobre la visualidad y las prácticas artísticas, lo *artístico* debe recalcar la distinción sobre otras prácticas de construcción visual, así sean producidas con procesos de tecnología digital, material o conceptual del “artefacto artístico”. Los espacios o modos de exposición pueden establecer una práctica de la mirada diferenciada de las formas abundantes de la visualidad en las industrias de la cultura actualmente. Contreras nos aclara algo de estas preocupaciones:

La aparición de las industrias culturales y su modelo económico, los entornos institucionales del arte (y los objetos que no forman parte del círculo del arte), la profesionalización de los creadores son factores sociales que moldean la visión que tenemos del mundo. Los medios de comunicación son los mecanismos que utilizamos para representar a los demás y también para representarnos frente a ellos.<sup>5</sup>

Por otra parte, en la avanzada hacia un nuevo siglo José Luis Brea advierte ciertos cambios de las prácticas comunicativas y simbólicas en donde está inmerso lo artístico, en su idea de “Tercer umbral, la *era del capitalismo cultural*”, nuestro tiempo. En el que, según él, la práctica artística aun no define totalmente su inmersión en “*las políticas de identidad y el performativo visual*”.<sup>6</sup> Desde esta conceptualización es entrar a una Cultura Visual que impacta en la construcción *identitaria*, al estar plagada de “imágenes visuales”, en donde el ver parece una actividad *natural* para relacionar el mundo, pero perdiendo su pauta y voluntad desde la mirada en donde se asientan las implicaciones de significado de lo visto.

En las posturas críticas hacia la Cultura Visual involucrada con el problema de definir lo artístico, para Brea, extendiendo las bases conceptuales de W. Benjamin sobre el artista como productor, es el tiempo del capitalismo de consumo y las revoluciones culturales orilladas al *capitalismo cultural* que las acaparó: “(...) argumentar el poder simbólico que las imágenes del arte –como escasas- poseen -ya no lo ostentan- frente a las del sistema extendido de la

---

<sup>5</sup> Contreras, “Estudio sobre...”, 485.

<sup>6</sup> Véase “El tercer umbral”, en José Luis Brea, *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, (Murcia: CENDEAC, 2003), 4-24.

imagen técnica: ese potencial simbólico se ha retirado ya de su lugar, trasladándose al de las más abundantes”.<sup>7</sup>

La abundancia a la que se refiere Brea, más allá de parecer radical, expone la emergencia de unos estudios críticos en el “afuera” de los marcos disciplinares que han defendido el arte “dentro”, en el sentido preponderante ontológico metafísico que generó el convencionalismo de la estética moderna. Dicho de otro modo, el marco ontológico sobre “la verdad y el arte”, la ética y la estética en las reflexiones de Mauricio Beuchot cuando retoma a Michel Foucault desde el replanteamiento de los dominios de la ética y la estética: “Necesitamos hacer estética la ética, pero también requerimos hacer ética la estética”.<sup>8</sup>

J. L. Brea, pasa de la Estética a los Estudios Visuales y advierte esta erosión del “poder simbólico” de la imagen artística desde el impacto del capitalismo cultural y la abundancia de las imágenes técnicas acaparando el poder simbólico que ejerce la *imagen*. En respuesta podría estar la reflexión de M. Beuchot cuando afirma la necesidad de “hacer estética la ética (...) ética la estética”.

Mi reflexión sobre estas posturas para mi trabajo de investigación sería que, en la necesidad de comprender el contexto del *objeto* en una investigación en las artes y los diseños, para resolver la particular comprensión sensorial y simbólica de la visualidad que lo enmarque, el dibujo favorece esa comprensión.

El dibujo por su naturaleza primigenia de marcar y reconocerse uno mismo en la marca, puede profundizar sobre la naturaleza simbólica de lo que hemos totalizado como “imágenes”, en relación con imaginar, mirar y configurar el valor de lo visualizado.

Así pues, el marco histórico de los Estudios Visuales, el contexto de dichas transformaciones en relación con los relatos relacionales de la obra en su contexto, la colectividad de los procesos, por ejemplo, en las prácticas sociales *procesuales* o efímeras, se va evidenciando el estiramiento de los límites del campo artístico en sus reencuentros con los espacios cotidianos de la vida y la fluctuación social. En la práctica simbólica de la

---

<sup>7</sup> José Luis Brea, *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image* (Madrid: Akal / Estudios Visuales, 2010), 117.

<sup>8</sup> Mauricio Beuchot, *Teoría estética. La resurrección del arte*, (México: Orfila, 2018), 100.



imagen-arte se ha proyectado su estatuto ontológico, que según Pedro A. Cruz ha sido modificado en el inicio de un nuevo siglo:

Uno de los cambios fundamentales, más decisivos que han afectado al conjunto de las prácticas artísticas durante los últimos veinticinco años ha sido la pérdida de su estatuto ontológico; o lo que es igual, la disolución de cada una de sus especificidades y rasgos esenciales en el ámbito de la imagen y, por extensión, de la Cultura visual. Pretender hablar del arte, en la contemporaneidad, recurriendo a una batería de conceptos a todas luces *out of use*, como “esencia”, “identidad”, “fijeza”, resulta, en el mejor de los casos, ingenuo, y, en el peor, abiertamente reaccionario y fundamentalista.<sup>9</sup>

Sin embargo, en la avanzada de nuestro siglo no estamos de acuerdo con esta apreciación distanciada de quienes sí ejercemos la práctica y la teoría de la producción artística. Pedro A. Cruz en el contexto de la primera década del siglo XXI a partir de la feria de arte contemporáneo ARCO 2004 en Madrid, en donde se celebró el "1er. Congreso Internacional de Estudios Visuales", subraya la *hibridación* del arte actual a la que denomina como “arte predicativo”; *predica* lo que *es* el *sujeto* en su tiempo, la condición contextual, la homogenización y su inmersión en la Cultura Visual.

Esa inmersión a la homogenización del arte y la cultura, distinguimos esa erosión mencionada sobre la formación histórica de las artes y las humanidades. En contrapunto a dicha homogenización, está mi propia propuesta en donde la importancia de una disciplina artística como el dibujo, ha conformado un conjunto de alcances en la *identidad* desde la “huella” personal de quien dibuja, por ejemplo.

La “esencia” en nuestra condición ser-cuerpo, existencia y unicidad en la relación cuerpo-mundo, el dibujo explora esa identidad originaria, y hasta cierto punto, con la verbalización de una lengua dotada de identidad cultural hacia la escritura y el signo estético en marcas visibles.

---

<sup>9</sup> Pedro A. Cruz Sánchez, “El arte en “fase poscrítica”: de la ontología a la Cultura visual”, editado por José Luis Brea, *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, (Madrid: AKAL / Estudios Visuales, 2005), 91.

Sobre lo dicho en el párrafo anterior está un fundamento de la *esencia* y la *identidad*, relevantes en la cultura contemporánea para contraponerse a los regímenes del arte en los mercados, la difusión en las redes sociales u otras industrias de la cultura contemporánea que pretendan acaparar “lo artístico” sin comprender su raíz cultural, disciplina y la conformación ética y estética que estas han desarrollado.<sup>10</sup>

En este marco contemporáneo, considero relevante el dibujo como una práctica artística que puede involucrarse profundamente en una investigación al abordar el pensamiento gráfico, para conocer mejor un tipo de objeto en la visualidad particular que pueda mostrar los actos del dibujo y aportar a una investigación-producción la comprensión sensible y simbólica del objeto de estudio.

#### ***1.4 La visualidad como objeto de estudio en el dibujo***

Debido a que la visualidad como objeto de estudio es tema sumamente extenso, lo establezco desde las aportaciones de M. Bal, H. Foster y N. Mirzoeff para detectar sus cuestiones y disyuntivas, sobre todo en las inquietudes pedagógicas y críticas a la Cultura Visual por parte de J. M. Prada y W.T.J. Mitchell, para orientar y ejemplificar las preocupaciones en nuestra propuesta desde el dibujo.

Los Estudios Visuales han centrado sus objetos de estudio en la visualidad, pasando por cuestionamientos sobre la práctica de mirar considerándola como un acto connotado culturalmente. En el desarrollo de sus preguntas, abrieron un debate sobre la Historia del arte, la Estética y la Cultura Visual.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Agradezco en particular al Dr. Arturo Miranda Videgaray por su aportación a este fundamento de gran relevancia no sólo en la argumentación de mi propuesta, sino en la defensa de las prácticas artísticas en nuestro siglo preocupadas por esa homogenización y despojo de la identidad a las culturas, “en su propio beneficio para las tendencias hegemónicas” en sus propias palabras.

<sup>11</sup> Véase por ejemplo, la encuesta A.A.V.V. “Cuestionario sobre cultura visual”, (Murcia: CENDEAC, *Estudios Visuales* no. 1, noviembre 2003), 83-125. También en José Luis Brea (ed.), “Primera parte: El cambio de

En los límites disciplinares en métodos, teorías y análisis sobre la visualidad, se plantea un proyecto interdisciplinario. Para Mieke Bal, “La cuestión de la visualidad es simple: ¿qué sucede cuando la gente mira y qué surge con ese acto?”.<sup>12</sup>

El acto de mirar y lo que surge en tanto imagen/imaginario en la experiencia visual, son móviles o sin una fijeza aparente, *fugaz* y *subjetiva*, que también se convierten en parte del *objeto de estudio* nos dice Bal. La experiencia visual en su relación con la visibilidad abre preguntas cómo: ¿cuáles son las condiciones dadas sobre los objetos que se hacen visibles?

Para los estudios de la Cultura Visual, el *suceso* y lo que *surge* son “enlazados” a favor de comprender su interacción en sentido *dialógico*. Este tipo de diálogo es entre lo que sucede y surge en un contexto, espacio, lugar y condiciones que esto determine el acto de ver.

Un nuevo siglo nos ha traído más disyuntivas sobre cómo los objetos culturales se enfrentan a la problematización de los diversos modos de representación en las prácticas artísticas en torno a lo visual:

La dimensión ontológica de la imagen parece suplantar hoy las realidades e intenciones a las que antes ésta servía como referente o medio. Quizás podríamos incluso referirnos a este proceso como el de una progresiva independencia del mundo de las representaciones, hacia la que emigra el sentido y el conocer. En cierto modo, lo visual se ha convertido en pensamiento y no es ya meramente su resultado, medio o lenguaje. Su actuación, no obstante, sólo suela darse como arrastre, máximo resultado de esa irreflexión propia de la plenitud de lo ilusorio y de lo convulso de la fascinación que produce.<sup>13</sup>

Juan Martín Prada con este enunciado da entrada a “La crítica de los sistemas de la imagen”, como tarea urgente para los Estudios Visuales que permita aportar otros procesos de

---

paradigma en los estudios de historia del arte y estética”, en *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, (Madrid: Akal / Estudios Visuales, 2005), 17-141.

<sup>12</sup> Mieke Bal, *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*, (Madrid: AKAL / Estudios Visuales, 2016), 31.

<sup>13</sup> Juan Martí Prada, “La enseñanza del arte en el campo interdisciplinario de los Estudios visuales”, ed. Brea, *Estudios Visuales...*, 131.

aprendizaje en la “nueva enseñanza del arte”. Esta ha sido una preocupación posmoderna si la encuadramos en los desgastes sobre la analogía entre la estética y la ética, la visión y la visualidad para los Estudios Visuales.

Pasando a las preocupaciones llamadas *posmodernas* de tendencia occidental principalmente, Hal Foster con respecto al arte y la cultura contemporánea a fin de siglo, señaló el problema de la visualidad en un programa teórico muy ambicioso en sus contenidos, ya que se trató de una publicación temprana sobre temas en torno a la visión y la visualidad en el arte en 1988.<sup>14</sup>

Estos debates sobre la visión y la visualidad incluían abordajes post-estructuralistas de la Historia del Arte y el Psicoanálisis en el marco histórico de fin de siglo y la globalización desde la economía transnacional que impactaba en las artes con el aumento de la producción visual:

¿Por qué visión y visualidad, por qué estos términos?” -pregunta que abría el debate- Aunque la visión sugiere una operación física, y la visualidad como un hecho, los dos no se oponen como naturaleza a la cultura: la visión es social e histórica también, y la visualidad implica el cuerpo y la psique.<sup>15</sup>

Al percatarse Foster de la práctica social de la mirada en el arte, advierte un problema metodológico. La visualidad en tanto la apariencia y visibilidad para el cuerpo y la psique, le provoca más dudas que certezas sobre cómo determinar y categorizar esta problemática con el arte, a pesar de detectar que cada una de estas cuestiones –visión y visualidad- están contenidas una en la otra, porque provocan *intersubjetividad* en las prácticas de mirar una obra o artefacto cultural.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Véase, Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality*, (USA, Discussions in Contemporary Culture, Vol. 2, 1988).

<sup>15</sup> “*Why vision and visuality, why these terms? Although vision suggest sight as a phisical operation, and visuality is a social fact, the two are not oppoaset as nature o culture; vision is social and historical too, and visuality involves the body and the psyche.*” Foster, *Vision and Visuality*, 9.

<sup>16</sup> La visualidad pasó a ser un “tropo” como lo señaló Hal Foster como editor en *Vision and Visuality* (1988), donde no se comprende o establece dónde comienza o termina su “territorialidad” para poder ser un objeto de estudio *pertenciente a...* Pero ello a cambiado a partir de que el objeto de los Estudios Visuales ha sido cuestionado el carácter social de la visualidad. Las distinciones antropológicas, culturales y psíquicas de la

En esa correlación de la visión y la visualidad, Nicholas Mirzoeff nos recuerda que: “La visualidad se ha convertido en una palabra clave para el campo de la cultura visual (...) mientras que muchos asumen que es un término teórico posmoderno, la palabra fue acuñada por el historiador escocés Thomas Carlyle en sus conferencias “Sobre héroes” (1841)”.<sup>17</sup>

La reivindicación de la subjetividad visible en un hecho cultural necesariamente “pasa por la visualidad” nos dice Mirzoeff, porque convoca un terreno de gran interés para toda práctica intelectual que arroje un análisis sobre la interrelación del cuerpo y la psique.

De ahí que Mirzoeff desde los estudios sobre la genealogía de la visualidad en las reflexiones partiendo de Carlyle, señale la subjetividad de la visualidad y cuestiona la materialidad de lo visible, afirmando que produce una distinción como objeto de estudio moderno en las prácticas de ver.

El estudio crítico de la Cultura Visual y de la propia práctica artística en un tiempo histórico, propicia los encuentros de la visión y la visualidad actualmente, para indagar sobre la manera que están inmersos uno en el otro según acto y hecho, sujeto y objeto en cuestión.

Un estudio crítico de resaltar sobre la Cultura Visual es de William J. T. Mitchell en “*Arts history, Aesthetics, Visual studies*”, que aparecerá en la primera revista en línea de *Estudios Visuales* coordinada por José Luis Brea bajo su nuevo título: “Modos de mostrar el ver: una crítica a la cultura visual”.

Este influye en la labor metodológica hacia el estudio de la visualidad, misma que él había comenzado con otra intención y extensión en *Teoría de la Imagen* (1994/2009). Mitchell lleva a manera de un epíteto, varios enunciados sobre la Cultura Visual que asume como *tesis* y *contratesis* para revelar falacias y aproximaciones a posibles axiomas. Pese a esto, encuentra otros puntos críticos y enfoques para afianzar la conceptualización de la visualidad cultural en los campos de investigación que la convoquen.<sup>18</sup>

---

visión, hace que el problema de lo visible, la visibilidad y lo *visualizable*, así sea desde las tecnologías de la imagen, se conviertan en un objeto de estudio sobre la relación de lo *visual* en los campos de estudio que atiendan ese problema interdisciplinario.

<sup>17</sup>N. Mirzoeff, “*Journal of Visual Culture*”, London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: *SAGE Publications*, Vol. 5, (2006): 53.

<sup>18</sup> Selecciona afirmaciones de autores reconocidos, mismos que pide al lector reconocer sin señalarlos a cada uno, respeta su aportación académica pero sabe que dichas afirmaciones están orillando a la Cultura Visual a

A continuación, he seleccionado aquellos puntos críticos con los que Mitchell encuadra algunas definiciones y conceptualizaciones de la Cultura Visual a principio de nuestro siglo:

1. La cultura visual entraña la liquidación del arte tal y como lo hemos conocido desde siempre.
4. La cultura visual entiende que la diferencia entre un texto literario y una pintura no constituyen un problema. Palabras e imágenes disuelven sus particularidades en el campo indiferenciado de la “representación”.
5. La cultura visual implica una predilección por la imagen desmaterializada, incorpórea.
6. Vivimos en una era predominante visual. La hegemonía de la visión y los medios visuales.
7. La cultura visual trata fundamentalmente acerca de la construcción social del campo visual. Lo que vemos, y la manera en que llegamos a verlo, no es siempre resultado de una habilidad natural.<sup>19</sup>

En contraste señala ocho *contratesis* de las falacias anteriores, de las cuales selecciono las que enfocan mejor las implicaciones de la visualidad como objeto de estudio:

1. La cultura visual alimenta la reflexión sobre las diferencias entre lo que es arte y lo que no, entre los signos verbales y los visuales, y entre las *ratios* habidas entre los diferentes modos semióticos y sensoriales.
2. La cultura visual conlleva una meditación sobre la ceguera, lo invisible, lo oculto, lo imposible de ver y lo desapercibido. De igual modo reflexiona sobre la sordera y el lenguaje gestual, a la vez que reclama la atención a lo táctil, lo sonoro, lo háptico y el fenómeno de la sinestesia.
6. No vivimos en una era exclusivamente visual. Lo “visible” o “giro visual” constituyen un tropo muy recorrido que desplaza el pánico político y moral hacia los así llamados

---

planteamientos planos y triviales que debilitan un rigor de estudio más extendido en su compleja “territorialidad” desde lo “desmaterializado” en los imaginarios contemporáneos. Él plantea un programa de análisis sólido en lo interdisciplinar desde los Estudios Visuales y la Ciencia de la Imagen.

<sup>19</sup> W.J. T. Mitchell, “Modos de mostrar el ver: una crítica a la cultura visual”, José Luis Brea (editor), Los Estudios Visuales en el Siglo 21, Murcia: CENDEAC, *Estudios Visuales*, diciembre (2003), 25.

medios visuales. Las imágenes son utilizadas como víctimas propiciatorias, de modo que el ojo ofensivo resulta arrancado, con sus propias manos, por una crítica implacable.

7. La cultura visual es la construcción visual de lo social, no únicamente la construcción social de la visión. La cuestión de la *naturaleza* visual supone, por consiguiente, un asunto central e inevitable, junto con el papel de los animales como imágenes y los espectadores.<sup>20</sup>

La crítica de Mitchell, por el espacio del ensayo publicado no la puede llevar de manera exhaustiva, pero si para revelarnos que algunos aspectos que pretendan verse “dentro” de estudios sobre la Cultura Visual, sería conveniente revisar si estos no son más adecuados para otras áreas de especialización como la misma Historia del Arte, los Estudios de Medios u otros. Esto para no forzar lo incluyente de campos y problemáticas, objetos de estudio que no se perfilen al carácter interdisciplinar que permiten los Estudios Visuales.

Por otra parte, al dirigir esta crítica de la Cultura Visual hacia la relación del cuerpo y la psique al dibujar, lo no visible, los puntos ciegos de la visión pueden ser de interés lo que el psicoanálisis ha llamado el *campo escópico*.<sup>21</sup> Los movimientos de las manos, asociados a un tipo de “expresión y lenguaje”, el lenguaje gestual al que alude Mitchell puede ser trazado, y explorar cierto ritmo que aluda a la visibilidad de sus trayectos. Asimismo, para el dibujo ha sido “común” en la *grafía*, el signo que representa la “figura del sonido” o la palabra en lo caligráfico.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Mitchell, “Modos de mostrar...”, 25

<sup>21</sup> Este término surge en el psicoanálisis, y es de especial atención en el Seminario 11 de Jaques Lacan, *Los cuatro conceptos del psicoanálisis*, Buenos Aires-Barcelona-México: Paidós, 1964. Se ha ido convirtiendo para algunas posturas de los Estudios Visuales, en una manera de considerar las relaciones del cuerpo y la psique en las implicaciones de la visión y la visualidad, sobre todo a partir de la convocatoria de Hal Foster (1988) al respecto.

<sup>22</sup> Un ejemplo de la música a las figuras del sonido, son las notas extraídas por Julio Estrada en su estudio sobre la teoría musical del músico griego Iannis Xenakis (1922-2001). “Metastatesis. T”. *graphische Partitur* (Gráfica de la partitura). Video en YouTube 0:18 segundos; acceso el 15 de diciembre de 2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=97ru68oJ9P4&list=PLU2gco0WbuHfB7y9->

[1ph8LkwDqUMdpWrC&index=10](https://www.youtube.com/watch?v=97ru68oJ9P4&list=PLU2gco0WbuHfB7y9-1ph8LkwDqUMdpWrC&index=10). Agradezco al Dr. Darío Meléndez por esta recomendación y encontrar similitudes en mi investigación en la analogía sonora con la escritura y lo continuo en el dibujo.

Para ejemplificarlo en el dibujo, con respecto al sonido en la analogía visual con la línea, la mancha y el trazo, la experiencia en un espacio físico y los sonidos en la atención a un momento en el tiempo de un desplazamiento al caminar, pueden ser un objeto del dibujo para explorar su visualidad (ver figura 1).



**Figura 1.** *El dibujo lo realicé a partir de caminar una y otra vez en un espacio donde un muro detenía los sonidos del fondo sonoro en un espacio semi-abierto: cubierto en la parte superior de gran altura, muros alrededor, pero sin muros o puertas de entrada y salida. La impresión del tiempo, el movimiento, el sonido y el ruido incluso, son acordes a esa condición: simulan en pincelada, transparencia, textura, los límites abiertos de lo no representacional, sin perder lo fundamental de los sonidos en la memoria al momento de dibujar.*  
Autor: Sergio Koleff Osorio  
Título: “Horizonte sonoro” (el dibujo es parte de un políptico del mismo nombre)  
Técnica: tinta japonesa y carbón. Medidas: 11 x 28 cm. Año: 2015.

La idea de un “predominio de lo visual” en las contratesis de Mitchell, es relativa en la medida de que la visión puede revelar otras implicaciones sensibles, establecer cierta condición histórica de la percepción en modos de comprender la *naturaleza del dibujo* en la atención sensible a un motivo para dibujar. Sobre este punto podemos señalar que *La forma natural de dibujar* de Kimon Nicolaïdes, en su tiempo resolvió la parte *natural* en un sólido sentido cultural y social que pueden reconsiderarse; su libro lo inicia diciendo: “El impulso de dibujar es tan natural como el impulso del habla (...) aprendemos a hablar por medio de un simple proceso de práctica, cometiendo innumerables errores”.<sup>23</sup>

Al involucrar la historicidad representativa de materiales, ejercicios en tiempos y motivos, herramientas y alcances constructivos, Nicolaïdes encausó su enseñanza natural, a

---

<sup>23</sup> Kimon Nicolaïdes, *La forma natural de dibujar*, (México: ENAP-UNAM, 2014), 17.



los tropos de la memoria técnica desde la enseñanza renacentista localizada en las primeras publicaciones enfocadas al dibujo y la pintura hasta el crisol moderno de su tiempo.

En la facultad del dibujo sobre la atención a las cualidades *hápticas*, en particular a la relación análoga de lo visual y lo táctil, es de las más recaladas en el estudio moderno de Nicolaïdes. Esta consiste en cómo la observación “toca” y se “impregna” en los materiales adhiriéndose al estímulo y a las impresiones que despiertan según las ejecuciones, mediante la mecánica del trazo en una superficie, los estímulos “visuales-táctiles” que siguen lo observado.

Esto puede distinguirse indirectamente en las reflexiones de Mitchell, cuando señala la importancia de centrarse en la *naturaleza* de la visión, en conjunción con la naturaleza biológica de la percepción y la naturaleza visual de la mente como una experiencia *entretamada*, a través de las acciones corporales sobre los objetos materiales.

La visualidad como objeto de investigación es extensa y compleja. El enfoque metodológico de los Estudios Visuales permite distinguir la particularidad de los actos de ver, percibir la realidad sensible entre un problema entramado: sujeto-objeto. En el marco de la docencia en mi propuesta, el problema de la visualidad como objeto está en los actos de ver y mostrar desde el dibujo lo que se investiga.

### ***1.5 Disyuntivas metodológicas de los Estudios Visuales***

En este apartado nos enfocaremos a algunas aportaciones metodológicas de José Luis Brea y Jonathan Crary y Mieke Bal principalmente, que nos arrojen una base sobre la epistemología de la visualidad acotada hacia el aprendizaje sobre el ver desde el pensar gráfico-visual, y aporten a la propuesta de la matriz los elementos que fundamenten el estudio de la visualidad desde dibujo como herramienta de investigación.

“Los estudios visuales se orientan a través de diversos métodos de investigación ya consagrados (fenoménico, hermenéutico, analítico, dialéctico, semiótico y artístico) que

fundan una teoría de la visualidad, e incluso, una filosofía de la imagen”.<sup>24</sup> De ahí que la visualidad como objeto de estudio, distingue un problema extendido a distintos objetos visuales, que requieren reconocer en métodos comprometidos a la función de los análisis, las especificidades de estudio sobre la visión entre las disciplinas implicadas.

Los estudios de la Cultura Visual acaparan así otra disyuntiva sobre el campo *escópico*, en donde el ver y la mirada se tensan sobre las interrelaciones de lo visto y lo que surge en quién mira. El estudio sobre lo visual ha requerido establecer una articulación de métodos en menor o mayor medida sobre los objetos culturales. De este modo atraen a la iconología, las teorías de la imagen, la semiótica, la hermenéutica visual por nombrar algunas, para encontrar en la dialógica objeto-sujeto / sujeto-objeto de la visualidad en tanto objeto y problema analítico.

Con respecto al problema analítico en los Estudios Visuales, se han producido debates críticos sobre las nuevas formas de producir conocimiento, realidades, subjetividades e imaginarios, así como las implicaciones que puede conllevar esto, pensando en la práctica artística de por medio: “Los estudios visuales fluctúan entre dos modos de orientar sus metodologías de análisis: crear una historia de las imágenes o crear la historia a partir de las imágenes”.<sup>25</sup>

En la distinción analítica de las *identidades visuales*, o sea, las distintas agencias a *régimen escópico* o modo de ver según el marco histórico que lo rodea, los Estudios Visuales se enfocan en la particularidad de la cultura en los espacios o escenarios donde se puedan identificar como “historias” de ciertos tipos característicos en las imágenes. Para abordar la amplitud de ese problema, José Luis Brea atiende un trabajo intelectual en grupos de conceptualizaciones según las fases de enorme diferenciación en tanto modelos de producción y narrativas sobre sus discursos: *imagen-materia*, *film*, *e-image* o imagen electrónica.

---

<sup>24</sup> Contreras, “Estudio sobre...”, 486.

<sup>25</sup> Contreras, “Estudio sobre...”, 485. Véase también para complementar esta postura, Keith Moxey, “Los estudios visuales y el giro icónico”, Murcia: CENDEAC, *Estudios Visuales* no. 6, enero (2009): 8-27. Keith Moxey, *El tiempo de la visual. La imagen en la historia* (Barcelona-Buenos Aires: Sans Soleid, 2015).

Estas conceptualizaciones de la *imagen* aluden indirectamente a una “historia de la imagen”, en la que esta forma discursiva resulta viable para derivar las distinciones en tanto regímenes de la visión. Estos pueden ser los tipos de construcción técnica que generan modelos de producción propios de sus sistemas de representación. La inferencia en campos de conocimiento que los constituyen en su condición de *imágenes*, involucra cuestiones críticas sobre la recepción y la distribución.

Para las sociedades diversificadas en nuestro siglo por las propias imágenes en donde transitan nuevas *políticas identitarias* (educación, género, raza o etnicidad, religión, etc.), un tipo de régimen escópico puede analizarse comparativamente desde la imagen-materia, film, *e-image*.

Para ejemplificarlo, incluyo al dibujo dentro de unos de los nodos de problemas que plantea Brea en su “Cuadro sinóptico” o tabla comparativa:<sup>26</sup>

<b>Nodo o problema del dibujo</b>	<b>Imagen-materia</b>	<b>Film</b>	<b><i>e-image</i></b>
Características técnicas	Indisociabilidad con la marca registrada en una superficie	Reproductividad por rotoscopia (dibujos animados)	Productividad ilimitada en la distribución de un dibujo generado en ordenador
Forma discursiva	Dibujo y Pintura (tradición artística o disciplina ligada a materiales afines a su tradición)	Cine animado (industria cultural)	Cultura visual Arte-espectáculo integrado a una aplicación
Régimen escópico	Dibujo académico centrado a lo ocular: Dibujo realista Dibujo naturalista	Ideología estética: Estilos cinematográficos en la animación según la industria	“Hipervisión administrada” según el tipo de plataforma en la red de internet donde se integren los dibujos (una sociedad de control).

El dibujo como una actividad humana primigenia en el pensamiento unido al ver y “nombrar” en sentido *dibujístico*, lo visible y lo no visible, evidencia una inquietud constante

<sup>26</sup> Brea, *Las tres eras...*, 139.

desde diversos tipos de estudio, disciplinas y funciones representativas de las mismas, en las que ha necesitado investigar y comprender su aportación epistémica.<sup>27</sup>

En los nodos o problemas sobre la producción visual, pueden ubicarse objetos que impactan en la visualidad y los modos en que la cultura se desplaza homologando sistemas de representación visual, no solo en sus formas “macro” o de mayor alcance global, sino en sus formas “micro” que impactan en los entornos locales y sus propios modos de establecer y señalar lo visible.<sup>28</sup>

Así pues, los nacientes *estudios* sobre la visualidad en general buscan participar de manera directa en la historicidad propia de las imágenes que recaen o atraviesan las situaciones particulares sobre las prácticas de ver.

Otras derivaciones metodológicas están en el estudio de *la visión*, a partir de sus propios aparatos de visualización de las imágenes. Estos se orientan a las formas más *objetivas* de (re)producir las imágenes técnicas y modernas en su influencia hacia la percepción llamada como la “maquinaria de la visión”. En esta referencia pasan por algunas ideas de Walter Benjamin hacia el régimen escópico del tiempo propio o dominante de sus modos de ver, que los lleva a estudiar el problema analítico entre poder y cultura, políticas de la mirada y la visibilidad.

El régimen escópico aparece así en los objetos de interés de los Estudios Visuales no sólo sobre la reproductividad técnica, sino en las nuevas transfiguraciones globales y locales hacia la comprensión de las experiencias relacionales que aparecen sobre los modos de ver. Por ende, la necesidad de una arquitectura analítica crítica sobre qué, cómo actúan, impactan

---

<sup>27</sup> En la investigación me acerqué a al dibujo y la ilustración científica en los siglos XVII al XIX, a partir del *Seminario Interinstitucional* “Usos de la Imagen en la Investigación y la Construcción de Conocimientos”, coordinado por la Dra. Rosa Angélica Morales Sarabia (CEIICH-UNAM) en colaboración con la Dra. María Eugenia Constantino Ortiz (Licenciaturas Ejecutivas de investigación UVM), del 4 de septiembre al 27 de noviembre de 2018. Motivado por esta investigación, me he enfocado a las particularidades de la práctica artística de los estudiantes de la Maestría en Artes y Diseño, en la medida de considerar las imágenes de diverso tipo, para extraer información desde el concepto de mapeo visual-gráfico.

<sup>28</sup> La reflexión sobre este punto la ha desarrollado Susan Buck-Morss, “Estudios visuales e imaginación global”, editado por J. L. Brea, *Estudios visuales...*, 145-159.

en la recepción, la interpretación las imágenes inmersas en novedosas cuestiones “performativas” en torno al estudio de la visión y la visualidad.

Por ejemplo, son varios los autores dentro de los estudios de la Cultura Visual que han subrayado la manera en que ha cambiado nuestra percepción a partir de un “ojo técnico” o instrumentos exosomáticos para aumentar el alcance visual humano, advirtiendo los modos de ver y asumir el papel de las imágenes en las prácticas sociales en tanto dinámicas culturales y la particularidad psíquica de la visión.<sup>29</sup>

En dichos alcances sobre los nuevos problemas metodológicos que enfrentan los Estudios Visuales, prestan atención a la preocupación sobre lo que acontece entre la mirada y lo que se mira, provocando otras derivaciones del *sujeto* y el *objeto*.

Por un lado, para los Estudios Visuales, un *objeto* no está desligado del *sujeto* que le imprime su afecto e ideas, ligando el vínculo o interrelación de la *visión* y el *cuerpo*. El acto de ver se asume con la carga cultural y política que conforma la realidad mediatizada en hechos y formas de hacerse visibles, como parte de la diversidad *performática de la imagen*. Esto se da en cuanto a los diversos modos de producción de subjetividad y el tipo de consumo de las imágenes.<sup>30</sup>

Por otro lado, la visualidad referida en tanto objeto sumamente diverso pero inherente a la visión, el *sujeto* se particulariza, así como el concepto sobre el tema o tipo social que lo representa. Lo que provocan es invitar a otros campos de conocimiento para involucrarse y establecer los planteamientos sobre lo que *surge* al mirar qué, y lo que *sucede* según cómo se miró. De esta manera han creado un análisis interdisciplinar según las nuevas singularidades que necesiten señalarse sobre el sujeto-objeto de la visualidad estudiada.

De ahí que los Estudios visuales han ganado legitimidad académica en las universidades de diversas partes del mundo, por la manera que pueden complementar las estrategias metodológicas en disciplinas donde *la imagen y lo visual*, que han estado vinculadas parcialmente a sus objetivos, dominados algunos por modelos sociológicos,

---

<sup>29</sup> Por ejemplo, en los trabajos de Jonathan Crary, *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*, (Murcia: CENDEAC, 2008), y *Suspensiones de la percepción. Atención, espectáculo y cultura moderna*, (Madrid: AKAL / Estudios Visuales, 2008).

<sup>30</sup> Reflexiones que consideran la perspectiva de José Luis Brea en el ensayo “Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad”, en Brea (ed.), *Estudios Visuales...*, 5-14.

historicistas o formalistas, demarcados en condiciones predominantes sobre teorías canónicas de la *Cultura*, el *Arte*, la *Estética*, según algunas aportaciones fundamentales de Mieke Bal.<sup>31</sup>

De manera similar otros campos interdisciplinarios se han sumado a las cuestiones de la visualidad como la Antropología visual (*Bildanthropologie*) o la tradición alemana de la Ciencia de la imagen (*Bildwissenschaft*) aplicada sobre todo a la Historia del Arte, el Psicoanálisis y la imagen visual, la Filosofía de la imagen por nombrar algunas.

El camino hacia una epistemología de la visualidad es un trabajo colectivo entre diversos campos de estudio. Requieren abordar los actos de ver en métodos que permitan explicar sus circunstancias específicas, por ejemplo, las relaciones del cuerpo y la visión frente a un objeto visual como algo de interés específico en mi investigación.

En ese sentido, la interrelación compleja del cuerpo y la visión no termina de conocerse en la experiencia de cada vida humana: “Ver es algo que hacemos y no dejamos de aprender a hacer”.<sup>32</sup>

Lo anterior nos permite reflexionar sobre la experiencia visual bajo una nueva dimensión ontológica de las imágenes visuales, sobre lo que produce abundancia desde la materialidad, el film o la imagen electrónica, que puede impregnarse de afectos y significaciones cambiantes en lo que vemos, como evidencias de “pensamientos que ostentan lo visual” afirma Juan Martín Prada.<sup>33</sup>

De este modo abordar el problema del *pensamiento* sobre la visión desde el dibujo nos interesa para aportar a la pedagogía de la visualidad: ¿cómo aprender del ver? Lo prototípico en las imágenes, nuestra imaginación y el pensamiento gráfico, pueden dar otras

---

<sup>31</sup> Es de resaltar el trabajo de Mieke Bal al respecto desde su ensayo “El esencialismo visual y el objeto de los estudios visuales”, en “La polémica sobre el objeto de los Estudios Visuales”. *Estudios Visuales no. 2*, (diciembre, 2003): 11-49. Su desarrollo más reciente está en “Parte I. Cuestiones sobre lo visual”, en *Tiempos trastornados...*, 17-55.

<sup>32</sup> Nicholas Mirzoeff, *Cómo vemos el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual*, (Barcelona: Paidós, 2017), 71.

<sup>33</sup> Aspectos que hace evidente Juan Martín Prada en una reflexión medular para las alternativas pedagógicas de la enseñanza artística. Véase el ensayo “La enseñanza del arte en el campo interdisciplinar de los Estudios Visuales”. Brea (ed.), *Estudios Visuales...*, 131-141.

respuestas sobre las apariencias sobre lo visible y lo cognoscible, lo que vemos, sabemos o conocemos.

En síntesis:

- Los Estudios Visuales complementan y problematizan el archivo de *objetos* de grandes disciplinas como la Historia del Arte y la Estética. Generan investigación interdisciplinaria, por ejemplo, desde la antropología de la imagen, la sociología, el psicoanálisis, los estudios culturales, estudios audiovisuales y cine, entre otros.
- En las prácticas artísticas, sobre el problema de la visualidad como objeto de estudio, los Estudios Visuales enfocan los procesos de materialidad en relación con la psique y el cuerpo. Los modos de ver se centran a la interacción objeto-sujeto / objeto-sujeto, propicios en mi propuesta para los actos de investigación desde el dibujo.

## ***1.6 Aportaciones del dibujo a la pedagogía de la visualidad***

La aportación de las investigaciones sobre el dibujo moderno y contemporáneo, son extensas en relación con la enseñanza-aprendizaje y el interés pedagógico sobre dibujar. En este apartado me acerco a los trabajos de investigación en México, en particular sobre el legado de Gilberto Aceves Navarro y el proyecto titulado “Laboratorio de la ceguera” de Alicia Robles y Mónica Zamudio.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> La aportación de Aceves Navarro recopilada por Maritere Martínez Fernández, *¡Cambiamos por favor!*, *Diario de taller de dibujo de Gilberto Aceves Navarro*, (México: FONCA/CONACULTA, Arte e Imagen, 2003), y el trabajo de investigación de Luz del Carmen Vilchis, *Método de dibujo de Gilberto Aceves Navarro. Fundamentos interdisciplinarios*, (México: UAM-Xochimilco, 2008). Mi investigación Doctoral aporta al dibujo otras funciones, como lo es convertirse en una herramienta para la investigación heurística, en la exploración sobre materiales tradicionales o no, replanteando el problema sistémico de la visión y la visualidad. En mi tesis de la maestría abrí un campo de reflexión sobre el sentido de la realidad para el dibujo con modelo humano. Véase “El dibujo con modelo humano. Reflexiones sobre la construcción del sentido”, (tesis de Maestría, UNAM-ENAP, 2009).

Estas investigaciones han dejado para la revisión más reciente, aseveraciones sólidas sobre el conocimiento de la realidad corporal desde el dibujo, desde métodos distintos de abordar el estudio de *la forma y lo real* para conocerlo.<sup>35</sup>

El valor cognoscitivo de la realidad en el contexto de las ejecuciones del dibujo se enfrenta no sólo a lo concreto y lo visible, sino a lo abstracto y lo no visible. En el marco de esa complejidad, la interiorización en el dibujo implica la visualización de lo que no podemos ver directamente, por ejemplo, nuestro propio cuerpo salvo de manera parcial.

En este apartado considero algunos postulados del psicoanálisis y la visualidad sobre la realidad sensible de uno mismo y lo *otro*, que aporten un análisis de interés pedagógico en el aprendizaje sobre la visión y la interiorización del material al dibujar.

La enseñanza-aprendizaje en el dibujo, puede ser a partir de una guía de caminos posibles y referencias en las decisiones sobre el uso de materiales, los soportes e instrumentos de apoyo si es el caso, que determinan parcialmente la representación gráfica según lo configurado. Sin embargo, es quien dibuja el que decide las cualidades y las posibilidades de los contornos o trayectos de un material ante la dimensión real de un cuerpo:

La representación dibujística, así entendida, es siempre un representar ante alguien, que es quien percibe y pone en consideración la presencia, aunque sea de sí mismo. El sujeto hace que la representación tenga el carácter de presentación, porque él se pone *delante de*, él sienta las condiciones de veracidad y validación y decide, entre todas ellas, su jerarquía y su valor cognoscitivo.<sup>36</sup>

En las reflexiones de Luz del Carmen Vilchis, “representar ante alguien (...) aunque sea de sí mismo”, el autorretrato es un reto sobre la representación social en la que estamos incorporados. Al considerar aquí un caso personal, establezco un breve análisis desde las perspectivas del psicoanálisis visual de Kaja Silverman, que me permiten señalar ciertos aspectos pedagógicos del dibujo (ver figura 2).

---

<sup>35</sup> Dicho problema es tratado constantemente por diversos autores en la coordinación de Juan José Gómez Molina en *Las lecciones del dibujo*, (Madrid: Cátedra, 3ra. Ed. 2003).

<sup>36</sup> Vilchis, *Método...*, 59.





**Figura 2.**

Autor: Sergio Koleff Osorio

Título: “Autorretrato de una muerte imaginaria”.

Técnica: Lápices y barra de grafito, polvo de carbón sobre dos tipos de papel cortado.

Año: 2018

*Esta pieza se realizó como parte del trabajo Académico del Doctorado, y formó parte la muestra “Rostros Amigos / Rostros Huachinango”, expuesta en el Museo de la Ciudad de México en 2019.*

*El dibujo se realizó de memoria, a partir de la impresión facial guardada de un momento imaginario y aparente de morir desde una condición violenta en el momento donde desaparece la respiración.*

*Los materiales elegidos integran esa impresión fenoménica de la visualización y configuración, empática con ese instante llevado a lo dibujístico.*

Vernos a nosotros mismos no ocurre salvo en el reflejo del espejo, una fotografía impresa, una *selfie* para el perfil de nuestros dispositivos móviles y las redes sociales actualmente. Es una “imagen-pantalla”, un campo visual opaco en sentido lacaneano, relacionado con la naturaleza corporal del ego ya referido por Freud al que alude Silverman (2009). Esto lo refiere sobre el problema de mirarnos a nosotros mismos, que no es posible en los modos encarnados de la mirada. Las formas de identificarlos recaen en un componente político porque nos sitúa en una distinción sociocultural.

Para Silverman y su propuesta teórica en el psicoanálisis de la visualidad, considera que el estadio del espejo de Lacan, en el que todos los intercambios visuales en el individuo pasan o están sesgadas por el narcisismo, y este requiere ser atravesado para llegar al dominio escópico nos dice. Dicho dominio implicará opacar el ego corporal narcisista, para que el campo visual dirija su condición escópica, que es superar la propia condición de mirar el mundo de forma preasignada en tanto ese narcisismo del ego corporal.

El ego corporal en la idealización del cuerpo propio incorpora al *yo (moi)*, donde el psicoanálisis visual plantea una idea del cuerpo y la psique *entretamada* en la mirada. Los modos de despertar una *imagen interna* en la memoria, los factores que intervienen en la subjetividad e identidad con nosotros mismos, incita un deseo escópico. La manera de mirar

determina el recorrido hacia la intersubjetividad con lo *otro*: “La mirada atribuye de manera consistente al sí lo que es exterior y otro, y proyecta sobre el otro lo que pertenece a sí”.<sup>37</sup>

Cotejemos esto con la peculiar guía en la enseñanza de Gilberto Aceves Navarro, la cual he reconsiderado en mi investigación el ejercicio: “Viendo con la mano” pero sin hacerlo directamente, nada más con la impresión de sentir el rostro y perder el tono de la respiración y su movilidad en mi autorretrato.

Ahora no vamos a usar los ojos. Vamos a hacer un retrato sintiendo con la mano en vez de usar los ojos. Con la palma de la mano extendida, pásala por la cara, suavemente, como si te estuvieras acariciando. Por supuesto con los ojos cerrados, ¿sí? Sin abrir los ojos.

Mientras haces esto, la otra mano debe de ir dejando en el papel las marcas que tengan que ver con lo que vas sintiendo al tocarlo; las partes duras, las partes que sobresalen, los huesos y los músculos ¡todo!

Así, puedes pasar tu mano por cualquier parte de tu cuerpo. Esto les dará mayor sensibilidad para entender cómo se construyen las formas.<sup>38</sup>

En atención a esta última estrofa, lo táctil recae en la visión del cuerpo, una imagen-memoria no sólo de nosotros mismos, sino la sensibilidad en el tiempo de la mirada ausente, concentrada en la visión-táctil. De este modo se va labrando una percepción en la memoria de recorridos, la cualidad táctil de la visión y tocar la realidad sensible en las *formas de lo otro*.

En la investigación-producción de Alicia Robles y Mónica Zamudio “Laboratorio de la ceguera” (2015), las “acciones artísticas” son dibujos realizados por ambas en torno al cuerpo. En esta serie de dibujos exploran su propia condición corporal en la sensación de las marcas en la piel, su cuerpo envuelto en plástico semi-transparente a manera de membrana y superficie para las líneas, los contornos de su cuerpo, la huella de sus manos y las distintas

---

<sup>37</sup> Kaja Silverman, *EL umbral del mundo visible*, (Madrid: Akal / Estudios Visuales, 2009), 8.

<sup>38</sup> Martínez, *¡Cambiamos por favor!...*, 300.

escalas corporales. A partir de la “imposibilidad visual” a la que aluden, indagan sobre la idea de visualidad e imposibilidad de mirar.<sup>39</sup>

En el dibujo, los alcances de lo *sensible* hacia la conceptualización de las operaciones dibujísticas, la construcción gráfica que indaga sobre un tema, no es solamente un problema sobre el nivel icónico determinado y la técnica adecuada, sino abordar una realidad sensible en su condición empírica.

A partir de estos ejemplos considero que la forma de abordar lo visible y lo cognoscible desde el dibujo, los límites de lo que vemos e imaginamos pueden conocerse según sus alcances y límites proyectuales.

Resaltamos de este modo el acto de dibujar y visualizar lo que no podemos ver, la realidad sensible como parte de la inmaterialidad del pensamiento, a saber, que, aunque nunca es fácil de precisar, sí es posible evidenciar desde las acciones del dibujo que permiten reformular las formas de *tallar la realidad*.<sup>40</sup>

En el dibujo las formas de tallar la realidad están en buena medida en la factura que actúa en el tratamiento y la ejecución de los materiales. Esto se refiere a la regulación que puede haber de lo mental a lo material en tanto proceso de acciones físicas y psíquicas, lo visual y lo corporal en los movimientos que orienten un tipo de ejecución gráfica.

---

<sup>39</sup> Véase “Laboratorio de la ceguera. Proyecto”, acceso el 21 de diciembre de 2020 <https://laboratoriodelaceguera.weebly.com/>. Agradezco al Dr. Darío Meléndez las recomendaciones para revisar esta investigación-producción, al detectar la empatía de esta propuesta al tipo de pedagogía visual en el dibujo que propongo.

<sup>40</sup> Barry Smith ha usado esta designación al problema sistémico de lo macro y lo micro de la percepción, utiliza a la mirada como activador de particiones, conjunciones y la condensación en el espacio-tiempo de fusiones posibles a partir de las actitudes. Aquí, el interés de señalarlo es en lo disciplinar y en las formaciones profesionales, ya que implica asumir una forma de pensar, interpretar y actuar en base a ese entre-tramado que dirige al reconocimiento al dibujar y las determinantes de lo real no solo en lo fáctico. Smith se interesa en las modelizaciones del lenguaje, los medios tecnológicos hasta sus contemplaciones “no realizadas” en lo llamada Realidad Virtual. Lo considero este concepto aquí desde el dibujo en el *acto de ver* para “tallar la realidad”. Véase Smith, “Tallando la realidad”, editado por Juan González en *Perspectivas contemporáneas sobre cognición, percepción, categorización y conceptualización*, (México: Fondo de Cultura Económica, 2006), 53-63.

El dibujo puede fomentar un acercamiento a las formas de lo real en cuanto a problemáticas sobre ver y mirar, visualizar, pensar y hacer del análisis gráfico un *problema visual* según el objeto de estudio.

### ***1.7 Dibujo, pedagogía y epistemología de la visualidad***

A partir de lo revisado en el punto anterior, el dibujo puede considerarse hacia la comprensión sensorial como una pedagogía de la visión. Esto implica orientarlo a las preocupaciones del pensamiento gráfico y visual para dirigir los modos de ver.

La epistemología de la visualidad en la preocupación pedagógica sobre los modos de ver nos lleva a un amplio terreno de disputas académicas, de las cuales nos interesa de manera muy general algunas problemáticas en el marco de los estudios de la Cultura Visual, que nos permita distinguir el trabajo interdisciplinar con el Dibujo.

La necesidad global sobre la preocupación en la pedagogía de la visión en la entrada a nuestro siglo, las propuestas europeas que impactarán en general en occidente, se han enfocado principalmente según Simón Marchán Fiz a la *Comunicación visual*, las *Artes Visuales*, los *Medios visuales* en torno a las *Culturas visuales*, hacia lo que se denominará *Estudios Visuales* en torno a la construcción cultural de la visualidad.<sup>41</sup>

Estos debates sobre la epistemología de la visualidad, tiene diferentes rubros a considerar hacia nuevos planteamientos pedagógicos. En este apartado reviso algunas reflexiones de Philip Armstrong situadas en el contexto de la mitad de la primera década del siglo XXI, porque me permite establecer al dibujo en la relación del pensamiento gráfico y la pedagogía visual. Esto pretende definir la manera que es posible *crear* para *conocer* desde el dibujo, a partir de la sensación visual hasta los modos de ver para construir un tipo de representación sobre lo que se investiga dibujando.

---

<sup>41</sup> Nos referimos a su ensayo “Las artes ante la cultura visual. Notas para una genealogía de la penumbra”, editado por J. L. Brea, *Estudios visuales...*, 75-90.

Armstrong advierte siguiendo a Gilles Deleuze y Felix Guattari en su pensamiento conjunto, que se puede dar otro seguimiento de sus aportaciones sobre la práctica visual, sin que estos autores den bases a unos estudios sobre la Cultura Visual y mantengan un desapego a la epistemología.<sup>42</sup>

En sus inquietudes para trazar una epistemología de la visualidad desde los Estudios Visuales, retoma un concepto relevante para atraer la problemática de repensar lo visual en la “segunda edad del concepto” que plantean Deleuze y Guattari: la “pedagogía del concepto”. Para Armstrong aportan una base filosófica para reflexionar sobre qué ideas o cuáles conceptos, aportan sobre la importancia de *la creación*.

No obstante, el potencial de la transformación humana sobre *lo creativo* en las condiciones del marco filosófico a la que aluden Deleuze y Guattari, sería regresiva o poco efectiva aparentemente desde los Estudios Visuales. Para Armstrong: “(...) la creatividad se queda indefensa o se vuelve cómplice ante las fuerzas del capitalismo contemporáneo, la globalización y el imperialismo, donde los Estudios visuales encuentran sus mayores preocupaciones y su pertinencia crítica”.<sup>43</sup>

Lo que se advierte aquí, es que la creación se tiende a “igualar” o confundirse, al poder generarse en nuestro tiempo, producción visual técnica desde la creatividad interactiva con dispositivos tecnológicos en las instancias de un capitalismo cultural de consumo. Desde cierta perspectiva de Deleuze y Guattari en *¿Qué es la filosofía?* (1991/2001) Armstrong interpreta que para ellos “(...) la creatividad ofrece posibilidades para pensar y actuar la diferencia, para pensar qué es lo que constituye una diferencia, o qué es posible o virtual, parte de una transformación más amplia del pensamiento (...), una <revolución molecular>”.<sup>44</sup>

Las transformaciones del pensamiento y lo revolucionario para estos autores, en las consideraciones sobre los procesos de conocimiento en el arte, la ciencia y la filosofía, para Armstrong hay mucho que aprender para los Estudios Visuales sobre la “transformación del pensamiento”. Con esto se refiere a sus partes “vivas” que interaccionen en el presente y modifiquen un *modo de pensar*.

---

<sup>42</sup> Véase Philip Armstrong, “¿Una epistemología de los estudios visuales? Recepciones de Deleuze y Guattari”, ed. por Brea, *Estudios Visuales...*, 115-130.

<sup>43</sup> Armstrong, *Estudios visuales...*, 129.

<sup>44</sup> Armstrong, *Estudios visuales...*, 128.

Estas partes “vivas” las encuentro en las ejecuciones del dibujo sobre los objetos/objetivos según los proyectos que orientan sus acciones con materiales. En mi propuesta, el dibujo en torno al estudio de la visualidad como herramienta para la investigación, la *nota*, el *apunte* y el *estudio* forman parte de las acciones fundamentales que permiten abordar la visualidad de un objeto.

De ahí que sea necesario establecer una bitácora, diario de laboratorio y de campo con notas escritas, apuntes y estudios gráficos en la repetición, modificación, transformación de los modos de ver, pensar de manera visual y gráficamente un tema u *objeto*. Al considerar una de las conclusiones de Armstrong, no sería adecuando el “pensamiento al objeto”, sino un pensamiento de *reacción ante el objeto*.

La nota y el apunte permitirían la “reacción” ante lo que se ve y se dibuja, se visualiza y se traza. El pensamiento gráfico desarrollaría la comprensión sensible desde la *reacción*. Para la RAE reacción es: “Acción que se opone a otra. Forma en que alguien o algo se comporta ante un determinado estímulo”.<sup>45</sup>

En el acto de investigación desde el dibujo, las acciones según los “estímulos visuales” no están sólo en lo visto o lo visualizado, sino en la manera en que las operaciones del dibujo establezcan algún tipo de *analogía visual*, asociada a la “mecánica del dibujo”. Con esto me refiero a la energía física en la reacción del cuerpo, que sean análogas o en proporción al “pensamiento de reacción” al objeto de estudio.

Un pensamiento de reacción ante el propio *acto de ver*, para la visión implicaría reaccionar conforme cada acto y objeto del dibujo, en lugar de solamente desarrollar las operaciones técnicas ya entendidas o dominadas, esto para favorecer el acto de investigación dibujística.

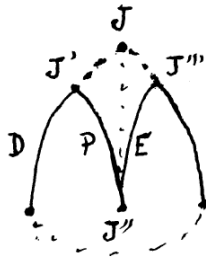
En lo anterior advierto que puede ser una manera de aproximarse a lo que se origina entre la visión y la visualidad en su condición de “reacción al mundo”, en el marco de un problema de estudio. Es decir, en los actos del dibujo se desarrollarían la manera que

---

<sup>45</sup> Esta definición tiene relación con la concepción de Charles S. Peirce (1894) en la Mente, es su estado de Sensación en cuanto la “realidad de las cosas” externamente o en nosotros mismos, “la ruptura de una sensación por otra sensación”, crean un “sentido de Reacción”. En el acto de dibujar sería intensamente Percibir. Véase “¿Qué es un signo?” Traducción castellana de Uxía Rivas (1999), acceso el 25 de enero del 2021, <https://www.unav.es/gep/Signo.html>.

responden ante un problema de investigación, y permitan abordar un tipo de idea, objeto físico o las imágenes visuales como delimitación al diseño de los ejercicios de dibujo para abordar la matriz que propongo.

Véase a Deleuze y Guattari cuando se preguntan ¿qué es un concepto? Lo que nos interesa desde el dibujo es su esquema como parte del “Ejemplo I”.<sup>46</sup>



Esquema de Deleuze y Guattari.<sup>47</sup>

El *Yo* en francés “Je” (inicial J), representan las tensiones de la *duda* y el *pensar* que ellos reflexionan desde la filosofía de Descartes, en torno al ser que duda y piensa en las variaciones de la ciencia y la filosofía, pero también en las artes: “Lo mismo sucede con los modos de pensamiento: sentir, imaginar, tener ideas”.<sup>48</sup>

Para estos autores la revolución del pensamiento es siempre devenir. En ese sentido, se podría considerar la *revolución* en los conceptos que permitan fortalecer el campo pedagógico del Dibujo desde los Estudios Visuales. Ejemplo: en la “educación visual” y el “saber ver”, distingo una problemática distinta en los procesos y el uso de la función investigativa sobre *el ver*. La *naturaleza visual* puede ser particularizada en la visualidad estudiada desde el dibujo. Esto implica un “giro pedagógico” al pasar de *aprender a ver* para *aprender del ver*, en niveles donde se participa en la investigación y producción profesional o académica, y es de mayor exigencia un objeto de estudio que se investiga.

Una aproximación para aprender sobre el ver desde procesos de dibujo, será “aislar” la sensación del sujeto sobre el objeto, y establecerla en el *suceso* de ver-pensar, el modo de *hacer* el proceso dibujístico en tanto apunte y estudio gráfico, para *mostrar* el intercambio

---

<sup>46</sup> Gilles Deleuze y Felix Guattari, “Ejemplo I”, en *¿Qué es la filosofía?*, (Barcelona: Anagrama, sexta ed., 2001), 30-34.

<sup>47</sup> Deleuze y Guattari, *¿Qué es la filosofía?*, 31.

<sup>48</sup> Deleuze y Guattari, *¿Qué es la filosofía?*, 30.

mental y material. Señalamos en el apartado anterior: de lo “mental a lo material”. Pero también puede ser: de lo “material a lo mental”. Esto es que el pensamiento dirigido al objeto de estudio determina el tipo de material a elegir, o en su caso, el material determina cierta manera de inferir en el pensamiento gráfico en reacción al objeto.

La epistemología de la visualidad está vinculada desde esta perspectiva, a las formas de conocer lo visible desde cierta reacción sobre un problema visual. No se pretenden abarcar todos los preceptos en torno a un *problema visual*. En mi investigación dicho problema está acotado al dibujo como herramienta de investigación en los modos de *pensar lo visual* a razón del objetivo que los estudiantes determinan para abordarlo a partir de procesos de dibujo.

El trayecto de las anteriores reflexiones, si bien el primer argumento pasa por traducciones del francés (Deleuze y Guattari) y el inglés (Armstrong), el debate hacia nuestro idioma gracias a Yaiza Hernández en la traducción es de mi interés, al permitirme señalar ciertas disyuntivas *epistémicas* para *pensar lo visual* desde el dibujo.





## **II. EL DIBUJO PARA EL ESTUDIO DE LA VISUALIDAD**

## 2.1 El dibujo en torno a la visualidad

El dibujo forma parte de una vasta producción sumamente diversa hoy en día en sus conformaciones hacia los valores dominantes de la cultura que infieren en menor o mayor medida en lo visual; está “en todas partes” como comenta Adolf Volker:

*En las marcas en la arena, el rastro de un trayecto físico, en un mapa, en las paredes de los espacios públicos, en el internet, en la expresión gráfica del niño, en las caricaturas, en las direcciones del vector digital... la línea es el eje de la idea del dibujo como indicio de una sensación hacia el pensamiento y su visibilidad primera.*<sup>49</sup>

No todo tipo de valor formal, estético, institucional, cultural, por dominante que parezca en las plataformas red de difusión, así sean los espacios enfocados al arte contemporáneo que promuevan un mercado orientado al dibujo, abordan la reflexión y el análisis sobre los signos y los códigos que producen, o bien, contemplan al dibujo como una herramienta de investigación.<sup>50</sup>

Una definición general sobre el dibujo evidencia su relación ideológica y pedagógica dentro del escenario académico que lo delimite y defina. Para el J. José Gómez Molina y su grupo de investigadores a principios del siglo XXI, esa relación es parte fundamental de la formalización del dibujo:

El papel central en la definición de la idea que el dibujo ocupa en cualquier proceso formalizador, su capacidad de asumir valores esenciales de los procesos de diseño, han convertido a éste en la pieza más apreciada del aprendizaje del arte. La aparente facilidad de su racionalidad en un campo tan propenso a la indefinición le ha convertido durante siglos en

---

<sup>49</sup> Breve reflexión personal a partir de la conferencia de Adolf Volker: “El laberinto del mundo. El dibujo en el arte contemporáneo”. Video de YouTube, 1:07:49, Museo de Arte del Banco de la República, Bogotá, Colombia 27 de enero de 2014, acceso el 20 de febrero de 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=xYu6T7h1sUs>

<sup>50</sup> Para esta observación sobre los espacios del arte contemporáneos se revisó la publicación: VITAMIN D2. *New Perspectives in Drawing*, (London, Phaidon, 2013).

el centro de la teoría artística, y en muchos casos en el ejecutor normativo de los valores imperantes.<sup>51</sup>

Un nuevo siglo y los cambios sobre los procesos de formalización en las artes visuales contrastan con esta definición del papel del dibujo por parte de Gómez Molina. Sin embargo, en la afirmación que hace sobre “los valores imperantes”, el proceso continuo entre el reconocimiento, lo que se nombra y se configura, hace evidente los cambios de los valores estéticos, éticos, sociales, culturales u otros.

La distinción que hace el dibujo en mi propuesta es poder convertirse en un acto de investigación, en particular en el descubrimiento constante de los límites de la visión sobre la comprensión sensible de la visualidad en un tema u objeto de investigación.

El dibujo está ligado así al pensamiento sobre lo visible definido en la marca que elabora el representar gráfico en una superficie. Es otra forma de “tallar”, “labrar”, “designar”, “trazar” a partir de la *realidad*:

Dibujar: (...) quizás del francés antiguo *deboissier*, “labrar la madera”, derivado de *bois* madera (...) Diseñar: (...) Del italiano *designare*, y éste del latín *designare*, “marcar”. (...) Trazar: hacer trazos (...) Deriv. “traza, tracista y tracería” (...) Del latín vulgar *tractiare*, “tirar con la línea”, derivado de *tractus*.<sup>52</sup>

“Tracto. (Del lat. *tractus*). Espacio que media entre dos lugares. Lapso de tiempo” (RAE). En referencia al dibujo como lapso de una marca visible en una superficie, el trazo, la línea, los tramados, son parte de las ejecuciones que evidencian el valor formativo con los materiales, las técnicas y el sentido de lo que tiene *forma* o *no* lo es. El material no define entonces la identidad “única y clara” del dibujo, la ambigüedad entre marcas sin crear una figura, tensan la *forma* de *algo* en relación, a lo que no la tiene.

El desplazamiento que deja un trayecto con otro en tanto líneas y trazos, en la intención de ser una forma y abstraer la estructura de su visibilidad, aborda el contraste, por

---

<sup>51</sup> Juan José Gómez Molina, Lino Cabezas y Juan Bordes, *El manual del dibujo. Estrategias de aprendizaje en el siglo XX*, (Madrid: Cátedra, 2001), 38.

<sup>52</sup> Lino Cabezas, Juan José Gómez Molina, Miguel Copón, *Los nombres...*, 225.

mínimo que sea sobre la claridad y la oscuridad, la figura y el fondo. El *claroscuro* es así una *gramática visual* del dibujo: “(...) distribución de la luz y la sombra utilizando una escala de valores, desde los más claros a los más oscuros”<sup>53</sup>.

Por ejemplo, la cognición visual al dibujar permite interpretar o generar otra idea de claridad y oscuridad, convirtiéndose en un signo estético que el dibujante produce e inventa en la suma de procesos, sensaciones e impresiones no sólo de una forma, sino de un acontecimiento en el tiempo de dos procesos de dibujo que se conjuntan y se hacen uno (figura 3).



*El proceso del dibujo yuxtapone dos momentos diferentes. El primero es a partir de dibujar en el momento de llover fuertemente desde una parte elevada. El dibujo es parcialmente visible por el corte circular en el soporte a primer plano. El otro dibujo es un esquema de un ojo que une la sensación de sentir la lluvia con la analogía estética del llanto. Ambos integran dos tipos de representar lo real sensorio (ver llover) y lo simbólico (el esquema del ojo).*

*Dibujo interior al centro realizado en las sesiones del Laboratorio de dibujo desde el tercer piso del edificio de Posgrado de la UNAM.*

**Figura 3.** Autor: Sergio Koleff. Título: “Tormenta”. Técnica: colores al pastel, tintas, carbón sobre papel cortado. Dibujo del fondo lápiz de grafito sobre papel. Medidas: 50 x 70 cm. Año: 2015

<sup>53</sup> Lino Cabezas, Juan José Gómez Molina, Miguel Copón, *Los nombres...*, 368.

La cualidad del dibujo es simple en el ejercicio de lograr una figura en los momentos cotidianos, que pueda ser nombrada al dejar un gesto de la mano y el impulso para lograr la *figura* de algo. Esto es el esquema de una forma, creando la relación del significado y el reconocimiento por vaga que sea la figura lograda.

Lo *otro*, es parte de la identidad del dibujo como herramienta de representación de la realidad no objetiva, que indaga en la subjetividad las impresiones de lo real sensible en el momento y lugar de dibujar.

Al dibujar sobre una superficie se experimenta la fricción y flujo según la delimitación espacial ante la distancia y la acción del cuerpo. La visión y las condiciones del efecto técnico genera una idea de huella y lo visible en los límites de la construcción según los tipos de línea, trazos y tonos, aunque sean apenas perceptibles. Marca-huella-signo evidencian el tiempo de sus recorridos sobre: ¿Qué es ver? ¿Qué se mira, se imagina y deja huella de ese acontecimiento? El dibujo arroja cuestiones de otro tipo en torno a la visualidad por su propia naturaleza psíquica-corporal inmediata de la marca.

La *naturaleza* del dibujo podría comprenderse entonces desde la línea que descubre los modos de *fluir en una superficie*. Dibujar permite un tipo de analogía visual con lo que llamamos ritmo, vitalidad, sensaciones de lo real sensible según la intensidad en la que el cuerpo y la mente asuman la atención a algo. En el dibujo se experimenta una intensidad en el tiempo de los trayectos sobre la superficie donde se fija, aunque sea efímera la marca.

El *fluir* de una marca en un espacio-superficie establece esa intensidad en la relación, analogía o representación visual con aquello que intenta significar. En esa *definición*, el dibujo es el “tejido” de lo “visible” en tanto acumulación de líneas y trazos, relación y asociación de nombres con las “cosas” o lugares en una idea de mundo y objetos distinguidos en la elaboración gráfica, contraponiendo la realidad sensible e intelectual, que redefine “peso y forma”, física y psíquica hasta cierto punto desde la experiencia de dibujar.

Al considerar la práctica artística del dibujo actualmente en el anterior marco de referencia, al ser una parte aparentemente menor en lo cuantitativo sobre otras producciones visuales, al diferenciar el dibujo con otras construcciones de visualidad, es para establecer el tipo de conocimiento sobre la significación y la gramática visual que produce.

El dibujo lo distingo en mi propuesta sobre una particular forma de estudiar la visualidad y pretende así, ser una herramienta para la investigación. De ahí que necesite

cuestionar a la mirada cognitiva, las sensaciones como parte del pensamiento visual y gráfico en la *atención y reacción* hacia algo, si quiere avanzar en la comprensión sensible de los objetos de estudio concretos.

## 2.2 *Ver y mirar*

En este punto nos interesa definir de manera general, la distinción teórica y práctica de ver y mirar para el dibujo, algo aparentemente obvio como distinguir entre oír y escuchar. No obstante, al considerar un caso fuera del dibujo, podemos resaltar cómo la correlación de la memoria y la experiencia visual, nos dan entrada a otra distinción más amplia hacia el pensamiento sobre lo visual, sobre todo si se disminuye la capacidad fisiológica de la visión.

En cuanto al desarrollo fisiológico de la visión con respecto de ver y mirar, resulta de gran interés para el aprendizaje del dibujo al participar en procesos formativos y conceptuales en las prácticas artísticas, pero también en gran medida la memoria visual que se vincula a los procesos de ver y dibujar, sobre todo si se opaca o va desapareciendo la visión en una persona.

Eleonora Muntañola recurre al Diccionario de la Real Academia Española para distinguir un análisis cultural y antropológico sobre la disminución de la visión, y tomar una postura crítica con la percepción visual: “**Ver**: acción de percibir con los ojos mediante la acción de la luz. **Mirar**: función de aplicar la vista a un objeto”.<sup>54</sup>

Abordar las distinciones entre ver y mirar, la mirada alude a la facultad de la *mirada*, pero no a la fenomenología de ver, considerada en todos los animales que no son ciegos afirma Muntañola. Perder la visión central, focal y retinal, nos dice en un caso concreto de estudio de quienes van perdiendo esta facultad, la visión central y periférica son complementos, pero no en su totalidad independientes uno del otro. En la pérdida o disminución de la visión periférica o central, una dependerá de la otra. También la autora enfatiza cómo la memoria visual interfiere para regular la poca visibilidad, adentrándose a la

---

<sup>54</sup> Eleonora Muntañola Thornberg, “La visión: entre la apariencia y la idea”, Universidad Autónoma de Barcelona, *Dimensión Antropológica*, Año 11 septiembre/diciembre, (2004): 89.

experiencia constante de reconocer el espacio físico y significativo en cada momento. Para el ciego sería reconocer constantemente el espacio, la “vibración” del entorno para visualizar el desplazamiento.

El interés a su ensayo es porque desde el dibujo, ver, mirar, memoria visual, forman parte central de hechos y acciones que desde la “representación gráfica” forman parte de la experiencia visual, y se pueda asumir la sensación como un estado mental gracias a la *antivisualidad*: opacar la visión o negarse a ver al dibujar.

La mirada es una compleja construcción cultural, en la que la mente y la consciencia revelan sus propósitos. En el dibujo estos aspectos tienen una especial manera de considerarse, por ejemplo, en cuanto a ver y mirar un objeto físico para implementar una serie de propósitos en los escenarios de aprendizaje y enseñanza artística en particular, para valorar la didáctica en el tiempo de los procesos compartidos en un desarrollo dibujístico.

El ver parece ser algo siempre incompleto y anclado a impresiones muy diversas en los procesos gráficos, en las que “el ojo y la mano”, la mano y el material, la presión física para marcar, nos muestra un territorio propicio para estudiar el propio *acto de ver* desde los *actos de dibujar*.

Ver en correlación a observar los objetos, ha sido la práctica distintiva del *Dibujo de Taller* y de *Paisaje*. La disposición de las didácticas a favor de problemas técnicos, conceptuales, discursivos o representativos en los soportes que acompañan la materialidad de los procesos de dibujar, el ver implica considerar el campo visual y la mirada que se abre a la visión periférica, moverse o girar para enfocar o no lo que se mira o fue mirado (figura 4).



**Figura 4.**  
Sergio Koleff. “Circulación”, Lápices y barras (grafito), lápiz de color rojo sobre papel, 2016.

*Dibujo realizado a partir de distintos momentos de considerar la mirada focalizada en el panorama y la impresión de la circulación de automóviles. La visión periférica del horizonte en un espacio elevado y abierto, se realizó en el tercer piso de la Unidad de Posgrado de la UNAM. Esta práctica formó parte dentro de los trabajos y diarios de campo del Laboratorio de dibujo.*

Mirar implica interpretar un objeto en el espacio o el entorno físico, pero esto no implica que influya estrictamente en la fenomenología de ver. En síntesis, ver y mirar no son lo mismo, pero se relacionan entre el campo y el mundo visual del sujeto, esto es, el punto fijo de la observación y los movimientos corporales al mirar respectivamente.

Por el contrario, la *antivisualidad* podría ser lo opacado o no visible para el campo visual cultural, para provocar un “escotoma cultural” en sentido figurado del escotoma médico.<sup>55</sup>

Con *escotoma cultural* no nos referimos a la pérdida de sensibilidad en alguna zona del campo visual humano, sino los puntos ciegos de la visión que aluden a los modos de ver que *sociohistóricamente* constituyen la mirada cultural.

La larga historia intelectual sobre lo no visible o lo que se nos escapa ver, según los regímenes escópicos y los modos de asumir lo visible y lo invisible, es enmarcada por Miguel Ángel Hernández-Navarro en los procesos artísticos que se han caracterizado por explorar “(...) una crisis de la verdad visual y una insuficiencia de la visión como herramienta de conocimiento”.<sup>56</sup>

Con respecto a la consideración del ver y mirar, memoria visual y antivisualidad, se propone que:

-La antivisualidad, lo que se oculta para el campos sensible y cultural de mirar, lo *escotómico*, aportaría aspectos relevantes para abordar la experiencia de la ceguera parcial y total en ciertos ejercicios de dibujo, para sensibilizar la relación física, la visión periférica en un entorno reduciendo así los códigos culturales, resaltando la visualización del material en un espacio de trabajo.

---

<sup>55</sup> Para una definición del escotoma médico véase “Clínica Universidad de Navarra”, acceso el 12 de febrero de 2019, <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/escotoma>.

<sup>56</sup> Miguel Á. Hernández-Navarro, *El archivo escotómico de la modernidad (pequeños pasos para una cartografía de la visión)*, (Madrid: Ayuntamiento de Alcobendas, 2007), 33.



### 2.3 Pensar lo visual desde las ejecuciones del dibujo

Pensar lo visual para el dibujo, no es racionalizar sus ejecuciones y soluciones gráficas, sino asumir los modos de integrar lo que rodea a la visión en un evento concreto en los momentos de dibujar. Esto es, desde la manera de considerar un material de dibujo hasta lo que es posible mirar o no, pueden formar parte de la actitud ante las particularidades de ciertas manifestaciones de la naturaleza visual situada en el acto de dibujar.

Uno de los aspectos de la naturaleza visual en el dibujo, es la incidencia que pueden tener los lugares para dibujar, siempre y cuando se atienda el qué y los cómo del material, las ejecuciones, y estas formen parte de un tono afectivo ante lo que se mira para dibujarlo.

*La ejecución del dibujo es la suma de todo lo realizado en su correspondiente materialidad que comprende tiempo y lugar. No obstante, construye el lugar de la diferencia donde algo está ahí y donde algo se nos manifiesta: surge una impresión en la que la lucidez se une, por ejemplo, a un tema de determinado timbre afectivo.*<sup>57</sup>

El marco de referencia es la diferencia de *tiempo y lugar* como lo afirma Gottfried Boehm, en el interés sobre la ejecución del dibujo en un lapso en el tiempo momentáneo de dibujar a la persona o un objeto, las apariencias que percibe e interpreta gráficamente el que dibuja juegan un papel crucial, sobre todo en circunstancias emocionalmente difíciles.

Por ejemplo, en el espacio de un hospital, la mirada hacia la persona que yace en una cama ante la incertidumbre de un diagnóstico, la decisión de dibujar en ese momento se ve afectada por las condiciones del ambiente, la tensión, el olor, las emociones. Pese a ello, el ejercicio propuesto para conseguir el parecido, perseguir el gesto distintivo de la expresión de una anciana en esa circunstancia no posada de alguien que agoniza, añade un reto para quien dibuja.

La decisión de dibujar en un hospital ante la duda de saber si se recuperará el paciente, motiva aquí al dibujante (Sergio) a los modos de asumir ese momento que puede ser el último

---

<sup>57</sup> Gottfried Boehm, *Cómo generan sentido las imágenes. El poder de mostrar*, (México: Instituto de Investigaciones Estéticas UNAM, 2017), 179.

ante un ser amado. Un cuaderno de dibujo, un lápiz sólido de grafito (sin cubierta de madera), resulta lo más accesible para dibujar en ese lugar. Este tipo de lápiz permite un trazo agudo, grueso y sólido al recostarlo.

La dinámica operativa en un hospital sobre todo en la zona de “Urgencias”, puede no ser del todo ajena para los componentes del dibujo. A los pies de la cama, de pie mirando a Carmen (mi madre) con los aparatos que emiten un registro diagnóstico, los datos numéricos sobre el estado de sus órganos vitales, mangueras, cables, aparatos, son incorporados en la propia vitalidad de la línea. Las tensiones que ejercen las marcas de trazos cortos y abiertos no pierden de vista el ritmo de los aparatos y la cama. Esa atención al rostro exige una base tonal y la definición de rasgos, distinguir el gesto predominante en ese momento (figura 5).



Este dibujo pertenece a una serie realizada en el Hospital General de la CDMX.

*En el momento de mi doctorado me vi en la urgencia de acompañar a mi madre hasta su recuperación.*

*Este lugar y el momento de pensar lo visual desde el acto de dibujar, me llevaron a reflexionar sobre las ejecuciones del dibujo.*

Véase Sergio Koleff, “Las ejecuciones del dibujo. Sobre lo momentáneo y aparente en el retrato”. Ed. por Carlos Barragán, En busca del lenguaje propio de la investigación artística. Una búsqueda por lo común. *Sonda. Investigación en Artes y letras*, vol.9, enero-diciembre (2020).

**Figura 5.** Sergio Koleff. Dibujo uno de Carmen. Lápiz sólido de grafito. CDMX, 2 de septiembre de 2019.

Al pasar dos días del ingreso de Carmen al hospital en el cuarto que le fue asignado, desde una silla más o menos cómoda para acompañarla, observo la vista de perfil de su rostro, la cercanía, la temperatura, mas es la impresión de su respiración, la que sugiere trazos

circulares y semicirculares, mismos que exigen una colocación distinta de la mano y un ritmo empático con la respiración. La cercanía con el rostro permite abordar en capas de tonos la impresión de tez, la piel y las líneas que siguen los pliegues de las arrugas. Los bordes de su rostro se convierten en línea de contorno para definir el perfil, se unen con el tratamiento de figura-fondo a partir de un trazo grueso y sólido, al recostar el lápiz para contrastar las cualidades dadas al contorno (ver figura 6).



**Figura 6.** Sergio Koleff. Dibujo dos de Carmen. Lápiz sólido de grafito y barra de color pastel gris. CDMX, 4 de septiembre de 2019.

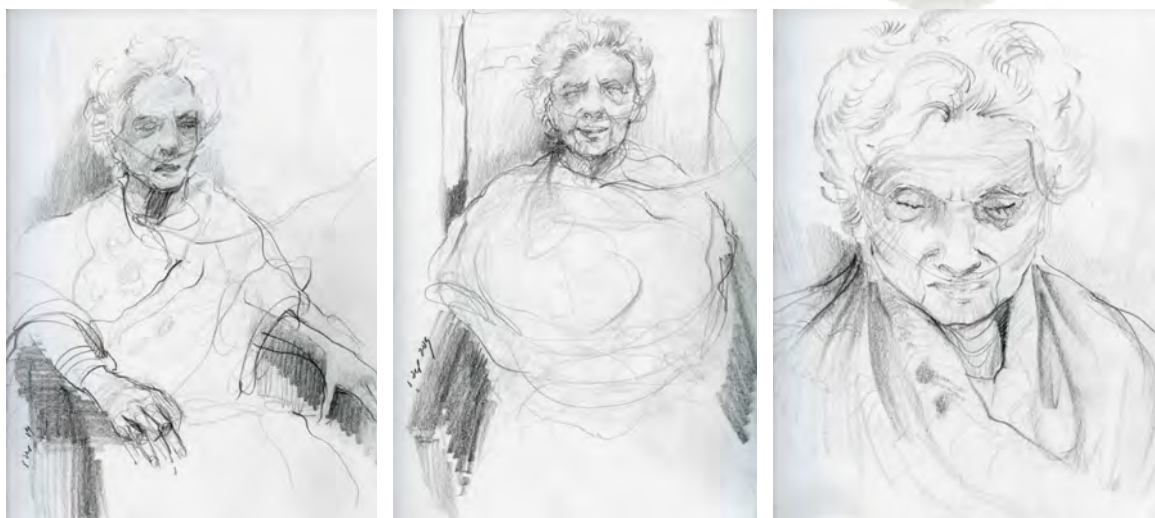
Al tercer día en el hospital, Carmen se levanta después de una recuperación inesperada, gracias a una intervención precisa y a tiempo. Su mirada con un ojo apagado desde hace algunos años atrás se abre y es confrontada directamente en una nueva visita para verla. Hago un trabajo detallado de tonos, pues su cabello está mejor acomodado, su tez ha cambiado y se percibe hidratada. Ese momento para dibujar se aborda con las cualidades de un lápiz de mayor punta que el lápiz sólido, este permite abarcar una marca amplia y porosa. El lápiz de pastel blanco se aplica levemente encima de los tonos difuminando los tramados, mismos

que modelan los relieves del rostro en sus partes construidas con mayor tiempo que los dibujos anteriores (figura 7).



**Figura 7.** Sergio Koleff. Dibujo tres de Carmen. Lápiz de grafito y pastel blanco. CDMX, 5 de septiembre de 2019.

La última serie de dibujos son rápidos, a mayor distancia de Carmen que los anteriores. Los trazos y las líneas siguen la ropa de la cama y la frazada. El gesto del rostro es con trazos más bien gruesos, puntuales en una marca que establezca el largo, el ancho, un tono que sugiera el momento breve de mirarla. La vitalidad del dibujo es entonces mayor en estos últimos registros, es dinámica por los propios movimientos lentos y quietud en Carmen casi sin posar para el momento de estos últimos dibujos (figura 8).



**Figura 8.** Sergio Koleff. Últimos dibujos de la serie en el Hospital. Lápiz sólido de grafito. CDMX, 8 de septiembre de 2019.

En esta breve descripción de posibilidades sobre la necesidad de establecer los actos de ver en cuanto a un pensamiento gráfico interrelacionado más allá de la necesidad estilística, la atención a diversos factores en el momento y lugar donde se dibuja, en la aplicación se advierte en cada proceso de acciones, la conciencia relacionada directamente a la interpretación de la realidad visual y física en el acto de dibujar.

El análisis gráfico-visual en los ejercicios diseñados para *aprender del ver* tendrán que advertir las diferencias de esos actos en sus partes y su todo preestablecido en el objetivo. Sobre el acto de ver estarían los trayectos a favor de una visualidad elucidada como esquema o figuración favorable para la fenomenológica del dibujo.

El enfoque predominante de la fenomenología del dibujo es desde el *apunte* y el *estudio*, porque permite constatar en la constante construcción de “partes y todo”, un entendimiento no solo del objeto en cuestión, sino de la propia estructura gráfica que construye la representación de un objeto de estudio.

En la “nota”, el “apunte” el “estudio”, identificamos en sus componentes de ejecución, los procesos cognitivos del dibujo relevantes en la construcción de lo visible desde las operaciones gráficas. Esto es al estar orientadas a la aproximación paulatina para conocer no solo la *forma*, su condición *real* o imaginaria de lo que se mira, sino los alcances de las decisiones rápidas del trazo en el espacio de las marcas.

La atención en tanto concatenación del pensamiento visual involucrado en los actos de ver y dibujar, la colocación de los dedos, falanges, mano, brazo, fortalecen la concentración paulatina hacia la necesidad de interiorizar los materiales. En los procesos del apunte, se favorece el entendimiento de la agudeza, espesor de marca, tonalidad, que recorran y configuren las contenciones entre la observación y la ejecución, el pensamiento ante el problema y el efecto que lo indaga.

Es así que la pedagogía del dibujo en cuanto “aprender a ver”, “saber mirar”, “educación visual”, en la reflexión y la propia autocrítica a mi trabajo, estas perspectivas que han llegado a ser reiterativas en la enseñanza del dibujo y las artes visuales en general, al menos en su etapa moderna, tendrían que enfrentarse a un aprendizaje constante desde la aportación del dibujo como *estudio visual* para “aprender del ver”, y no solo ejercer un saber técnico en la resolución de un problema de representación gráfica. Este aspecto nos parece importante y será tratado posteriormente.

Para terminar este apartado, el pensar lo visual desde el pensar *gráfico*, se tendrán que revisar los resultados, interpretar irremediamente entendiendo una específica hermenéutica visual hacia una “pedagogía visual”. Esto será interpretar lo que sucede en los procesos de dibujo entre el sujeto y el objeto evidenciando el *suceso de ver aprendido* en el *hecho gráfico*. Se tendrán que comprender sus propios patrones, mismos que estructuran un modo de mostrar las formas en las que opera un acto de ver en la visualidad obtenida desde el dibujo. En ese sentido, la siguiente reflexión de Mieke Bal nos aporta lo siguiente:

Cualquier actividad de los estudios de cultura visual es a la vez una ocasión para la alfabetización visual, un entrenamiento de la receptividad hacia el objeto que prescinde de la veneración positivista a su <verdad> inherente. El deseo humano por el significado funciona en virtud del reconocimiento de patrones, de modos que el aprendizaje tiene lugar cuando la nueva información encaja con patrones ya conocidos de conocimiento tácito, no oficial y, sin embargo, compartido.<sup>58</sup>

En esta breve conclusión de Bal sobre sus propios modelos metodológicos, advierte una “pedagogía de la visión” en el propio análisis visual comprometido con sus componentes

---

<sup>58</sup> Bal, *Tiempos...*, 51.

analíticos, recordándonos que no hay percepción sin que la memoria participe, y nos recuerda que no toda información se racionaliza o podríamos decir, no sólo los datos objetivos resultan relevantes en una investigación-producción pensado esto desde la práctica artística.

En los actos de dibujar que atiendan el proceso de ver y pensar lo visual, según las formas de representación que a su vez atienden las ejecuciones del dibujo, se descubren aspectos no predispuestos, ni solo *objetivos*, sino llevados a los alcances de un análisis sobre lo que puede decirse hasta cierto punto nada más, identificarse y evocarse, en los procesos subjetivos de dibujar.

Reconocer los patrones desde las cualidades del dibujo, están en nivel de flujo de línea y trazo, estructura, vitalidad de marcas y configuración. En ellos se puede mostrar procesos de reconocimiento en las aportaciones particulares de quien dibuja, al no tener las cualidades de un medio técnico-mecánico de registro.

Finalmente, a partir de los puntos tratados sobre el ver y mirar, pensar lo visual desde el apunte y el estudio dibujístico, los fenómenos visuales -innumerables en su condición y variables-, pueden ser (re)descubiertos en hechos concretos y específicos, estudiados y señalados desde el dibujo, uniendo sus actos y diferencias, condición de contexto y modo ver en un investigación-producción.

Algunas notas al respecto:

-*El tiempo y lugar del dibujo.* La conciencia del lugar y la atmósfera en torno a algo o alguien que se mira y se dibuja, la elección de los materiales se vería influenciada según la impresión del estado emocional y físico de la persona a retratar. Un objeto y la relación afectiva hace él, marcaría el tiempo del dibujo una vez que la apariencia detectada se logra en el “gesto técnico” que lo muestra, modificando así el parecido “objetivo” según los alcances técnicos de los materiales predeterminados.

-*El gesto técnico.* Sin referirnos a la “expresión gráfica” estrictamente, en tanto la forma manifiesta de la gestualidad de la mano y el material, viveza y propiedad con la que se pueda expresarse gráficamente la línea o el trazo en un tipo de configuración. El “gesto técnico” al ser un signo estético, una inventiva y un hallazgo distinguido de otros, evidencia un fin en sí mismo del dibujo. El gesto en el dibujo se relaciona con el modo de orientar la ejecución para supeditar un valor estético o la calidad de la factura técnica, a favor de lograr la impresión inmediata y empática con la persona, el objeto y lugar, según los modos de indagar la tensión

entre el tono afectivo de lo que se ve, se interioriza, para ejercer dicha impresión en el momento que se establece desde el material, incluyendo el soporte en donde se registra. Es decir, decidir las operaciones del dibujo según la impresión que nos deja lo que se mira y se dibuja.

### **2.3.1 Del “dibujo al natural” al “dibujo-natural-visual”**

Primero nos enfocaremos a la práctica del dibujo en el marco de los escenarios de aprendizaje, siendo uno de los problemas teórico-prácticos sobre la dicotomía: dibujo y aprendizaje, mediante ejercicios de *dibujo al natural* o *dibujo de observación*.

Después, en reflexión al estudio comúnmente basado en la observación integrada a la percepción visual de un modelo físico, propongo a favor del aprendizaje sobre el ver y dibujar, la “interacción” ver-mirar-pensar-mostrar el proceso de la comprensión sensible de la visualidad, como parte fundamental de la experiencia visual en los actos de investigación desde el dibujo mediante un ejemplo en el laboratorio. Con esto enfatizo el proceso *relacional* de ver y dibujar, ya que permite involucrar componentes individuales en la huella por quien dibuja, la marca propia de la línea y los aspectos colectivos por los propios ingredientes históricos e icónicos desde los materiales de dibujo afines a la disciplina.

Por último, es distinguir algunos materiales y las acciones físicas como parte de la ejecución del dibujo, para reflexionar el manejo técnico que ha generado una importancia histórica en las construcciones técnicas que permiten cierto tipo de representaciones gráficas en el dibujo a mano alzada y de observación. Pero también el valor de los signos estéticos, en su cualidad de efectos técnicos particulares en las operaciones del apunte y el estudio a manera de “mapeos” gráficos y visuales, que unan ver-dibujar-hacer para mostrar la complejidad de un modelo y su entorno, la figura y el fondo.

Dado que el dibujo en la acción directa de ver y dibujar alude a algún tipo de memoria y apariencia, percepción y distinción que realiza sobre la realidad visual que explore. Estas experiencias al dibujar regulan la interpretación de la cognición visual y recalcan los rasgos icónicos del reconocimiento, pero también el factor “vivo”, emotivo en el vigor de la marca y el efecto técnico que lo regula.



La distinción que hace una marca de otra no sólo puede ser “objetiva”, en la medida de lograr un parecido inmediato, sino que evidencia la subjetividad de la operación mental en tanto representación imaginaria y un tipo de *conocimiento icónico*.

Gottfried Boehm conceptualiza el conocimiento icónico con la experiencia de las imágenes en el “salto cualitativo” que estas hacen al *mostrar algo* además de mostrarse a sí mismas. En esa distinción, implanta una *crítica a la imagen*, sobre la *diferencia* en lo que “dice” y “muestra”, lo que se verbaliza de ella y lo que se distingue visualmente, lo que acepta o no del lenguaje verbal sobre lo visual. Lo que sabemos, lo que *reconocemos* al respecto, *incide* en el *efecto*. En el caso del dibujo es el efecto técnico que muestra no sólo “algo” en lo icónico-figurativo, sino que muestra la vitalidad del momento de ver y dibujar ese algo.<sup>59</sup>

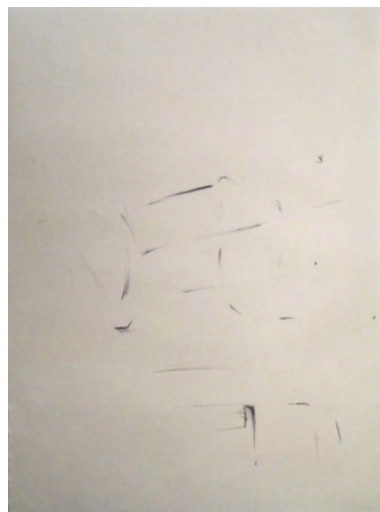
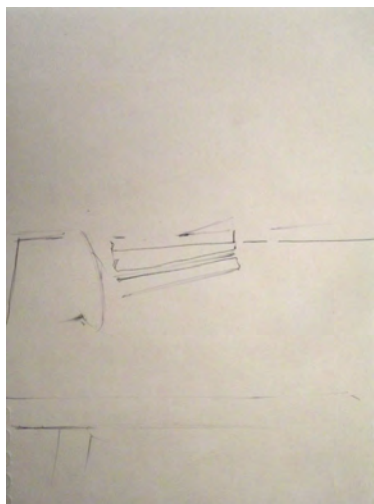
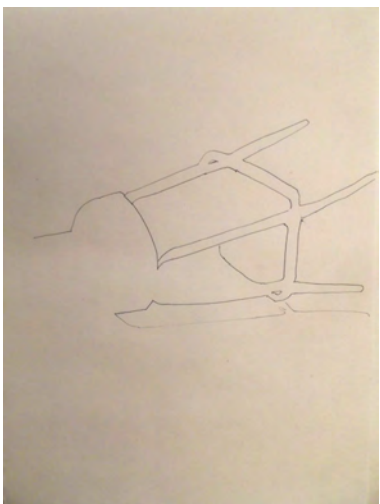
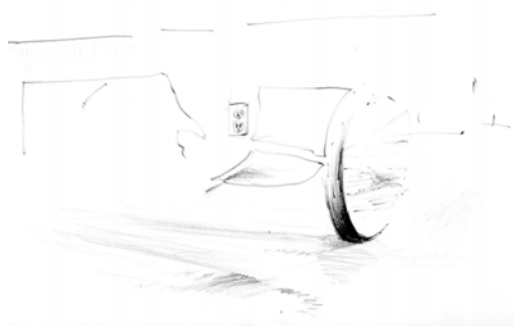
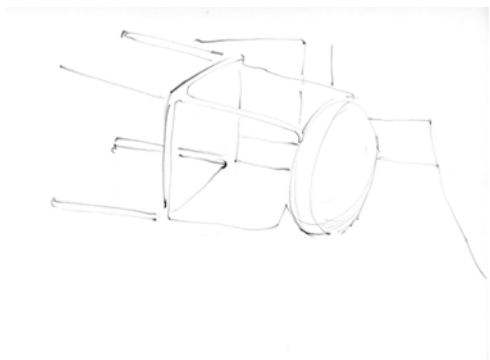
Lo que puede ser distinguido como una diferencia, puede ser un contraste visual que incide en nuestro cuerpo y la visión, no solamente por lo que “dice” o pretende “significar”, sino el conocimiento que teje al renovar la relación de dónde se mira y cómo se dibuja.

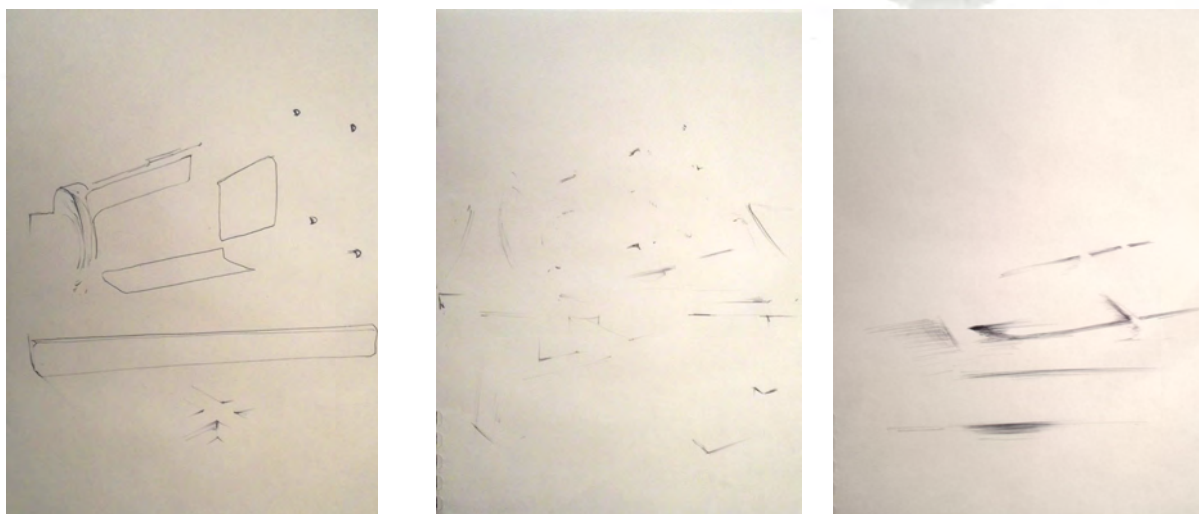
En la práctica del dibujo a diferencia de una teoría sobre los códigos visuales o el lenguaje verbal, el conocimiento icónico puede experimentarse desde su relación visual en una práctica sobre el acto de ver un objeto físico. Al dibujar lo que se está observando, se hace un enlace común entre lo que se ve y lo que se ajusta desde las marcas y abstrae una forma para analizarla, interpretarla y reconocerla en la representación gráfica. También se debate ante el flujo, las citas a otros dibujos, sobre lo visible y lo no visible del objeto físico.

Lo que propongo para *aprender del ver*, es integrar el acto de ver la “infinidad” de líneas ante un modelo, objeto y entorno físico. “Las partes y el todo” de la realidad visual en el momento de dibujar, podrían formar parte de un contraste visual en la distinción de figura y fondo. El acto de dibujar desde esta distinción en apuntes gráficos muy sintéticos invita a cuestionar la fijeza que se pretenda en un determinado conocimiento icónico. En esta práctica se cuestiona el reconocimiento icónico inmediato en la representación gráfica. Los distintos “caminos posibles” entre el ver y la línea, las ejecuciones y los materiales sugeridos para potencializar los registros siempre variables, permiten aproximarse al análisis gráfico: el “mapeo visual” establece la atención-reacción y la tensión entre el objeto y su entorno (véase figura 9).

---

<sup>59</sup> Véase Boehm, “La potencialidad de mostrar”, en *Cómo generan...*, 30-45.





**Figura 9.** Proceso de ejercicios sobre un mismo objeto físico “común al taller” o Laboratorio de dibujo –un banco–, en tiempos cortos de cada ejercicio, se procura encontrar diferentes marcas, líneas, puntos de partida “sin repetirse” desde un mismo punto de vista sin mover el objeto.  
*“Siempre un camino distinto, a su tiempo y su ritmo...”*  
 Bitácora y notas de clase, Sergio Koleff.

El acto de ver *las partes y el todo*, son puestas a las estructuras gráficas que resaltan los puntos y los recorridos vistos, procurando no repetir los caminos ya explorados. Por supuesto esto puede ser imposible en la práctica, pero evidente para la atención y la memoria de recorridos, mismos en donde se buscan diversos puntos de partida, flujos de la línea y evitar los trayectos ya preestablecidos en dibujos anteriores.

Distinguimos aquí el acto de ver del acto de mirar, no por estar “totalmente separados”, sino cómo es posible asumir cierta consciencia en la atención y reacción en los modos de mirar los recorridos complejos a partir de advertir los trayectos de la línea en otros dibujos. El mismo “flujo de ver” o “mapeo visual”, sería para estar más atento al seguimiento sensible de la vista y la marca, así como la colocación del material sobre el soporte.

Un estudio gráfico más específico permite la configuración en el sentido de organizar la figuración, asociada a las cualidades estructurales y distintivas de los objetos en cuestión. Los elementos gráficos mediante la yuxtaposición y distinción de los materiales es su flujo, continuidad, transparencia, saturación, en la colocación paulatina de distintos objetos, es posible gracias a la variabilidad de materiales sólidos, secos como lápices y barras de grafito, líquidos como las tintas, marcadores y otros que permitan este tipo de contrastes.

Lo seco y lo húmedo, agudeza y grosor en un material de aporte o de apoyo como un pincel, permiten la variabilidad de línea, espesor y transparencia con distintas cualidades favorables a la yuxtaposición de líneas, figuras y transparencias (figura 10).



**Figura 10.** Sergio Koleff. Exploración personal del ejercicio.

El acontecimiento y la vitalidad de un registro gráfico sería un punto relevante ante la distinción de un objeto y su entorno, si se busca la interrelación y el problema sistémico de la visión. Nos referimos aquí pasar del *dibujo al natural*, hacia su carácter *natural-visual* que enfatiza la relación entre la observación del *natural* y el problema *visual* en las acciones dibujísticas desde los mapeos propuestos, según la condición “viva” o “real” de los *objetos*.

Los actos de ver y mirar desde la perspectiva planteada, ver-mirar-pensar-mostrar desde el dibujo se convierten en otra idea de “aprender a ver”, hacia *aprender sobre el ver y mirar*.

### ***2.3.2 Aprender sobre el ver y mirar***

En los hallazgos que se han señalado en el capítulo anterior, la reflexión sobre las orientaciones pedagógicas en el dibujo sobre aprender a ver es oportuno reflexionarlas aquí.

Las aportaciones a una pedagogía de la visualidad para el dibujo están en mi investigación interesadas en “aprender sobre el ver”, para profundizar principalmente en la comprensión sensorial sobre la visualidad de un problema de investigación-producción.

Es aquí donde el interés del dibujo toma importancia en los modos en la que las artes visuales y el diseño han pasado por planteamientos sobre la *educación visual, aprender a ver, formar la mirada*.

Mientras que aprender a leer significa aprender a difuminar el soporte material del escrito para internalizar, y automatizar, sus mecanismos simbólicos, aprender a ver implica hacer visible la materialidad de lo figurado para construir sobre ella una nueva simbología. Se trata de mecanismos cognitivos que son antitéticos, aunque ambos confluyan en un parecido proceso de conocimiento.<sup>60</sup>

La experiencia cognitiva contradictoria del aprendizaje sobre la lectura y el ver a la que alude Josep M. Català, nos ayuda a considerar al dibujo en la similitud y diferencia con la escritura, para incorporar los modos de graficar, delinear, configurar y nombrar en el aprendizaje sobre el ver.

Al considerar el acto de dibujar en la orientación profesional y formativa, esta parte de objetivos y metas según los contextos, expectativas en las que se ha definido –obra o proyecto-, así como lo establecido en el programa de gradación sobre lo que implica *colocar el ver* y una herramienta o material de dibujo, observar y resolver en los límites de un soporte lo observado.

A causa de lo que he tratado, el *giro* de los modos de *aprender a ver*, para *aprender sobre el ver*, se daría al considerar el “hacer visible la materialidad de lo figurado” en palabras de Català (2008), a favor de un estudio crítico sobre los propios modos en que los actos de ver “interiorizan y automatizan” el problema de la visualidad y la configuración; el *modo de ver* sería análogo con el *modo de hacer*. Esto cambia la asociación de los modos de dibujar y dirigir el sistema de la visión, a las propias circunstancias en que la mirada puede mostrar

---

<sup>60</sup> Josep M. Català Doménech, *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*, (Barcelona: Editorial UOC. Publicacions, Universidad Autónoma de Barcelona, 2008), 21.

la acción consciente sobre qué privilegia de ese acto. En otras palabras, las acciones de dibujo indagan sobre los modos de ver y mirar, para mostrar la visión referida conforme a los materiales con los que se ejerza la visibilidad encontrada en el proceso de dibujar.

Los actos de ver y mirar, pensar y dibujar refieren al problema visual del dibujo sobre las acciones y los efectos que comprometen lo visible en la tensión sobre la materialidad de un objeto físico y el sustrato material donde se dibuja. Atención y reacción, son los dos aspectos que he resaltado sobre las cualidades del dibujo en la vitalidad de su flujo, sobre todo en la particularidad de circunstancias en torno a la visualidad en un problema de investigación. Esta particularidad distingue:

- El estudio de la visualidad desde el dibujo implica colocarlo en la exploración de los actos de ver y englobar el acto de la visión en el pensar gráfico.
- Los actos de ver y mirar como parte del dibujo de observación o del *natural*, en cuanto a cómo y dónde se ve, el pensar lo visual desde las ejecuciones del dibujo, la reacción en tanto conducta ante los materiales se produce desde las interrelaciones entre los actos implicados.

## ***2.4 El dibujo frente a la Cultura Visual***

En este capítulo es necesario para la base teórico-práctica y el marco histórico de la matriz heurística, dar cuenta de algunas implicaciones del dibujo en su inmersión en la Cultura Visual global contemporánea. En dicha tarea, partimos de conceptos generales sobre la Cultura Visual en las aportaciones de Mieke Bal y José Luis Brea principalmente en el marco teórico de los Estudios Visuales, y algunas reflexiones del dibujo contemporáneo por parte de Juan José Gómez Molina en relación con las imágenes visuales.

Para cerrar el apartado, extraemos algunas conceptualizaciones útiles para compararlas con la práctica del dibujo, para fortalecer el enfoque interdisciplinario que sostenemos en la propuesta.

Desde la perspectiva de M. Bal (2016), la Cultura Visual ha sido señalada como una “expresión” para las teorías sociales de la visualidad, al tener una difusa distinción de sus

límites e influencias, siendo más un movimiento que divide la concepción totalizadora de la *Cultura*, creando un subsistema de la producción simbólica.

Para J. L. Brea (2010) la visualidad cultural invita a conceptualizar la constelación de las imágenes en su transformación no sólo en su categoría de medio, sustrato material sobre ¿qué *saben* las imágenes? ¿qué conocimiento se *aloja*? Cuestiona el *efecto de cognición* que inciden en los modos de ver y *pensar la imagen*.

La experiencia visual sobre lo visto, entre la memoria visual y la mirada que determina las direcciones sobre lo visible, las *imágenes* inciden en la producción cultural del significado. La aportación de Brea al respecto será insistir sobre los saberes o el conocimiento en su distinción *visual*, dependiendo de la constancia asociativa del flujo público de las imágenes visuales.

La Cultura Visual desde la expresión de Brea, las imágenes también son “maquinarias de la visión” sumándose a otros autores al respecto.<sup>61</sup> Esta maquinaria alude a las implicaciones históricas, biológicas y fenomenológicas de la visión. Afirma que la potencia de la circulación pública de las imágenes ha ganado terreno por los sistemas de producción técnica, en la suma de pantallas, dispositivos interactivos y de proyección instantánea hasta en “tiempo real” según la experiencia colectiva. Para Bal serían las “agencias visuales”, siendo la interacción de las imágenes que preceden nuestras miradas, reelaborando lo que vemos, y sobre todo cómo las percibimos.<sup>62</sup>

Si la visualidad ya no es la cualidad o un rasgo de las cosas, ni tampoco un mero fenómeno fisiológico (lo que el ojo puede percibir), su estudio exige entonces el cuestionamiento de los modos de visión y los privilegios de la mirada, así como de la idea de que ésta está basada en un solo sentido (la visión no es lo mismo que la percepción visual).<sup>63</sup>

Mieke Bal en la autocrítica a sus propias herramientas teóricas, conceptos y métodos con los que establece el análisis visual sobre las imágenes artísticas principalmente, evidencia el

---

<sup>61</sup> Véase el breve ensayo, “Arte vs. *cultura visual*. La urgencia de unos *estudios críticos sobre cultura visual* (algunos pensamientos sueltos)”, Brea, *Las tres eras...*, 116-120.

<sup>62</sup> Véase “Agencia visual”, en Bal, *Tiempos transtornados...*, 43-49.

<sup>63</sup> Bal, “El esencialismo visual...”, 29.

reclamo a los apartados de esa agencia visual. Llama así a las zonas o modos en las que la cultura establece relaciones, seriaciones posibles en las propias formas de evidencia social sobre lo visual en el campo del arte. Esto para determinar las causas, su intención, lo que aún denuncian para la mirada contemporánea en el caso de obras del pasado. El debate sobre lo visual lo intensifica entre el analista y su objeto, más que en la obra de arte solamente, para intervenir en la propia práctica cultural estudiada.

La conceptualización de la Cultura Visual desde esta postura, la necesidad de intervenir “dentro” de los sistemas de significación que genera, la hace estar interrelacionada con los espacios humanos y sociales, resaltados no sólo por las imágenes técnicas, sino por las que ostentan *lo artístico* también, dispuestas según la intensidad de sus producciones materiales, conceptuales e institucionales.

Por otra parte, al considerar algunas particularidades de la práctica cultural del dibujo, por ejemplo, en dibujos del pasado, esquemas, imágenes de todo tipo que pueden verse en pantallas o impresas en tiempo mínimo para “contenerlas”, las imágenes técnicas han llegado a ser un *modelo* para el dibujo.

Contemplado desde una postura positiva, tanto para el entendimiento de la ejecución técnica en su valoración representativa y estilística en los marcos de la imagen-arte, las imágenes visuales pueden convertirse en un motivo afectivo que se explora dibujando. Lo que se mira más allá de una copia o traducción de una imagen técnica, la narrativa o la reinterpretación de sus cualidades icónicas, su información, puede explorarse desde procesos de dibujo. Las imágenes técnicas al ser información ¿qué las forma o conforma realmente?

En las posturas negativas, la pérdida de la “interiorización” desde la postura de J. José Gómez Molina cuando pasa por las vanguardias, el orden y desorden de los proyectos del dibujo contemporáneo hacia finales del siglo XX, su crítica está en los que siguen la “traducción cultural” desde las imágenes técnicas o los medios tecnológicos, la publicidad, lo multimedia. Para él son representaciones sin valor o “desvalorizadas”, que producen un dibujo “cínico”, un dibujante convertido en un “observador irónico”.<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> Véase Juan José Gómez Molina (coord.), “Orden y desorden del proyecto: el código de las vanguardias”, J. J. Gómez Molina en *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*, Madrid: Cátedra, 2da. Ed., 2002), 24-27



Sin embargo, lo positivo y lo negativo en torno a las imágenes técnicas, lo multimedia y la suma de la cultura de pantalla en la avanzada de nuestro siglo, el dibujo como herramienta de investigación y producción, permite otros cuestionamientos al respecto.

Por ejemplo, un pensamiento de *reacción* al mirarlas (a las imágenes), lo que surge en términos de proceso de dibujo de ese *acto*, los materiales pueden ser planteados desde el ver-pensar para perseguir lo que puede mostrarse de ese hecho o suceso de la visión. El *proceso* de los actos de ver, pensar la imagen, desde esta postura es relevante, ya que partimos de considerar las operaciones de conocimiento sobre qué permite el *apunte*, el *análisis* que perfila un tipo de *estudio gráfico*.

Lo anterior se daría al comprometer los trayectos y las acciones distintas entre el *ver* y el *pensar* lo que se mira, que integran lo que Arnheim ha defendido sobre la noción de cognición, con respecto a la percepción visual y su interrelación con el pensamiento visual, conjuntando así las operaciones mentales con las sensoriales.

Las aportaciones del dibujo en tanto *acto* que resuelva la disyuntiva del *ver* y el *pensar*, el *hecho gráfico* o proceso de dibujo estarían en el *apunte* y el *estudio*, a partir de proponer formas de concatenar el acto de ver, mirar, interiorizar y pensar el registro necesario en la vitalidad propia de dibujar y la reacción sobre lo que se mira. La experiencia visual del dibujo se puede asumir entonces desde una postura crítica sobre la visualidad en cuanto qué se hizo visible, cómo, por qué, qué provoca, en el marco de un objeto de investigación (véase figura 6).

**Figura 6.** Para ejemplificarlo desde un objeto de estudio a partir de estudiar los estereotipos de los personajes del “cine de oro en México” (años 40 y 50 del siglo XX), el estudiante de la Maestría en Diseño y Comunicación visual Jaime Tautiva, desde el ver-pensar-hacer mostrar la visualidad conformada de las imágenes visuales, selecciona a partir de categorías los estereotipos y personajes del cine en su investigación. A través de procesos de dibujos indaga el reconocimiento icónico y arquetípico de estos personajes muy conocidos en la historia del cine mexicano. En base a la información y la síntesis sobre un objetivo de investigación, la imagen-modelo le permitió estos resultados desde el mapeo visual-gráfico:

**Notas de Jaime:**

*Objetivo*

*Este ejercicio parte del concepto de los estereotipos que exploraré en mi proyecto de investigación; estos son masculinos y femeninos, pero decidí enfocarme en los estereotipos masculinos del cine mexicano de la época de oro se encuentran bajo la sombrilla del “macho”. Una característica de los estereotipos es que ellos no están definidos de manera clara en los imaginarios individuales o colectivos, por lo que se podría afirmar que son “borrosos”, sin dejar de ser identificables. En mi caso de estudio, aunque todos ellos son diferentes entre sí, están*

*conectados principalmente por la relación que tienen con las mujeres. Por esto, la imagen a continuación podría representar de manera visual su naturaleza:*



*Lo que más llamó mi atención del ejercicio fue cómo el dibujo sirvió como herramienta no sólo de síntesis, sino también de integración de los diferentes personajes/arquetipos.*



En la orientación de estos ejercicios por parte del estudiante, encontramos que el dibujo puede aportar otro acontecimiento sobre lo fenoménico en la realidad de ver y pensar lo visible en la *imagen-modelo*. Al evidenciar en un proceso de dibujo a manera de apunte y estudio sobre imágenes vinculadas directamente en una investigación, el valor dado a la temporalidad de ese *hacer*, favorece el mostrar aspectos propios del acto de ver situado en el espacio y tiempo de la producción digital. La comprensión sensorial e icónica de la visualidad cultural en la selección e interrelación de estas imágenes en particular, le permiten desde el dibujo analizar las imágenes en tanto modelos icónicos.

La intervención que resaltamos del dibujo como herramienta de investigación en torno a la Cultura Visual en sus marcos locales/globales, aparece en los propios *actos y modos de ver* concatenado a los *modos de hacer*, según los objetivos y los modelos considerados en las imágenes visuales. A partir de la tradición de los materiales u otros recursos técnicos, según los motivos dispuestos en las implicaciones con el objeto de estudio de cada estudiante, permiten estructurar los elementos icónicos detectados gracias al mapeo visual-gráfico.

Lo que subrayamos en lo anterior, es constatar el campo “vivo” del dibujo a pesar del impacto de las imágenes técnicas e inmerso en un mundo tecnológico-científico en la cultura

global contemporánea. La naturaleza organizativa de la cognición visual se puede seguir desarrollando en el ejercicio del dibujo, gracias a las variables que enfrenta conforme los propios acontecimientos de la construcción histórica de la visualidad ante el potencial técnico de cada época.

La memoria individual, la memoria colectiva en la experiencia visual o los modos de vivirla y hacerla significativa, son parte de los retos globales tanto para las prácticas artísticas, como para las nuevas humanidades. En esta reflexión rescatamos:

-La aportación de los estudios de la Cultura Visual al análisis de las prácticas artísticas, arroja otras conceptualizaciones sobre el acto de ver y mirar, permite darles otro sentido a las *operaciones de conocimiento* en el dibujo, en las que los actos de dibujar se dirijan a los actos de *ver-pensar* el objetivo implicado sobre lo que se dibuja.

-Los resultados en los marcos conceptuales revisados, nos aportan a la *matriz heurística*, la necesidad de indagar las *imágenes visuales* en sentido global y técnico, involucrando así la forma extensiva de los estudios de la Cultura Visual considerando a las imágenes como posibles modelos icónicos.

## ***2.5 La naturaleza visual en el dibujo***

Hablar de la *naturaleza visual*, implica una amplia y ardua tarea que, en este caso necesitamos acotarla no solo al dibujo, sino a la propuesta que estamos tejiendo hacia el estudio de la visualidad a partir de una matriz constituida en la interrelación del acto de ver-pensar-hacer para investigar y mostrarlo desde el dibujo. Estas reflexiones nos permitirán identificar el problema complejo de la naturaleza visual humana para profundizar sobre el aprendizaje del ver desde la matriz heurística.

Para comprender parte de la problematización en dichas consideraciones, estableceré tres posturas teóricas de manera general sobre la *atención*, en su condición de acto de atender en el ámbito de ver, mirar, escuchar, visualizar, sin salir demasiado del enfoque hacia el dibujo. Estas posturas son muy extensas para poder fundamentar totalmente los propósitos y argumentos sobre el desarrollo cognitivo, en particular sobre la experiencia visual en el

dibujo. Es por este motivo que sólo encamino las posturas fundamentales que sintetizan la complejidad que las envuelve, para establecer un marco conceptual y defender los alcances del sonido para dibujar, así como las aportaciones para comprender qué es visualizar, con el fin de desarrollar empatía en el ritmo, la analogía visual y la aplicación en el marco de esta propuesta, para indagar en temas o motivos en el propio contexto académico en donde es analizado.

Las posturas teóricas serán abordadas de manera muy sintética, cotejando y contrastando sus razones para que nos aporten algo a la reflexión de la práctica del dibujo, permitiendo entender su compleja implicación en cualquier área de conocimiento que pretenda explicarlas. La consideración a estas posturas no es al azar, ya que han formado parte de los debates dentro del Laboratorio de dibujo en el Posgrado en Artes y Diseño con estudiantes de Maestría.

Es a partir de los estudios de la Cultura Visual que Jonathan Crary atiende la manera de “prestar atención”.<sup>65</sup> Lo ha hecho al sostener una tesis en la cual contempla a la percepción humana al igual que Walter Benjamin, como una actividad profundamente histórica. La postura de Crary, aborda una preocupación teoría crítica sobre la naturaleza de la visión en la cultura moderna:

La forma de comportarnos frente a la pantalla luminosa del ordenador, de disfrutar de una actuación de ópera, de desarrollar ciertas tareas productivas, creativas y pedagógicas, o incluso, la de llevar a cabo actividades más rutinarias y pasivas como conducir un coche ver la televisión nos sitúa en una dimensión de la experiencia contemporánea que requiere que cancelemos o excluyamos de nuestra conciencia gran parte de nuestro entorno inmediato. Me interesa analizar la forma en que a partir del siglo diecinueve la modernidad occidental ha exigido que los individuos se definan y conformen en términos de su capacidad para “prestar atención”, es decir, de su capacidad para descentrarse de un amplio campo de atracción –ya sea visual o auditivo– con el fin de aislar un reducido número de estímulos y concentrarse en ellos. El que nuestras vidas estén compuestas de retazos de estados inconexos no es una condición “natural”, sino resultado

---

<sup>65</sup> Nos referimos en especial al Capítulo 1 “La modernidad y el problema de la atención”, en Crary, *Suspensiones...*, 21-83.

de la densa y profunda remodelación de la subjetividad humana que ha experimentado Occidente durante los últimos ciento cincuenta años.<sup>66</sup>

Es cierto, el impacto en la producción de subjetividad en nuestro comportamiento con los aparatos tecnológicos, la invención de nuevos espacios y tareas, así como las influencias diversas que pueden tener en nosotros las imágenes técnicas, aparatos de sonido en el contexto de “lo cotidiano”, parecen tener una profunda incidencia en nuestra conducta sobre un tipo de conciencia. Al parecer, según lo señalado por Crary en cuanto a “prestar atención” de manera concentrada en un entorno muy diverso de estímulos, esos “retazos de estados inconexos”, son de naturaleza predominantemente histórica.

Valdría la pena acercarnos aquí a la neurociencia cognitiva para aclarar “conciencia y percepción”, asociada a la atención hacia un *objeto*, un objetivo en el dibujo. Desde esta perspectiva, es traer a la conciencia percepciones, pensamientos, ideas y emociones, siempre establecidos en lo “intangible”.<sup>67</sup>

Uno de los conceptos para aproximarse a la percepción desde este campo, es el de *conscious access* (“acceso consciente”) o *conscious mind* (“acceso a la mente, posesión de la mente o atención”). En síntesis: *percepción* más *atención* igual a *conciencia*; traer a la mente “consciente” se asocia a lo racional/intelectual/pensamiento.<sup>68</sup>

La “información” que se percibe se convierte en un “objeto mental”, porque se puede “tener en mente”, y separar uno de los posibles estímulos del pensamiento, aunque la mayoría de las funciones selectivas en nuestra atención, operan muchas veces fuera de la “conciencia”.

---

<sup>66</sup> Crary, *Suspensiones...*, 11.

<sup>67</sup> Dicho acercamiento es gracias a María Eugenia Chávez Anduaga.

<http://www.congresoedu.com.mx/mariaeugenia.html>. Ella impartió en el espacio de Laboratorio de Dibujo en los horarios de mi clase en la Unidad de Posgrado de la UNAM, la conferencia: “Arte, Percepción y Conciencia”, desde la perspectiva de la neurociencia cognitiva orientada al aprendizaje y la educación.

<sup>68</sup> Para comprender más a fondo sobre el *conscious access* o “acceso consciente”, véase: Centro Nacional de Información Biotecnológica, acceso el 11 de septiembre de 2018,

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2745874/>

La selección y la atención son atraídos por esta conceptualización de la conciencia como: posibles estímulos del pensamiento, estímulos de nuestro ambiente sensorial, que son seleccionados, “discriminados”, por la mente entendida. Así, ese hecho resulta relevante para nuestros intereses intelectuales y también emocionales.

Respecto a lo anterior, otra de las categorías de la conciencia es la *self consciousness* o metacognición, que es la capacidad de razonar o pensar sobre los procesos mentales, o representaciones mentales de uno mismo, y a su vez quién percibe y es percibido. La memoria remite a la percepción, y ésta necesita de la memoria en tanto entre-tramado, o enlace consciente sobre esa “posesión de la mente”; es decir, el objeto de la atención que es “apartado” de otros, seleccionado, atraído por la: *percepción + memoria = a conciencia del objeto*.

Lo anterior resulta sumamente interesante compararlo con el estudio de Urgyn Sangharákshita con base en los textos canónicos de Abhidharma para comprender la *naturaleza de la mente*, estableciéndola para su comprensión, en los conceptos de “mente” y “eventos mentales”, en la que, no sólo se *percibe el objeto*, sino que uno desde la *mente avanza* hacia él. Atención y selección guardan cierta relación con: el “tono de sentimiento” (*vedaná*; “sensación” o “sentimiento”), “la direccionalidad de la mente” (*cetaná*) y el “involucramiento mental” (*manaskara*, “hacer con la mente”, “demanda egocéntrica”), son resultado de la manera en que ha “madurado” nuestra *situación perceptual*. Dicho de una manera más coloquial, en esta concepción budista, el “sentir”, el “pensar” y la “concentración” o “meditación”, son resultado de nuestra situación perceptual o actitud envuelta en nuestra condición de vida, en tanto incidencia en un modo, acto de hacer algo en sus consecuencias particulares.<sup>69</sup>

Esto constituye de manera general la naturaleza de la mente, por lo cual nos dirigimos, atendemos y asumimos una intención ante un objeto, observado y/o visualizado, en la escucha, lo imaginado, lo visto, en la atención y selección que hacemos del mismo.

---

<sup>69</sup> En esta aproximación, cabe señalar que no es posible realizar una traducción literal de los términos, el autor los propone de un modo que puedan traducirse desde una explicación y conceptualización en la cultura occidental, que él ha considerado de manera global para atraer ese conocimiento. Véase, “5. La situación perceptual”, Urgyn Sangharákshita en *La mente en la psicología budista*, (México: CBCM, 2011), 89-119.

Para quien dibuja desde nuestra propuesta, lo anterior implica la experiencia visual del pensamiento, con los aspectos que se fijan en lo que se ve, se mira, se escucha en tanto *objeto sonoro*, por ejemplo, en su condición de acto interrelacionado con un *objeto del dibujo*, algo que más adelante profundizaremos (3.3.1 *El sonido para dibujar*). La formación, la orientación y la decisión ante un objeto físico u objetivo, implica pasar por materiales de dibujo, modo de hacer o ejecución técnica. Mostrar aquí sería, cómo es el ver-pensar, aunque no se vea la superficie de trabajo y nos concentremos a escuchar.

El acto de dibujar sobre lo visualizado en un momento en el tiempo está enmarcado en buena medida por la naturaleza sociocultural de nuestra formación en el dibujo y tipo de escritura, como indica Crary. Los aspectos históricos pueden predominar, pero la atención más profunda, por ejemplo, al sonido, la luz, la oscuridad en las acciones del dibujo, notamos que pueden ser disminuidas desde los “actos naturales” de la conducta humana, orientada en este caso a la empatía con un sonido, la luz, la oscuridad desde materiales de dibujo.

En la condición de *acto natural* en sentido biológico, en las actividades cognitivas para las tendencias *enactivistas*, la naturaleza de la mente es corporeizar la conducta. El sistema nervioso en la interacción con el ambiente o entorno, la atención estaría en las cualidades adaptativas de la cognición, contemplada desde las capacidades del sistema nervioso central en anticipar, establecer expectativas e interpretar en tanto “enactuar”, o lo que “hace emerger”:

El neologismo “enacción” traduce el neologismo inglés *enaction*, derivado de *enact*, “representar”, en el sentido de “desempeñar un papel, actuar”. De allí la forma “enactuar”, pues traducir “actuar”, “representar” o “poner en acto” llevaría a confusión. “Hacer emerger” traduce la forma *bring forth*, a la vez asociada con el alemán *hervorbringen*, término de origen fenomenológico.<sup>70</sup>

---

<sup>70</sup> Francisco J. Varela, Eva Thomson y Eleonor Rosch, *De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana*, (Barcelona: Gedisa, 1997), 176.



La comprensión, acontecimientos significativos para el sentido de lo que se vive o experimenta, integra el significado con el entorno o “mundo” creando un sistema mundo-organismo; o sea, a partir de experimentarlo con nuestra *corporización* biológica.

El objetivo no es un debate entre las posturas teóricas antes descritas brevemente, las cuales no explican concretamente la naturaleza visual en el dibujo, sino percatarnos de la complejidad en la que actualmente puede abordarse el problema cognitivo y afectivo con relación a los actos significativos sobre la experiencia de la visión, en cualquier tarea, por simple que parezca.

Lo que defiende es la importancia del dibujo en tanto acto que establece una forma de indagar la visualidad, la razón de lo visible según el acto investigativo del dibujo.

La atención desde esta acotación, para el dibujo será abordar la naturaleza de la visión en un hecho concentrado en un tiempo y un entorno en lugar de excluirlo, así como seleccionar y atenderlo a partir del involucramiento con lo visto, lo escuchado o lo visualizado.

La naturaleza visual que estamos considerando desde el dibujo, forma parte del ver y el pensar en cuanto a *visualizar*, que se puede explicar en una *proto-imagen*.<sup>71</sup> Como resultado de la prefiguración, una protoimagen se reconstruye en la memoria visual y el conocimiento icónico sobre ciertas representaciones, a partir, en este caso de los recursos del dibujo, lo visto e integrado en las cualidades de línea, marca, trazo hacia ciertas figuraciones que establecen en la solución la expectativa entre lo imaginado y lo resultante.

Así, imaginar para los actos de dibujar, en mi postura es la visualización y la esquematización en el dibujo: “El acto de pensar exige imágenes y las imágenes contienen

---

<sup>71</sup> Aquí es necesario aclarar, que el prefijo *proto* la pone en preeminencia, privilegiando su “aparición”, “sensación” sin generar signos visuales inmediatos de reconocer y significar. La prefiguración es proceso interior del pensamiento, que tendrá que dirigirse desde los materiales de dibujo. En ello subrayamos las impresiones de la percepción y sensaciones que confluyen en un acto conjunto, evidenciando las cualidades *sinestésicas* de la visión y en la reducción eidética:

“En fenomenología, operación mediante la cual se retienen solo las notas esenciales de una vivencia o de su objeto”. (RAE).

pensamiento. Por lo tanto, las artes visuales constituyen el terreno familiar del pensamiento visual”.<sup>72</sup>

En suma, lo que forma parte de la complejidad en la naturaleza de ver, actuar, prestar atención, visualizar como parte de lo que asociamos con “lo mental”, nos lleva a abordar peculiaridades de la naturaleza de la visión en el acto y el hecho del dibujo. Es en la visualización de las ejecuciones del dibujo con los ojos cerrados, que puede comprenderse mejor las implicaciones significativas de la oscuridad y el cuerpo que actúa con los materiales en una superficie que poco o nada puede verse.

El acto y el suceso del dibujo parecen contenerse en su contexto de espacio y tiempo. El dibujo está ligado de este modo a las condiciones dadas por lo que se indaga en el flujo de la visión involucrada. El ver y el pensar propicia, a través del hacer con materiales, el acercamiento a la realidad física, en la que la realidad de la experiencia visual e intelectual de quien dibuja hace partícipe al cuerpo en ese acontecimiento según las circunstancias y planteamientos de los ejercicios en sus objetivos. Algo nos acerca aquí a las aseveraciones de las nuevas teorías cognitivas en cuanto a la realidad física y orgánica que se experimenta integrando la significación extraída que construye el “cuerpo físico”.<sup>73</sup>

El dibujar y el material constituye el cuerpo del dibujo. El fijar las estructuras de los trayectos de un movimiento corporal, la herramienta o marca incisiva, entabla la expectativa de la duración, el proceso en esta concatenación. Ésta se advierte como portadora de ciertas particularidades de la naturaleza visual, que, a partir de lo planteado aquí, implica el desarrollo histórico social-cultural del cuerpo y la psique.

El dibujo en cuanto actividad primigenia es un acto natural humano de marcar y reconocer la marca propia en un hecho simple o básico de asociar, la relación de ese acto con algún sentido inmediato en las relaciones de un espacio con una idea de tiempo. Esta identidad primaria sitúa un tipo de consciencia.

El objeto de la mirada ante la marca, la visión y la memoria situada en un tiempo determinado de un registro físico en línea o trazo, revelan los afectos, intención, invención

---

<sup>72</sup> Rudolf Arheim, *Pensamiento visual*, (Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós Estética, 4ta. Ed. 1986), 267.

<sup>73</sup> Al respecto se revisaron algunos apartados de Varela, Thompson y Rosh, “Enacción: la cognición corporizada, en *De cuerpo presente...*, 174-215.

misma de los modos de asumir lo visible en las acciones que concreta el dibujo. A esto nos referimos como *modo de hacer*, donde es posible detectar el cambio de las energías del registro, flujos que necesitan la compenetración mano-material-sensación, en el encuentro moderado entre las propias voliciones que se atiendan para el acto de marcar.

Asimismo, en el acto de hacer con los materiales de dibujo que contempla la naturaleza de la visión en cada suceso en el tiempo de un ejercicio práctico, se exploran las interrelaciones sobre los aspectos menos determinados por las prácticas sociales del ver e interpretar los mundos visuales y sonoros, diversificados cuantitativamente hablando, y que están dotados de realismos por las imágenes técnicas y la virtualización del sonido.

Finalmente, lo que nos preocupa, es cómo generar niveles de atención más abiertos a la vitalidad compleja de lo que hemos totalizado como “entorno”, “visualizar” y “escuchar”. La naturaleza visual alude a lo que puede verse, pero también a lo que opaca el ver o no es visible, pero incide en otro ámbito de la fenomenología de lo sensorio. Lo referiremos aquí nada más a escotomizar, ocultar, oscurecer no en un sentido psicoanalítico de la memoria o relacionada con la salud del campo visual humano, sino como un concepto sobre la antivisualidad del dibujo.

### ***2.5.1 Visibilizar***

En este apartado abordamos brevemente la fenomenología de lo sensorio en torno a la visibilidad para el dibujo, en una idea acotada sobre sus cuestiones y problematización en mi propuesta para desarrollarlas posteriormente en el siguiente capítulo.

La luz es la base en que se sustenta la visibilidad en los fenómenos físicos, es una energía que asienta la materialidad. La oscuridad se contrapone a esa física e incide en el psiquismo de la metafísica intelectual y la motivación imaginativa. Estos aspectos fundamentales y constantes en la particularidad de los procesos formativos en el dibujo, son parte de la ejercitación de ver objetos físicos o modelos humanos para distinguir la luz en la representación gráfica.

La enseñanza del dibujo ha invertido en su condición de tiempo histórico, sobre la observación y práctica constante en los modelos más propicios según los supuestos de la representación “correcta” sobre lo real o ideal según la época. La cualidad del ojo de ser receptor de la luz en las determinantes anatómicas, la concentración en lo que se observa establece una parte de los rangos y variables para acomodar las variantes lumínicas, características de una forma a la que se enfrenta para determinar sus contenciones de registro:

Las técnicas plásticas son estrategias de creación de *luz lenta* o de retardo y demora perceptiva. La fijación de contenidos es el medio por el cual se vale nuestro conocimiento para crear un laboratorio de observación de formas vitales caracterizadas por la velocidad y el cambio.<sup>74</sup>

La experiencia visual del dibujo, son transcurso en el tiempo a través de estrategias de aplicación práctica para desarrollar el entendimiento de las *formas* en el convencionalismo moderno.<sup>75</sup> El desarrollo del dibujo hacia el aprendizaje sobre la experiencia de ver y dibujar, indaga los factores siempre inestables de la visibilidad, desde los componentes materiales más evocativos de la inmaterialidad de la luz o la solidez de algo. Esto se refiere a que, en el proceso de un dibujo poco a poco la estructura se aproxima a la *visualidad* de las apariencias con la realidad física de un objeto.

Así, lo que muestran los trazos según la asimilación de su propio peso físico, pero también el pensamiento hacia ese objeto. En el proceso de dibujar pueden ser apenas una ligera impresión visible, tonal, estructural a partir de la línea y el trazo, o viceversa, mismos que animan las formas de reconocer el “peso de la visión”, la “idea de forma”, la sensación y modo de ver un objeto para quien dibuja (figura 7).

---

<sup>74</sup> Miguel Copón, Juan José Gómez Molina y Lino Cabezas, *Los nombres...*, 507.

<sup>75</sup> Una vasta recopilación al respecto véase en Lino Cabezas, “Parte Segunda. El manual contemporáneo”, Gómez Molina, Cabezas, Bordes en *El manual de dibujo...*, 139-348.



**Figura 7.** “Cuarzo”. Sergio Koleff, 2018.

Lo que estamos insinuando es el carácter mental en la implicación intelectual y psíquica sobre un modelo o un objeto físico. En la fenomenología del dibujo sobre las acciones con los materiales: carbón, lápiz, color, tinta... asumen la gravedad, peso y colocación sobre una superficie según las dimensiones del pensar gráfico y visual, es decir, se convierten también en el *objeto del dibujo*.

La ejecución de las marcas en la necesidad de regular la habilidad técnica en la precisión del efecto determinado, la sensibilidad táctil del peso de la marca ante la colocación

de la mano, el cuerpo y la idea de flujo a imprimir, someten la soltura, la mano alzada y el tacto unido al material en el encuentro con el modo de construir el andamiaje de lo visible.

El dibujo ha recorrido una larga trayectoria de sus construcciones sobre lo descrito en el párrafo anterior, incluso se ha aventurado a escudriñar lo no visible en la medida de sus funciones sociales y las inquietudes individuales de indagar los límites ópticos desde la oscuridad y no mirar el espacio gráfico para abordar un problema teórico-práctico sobre la *escotomización*, a favor de la comprensión sensorial de lo visualizado.

### 2.5.2 *Escotomizar*

El escotoma para las ciencias de la salud se refiere a la sensibilidad que disminuye en cualquier punto del campo visual. Este se define como el fragmento de un espacio percibido por la visión hacia los objetos que lo integren, según la posición y fijación sobre algo de ese fragmento. La pérdida parcial o relativa de la visión no afecta a todos los puntos del campo visual, que en general son el central y el periférico, algo que monocularmente puede medirse para identificar clínicamente un problema en la visión. Lo absoluto es la pérdida total de la sensibilidad de los distintos campos de visión llegando hasta la ceguera.<sup>76</sup>

El usar el escotoma en sentido figurado para el dibujo, es llevar las prácticas *antivisuales* en los actos de dibujar. La antivisualidad que pretendo es a favor de la *atención* y la *reacción* hacia otras impresiones sensibles desde la oscuridad total o parcial. Lo que propongo en mi propuesta es incidir en la visualización del espacio gráfico, la movilidad, el ritmo, la presión inferida al material, abriendo un interés a los modos de abstraer la estructura del sonido, la impresión de la oscuridad misma y la luz, para desarrollar la forma de indagar lo abstracto y lo no visible desde el dibujo.

En las acciones del dibujo sobre los aspectos más abstractos en una investigación para el estudiante, las “zonas oscuras”, abstractas e incluso incosificables como el sonido, la

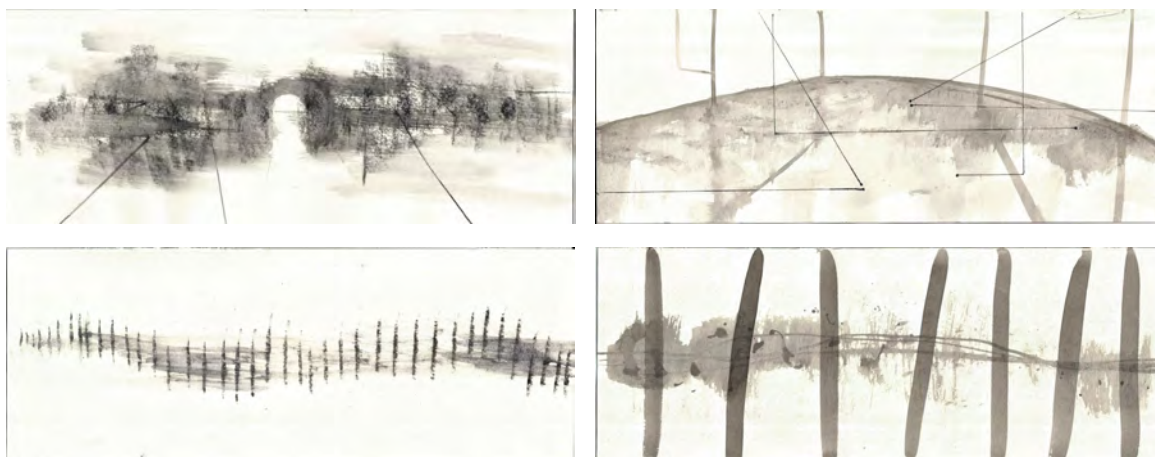
---

<sup>76</sup> Véase una síntesis de estudio clínico al respecto, muy accesible para quienes no estamos familiarizados en el plano médico y científico, Sandra M. Medrano Muñoz, “Fundamentos de campo visual”, *Ciencia y Tecnología para salud*, No. 8, enero-junio (2007): 85-9.

oscuridad y la luz, son parte de la base del fundamento del diseño de los ejercicios para el estudio de la visualidad. Opacar, escotomizar u ocultar parcial o totalmente los aspectos aparentemente más obvios sobre un tema o motivo para investigarlo desde el dibujo, implica una antvisualidad que busca extraer información en los reductos más abstractos del pensamiento visual.

En el proceso asociativo de las relaciones internas del pensamiento en los actos de dibujar, estoy consciente que aparecen los aspectos personales del sujeto en su propio psiquismo y “movilidad mental”.

Ejemplo: la interiorización y empatía con el sonido en las marcas, en el impacto emocional que puedan tener en el tiempo de meditación alcanzado por la impresión de un tipo de sonido, espacio, tiempo y lugar (figura 8).



**Figura 8.** Algunos dibujos de la serie de dibujos titulada “Horizonte sonoro”. Tinta y pincel japonés, carbón y plumilla sobre papel, 11 x 28 cm (cada pieza).

*La exploración personal del espacio físico, el sonido de un lugar y la memoria visual a partir de recorridos en diferentes lugares sin ocupar la vista focal hacia un entorno sino la visión periférica, son parte de esta serie que integra estas experiencias sensibles. Anteceden mi interés por integrar al dibujo en la enseñanza-aprendizaje, la escotomización, el sonido y la visión periférica.*

Es gracias a la capacidad de abstracción formal al dibujar, desde un sentido no moderno y ambivalente a la “figuración”, sino de rasgos más simplificados, estructurales o mínimos en trazo o línea, al aislar lo visto, lo percibido o imaginado en un objeto sensible, se pierde el reconocimiento inmediato de sus estructuras de sentido concreto en los modos de señalar la realidad física, pero se aumenta la comprensión sensible y subjetiva de la experiencia visual.

Por último, mi interés en la enseñanza desde este tipo de experiencia sensible en la luz, la oscuridad, el sonido, la visión periférica, son para desarrollar el pensar gráfico-visual. Esto con relación a la visualización del espacio, los materiales a utilizar en el orden, el desarrollo del ejercicio y la ejecución técnica-material única en el momento del acto de investigación desde el dibujo. Estos aspectos serán revisados de forma más amplia en el siguiente capítulo.

## ***2.6 El dibujo como experiencia formativa: imaginar, percibir, conocer***

El dibujo está ligado a una formación, ya sea esta empírica y vinculada a la experiencia propia de dibujar desde inquietudes personales, hasta la académica y educativa. La académica está orientada tradicionalmente a la formación profesional. La educativa puede formar parte de procesos de enseñanza básica a intermedia, talleres o especializaciones en el área.

De cualquier manera, dibujar implica una particular *vivencia*, es una manera de “vivir las formas”. Desde la expresión gestual en un trazo, hasta la representación gráfica de las cosas e ideas del mundo, sean imaginarias o relacionadas con lo que vemos. Por una parte, se va conociendo poco a poco sus características estructurales y formales, pero por otra también el valor simbólico y significativo que pueden tener.

La formación desde los actos de dibujar nos acerca a las ideas de la *forma*. Las implicaciones históricas, icónicas e ideológicas al respecto, han normado ciertas funciones y propósitos del dibujo. Nos enfocaremos a continuación en prefigurar y configurar desde el dibujo, dotándoles sentido y evocación subjetiva dependiendo de sus impresiones gestuales por las acciones desde el cuerpo y la atención cognitiva de nuestra actividad psíquica en una ejecución dibujística. El objetivo es dar un fundamento a los procesos mentales al dibujar para pasar posteriormente al papel, los materiales y la técnica a favor de lograr la comprensión sensible de un objeto en cuestión.

Por una parte, lo visible desde lo que se ha expuesto aquí, pone a prueba la visualidad que pueda extraerse desde el dibujo. Esto se refiere a cómo son cuestionadas, estudiadas y analizadas las apariencias de "algo", el "mundo" como entorno, e indagar cómo está *formado*. Lo no visible abre una necesidad sobre la comprensión de lo *imaginal*: la percepción



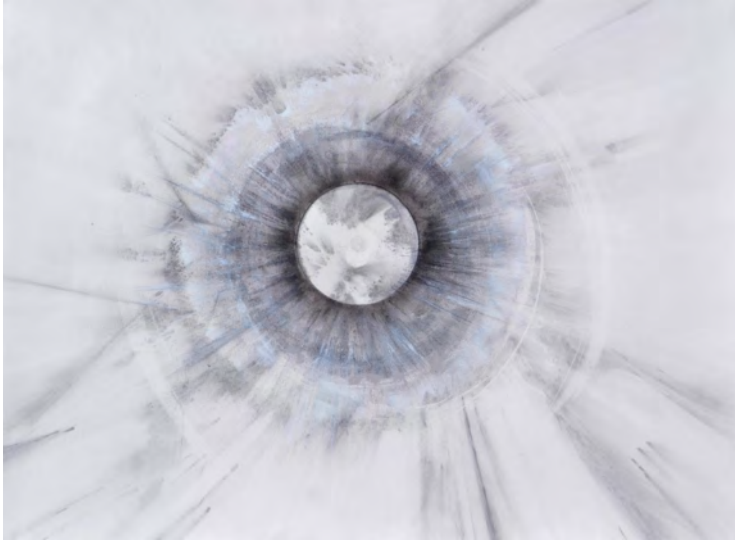
imaginativa, el conocimiento sensible e inteligible, la consciencia sobre lo que se imagina en lo visto.<sup>77</sup>

Por otra parte, en el dibujo imaginar puede referirse a lo que se prefigura. Esto antecede el posible acontecimiento hacia configurar, organizar las marcas, líneas y efectos con los que se ejerza un proceso dibujístico. En ese sentido, ofrece una posible experiencia y aprendizaje sobre sus elementos: la prefiguración, la figuración, la configuración de “signos gráficos” o signos estéticos de un efecto técnico. Esto se refiere a la “representación gráfica” por una parte, pero también a la impresión, sensación, expresión de algo que mueve el psiquismo sobre los objetos y temas que trate el dibujo.

El dibujo puede abordar las diferencias en los hechos como experiencia gráfica y visual ante lo visto, lo imaginado y lo configurado. Establece dichas diferencias en las relaciones en el tiempo de la ejecución. Las marcas son acumulación que van evidenciando una idea, mediación y artificio sobre alguna *forma de lo real*, en tanto reconocimiento y conformación de sentido no estrictamente por lo que se nombra, sino en la relación de signos estéticos, en cuanto tipo o efecto técnico en los trazos y la regulación en un soporte en donde evoca el proceso de configuración en el tiempo del dibujo (ejemplo, figura 9).

---

<sup>77</sup> Esta breve afirmación, son a partir de las reflexiones sobre el Artículo de Investigación por parte de Martín Rodríguez Caeiro, al afrontar la idea de lo *imaginal* desde arte, lo llevan a ciertos aspectos coincidentes entre: reproducir y representar, ecología y gnoseología. Afirma que estas forman parte de la existencia del *imago*/imaginar/reproducir y producir/formar/transformar, en los genes, la vida, y que también el arte transforma la realidad, lo que percibe, desde la materia sensible y la técnica. Estos aspectos coinciden con los argumentos de la naturaleza visual en el dibujo desarrollados en mi trabajo, en cuanto a la analogía entre nuestro cuerpo biológico y los materiales como el cuerpo del dibujo. Véase M. Rodríguez, “Exponer lo imaginal: reproducir y representar”, (*Arte, Individuo y Sociedad*, 22 (1), (2010): 35-48.



*La “forma de lo real”, en este caso un halo solar, el dibujo y la solución no persigue la relación cromática ni el detalle celeste en un momento de observar y dibujar. Es un tema y motivo imposible de hacerse desde la observación directa y prolongada por la incandescencia luminosa del sol. El dibujo persigue la contundencia circular y la analogía visual ojo-luz, la impresión radial solar y ocular del iris humano.*

**Figura 9.** Sergio Koleff, “Halo”, polvo de carbón, colores pastel y borrador sobre papel, 60 x 90 cm. 2016.

Lo imaginal en este dibujo, está en la presencia de materiales que aluden a lo percibido en el modo de ver e imaginar lo que se estudia para conocerlo. No puede reproducirlo, sino transformar lo que conoce y producir una presencia de marcas, trazos y movimientos. En el ejemplo anterior, en el “intento” de reproducir la sensación visual, la consciencia de la experiencia real ante el fenómeno natural del halo celeste, la imaginación complementa con la memoria visual también, lo imposible de ver, creando otras relaciones posibles con la materialidad y la técnica que busca “unirse”, “revivir”, comprender la forma desde ese acto dibujístico.

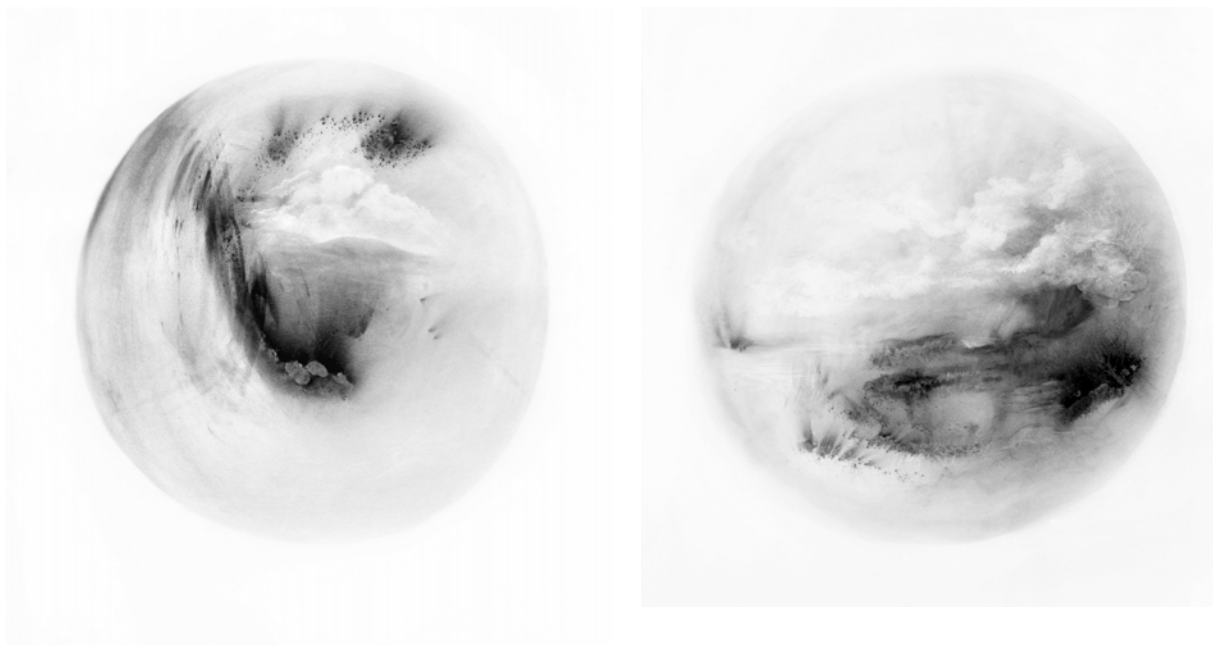
El dibujo puede de este modo focalizar el estudio y el análisis de sus propias acciones según lo que prefigura y configura. Es una manera de confrontar los actos del pensamiento y la formalización en las ideas de *forma* hacia la *imagen*.

Las ideas de lo no visible pueden partir de la propia visibilidad que ofrecen la acumulación de marcas y sus regulaciones, en la medida de no dar por definitiva una única idea de “representación”, sino desde sus propias cualidades *presentativas* de sus marcas en una superficie.

Lo que se ha llamado “representación gráfica”, abarca así un extenso abanico de posibilidades. Las “ópticas o visuales” próximas al *imitatio*, son la semejanza o imitación de la naturaleza en las gradientes de escala y parecido según la iconicidad. La estructura de las formas esenciales, “edifica”, construye en distribución y orden hasta hacerse “conceptual”,

esquemática o simbólica una configuración sintética. Esto puede darse una vez que son distinguidas los tipos de construcción en un tipo de signo figurativo, en la relación análoga con ideas, entendimiento y convención cultural, infieren en un *conocimiento icónico* como los señala Boehm. “El modelo icónico pone a disposición escalas y ofrece pruebas, permite orientación y analogías, más aún: facilita la comprensión al lego, ofrece enlaces con un conocimiento que de otra manera resultaría críptico y de difícil adquisición”.<sup>78</sup>

La formación en el dibujo es fundamental tanto la semejanza de la figuración como los esquemas simbólicos que transforman la realidad sensible. Ejemplo: la importancia que adquiere el proceso de la abstracción y la síntesis, la memoria, la imaginación que prefigura un motivo para configurar un recuerdo, la impresión análoga sobre un “deseo de ver”, una idea de “pulsión escópica”, en ese “impulso de ver” e imaginar algo que ya no está, la memoria visual a corto plazo lo busca. Esto determina la decisión sobre la materialidad porosa, volátil, en una solución difusa y a la vez alusiva al paisaje visto (figura 10).



**Figura 10.** Sergio Koleff Osorio. Polvo de carbón sobre papel, 2015.

*La solución con el material elegido permite soplar, desplazar el polvo con un pincel de pelo fino y usar una goma para que el desarrollo se detenga en el momento que muestra la “impresión de un recuerdo”.*

---

<sup>78</sup> Boehm, *Cómo generan...*, 159.

“La eficacia de los dibujos está inversamente relacionada a su capacidad simbólica, cuanto más transmite los contenidos conceptuales de su propuesta, menos capacidad tiene de reflexionar sobre el sentido mismo de su construcción”.<sup>79</sup> Juan José Gómez Molina como coordinador en el volumen de la serie: *La representación de la representación*, sigue los caminos del dibujo en su capacidad *interartística* hacia la coreografía, la danza, el teatro, el cine, la música en la aportación de diversos autores. En ella va sentando una reflexión base para dichos caminos, en la que los modelos de conocimiento en los que le ha dada seguimiento al acto de dibujar, en su acción y pensamiento en lo instrumental, lo profesional, hacia lo eficaz y lo transparente. Establece así los valores que organizan las acciones en los procesos de aprendizaje en la “opacidad y lo translúcido” de la construcción gráfica.

Desde los conceptos de opacidad y lo translúcido explica la contundencia del gesto técnico que simplifica la dinámica del movimiento, la sensación que puede dar una impresión transparente en la representación gráfica. La “eficacia”, está ligada en este caso al sentido de construcción de lo dinámico, que son las estructuras y la vitalidad de lo que se persigue como concepto visual-gráfico sobre lo que se mira, el pensamiento-imagen según lo que se imagine. Lo eficaz se convierte en una manera de indagar las reglas y la organización en la que sea necesario “opacar” para dar cierta impresión sólida y translúcida de un objeto del dibujo.

Con respecto a ese tipo de vitalidad en el dibujo, más o menos transparente u opaca, está ligado al carácter más estructural de su “lenguaje”. Esto se refiere a la relación estrecha de lenguaje y pensamiento al que se refería el biólogo y psicólogo Jean Piaget, en la formación simbólica de ambos, que llega a enfatizar Lino Cabezas para explicar los nombres referidos a lo que representan los dibujos.<sup>80</sup>

Por otra parte, la formación simbólica que se produce en el habla y la escritura, en la relación del sujeto y los objetos, nombrar y dibujar estrechan el reconocimiento de una síntesis gráfica o una abstracción. Esto se da gracias a la modulación de la vitalidad propia del impulso físico, el efecto técnico y estético del material según la superficie de registro, y este convertirse en acontecimiento para nombrarse o referirse a algo.

---

<sup>79</sup> Juan José Gómez Molina, “Dibujo y profesión”, en J. José Gómez Molina (coord.), *La representación de la representación*, (Madrid: Cátedra, 2007), 14.

<sup>80</sup> Gómez Molina, Cabezas y Copón, “IV. Nombres referidos a lo que representan los dibujos”, en *Los nombres...*, 314-331

La síntesis y la abstracción gráfica no son un “nivel básico” entonces, nos plantean una problemática compleja para poder reconocer o evocar con pocos trazos, seguimientos de esas marcas y el nuevo sentido que constituyan. Fijar un gesto como movimiento o impresión y concretar una estructura, arroja un pensamiento sobre lo que origina el proceso de la memoria de las *formas*, hasta la cualidad icónica que adquiera en la referencialidad de las acciones humanas como “huella, idea, imagen”, no reducido sólo ni a la técnica ni a las acciones con los materiales comunes a la práctica del dibujo.

Es así, que, las acciones con los materiales, en su efecto técnico y asociación a los acabados ya logrados, son los que establecen una cita a otros dibujos, una relación, un proceso interno y externo nunca definido por uno de ellos. Las estructuras mínimas o sólidas de la arquitectura de una idea, a nivel de huella se asocia a la individualidad de la persona como en la firma, pero a su vez es orientada a las estructuras colectivas para reconocer las partes y un todo asociativo de la *imagen* o la *forma* según su valor simbólico en lo colectivo, pero también significativa como experiencia gráfica y visual para quien dibuja.<sup>81</sup>

Como resultado de estas reflexiones, el dibujar puede ser una actividad mediadora de las operaciones simbólicas de la mente según la capacidad de visibilizar en las marcas. Esto en relación con lo que reconocemos, sabemos, imaginamos o sentimos, que en un investigación-producción los hechos determinarán un tipo de conocimiento de la forma de lo real estudiada sobre la comprensión sensorial e intelectual.

### ***2.6.1 Las maquinaciones del dibujo***

El dibujo en sus procesos de pensamiento y acciones, el cual hemos señalado entre lo visual y lo gráfico, crea diversos tipos de “maquinaciones” en tanto procesos: mentales, materiales, técnicos. En el problema de la mentalidad al dibujar, es que operan procesos internos del pensamiento gráfico, en el que las acciones del dibujo pueden señalarse como *previsualización* en tanto la naturaleza de la mente en su adaptación innata: “actúa” e

---

<sup>81</sup> Gómez Molina asocia esta construcción de valor simbólico en la acción del dibujo. Véase Gómez Molina, “Las estructuras de los gestos”, coordinado por J. J. Gómez Molina, *La representación...*, 40.

“interpreta”. La prefiguración está asociada a un “modelo mental”, es una protoimagen que agita los modos de asociar la configuración, es decir, la solución del dibujo. Esto puede formar parte de la memoria visual, el imaginario o la abstracción visual de una idea.

Los materiales están adheridos a factores químicos y físicos en cuanto a su cualidad de aporte y fijación en una superficie. La cantidad es importante en cuanto a la acumulación en los soportes o sustratos en donde se ejecutan las marcas. La absorción y resistencia de los soportes determinan parcialmente los factores físicos de las acciones en la mecánica del trazo unida al fenómeno psíquico como parte del “impulso”, “reacción”, “atención” al dibujar. Los factores químicos dependen de los componentes de los materiales según el efecto y manejo técnico de los mismos.

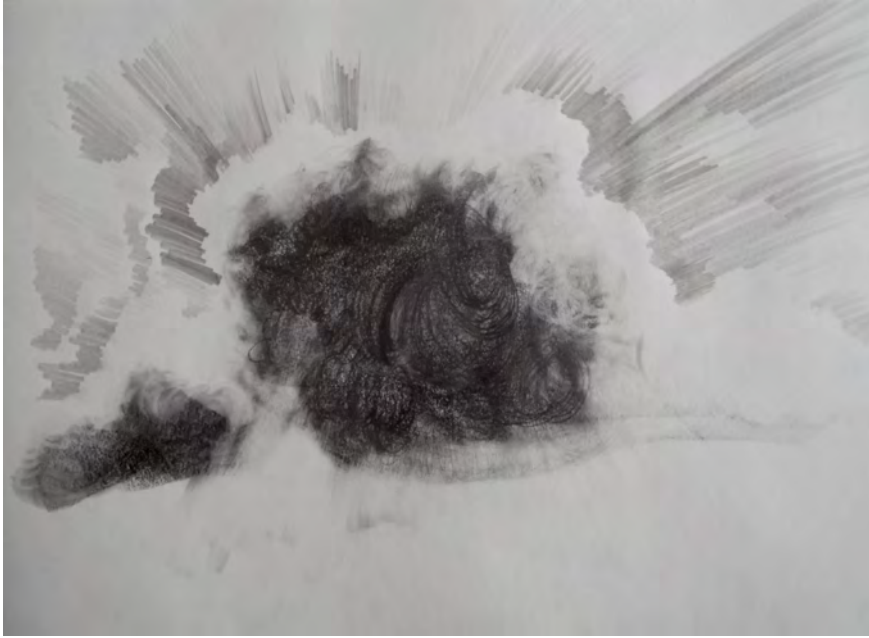
La mecánica del trazo implica una “huella muscular”, que al hacerse una impresión continua puede constituir una *figura* o *forma* que construye con las pausas y movimientos que establecen, la impresión visible en un tipo de configuración.

La huella no crea un sentido estricto, ni un tipo de doble insiste Gottfried Boehm, sino una “pista” nos dice, una dirección posible a seguir en tanto *intuición*; instinto de búsqueda y encuentro con la impresión. “El instinto activa la mirada hasta los límites de sus capacidades: se alimenta del mundo, penetra en cada poro de la superficie que pareciera estar próxima a su alcance, sin nunca lograr en realidad aprehenderlo”.<sup>82</sup>

No es la huella y la forma en sí entonces lo que genera la impresión de algo, es cómo se integran con el acontecer de una experiencia visual. En la atención a la que se ve o se imagine (o ambas en un mismo momento) y un tipo de sentir “convertido” en el impulso de lo que tiene *forma de*. La impresión incorporada en un gesto técnico *construye*. Esto se logra al regular y dotar de un movimiento preciso, un impulso o reacción gracias al conocimiento técnico del material en la ejecución del dibujo (ejemplo, figura 11).

---

<sup>82</sup> Boehm, *Cómo generan sentido...*,188.



*Este dibujo se realizó desde una parte elevada en la Unidad de Posgrado de la UNAM en donde llevo a mis estudiantes a dibujar. Persigue la impresión de la luz solar y el movimiento perceptible de las nubes en una tarde soleada y con fuerte viento.*

**Figura 11.** Estudio de una nube y parte del cielo. Sergio Koleff. Lápices y barra de grafito, 2017.

Las técnicas determinan una cualidad y cantidad en el manejo de materiales y ejecuciones mediante el conocimiento de las operaciones del dibujo, en métodos que establecen sistemas de representación. El dibujo geométrico es un ejemplo al usar instrumentos de aplicación y medición, hasta el control del dibujo a mano alzada para regular el propio gesto abierto y emocional como en el ejemplo anterior.

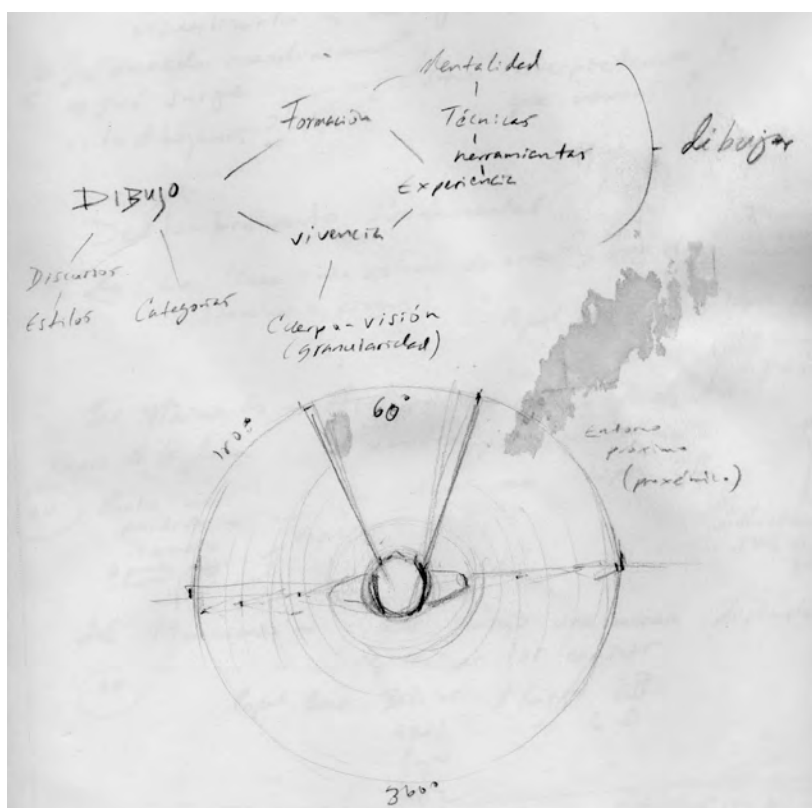
Las técnicas son dispositivos *procesuales*, relacionados con un sistema de intencionalidad. Los procesos de pensamiento técnico y crítico ante la consciencia de su alcance plantean una base para reformular las cualidades representativas en el dibujo.

Los elementos técnicos son la suma de saberes y habilidades desarrolladas en el tiempo de los procesos de ejecución: acabado, factura, reglas de aplicación. Es la suma de la práctica, las experiencias individuales y colectivas, que son normadas en el contexto y tiempo de la elaboración.

La técnica tiene así una relación estrecha con el desarrollo epistemológico e histórico de dibujar, al establecer procedimientos y operaciones que orientan las acciones, mismas que se establecen definiendo sus modelos ejemplares, proyectos y funciones según los contextos, los enfoques educativos y académicos. El proceso de aplicación forma parte de las estrategias de enseñanza y la orientación del aprendizaje del dibujo en sus objetivos y funciones. El desarrollo de las aplicaciones técnicas llega a tener un carácter operativo en los métodos para

regular las ejecuciones y la función normativa según un contexto histórico. La normatividad y las transgresiones se dan cuando ha habido grandes cambios en la actividad artística, en las que el dibujo sea la base en la formación en los modos de ver y representar gráficamente.

Más allá de la diversidad en las funciones sociales e históricas del dibujo, en la experiencia individual, es que genera una “vivencia de las formas”, al interiorizarlas en lo que se visualiza. Al exteriorizar las impresiones en marcas, establece relaciones en lo visto, lo imaginado, la memoria visual sobre las cosas y la manera de interpretar estos eventos subjetivos al dibujar. Estas reflexiones fueron extraídas de un mapa conceptual y un diagrama para identificar el flujo y relación que podían tener:



Acotando lo anterior al objetivo de mi trabajo, el dibujo orientado a la heurística de descubrir un esquema representativo en una investigación académica requiere abordar el tema o concepto fundamental en la totalidad y partes, orden y desorden, contexto y construcción de sentido sobre lo que pueda prefigurar y configurar. Pero también será relevante la regularidad e irregularidad en cuestión, donde integre sus maquinaciones en esa triada de aspectos mentales-materiales-técnicos:



La dicotomía del dibujo libre y dibujo de representación no deja de ser una falsa dicotomía de cierta academia moderna; lo fascinante del dibujo es la capacidad de dar cuenta tanto de aquello que nombra como de la operación desde donde lo nombra. La posibilidad de organizarse como un sistema de sus propias operaciones; definir un estilo y configurarse como un género desde donde apropiarse de la idea arte, ciencia, o ilustración es la parte más fascinante de su realidad; aquella por la que un mismo trazo se transforma en la “signo”, “símbolo”, “emblema”, “figura”, “imagen” y al mismo tiempo desarrolla en la historia presente ese acontecimiento. (...) Evidenciar ese momento misterioso en el que un dibujo atraviesa el agujero negro por el que burla las leyes espacio temporales y se transforma de manera imperceptible: de “apunte” a “estudio”, de “obra final” a “esquema”, y de ésta nuevamente a “estudio”, sin que exista solución de continuidad.<sup>83</sup>

Juan José Gómez Molina arroja esta clara reflexión sobre el dibujo como acontecimiento en los sistemas de configuración en los que teje del “apunte al estudio”, del “esquema a la obra”, aborda la organización que permiten los géneros, las categorías que distinguen sus operaciones, límites y alcances sin lugar a duda.

Habría que hacer una historia de aquellos “dibujos eficaces”, aquellos que todos realizamos para comunicarnos y que no parecen estar sometidos a los cambios de estilo o de épocas, aquellos dibujos “neutros” desde los que resolvemos problemas conceptuales, aquellos que parecen operar directamente sobre nuestro pensamiento neuronal, o aquellos otros que parecen actuar sobre el imaginario colectivo sin restricciones de las convenciones del arte que cada momento determina el pensamiento estético de la época, aunque se construya con los desechos de todas sus prácticas.<sup>84</sup>

La eficacia y los alcances del dibujo a otras profesiones extienden su definición y la comprensión en el aprendizaje desde modelos de aprendizaje conceptual del dibujo, más allá de la formación artística en lo que nos dice en este enunciado Gómez Molina. Las

---

<sup>83</sup> Copón, Gómez Molina y Cabezas, *Los nombres...*, 87

<sup>84</sup> Gómez Molina, *La representación...*, 15.

convenciones culturales arrojan dentro del problema sobre lo visual, otros factores para abordar desde el dibujo un problema de investigación en las prácticas artísticas.

En la integración de las maquinaciones del dibujo orientadas al aprendizaje sobre el ver, no está nada más “el sujeto que dibuja”, sino un grupo de estudiantes, así como el espacio de trabajo, la institución, las condiciones culturales y visuales en la formalización de la representación como discurso de las relaciones sociales en la lógica interna de la significación de los objetos de estudio.

### ***2.6.2 El soporte del dibujo para la investigación: el papel***

Las superficies del dibujo representan el sustrato que regulan las ejecuciones en el tiempo y el espacio de las operaciones gráficas. Los materiales son la sustancia del proceso de un determinado pensamiento técnico en el suceso de las marcas y la estrategia de construcción de un dibujo. La huella de las acciones, las intenciones y la energía de los trayectos, son determinados en buena medida por la superficie. De ahí el interés de dar un fundamento al papel enfocado a participar de manera relevante en la investigación desde el dibujo.

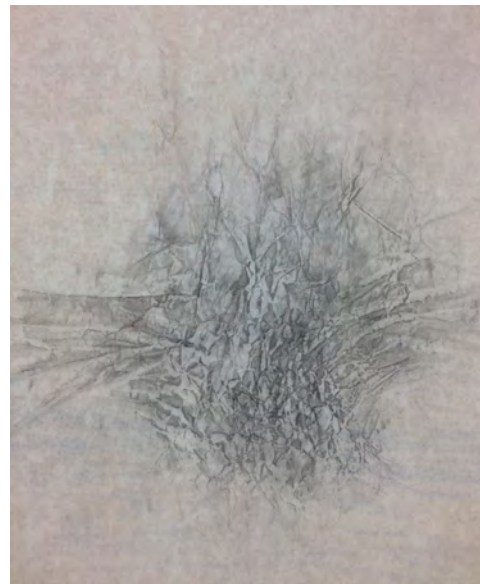
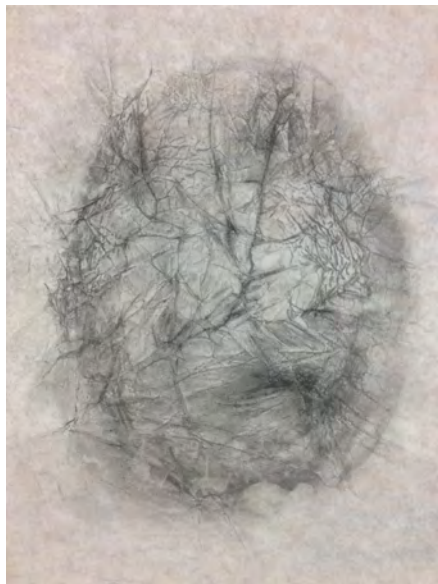
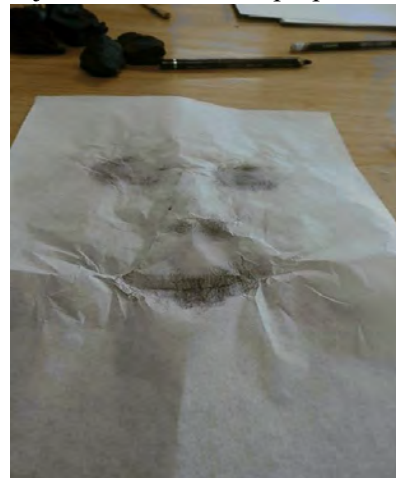
El papel no siempre ha sido el soporte preferido o ideal para dibujar, está unido a los propios procesos culturales, materiales e industriales de un tiempo histórico en el que fueron haciendo posible ampliar el tipo de recursos para tener un acercamiento “cálido”, en relación con la madera en tanto lápiz y papel extraídos de un árbol.

Los materiales como el papel han cambiado en tipo de producción, costos y regulación ecológica sobre el mismo. El papel llamado como “vegetal”, más allá de sus componentes materiales más bien reciclables, tiene una cualidad muy peculiar para orientar algunos problemas de dibujo enfocados a la investigación. Entre sus principales características está la ligereza, es semitransparente, es delicado y puede plegarse o arrugarse fácilmente, esto le permite una versatilidad y límites de fricción con un material de dibujo estableciendo una medida en la fuerza de una marca. En la analogía estética con el sistema visual, sitúa una “membrana”, una “esclerótica” delicada ante la exploración que se hará sobre él.

En las exploraciones del papel y los motivos personales con el objeto de profundizar en el uso compartido con los estudiantes de Maestría dentro del contexto académico que he descrito, se han encontrado interacciones entre el rostro, la huella, la marca. La entonación de los pliegues aproxima lo táctil y la cualidad de contraste de ese registro. La regulación de las exploraciones no representacionales, son más cercanas a la presencia que se fija sobre el registro del papel sobre una forma tridimensional, una superficie y la estructuración desde la marca del plegado y *frotage*. Los aspectos no controlados del todo de esos procesos son regulados en la acción fijada sobre el modo de relacionarse con el suceso que sugiere, que es el motivo encontrado con la relación física del papel (véase figura 12).

Procesos personales en el Laboratorio de dibujo.  
Marcas que siguen con trazos y frotado sobre las líneas de los dobleces infringidos al papel.

Dibujo marcado sobre el propio rostro.



**Figura 12.** Sergio Koleff Osorio. Procesos en el Laboratorio de dibujo, Posgrado en Artes y Diseño.

Las actividades colaborativas en el aprendizaje compartido en los procesos dentro del Laboratorio de dibujo han arrojado soluciones colectivas al involucrar motivos desde las cualidades de transparencia, proceso y opacidad de este tipo de papel (figura 13).



**Figura 13.** Dibujo colectivo. Integración de dibujos en transparencia de diferentes estudiantes de la Maestría en Artes y Diseño en base a un mismo tema compartido en la sesión. Posgrado en Artes y Diseño.

## ***2.7 Investigar desde la práctica artística para la docencia***

En este punto nos parece fundamentar asentar la práctica del dibujo desde la investigación docente. Sólo mencionaremos ciertos aspectos de la Disciplina del Dibujo, para abordar una pieza personal que ha formado parte del dibujo como investigación para el espacio del Laboratorio de dibujo, con la finalidad de explicar algunas consideraciones de los procesos del pensamiento visual y gráfico, así como las ejecuciones técnicas del dibujo y los materiales que construyen parte de las cualidades significativas de sus alcances en la enseñanza-aprendizaje sobre los modos de ver.

El dibujo como profesión se vincula a una *Disciplina* que prefigura y configura estructuras icónicas, abstrae y conceptualiza, es expresiva, poética o describe a nivel de datos. En el dibujo estas cualidades son las disposiciones que se necesitan para la información y los tratamientos que regulan lo representacional principalmente. Los apuntes y los estudios forman parte de los sistemas de integración:

El Dibujo, en principio, es la imprescindible disciplina para el ojo constructor de iconos: Dibujo como Disciplina; en segundo lugar, es conceptualizador en el sentido más sensitivo y abstracto, cada forma aporta sensaciones diversas al margen de lo representado: el Dibujo como Concepto; en tercer lugar, es una posibilidad expresiva que puede transmitir mensajes emocionales más allá de la utilidad, es una posibilidad poética: el Dibujo como Expresión. Y, por último, es útil en la conformación de los datos para describir el mundo en sentido enciclopédico y notarial: el Dibujo como Dato.<sup>85</sup>

El dibujo en su integración a las disciplinas artísticas, las artes visuales y los diseños han sido parte de la tradición Académica de las Bellas Artes. El dibujo ha constituido en México una vasta historia. Los antecedentes del Posgrado en Artes y Diseño están desde la Escuela

---

<sup>85</sup> Pedro Guasch, Matutes, *DYS Dibujo y sistemas de representación*, (Bilbao: Universidad del País Vasco, 2012), 15.

Nacional de Bellas Artes, la Academia de San Carlos, la Escuela Nacional de Artes Plásticas hasta lo que hoy es la Facultad de Artes y Diseño.<sup>86</sup>

En las inquietudes sobre la expansión del dibujo en las prácticas contemporáneas, pasa a los modos de conceptualizar la Cultura Visual en los marcos locales y globales de donde parta la necesidad de extender sus objetos desde mi propuesta. Los recursos materiales y los artificios técnicos han sido parte de sus maquinaciones. En la medida de establecer un estudio crítico sobre el conjunto de sus elaboraciones mentales e intelectuales, materiales y técnicas, se puede desarrollar una concepción más amplia del pensamiento gráfico: la organización y la disposición de materiales que replantean el sentido de lo que se investiga.

El dibujo como herramienta de investigación contemporánea puede no tener aparentemente, un interés fijo en modelos o imágenes ejemplares de carácter universal para la cultura y la práctica artística actualmente. Sin embargo, subrayamos la necesidad de reflexionar sobre los objetos del dibujo, para indagar algunos problemas de investigación para la práctica artística contemporánea.

En particular el dibujo como problema de pensamiento artístico, ha sido un eje constante dentro de mi propio quehacer en la docencia. He desarrollado sobre todo desde el año 2013 que me integro al PAD en la sede de Ciudad Universitaria, un proceso de estudio y notas sin un enfoque específico o primordial para una obra. Por el contrario, ha sido hacer del pensamiento gráfico una práctica investigativa como: *actos de investigación desde el dibujo*.

En el territorio académico compartido con temas y problemas de los estudiantes en artes y diseño, los procesos de estudio de un objeto de investigación desde el dibujo terminan en piezas de carácter individual o hasta en desarrollos colectivos, que forman parte medular de la experiencia teórica y práctica de los temas tratados.

A continuación, desarrollo lo que ha sido el proceso e intervención de una pieza realizada para mi actividad docente en el PAD de la UNAM, en donde el tema, los conceptos

---

<sup>86</sup> Uno de los estudios más completos de la historiografía de la Antigua Academia de San Carlos, véase Eduardo Báez Macías, *Historia de la Escuela Nacional de Bellas Artes (Antigua Academia de San Carlos). 1781-1910*, (México: ENAP-UNAM, 2009).

abordados y los materiales, se han incorporado a la práctica con los estudiantes de las Maestría en Artes y Diseño.

### 2.7.1 Esfericidad

El giro global sobre lo visual forma parte de una conceptualización de los cambios en el que se identifica el pensamiento geográfico humano, cultural y social, con relación al territorio, el espacio físico y lo geopolítico.<sup>87</sup>

Como parte de esta inquietud en el contexto del Laboratorio de dibujo, realicé una pieza con el objeto de abordar la idea de *giro* en relación con la naturaleza de la geografía esférica.

¿Cómo sabemos cuándo ha cambiado el clima? Concurren aquí problemas de escala, medida y comprensión que parecen muy abstractos. El propio concepto de “clima” es una abstracción, una interpretación humana de datos suministrados a lo largo del tiempo que no se pueden observar en sí misma (...). No cabe experimento alguno, ya que la escala es la del propio planeta.<sup>88</sup>

La idea abstracta del clima cambiante que nos habla Nicholas Mirzoeff, el planeta concebido en la esfericidad a escala, el dibujar sobre una esfera no sólo resalta la metáfora visual de “mundo y naturaleza” o la relación moderna de naturaleza-paisaje, en el espacio del Laboratorio de dibujo se convierte en un artefacto de diálogo con los estudiantes sobre los

---

<sup>87</sup> En particular esta preocupación ha sido revisada en el arte y la cultura contemporánea en “Los giros de lo global. El giro geográfico”, en Anna Maria Guasch, *El arte en la era de lo global. 1989-2015*, (Madrid: Alianza Forma, 2016), 161-204. Para comprender mejor el concepto de geopolítica véase el trabajo de Rubén Laureano Cuellar, “Geopolítica. Origen del concepto y evolución”, *Revista de Relaciones Internacionales de la UNAM*, México, núm. 113, mayo-agosto, (2012): 59-80, <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rri/article/view/48963>

<sup>88</sup> Mirzoeff, *Cómo ver...*, 189.

cambios “climáticos”, “emocionales”, “visuales”, en los giros de la estética y la cultura contemporánea.

La esfera al centro propicia un diálogo, establece un punto físico en el espacio del laboratorio para abrir un debate con el objetivo de propiciar un tipo de intersubjetividad en el trabajo grupal, en el tiempo, las circunstancias y el contexto de un curso académico (figura 14).



**Figura 14.** Sergio Koleff Osorio. Esfera de madera cubierta de papel vegetal, lápices de grafito, barras, lápiz de color, realizada en 2016 pero se considera inacabada, la integro en alguna clase según se aborde el tema al que alude. Nada más la he utilizado en dos ocasiones, una antes de mis estudios de doctorado y otra en el transcurso de estos. Este registro corresponde a esa sesión única. También fue presentada en un *Coloquio de Estudiantes de Doctorado* en la PAD en mi segundo semestre.

En mi actividad artística como docente, se ha ido incrementado la necesidad de considerar al dibujo una herramienta importante en la investigación artística. Con respecto a esto, no me refiero a un dogma propio o personal sobre el *arte* o la *práctica artística*, sino considerar la aportación pedagógica del dibujo y los procesos de estudio sobre la visualidad en los actos de investigación, en los marcos teóricos, conceptuales o históricos en los proyectos de los estudiantes.

En estos actos y marcos compartidos, investigar y dibujar, o dibujar investigando, el interés se abre al procurar *transmitir* más que comunicar nada más, la importancia de la proximidad hacia el “entorno de problemas” sobre un objeto de estudio.



“Como se deduce de nuestros análisis microsferológicos, las esferas son, en principio, mundos interiores de relación fuerte, en los que “viven, penden y son” quienes están aliados mudamente en una atmósfera autógena o en una relación vibrante que los superó”.<sup>89</sup> Siguiendo a Sloterdijk cuando se refiere al campo *microsférico*, nos ayuda a comprender la vida de la proximidad, el clima del crecimiento, la asimilación de un interior en relación con todo aquello que se hace externo en la atmósfera de esa interioridad.

El pensamiento es un “problema esférico” en la filosofía antropológica de Sloterdijk, un mundo interior de relaciones fuertes, interiores, subjetivas e intersubjetivas, en las alianzas con la vida externa en el anclaje que hagamos con un entorno.

La superficie esférica para dibujar implica una problemática diferente que la representación de la tridimensionalidad a partir de tramados, tonos, luces y sombras que establezcan un sentido de estructura, peso y especialidad en una representación gráfica. En este caso el motivo del dibujo es investigar sus características materiales para conocer su *fuerza estructural*.

El punto de partida del dibujo es comprender la fuerza estructural de su polo y circularidad sobre el papel que la cubre (figura 15).



**Figura 15.** Sergio Koleff Osorio. Vista superior de la esfera.

La esfera es un plano de orden mantenedor-contenedor, un cimborrio de fuerza, al que sus investigadores, los matemáticos y filósofos, han dibujado toda una red de líneas: la llamada *aráchne*, que significa a la vez araña y red, símbolo de la sinapsis divina y de la necesidad

---

<sup>89</sup> Peter Sloterdijk, *Esferas II. Globos*. (España: Siruela, 2004), 129-130.

imperiosa, que incluso es capaz de entretejer lo aparentemente más lejano y poco familiar según leyes estrictas, aunque también difícilmente reconocibles.<sup>90</sup>

La línea en la breve extracción del gran tratado reflexivo de Sloterdijk adquiere ese carácter análogo de la esfera como “manifestación energética de poder”, donde las líneas manifiestan esa fuerza. La circularidad prefigura la regularidad, el tiempo en la metáfora visual de lo esférico, se une al giro y la rotación. Las leyes que dictan el flujo de esa circularidad establecen reglas a los recorridos y los trayectos de un punto a otro de la esfera de madera. La sinergia que se produce en la acción dibujista de la circularidad, es regulada según la fuerza ensamblada por la geometría de la curvatura y su encuentro con los puntos de partida que concatena.

La red uniforme anima a la cartografía topográfica en la idea de mundo-globo terrestre en tanto alusión a esa “sinapsis divina” localizada en los puntos entretejidos. Pero en este caso las líneas siguen un “*aráchne* emocional”, propio del “clima interior” ante los cambios “exteriores”: el “giro visual”, el “giro geográfico”, se evocan en el carácter presencial de esta pieza, al integrar entornos a manera de paisajes, impresión de viento, huracanes.

Esta pieza indaga esos climas subjetivos y abstractos de fuerzas interiores y exteriores para invitar al diálogo, en donde se convoque a pensar esos cambios en el presente y el contexto que sitúa el pensamiento en el contexto académico del Laboratorio de dibujo.

### **2.7.2 El diálogo desde el dibujo**

Para explicar la importancia de integrar la función material a un concepto que se aborda en los actos de investigación desde el dibujo, me enfoco brevemente al proceso material y técnico de la esfera descrita, para pasar posteriormente al sentido del diálogo desde este “artefacto”.

---

<sup>90</sup> Sloterdijk, *Esferas II...*, 34.

La realidad física de una esfera de madera de 25 cm de diámetro cortada para servir de base funcional para sostener una cama, el trabajo técnico de cortes circulares, ensambles y pulido para lograr una forma esférica uniforme, nos hablan de una inversión de factores industriales y de gusto para someter a un árbol al servicio de una estética determinada. La conceptualización de este diseño, determinaron el tamaño y la solidez estructural plana del polo inferior para fijarse al suelo.

La idea de “diálogo” se comienza a generar cuando la superficie de esa esfera es cubierta con capas de papel vegetal muy fino, en un proceso de “sanar” la brusca torsión y pulido de la madera para lograr una “esfericidad perfecta” a partir de maquinaria industrial.

El papel semitransparente permite sobreponer líneas primeras que exploraban su propia curvatura y estructura palpable de su ensamble. La suma de capas dejaba distintos grados de blancura, transparencia de los primeros trazos. La parte polar dejaba claro que la circularidad y una fuerte sinergia exigían seguir la fuerza a manera de una tempestad, gesto técnico siguiendo el remolino que mostraba algo de ese proceso y tratamiento material de la esfera (figura 16).



**Figura 16.** Sergio Koleff Osorio. Proceso del pegado del papel vegetal sobre la esfera con trazos en semi-traspereancia.

La circularidad de un trazo a mano alzada genera un giro. Ese impulso puede evocar un vórtice en el que se puede aludir a la memoria inscrita por la línea y su acción rápida de un color y otro, aludiendo a la fricción de su origen polar imaginario. El color alude tenuemente al mundo físico: agua, tierra, temperatura. Los trazos evocan el aire, las figuras a la vida vegetal en forma de árboles y las tenues tonalidades azules a la vida marina. La barra de grafito frotado ante las capas de papel y los pliegues, bajo la técnica del *frotage* (frotar) resalta algunas improntas de sus capas materiales.

Línea, trazo, negritud, tono, yuxtaposición de líneas en semi-traspereancias, lápices y barra de grafito con potentes grises y el blanco del papel, agitan los vacíos siguiendo el

vértigo de la curvatura interminable de cada giro que constituyen la “representación” hasta cierto punto de este mundo-esfera (figura 17).



**Figura 17.** Sergio Koleff Osorio.

El clima, las atmósferas de la esfera individual y colectiva, sugieren la idea de un mundo interior y exterior que se correlacionan. La *aráchne* no está representada de manera lineal en tanto coordenadas de las latitudes terrestres, sino evocada por el gesto técnico del “latir emocional”, las fuerzas impetuosas de la interioridad y las tempestades en el clima de los espacios naturales y sociales del entorno.

En la anterior descripción e interpretación de componentes materiales y constructivos del dibujo, no queda resuelto el sentido *presentativo* de la esfera. Su base plana permite colocarla sobre una mesa, un pedestal, asumiendo su propio carácter tridimensional y espacial para recorrer la insinuación del relato o narrativa que evoca el discurso unido a la forma expositiva posible.

En esta función se inscribe el objeto-esfera, en la necesidad de tener un punto físico y conceptual para el diálogo. La esfera como lo señalamos en el apartado anterior ha sido usada para establecer un modo de pensar las ideas intempestivas sobre las disputas en los

giros contemporáneos sobre la Cultura Visual, lo geográfico, en la metáfora visual de los climas internos y externos de nuestro entorno en un contexto académico.

Así pues, no es “material didáctico” propiamente, sino un artefacto para señalar procesos de significación, modos de pensar las problemáticas sobre los objetos o los objetivos en cuestión. Sentarse en círculo alrededor de ella y plantear interrogantes sobre lo contemporáneo, el clima y las ideas de entorno desde la proximidad, es algo que no es ajeno en los modos de pensar los problemas de una idea de mundo, por ejemplo, en el testimonio visual en el “Mosaico de los filósofos” (véase figura 17).



**Figura 17.** Estudiantes de la Maestría en Artes y Diseño. Laboratorio de dibujo.



El mosaico de los filósofos de Villa Albani, Roma, siglo I a. C.  
<https://carlosdelanda.wordpress.com/2017/02/25/los-filosofos-la-esfera-y-el-conocimiento/>



### **III. MATRIZ HEURÍSTICA**

### 3.1 La heurística y el aprendizaje

En el acto de dibujar enfocado a descubrir, lo heurístico está asociado con “hallar”, “inventar”. La heurística se define como: “Técnica de la indagación y del descubrimiento; manera de buscar la solución de un problema mediante métodos no rigurosos, como por tanteo, reglas empíricas” (RAE).

En la práctica artística en general nos llevaría al desarrollo de la creatividad como una forma de “aprendizaje creativo”. No se pretende abordarlo desde esa perspectiva, aunque la “indagación y el descubrimiento” están presentes en el pensamiento creativo. Es similar pero lo suficientemente extensa para sacarnos de lo que he tratado en la presente investigación. Partimos del dibujo como herramienta de investigación, orientado al estudio de la visualidad para aprender del ver en el marco de problemáticas en un objeto de estudio. Me enfoco a resolver la pregunta de investigación: ¿Cómo realizar una matriz teórico-práctica para el estudio de la visualidad en la investigación-producción de las Artes y el Diseño?

La heurística es considerada aquí primariamente, en los procesos de pensamiento sobre lo visual y los cuestionamientos sobre lo visible en cada caso en el que se involucra la investigación del estudiante. El objetivo en particular es que la matriz heurística aporte a solucionar ciertas problemáticas sobre la comprensión sensible en torno a los temas de investigación de los estudiantes de las Maestrías en Artes y Diseño.

En la resolución de problemas, la orientación al estudio tiene un carácter introductorio a un “territorio de problemas”. El objetivo no es que sean resueltos sólo por el dibujo, sino que la aplicación de la matriz desde ejercicios y prácticas en el Laboratorio de dibujo y trabajo de campo, sirvan para identificar las interrelaciones posibles entre los temas y el objeto de estudio.

El enfoque al aprendizaje sobre el ver desde el dibujo, es a través del descubrimiento sobre los aspectos del *sujeto del dibujo*. Por el momento lo exponemos desde esa relación crítica del *sujeto-visión*, para asumir los actos de ver en tanto *suceso* que lo concatena con un *objeto*. Tema y motivo serán parte de los cuestionamientos en el propio proceso a partir de las aportaciones del estudiante. Esto en la medida que los métodos tradicionales del dibujo sean puestos en cuestión a favor de establecer materiales, técnicas, estilo o efecto técnico,

que se analizan a partir de un pensamiento sobre lo visual y el estudio gráfico en torno a los objetos de estudio de los estudiantes.

Por un lado, el hecho como *suceso de la visión*, es parte fundamental de la matriz para interrelacionar las propias construcciones mentales, materiales y técnicas: ver-pensar-hacer-mostrar la visión o modo de ver-pensar el problema. ¿Qué suceso se descubre sobre la visibilidad que muestra pensar el ver o no ver al dibujar? Por otro lado, lo que se afirma y se supone sobre un tema, abre los cuestionamientos que pueden ser dibujados, "representables" o evocados por el dibujo según las aportaciones de los participantes en los contextos de aprendizaje (Capítulo IV).

Las preguntas sobre lo que ostenta lo visible en el marco de su contexto, la realidad determinada desde el proceso de los apuntes y los estudios gráficos, son circunstancias para tomar en cuenta en los planteamientos de los ejercicios de dibujo.

La función de la matriz de carácter heurístico es establecer el aprendizaje sobre la visión para descubrir y comprender desde la fenomenología de dibujar, algo relevante en el modo de ver el objeto de estudio en el contexto de la investigación artística. El propósito será la comprensión sensible del objeto, el tema o algún concepto en cuestión en la investigación-producción en Artes o Diseño. La *exploración, indagación* desde los procesos dibujísticos, son propuestos en tres tipos de desarrollo práctico: dibujo-abstracción, dibujo natural-visual, dibujo-imagen-modelo.

La matriz heurística teórico-práctica establece la base para abordar los ejercicios sobre los modos de ver, mirar, pensar; esto es, mostrar algo en torno a la visión del problema planteado. Uno de los objetivos que señalé, fue separar la visión del sustrato y el campo visual total o parcialmente, desde el primer grupo de ejercicios (dibujo-abstracción). Otro objetivo particular es el diseño de los ejercicios. Estos son creados para desarrollar la visualización de soportes y el entorno, en específico en la experiencia sensible del sonido, la oscuridad y la luz. También distinguir la complejidad de la naturaleza visual humana en ejercicios de línea, trama, mancha y yuxtaposición ante objetos desde el dibujo al natural, y la observación del horizonte natural en tanto panorama y "límite visual" (dibujo natural-visual). El último objetivo en torno a los ejercicios base de la matriz, es analizar las imágenes



como referencias visuales o modelos icónicos propuestos por los estudiantes mediante la esquematización, síntesis gráfica, diagramas o hacer un modelo (dibujo-imagen-modelo).<sup>91</sup>

### ***3.2 Matriz heurística para el estudio de la visualidad en el dibujo***

El concepto de "Matriz; *matrix* (lat.), útero, molde, hueco" (RAE), en relación con los procesos en el Laboratorio de dibujo funciona como un "espacio generativo". Lo heurístico responde aquí a lo que permite generar, encontrar, inventar para resolver desde el dibujo la representación del problema u objeto de investigación. En dicho problema se establecen los planteamientos teórico-analíticos, práctico-reflexivos, sirviendo como ejes nodales para el estudio práctico de temas y motivos del estudiante.

La matriz heurística parte desde el esquema teórico-práctico: ver-pensar-hacer-mostrar. La definimos como una conceptualización de procesos generativos de exploraciones sobre conceptos y problemas temáticos en una investigación-producción y la visualidad que pueda darle el proceso dibujístico. En esa definición están los planteamientos del docente que permitan orientar al estudiante a la propia generación de descubrimientos, acotados al estudio de la visualidad hacia sus propios objetos. Esto implica entender los modos de ver y pensar el problema para mostrarlo desde el acto investigativo del dibujo delimitado por los tres tipos de práctica descritos.

Los actos de dibujar son planteados a partir de ejercicios base en cada tipo de práctica. Son los estudiantes quienes desarrollan posteriormente sus propios temas, con el objeto de animar los procesos de significación sobre lo que se descubre e involucra en un proyecto de investigación. El dibujo no define de ese modo un *proyecto*, un *tema* como tal, pero si puede participar motivando un cuestionamiento activo en los modos de pensar el problema sobre un objeto de estudio dentro de las prácticas artísticas, mismas que actualmente se acercan a otras disciplinas o profesiones en programas interdisciplinarios.

Desde el diseño de los ejercicios base y la exploración de los estudiantes sobre sus objetos, cuestionan: ¿qué significa lo que vemos? ¿qué sucede cuando miramos y qué surge

---

<sup>91</sup> Para confrontar lo descrito aquí sobre los objetivos, véase *1.2 Objetivos, meta y trabajo de investigación*.

al dibujarlo? La subjetividad del sujeto de la investigación es quien establece los modos de ver-pensar, para hacer-mostrar un tipo de pensamiento sobre el problema, no para resolverlo desde el dibujo únicamente, sino para profundizar sobre la comprensión sensible (estética y visual), y en algunos casos ahondar en la comprensión simbólica del objeto.

La matriz heurística en general, proporciona un esquema conceptual para comprender el proceso de estudio desde los actos de dibujar. Los *elementos de la matriz*: ver-pensar-hacer-mostrar, son el sujeto-visión, es decir, quien dibuja a partir del proceso que integra el ver-pensar con los modos de hacer-mostrar el tema que se investiga.

El *tipo de práctica* funciona para diferenciar las tres diferentes conceptualizaciones y niveles de exploración dibujística como objeto-visualidad: dibujo-abstracción, dibujo natural-visual y dibujo-imagen-modelo.

<b>Elementos de la matriz</b>	<b>Estudio de la visualidad en el dibujo</b>	<b>Tipo de práctica de investigación</b>
Ver Pensar Hacer Mostrar (Sujeto-visión)	Sujeto- <i>suceso</i> -Objeto	Dibujo-abstracción Dibujo natural-visual Dibujo-modelo-imagen (Objeto-visualidad)

### **3.2.1 Elementos de la matriz heurística**

Los elementos de la matriz: ver-pensar-hacer-mostrar, es una manera de asumir la interacción del acto de ver y dibujar en su enfoque a la visualidad sobre un problema de investigación. Considerar el acto de dibujar para investigar, el alcance en el estudio sobre lo visual en un tema u objeto de estudio abre preguntas sobre: ¿qué sucede y qué surge entre el ver y el dibujar un problema de investigación? ¿cómo pensar un tema desde el dibujo? ¿cómo mostrar *figuralmente* el modo de pensar el objeto? (ver diagrama A).

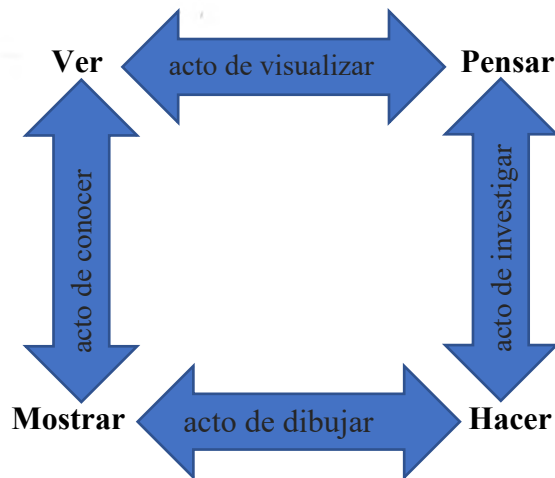


Diagrama A

En el acto de dibujar, lo que sucede y surge al mirar, sea un objeto o una imagen visual, un entorno o la superficie de dibujo, establecen la atención y reacción hacia los modos de ver y pensar lo que se establecerá en las marcas: *acto de visualizar*. Esta acción no pretende racionalizar el dibujo o desaparecer la intuición, por el contrario, es meditar sobre el material, momento y atención que establecen la investigación dibujística o investigación desde el dibujo, en la elección de materiales y operaciones a ejecutar en base a un objeto de estudio: *acto de investigación*. Las ejecuciones del dibujo en el hacer-mostrar, la subjetividad del dibujo según el tipo de práctica, determinan el: *acto de dibujar*.

En los modos de mostrar el ver, mostrar la visión, está la investigación heurística desde el dibujo. Esto propicia el aprendizaje sobre el ver. Los tipos de práctica dibujística establecen hallazgos sobre los temas de estudio que los estudiantes determinan.

Las intenciones del estudiante como parte del sujeto-visión, asume un modo de ver las apariencias, las diferencias, las relaciones visuales al ejercitar sus intenciones mediante el apunte y el estudio gráfico como operaciones de conocimiento para el dibujo. El *acto de conocer* para el dibujo como herramienta de investigación, es la experiencia visual y sensible desde la fenomenología del dibujo en las operaciones que establecen a partir de los objetivos y límites de los tipos de práctica.

La atención sobre el lugar, momento y tema atiende al proceso que permite cada tipo de práctica: dibujo-abstracción, dibujo natural-visual y dibujo-imagen-modelo, para establecer los niveles en la interacción que propicia la atención-reacción, material-efecto,

pensamiento-visión. Al invadir el problema del dibujo a las decisiones que forman parte de los motivos, se indaga en el tema u objeto de estudio en el proyecto de investigación-producción de los estudiantes.

### 3.2.2 *Sujeto-suceso-Objeto*

El problema del *sujeto* y el *objeto* no es una conceptualización común a los procesos de dibujo en sus tipos y categorías para implementar un tipo de aprendizaje, pero cuando existe un *objeto de estudio* en la investigación dentro del campo de las artes visuales y los diseños actualmente, puede no parecer ajena su consideración para establecer una conceptualización en el enfoque a la visualidad desde el trabajo interdisciplinario con los Estudios Visuales.

La conceptualización del sujeto en el análisis visual o el estudio crítico de la visión proviene de la preocupación sobre la construcción de la subjetividad en la mirada del sujeto para preguntarse, qué es la subjetividad en lo cotidiano y las representaciones visuales. En la perspectiva interdisciplinaria de Mieke Bal evocando a Ronald Barthes, el objeto de estudio no es evidente como en un campo disciplinar bien delimitado y categorizado de sus propios objetos, sino que este se “crea”, en la medida de que el sujeto es un asunto o “tema”, y el objeto implica objetivos, “motivos”.

Enfocado al estudio de la visualidad en el dibujo, el problema del sujeto y el objeto está en el *suceso*. Cada tipo de práctica de dibujo sirve como estrategia para explorar el objeto en cuestión desde sus alcances y límites.

Asimismo, para los Estudios Visuales más que la oposición, sujeto/objeto, la interrelación sujeto-objeto es una forma de categorizar según un criterio metodológico, las inquietudes para establecer los componentes del análisis visual.

Igualmente, la *Visualidad* en cuanto a *Objeto* (objeto-visualidad), es el objetivo y parte del “tema”: el campo social de la mirada en un sentido global. La *Visión* a la vez que *Sujeto* (sujeto-visión), alude a la persona, personificación o al asunto, campo, materia: “sujeto, en tanto intermediario del tema vinculado a los objetivos”.<sup>92</sup>

---

<sup>92</sup> Bal, *Tiempos trastornados...*, 319.

En el dibujo enfocado a participar en la investigación, la visualidad del problema se particulariza entre el campo de la visión y una idea de mundo visual en cuestión de ese objeto o tema que se investiga.

Así, objeto-visualidad + sujeto-visión son sujeto-visión-objeto-visualidad, creando una relación propicia para la referencialidad del dibujo y la visión, ya que pueden distinguirse como experiencia *entretamada*. De esta manera sistémica o relacional con los elementos de la matriz, el dibujo utiliza, interioriza e interroga también, los recursos materiales y conceptuales de un tema o problema de investigación. Las acciones dibujísticas en la singularidad de los sucesos siempre diversos en la investigación-producción artística, el sujeto-visión interroga el objeto-visualidad en cuestión (ver diagrama B).

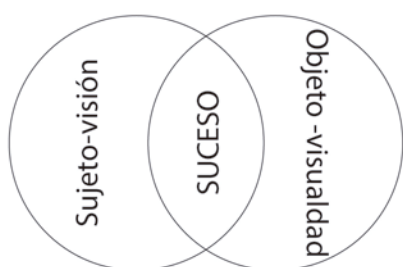


Diagrama B

El suceso (lat. *successus*, “llegada”, “éxito”) es cosa que toma alguna importancia al descubrir algo. “Trascurso o discurso del tiempo” (RAE), que abre un terreno al acontecimiento. La atención y la reacción que señalamos ante los actos de ver y dibujar en base a un tema, permiten descubrir y asumir una vitalidad, según los afectos entre lo visto y sus vínculos. El suceso necesita la regulación emocional y afectiva del sujeto. La visualidad que se advierte está entre el objeto de estudio y los resultados (ver el apartado 1.7. *Dibujo, pedagogía y epistemología de la visualidad*).

La comprensión sensible a partir de las acciones dibujísticas, son el *suceso* gracias a los tipos de práctica propuestos que participan directamente en el estudio del objeto.

Un tema sugiere *algo* al tipo de sujeto, pero también sugiere al *objeto* el *motivo*, es decir, el *objetivo de la visualidad* que lo relaciona al *sujeto de la visión*. En las operaciones del dibujo, el motivo parecería nada más provenir del sujeto, pero es el objetivo lo que puede desviar los motivos en la *heurística* del pensamiento gráfico.

El propósito en tanto objetivo puede rebasar los supuestos de un sujeto ante todo problema complejo de la visión. La relación y a veces oposición entre subjetividad/objetividad establecen un equilibrio útil para regular los impulsos, la comprensión del tiempo, el espacio de los motivos que son parte del sistema integral con el *mundo*, al menos en el marco de la investigación-producción.

El sujeto es también una personificación, no estrictamente aquí “una persona que dibuja sus propios impulsos”, sino que, considerara las construcciones de otros dibujos en cuanto a ser *lenguajes visuales*. El dibujo incorporado al lenguaje visual no es del todo ajeno al *signo* que alude al *objeto*. Este se particulariza en el *signo estético* en la marca y la relación a un objeto de la visualidad en el tiempo y proceso de los apuntes y estudios gráficos sobre lo que se investiga.

La matriz heurística persigue de este modo, las formas de conocimiento que produce el dibujo entre los tipos de realismo, naturalismo, descripción, abstracción, esquematización lineal, o sea, según sus aplicaciones y objetivos como parte de la comprensión sensorial en la investigación.

En el dibujo lo que puede personificarse o personalizarse, es darle un tipo de *vitalidad* a las *cosas* constituidas desde la marca, la línea o el trazo, según los modos de resolver desde el gesto técnico: el mundo vegetal, animal, lo inanimado, otras personas, etc. El acto de investigación desde el dibujo puede incidir así en los sistemas de representación, ya sean estilos, técnicas que han formado parte de las convenciones del dibujo. En la necesidad de distinguir y nombrar los procesos de configuración, es donde se ha constituido la gramática visual del dibujo: línea de contorno, dintorno, transcontorno, claroscuro entre muchos otros.

Las maquinaciones del dibujo según un problema entre el sujeto y el objeto son la suma constante y sostenida, sobre el conocimiento sensible de carácter individual e histórico. Al profundizar sobre los modos de ver integra y transforma los procesos de ejecución con materiales tradicionales u otros como parte de la heurística. Esto constituye la parte fundamental sobre cómo el dibujo se convierte en acto de investigación.

### ***3.3 Dibujo-abstracción: antivisualidad y escotomización***

El opacar, escotomizar, ocultar parcial o totalmente los aspectos aparentemente más obvios sobre un tema para investigarlo desde el dibujo, implica a la *antivisualidad*. Desde el dibujo-abstracción, se propone un tipo de práctica de investigación a favor de extraer información en la atención-reacción al sonido, la luz y la oscuridad. El ver-pensar como parte de la matriz heurística encuentran aquí su oposición a favor de visualizar y prefigurar. El hacer-mostrar exploran los entornos propicios para darle visualidad al sonido, las impresiones y meditación sobre la luz y la oscuridad.

En el proceso asociativo de las relaciones internas del pensamiento en los actos de dibujar sobre todo al opacar la visión pueden intensificarse. Los aspectos personales del sujeto "aparecen" en el propio psiquismo y "dirección mental" ante un motivo que pueda involucrarse. La importante será indagar la conceptualización de un tema en los motivos individuales y en su caso colectivos, considerando la personificación en un problema sujeto-objeto.

Es gracias a la cualidad de dibujo de abstraer al aislar lo visto, lo imaginado en un objeto sensible, que pierde el reconocimiento inmediato de sus estructuras de sentido concreto en los modos de señalar la realidad visual. Nuestro interés está en el desarrollo del pensar gráfico como un tipo de cognición visual, delimitado por la visualización y prefiguración en la ejecución técnica-material que persiga un problema de investigación.

Así pues, considero aquí dos ejes base para asentar dicha exploración desde la antivisualidad y la escotomización: la insustancialidad del sonido y la luz/oscuridad desde la perspectiva de la analogía visual y gráfica.

### 3.3.1 El sonido para dibujar<sup>93</sup>

El sonido invade primariamente la audición, sin embargo, para la analogía visual desde procesos de dibujo, las relaciones de visión y sonoridad, frecuencia sonora y registro gráfico pueden estimular los factores sensibles a favor de desarrollar tres aspectos resaltados aquí para la modulación técnica-expresiva: la mano alzada, el trazo y la ejecución del dibujo.

Para dicho propósito, el planteamiento metodológico parte de crear un escenario enfocado a escuchar y graficar en el Laboratorio de dibujo. El tiempo de preparación para adentrarse en el sonido a partir de la música es fundamental, como lo son las acciones mismas de las marcas. Establecer los soportes, la visualización del espacio y los materiales, así como comenzar la experiencia sin mirar el papel es parte del proceso de interiorización del sonido para realizar las acciones gestuales del dibujo. El proceso anterior implica cubrirse los ojos y reconocer el espacio circundante, los materiales, el espacio gráfico. Dar pausas para revisar lo desarrollado después de la escucha y la guía de la distribución de las marcas, es para realizar ejercicios de síntesis, considerando diferentes melodías.<sup>94</sup>

El sonido asociado a la música no es inédito o nuevo para el dibujo, diríamos que directa o indirectamente, las relaciones con un ritmo, algo que motive o produzca una

---

<sup>93</sup> El título de este apartado formó parte del ensayo del sexto semestre del doctorado, el cual se adaptó para proponerlo en una publicación internacional promovida por la Revista Sonda en España. Véase Sergio Koleff, “El sonido para dibujar”, editado por Carlos Barragán Martínez, Verbalización de la creación visual. El reto de la investigación derivada de su práctica. 2019. *Sonda. Investigación en Artes y Letras*, no. 8, enero-diciembre (2019). Este tema se presentó en la ponencia dentro del 10<sup>mo</sup> Congreso Nacional de Investigación en UVM campus Puebla en el 2019. En enero del 2021 la editorial española *Generis* publicó *El sonido para dibujar*.

<sup>94</sup> He experimentado y desarrollado los alcances de la música progresiva en el proyecto de *Liquid Trio Experiment* en *Spontaneous Combustion* (2007), Johann Sebastian Bach (1685-1750) los “Conciertos de Brandenburgo” (BWV 1046 –1051) y sus “Conciertos para Violín”, así como el trabajo de Robert Fripp en *Radiophonics Soundscapes* vol. 1 (1995). Estas consideraciones dan una base general y diversa a la exploración del sonido por la motivación energética para el flujo rítmico de las marcas, de ninguna manera obedecen a un conocimiento musical de mi parte, son por sus contrastes contundentes en sus estructuras sonoras factibles a motivar las estructuras gráficas. Ejemplifican la diversidad y la complejidad de todo objeto sonoro a considerar para el dibujo para desarrollar empatía, ejecución, regularidad, ritmo, analogía visual con lo sonoro.



atmósfera para dibujar ha llegado a ser común en su práctica contemporánea. Sin embargo, nuestra meta es avanzar más allá de los usos que ha llegado a tener.

Lo que me motivó a dar una base puntual, argumentada y meditada desde el sonido, sin ser solo el “sentir la música y hacer trazos”, fue cuando una alumna se irritó un tanto y se negó a realizar los ejercicios planteados con el sonido musical. Le dije que no era obligatorio hacerlo en ese momento, sino que elaborara desde su perspectiva como ilustradora muy enfocada a la narrativa y la literatura, con una formación asociada a lo representacional desde estilos muy específicos que ella dominaba, ilustrara la experiencia y su propio escepticismo para posteriormente reflexionar en la sesión los ejercicios base sobre el sonido para dibujar.

Ella misma reconoció en su resultado sobre la oposición al tipo de práctica de dibujo-abstracción desde el sonido, que en los procesos ilustrativos y narrativos también existe una manera en que la rítmica de la línea, su síntesis y efecto técnico, crean una “impresión” de lo sonoro, o lo sonoro puede ilustrarse con una analogía visual distinta a otros recursos retóricos de la imagen. Esa resistencia a los ejercicios fue fundamental para comprender mejor las bases y las guías de ejercicios ante la diversidad de posturas e ideas sobre el dibujo de cada estudiante.

El *comic* que realizó es fantástico, me permite considerar que no todo planteamiento es factible íntegramente o realizado del mismo modo para todos. Cada persona, en mi interés particular los estudiantes de maestría necesitan tiempo para la interiorización, visualización y ejecución, en este caso, a pesar de que sea una estudiante con una trayectoria profesional en la práctica artística y abierta al aprendizaje (figura 18).

**Figura 18.** Detalle del comic de la parte analógica-sonora o analogía visual de lo sonoro.

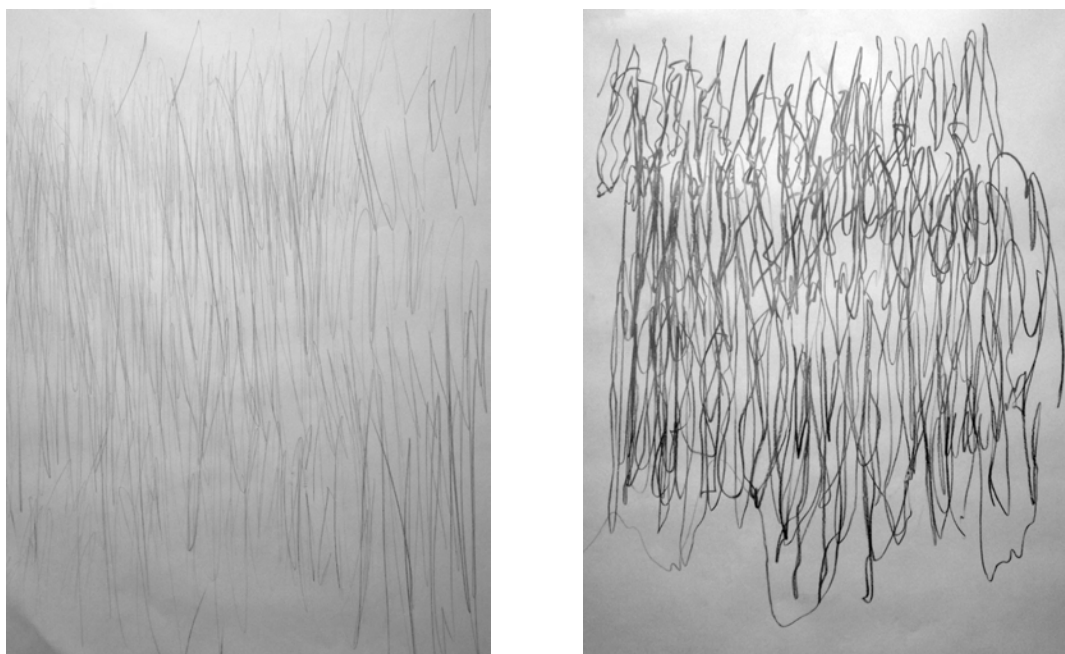




Dibujo tipo comic de la estudiante Laura Valentina Álvarez Peña.

Es así en la elección del sonido musical que no es al azar, se busca en los ejercicios base una sonoridad compleja para aumentar la atención al objeto sonoro, favorecer la analogía de las estructuras sonoras que permitan desarrollar las estructuras gráficas: del punto al trazo, la línea continua y los trazos circulares. El interés en los ejercicios base, es que se atiende la contextualización de las experiencias compartidas y el alcance de los resultados, a favor del desarrollo en el efecto técnico y los procesos de visualización en tanto el objeto del dibujo. En este caso, profundizar sobre la visualización de las acciones de trazo, ritmo y regulación de las marcas enfocadas a un dibujo alejado de lo representacional.

La exploración de las percusiones y matices graves, por ejemplo, inciden en las impresiones de punto, arrastre y dirección de un material poroso. Por lo contrario, los conciertos de Bach con distintos instrumentos (violín y guitarra eléctrica) desde una inquietud personal al estudiar desde el dibujo su energía para experimentarla mediante las estructuras gráficas, permite orientar la atención a la selección del sonido rico en vibraciones sonoras, factibles para establecer la guía rítmica de las marcas y ejercer un acompañamiento regulado sin pausas en línea continua (véase figura 19).



**Figura 19.** Ejercicio a la izquierda concierto de Bach con violín (lápiz de grafito HB) y ejercicio a la derecha Bach con guitarra eléctrica (barra de grafito 6B). Papel de 90 x 60 cm.

La colocación del cuerpo es asociada a materiales a favor de un registro, estimulando la regulación de la presión según la porosidad, agudeza, tonalidad, para el desarrollo de la impresión táctil de las ejecuciones, los movimientos de la mano con el material de dibujo.

Ajustar la presión según un tipo de material, determinar la ejecución: punto, línea, marca, raya que establecen un espesor. El trazo según el ritmo o flujo participa en cuanto a la frecuencia, pausa y pauta dada por la estimulación sonora. La dinámica del trazado involucra en menor o mayor medida según el tamaño de los soportes, el acomodo de los dedos, la mano o el desplazamiento del cuerpo incluso, para asimilar la amplitud en cuanto a la intensidad de la presión ejercida con un material por el estímulo de la sonoridad musical.

El sonido es abordado a favor de ajustar y regular la operación psicofísica de la marca, partiendo de un tipo de motivo o estímulo donde el sonido es el eje de la práctica para profundizar sobre lo fenoménico de lo sensorio en los actos de dibujar.

Las consideraciones en lo teórico para explicar las aportaciones de la práctica del dibujo desde el sonido son sobre aspectos generales pero relevantes para valorar y comprender su impacto en nuestro desarrollo emocional, psicológico y afectivo hacia el

entorno. Al establecer el sonido en el problema de objeto, será necesario definirlo para resolver su interrelación con el objeto del dibujo. Es en este último punto donde radica el desarrollo sensible de las ejecuciones en tanto presión, regularidad, control, ritmo de la línea, relacionadas con el potencial expresivo del trazo a mano alzada, sin dejar de lado las aportaciones del concepto de “dibujo interno”, que nos permitan explicar la relación de los materiales con lo interiorizado en ellos y la respuesta física de las marcas.

### ***3.3.1.1 El problema interpretativo del sonido en la grafía***

Abordaremos ahora algunos aspectos fundamentales para comprender algo sobre la fenomenología del sonido, oír y escuchar, que nos permitan dar una base sólida a los alcances de los ejercicios de dibujo partiendo del sonido.

El sonido está presente desde nuestra etapa prenatal, el “feto oye”. El bebé atiende todo eco de la voz y ruido en conjunción con la sonoridad pendular de su corazón con el de la madre; se encuentran, se separan, se reencuentran hasta que se desarrolla la discriminación y la imitación hasta la estructuración del lenguaje que organiza, al menos parcialmente en los primeros años, ecos y resonancias entretejidas con otras impresiones sensibles, son parte del desarrollo humano.<sup>95</sup>

Lo asociativo sin discriminación pareciera ser para un mundo sin palabras, que todo sonido se reúne en un entorno líquido: la vibración del habla, un metal que cae, los latidos del corazón, una melodía adecuada para relajarse... La repetición de un tipo de sonido, lo que se mira y se escucha en lo cotidiano, va estableciendo el sentido comunicativo de lo sonoro, en contraste con la organización armónica y disonante, es decir, un objeto de la acústica como la música.

Estas experiencias en general hacen que el sonido sea inseparable al tipo de medio una vez que se desarrolla la consciencia de uno mismo, un “egocentrismo acústico” señala Michel Chion; ser el centro del sonido en nuestro entorno.

---

<sup>95</sup> Al respecto véase Michel Chion, “4. Ontogenia de la audición”, en *El sonido. Música, cine, literatura...* (Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós, 1999), 35-40.

Para el estudio psicológico sobre los efectos de la música en los seres humanos en lo emocional, los lugares o momentos de la vida cotidiana, en relación con el desarrollo y el aprendizaje de los objetos acústicos, Maureen McCarthy señala:

Aunque sea obvio, merece la pena insistir en ello: el oído aprende a escuchar estructuras sonoras escuchando música. Por esa razón un oído entrenado percibirá más y más estructuras (...) Y las relaciones entre las notas no son sólo abstracciones. El oído escucha la energía que existe también *entre* las notas como el desasosiego, la tensión o la atracción magnética hacia la tónica o la tonalidad original en la que la pieza se ha compuesto.<sup>96</sup>

La consciencia sobre las relaciones físicas de la escucha, lo causal y las señales sonoras codificadas hacia los objetos, van teniendo un elaborado desarrollo cognitivo en los seres humanos, sobre todo dentro de la cultura visual asociada a las imágenes, la música en los modos de reproducirse actualmente, o la sonoridad diversa en las grandes urbes, en donde la realidad objetiva de donde proviene el sonido puede no ser concreta y tener un carácter más complejo para nuestra psique que otras épocas. En las investigaciones de Chion, insiste en la idea que llegamos a fijar sobre la percepción y la realidad objetiva, en este caso la fuente de sonido con el sonido emitido, ejemplificándolo en la acústica de las cuerdas de una guitarra, que “se ve y se toca”. Lo real y lo concreto de la experiencia visual y sonora, hacen parecer este esquema inalterable de la fuente tangible del sonido.

Esto nos lleva a lo que escuchamos, vemos e imaginamos en torno al sonido, se aloja en la memoria y la experiencia sensible, según lo que vamos aprendiendo y asociando gracias a las estructuras sonoras de la música.

Entonces, ¿cómo interpretar gráficamente algo *incosificable*, intangible, fugaz como el sonido? Los distintos sistemas de notación musical son una parte de la respuesta a esa pregunta: “Establecer una analogía visual al sonido, ya sea como transcripción de un sonido

---

<sup>96</sup> Maureen McCarthy Draper, *La naturaleza de la música . Un camino para el bienestar interior*, (Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós, 2002), 77-78.

oído o imaginado, ya sea como un conjunto de instrucciones visuales para intérpretes, ha sido una búsqueda constante de las distintas culturas musicales”.<sup>97</sup>

La interpretación del sonido en tanto grafía, para Lino Cabezas se asocia al “grafismo”, que deriva del griego *grapho*, “yo dibujo, escribo”.<sup>98</sup> Es la estructura de signos que adquieren un carácter de figura, por ejemplo, lo que se inscribe y constituye una convención cultural del registro gráfico en la notación musical (figura 20).



**Figura 20.** *Íncipit.*  
Manuscrito del Concierto de  
Brandeburgo no. 1.

Dibujar y escribir no siempre se asocian integralmente en los campos académicos de formación educativa, la voz y la escritura no guardan la misma resonancia expresiva, pero no por ello son completamente diferentes como actividades primigenias.

Para el campo artístico, consideraré como ejemplo un caso del siglo XX para darle un contexto al enunciado anterior, en la obra de Jean Cocteau de especial atención para Elia Espinosa al estudiar su relación con la poesía, el dibujo, la pintura, la música, el teatro, el cine. En el pensamiento artístico de Cocteau “la imagen dibujada imagen-escrita”, la articulación de signo-escritura-dibujo, la relación dibujo-escritura se convierte en imagen-palabra-sonido (figura 21); “el dibujo no suscita sonidos en nosotros, pues los lleva en él mismo, disfrazados de silencio”.<sup>99</sup>

---

<sup>97</sup> Ana Zugasti, “Capítulo V. Dibujar el sonido”, en *Dibujo y profesión. La representación de la representación*, coordinado por Juan José Gómez Molina, (Madrid: Cátedra, 2007), 319.

<sup>98</sup> Gómez Molina, Cabezas y Copón, *Los nombres ...*, 410.

<sup>99</sup> Elia Espinosa, *Jean Cocteau. El ojo entre la norma y el deseo*, (México: UNAM, 1988), 61.



**Figura 21.** Dibujo de Jean Cocteau.

La apreciación de carácter estético de Espinosa sobre los dibujos de Cocteau, no sólo abarcan el dibujo poético, aquel que se integra desde los componentes literarios que motivan una poesía lírica con la analogía gráfica en su inventiva, sino que evidencia una manera manifiesta de la sinestesia de la visión, en la “musicalidad o sonoridad del dibujo”, por la atención a los distintos ámbitos en los que se dirige la construcción gráfica.

Por una parte, la tarea de la interpretación es *mediar*, intervenir en los signos *preconstituidos*. “El intérprete es intermediario, que procura la relaciona entre dos ámbitos”.<sup>100</sup> Estos pasan a ser valorados en el caso del sonido, del ruido hasta la música o su dialéctica nada sencilla de diferenciar para algunas culturas musicales afirma Chion, es decir, como parte de un universo de lo audible hasta ser parte de un objeto de la acústica y el sentido de la armonía en lo estético, histórico y cultural.

Por otra parte, la interpretación no es lo que aquí guarda mayor relevancia para los ejercicios de dibujo desde la música o un sonido de otro tipo, sino el estímulo de continuidad sonora que puede hacerse análogo a la línea continua en las marcas acompasadas por el sonido musical.

El sonido y sus estímulos para el dibujo en mi postura, pueden ser una experiencia relevante para favorecer algunos modos de integrar los niveles y frecuencia de la vibración con los nervios, incidiendo en la regulación de la frecuencia de trazo en la ejecución del

---

<sup>100</sup> Copón, Cabezas y Gómez Molina, *Los nombres...*, 560.

dibujo con el material, sin pretender interpretar o representar gráficamente el sonido o la música.

El interés que tengo está en la capacidad del sonido en generar la inmediata impresión de lo intangible que se *interna* en nosotros; sucede en el tiempo y penetra en la memoria hasta de manera intermitente. Al igual que otras impresiones sensibles, pueden generar objetos del pensamiento. En ese punto encontramos la aportación fenoménica para el objeto del dibujo desde un objeto sonoro, en la visualización espacial del sonido en el tiempo de desarrollo, y la prefiguración de las marcas al no mirar el papel.

### ***3.3.1.2 Lo fenoménico en el dibujo a partir del sonido***

En las acciones de dibujar a partir del sonido, los materiales se determinan a favor de las marcas en la *temporalidad*. El tiempo de las ejecuciones necesita el tipo de material con el que pueda desarrollar la presión y las variaciones en el espesor de línea. Las intensiones y la sensación de impulso son dadas por las estructuras musicales detectadas.

Es de este modo que mano-ejecución, establecen los alcances en el ir y venir de un lado a otro en un soporte de tamaño considerable, acorde a los alcances de la mano, el brazo sin que el cuerpo tenga que desplazarse. La entonación, la huella, el contraste de presión de la línea sin cotejar las variantes, al no poder ver el proceso, mantienen la concentrada atención a las estructuras sonoras y los movimientos con el material de aporte que permita una amplia gama tonal según el peso y fuerza ejercida.

Por un lado, los materiales diversos en sus características y según el modo de ejecutar el manejo técnico, pueden llegar a tener un papel primario, pero nunca están íntimamente ligados a un único desarrollo, efecto o resultado, expresión y huella distintiva de quién dibuja.

El dibujante se encuentra con los materiales técnicos que están en sintonía con su temperamento, con su sensibilidad y con sus intenciones expresivas, con su dibujo interno. Ahora bien, la materia por su parte tiene cualidades “vivas”; cualidades y caracteres específicos que configuran su capacidad expresiva. Si el dibujante en su acción de dibujar se encuentra con uno o varios materiales que le son propios, y si el dibujo interior se manifiesta a través del material, entonces este material específico posee características propias que lo



hacen valioso para la acción del dibujante. La materia posee potencialidad de expresión, una vida propia que permanece a la espera del encuentro con la sensibilidad y la emoción del artista para transformarla.<sup>101</sup>

La perspectiva de José M. Bullón de Diego sobre el “dibujo interno”, el *disegno interno* Renacentista y Manierista más de carácter místico y metafísico, pasa a ser una expresión moderna y contemporánea que usa para explicar el concepto de dibujo en el *diseño interno* como *idea, objeto del dibujo* y la manera que fue estableciendo su autonomía como disciplina artística. Si bien esta postura roza “la esencia” en cuanto a lo que se nombra y se dibuja, lo “trascendente” en la expresión inmanente de un objeto en la forma que inventa el dibujo, reflexiona sobre su corporeidad y materialidad.

En el interés a los procesos creativos desde casos hegemónicos en la Historia del Arte por parte de Bullón, nos interesa considerar aquí la conceptualización sobre la materialidad y la sintonía de quién dibuja en el enunciado anterior, ya que nos señala algo constante e importante a reconsiderar, en la relación de la materia como el *cuerpo del dibujo*.<sup>102</sup>

Por otro lado, la ejecución gráfica en el caso de las impresiones subjetivas de la música en particular desde la postura que estamos proponiendo, establecen una orientación práctica para hacer latentes la colocación de la mano, la herramienta de dibujo, la soltura, donde es necesario establecer objetivos y alcances; un *objeto del dibujo*. La organización de tiempos, experimentación con un tipo de “objeto sonoro” y la elección individual de una exploración, son aspectos de interés para obtener distintos resultados.

El objeto sonoro para Pierre Shaeffer es una “unidad intencional”, implica un “acto de síntesis”, “sin auxilio de la vista” se identifican las variantes, sin ser una emoción aislada, “un estado de ánimo” nos dice.<sup>103</sup> La vivencia se dirige y reduce la escucha hacia la objetivación del sonido integrado en un conjunto o unidad coherente, independiente de su

---

<sup>101</sup> Bullón de Diego, *Dibujo interno*, (España: Cultiva, 2010), 83.

<sup>102</sup> Véase, “1º Aproximación. Definición: *designare* y *disegnare*”, en Bullón de Diego, *Dibujo interno*, 34-37.

<sup>103</sup> Véase, “Del objeto sonoro: lo que no es”, en Pierre Shaeffer *Tratado de los objetos musicales*, (Madrid: Alianza Editorial, 2003), 57-59.

medio físico, incluso de su significado señala Chion. Es un objeto de estudio y una síntesis en la asociación con el hecho en sí mismo en el tiempo de esa experiencia.

El objeto sonoro en este caso está en interrelación y determinado por el *objeto del dibujo*. Al hacer relevantes las analogías de frecuencia, altura o amplitud, intensidad, tono, susceptibles a la respuesta de los músculos hacia la regulación de un material en los límites de la superficie que determina la propia resistencia de los impulsos físicos y los trazados.

A causa de la riqueza de estructuras sonoras en la música de Bach en los *Conciertos de Brandenburgo* de J. S. Bach (BWV 1046–1051), se convierte en un objeto sonoro para establecer un modo de escuchar su elaborada estructura y acompañarla con los ritmos del trazado. “Destaca que su música realmente demuestra el poder de la polifonía, la aplicación ingeniosa de intrínseca estructura y organización armónica, y su imaginación, poco común y enfoque original para el diseño de obras complejas”.<sup>104</sup>

En el dibujo, la estructura puede ser un tipo de tejido de líneas, tramas o trazos que se yuxtaponen, y que se incorporan a un ritmo según los movimientos de los dedos de la mano y el brazo principalmente en ejercicios o procesos básicos. Al contrario del acto de dibujar enfocado al ritmo sonoro, la modulación de un material en el que se imprime un trazo suave o vigoroso según su impacto en nosotros, dependen del seguimiento de sus estructuras y acompañado.

Por ejemplo, con relación a la música de Bach para explicar el impacto al escuchar estructuras sonoras, McCarthy nos dice:

Los movimientos lentos de carácter intimista, majestuoso o lírico tienden a alternarse con movimientos más rápidos que pueden tener un carácter ligero, rústico o energético. Cuando escuchamos el *allegro del Concierto de Brandemburgo en fa mayor* de Bach o cualquiera de los movimientos rápidos de sus *Suites para violonchelo solo*, podemos experimentar ese cambio de tempo, del tempo lento de una *sarabande* (zarabanda), una danza lenta de origen español en compás ternario en la que a menudo el segundo tiempo del compás, el paso ágil

---

<sup>104</sup> “It emphasises that his music truly demonstrates the power of polyphony, the artful application of intrinsic harmonic structure and organisation, and his imaginative, uncommon, and original approach to the design of complex Works”. Christoph Wolff, *Bach's Music and Newtonian Science: A Composer in Search of the Foundations of His Art*. Understanding Bach, 2, 96, (2007): 95-106.

de una *gavotte*, una danza barroca en compás binario. Así, nuestra reacción a un tempo determinado es una pista para saber si lo que necesitamos es música que nos calme o nos vigorice.<sup>105</sup>

De ahí que la selección de la música de Bach nos permite transmitir la necesidad del vigor de la línea, los movimientos necesarios para ejercer la fuerza o el arrastre del trazo menos fuerte. El compendio sonoro de su música que nos sugiere McCarthy, al ser seleccionados por quienes lo escuchan, es análogo al vigor de los movimientos de la mano de una línea continua y la presión física que estimulan.

Al establecer las decisiones y tiempo de ese proceso selectivo, se pueden enriquecer los aspectos fenoménicos de marcar –según la regulación de las expresiones sensoriales orientadas por los objetivos detectados-, “el dibujo es gesto de la visualidad de lo sonoro”.<sup>106</sup>

Para ejemplificarlo en la práctica, primero consideramos solo un objeto sonoro para explicar la introducción a la práctica del sonido para dibujar, su desarrollo y síntesis para aproximarnos a la memoria visual, corporal, propioceptiva de las marcas en líneas simplificadas a partir de la intensa experiencia sonora y continua de la música elegida aquí para la explicación.

Después se explican algunos casos prácticos que ejemplifican algunos alcances del sonido para dibujar, en el enfoque y acotación a la investigación, producción y creación en el marco académico en la que he referido esta propuesta.

La última parte a partir de una selección de melodías de J. S. Bach de gran vigor. Asimilar y abstraer los patrones de tiempo en la sucesión de sonidos, es para regular la marca; por ejemplo, el *tono sonoro* o las vibraciones que determinan la altura de agudos o graves del sonido, van acorde del peso de la herramienta y la presión acompasada del sonido y las marcas.

Posteriormente la preparación de una punta larga y aguda de lápiz de grafito suave para experimentar personalmente el ejercicio, toma sentido gracias a que esta herramienta de dibujo permite tanto la presión tenue para un registro ligero, como una marca contundente al

---

<sup>105</sup> McCarty, *La naturaleza...*, 47-48.

<sup>106</sup> Una aportación que define su objetivo, en palabras textuales de mi tutora la Dra. Irma Leticia Escobar.

inclinarse el apoyo del lápiz, o el trazo corto con mayor espesor y fuerza. La agudeza de la punta y largo considerable permite un lapso adecuado para las ejecuciones sin perder del todo su punta.

La exploración de la melodía de Bach: *Brandenburg Concierto #3 In G, BWV 1048, Allegro; 2. Adagio*, con duración de 5 minutos y 18 segundos, convoca un ejercicio intenso en cuanto a la atención de las vibraciones sonoras, cambiantes e intermitentes para el registro gráfico desde acciones de la línea continua. El seguimiento similar a la escritura en su ir y venir junto con el tempo (velocidad de la música) y el tiempo de duración, determina el inicio y la culminación del ejercicio (figura 22).

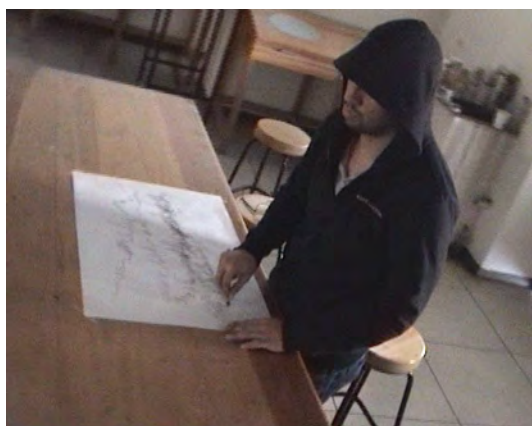


**Figura 22.** Sergio Koleff Osorio, exploración personal del ejercicio. Lápiz de grafito sobre papel.

Lo anterior estableció una base de consideraciones para la preparación del ejercicio con los estudiantes, la decisión de los materiales y el acomodo en el espacio físico. Una de ellas es que se familiaricen con los ojos cerrados o cubiertos ante el soporte para regular la resistencia y espesor de punta del material. Asimismo, el tamaño adecuado del soporte a la distancia al alcance de todo cuerpo, frente a una mesa en donde pueden estar de pie.

Enseguida se les pide concentrarse en la respiración, las sensaciones del espacio en cuanto a la distancia con la mesa, su postura física, el fondo sonoro que invade momentáneamente el preámbulo del inicio de la práctica, ya que son fundamentales para

orientar la empatía con el objeto sonoro y el objeto del ejercicio de dibujo (véanse fotogramas de la videgrabación, figura 23).



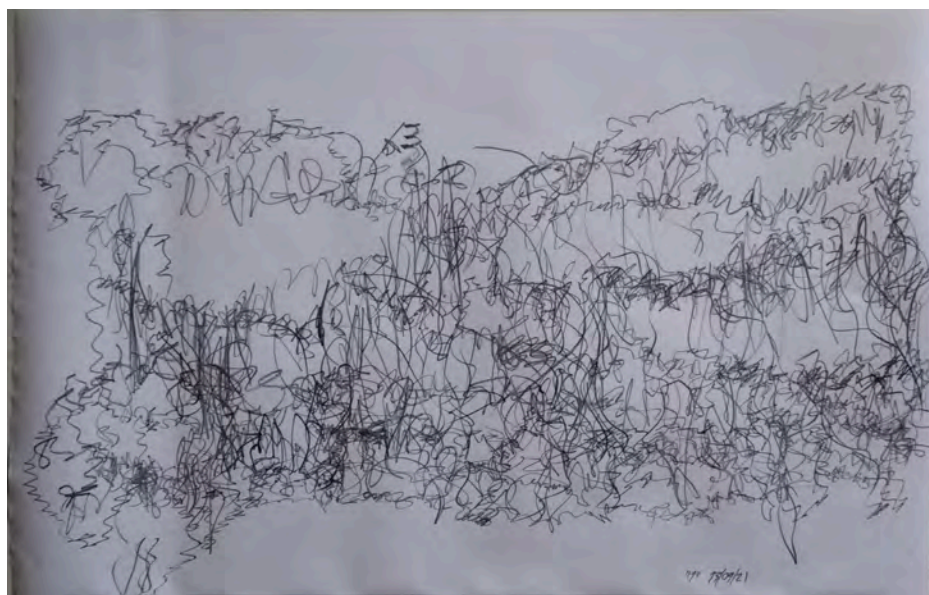
**Figura 23.** Ejercicios en el *Laboratorio de dibujo*, fotogramas del video que registró la práctica. Laboratorio de dibujo, Unidad de Posgrado en Artes y Diseño, UNAM.

La empatía en lo musical para McCarthy es análoga a la naturaleza que tiende a la armonía, pero sin dejar de lado la disonancia -acordes que pueden parecer inestables-, propia de la energía de lo caótico, así como los estados de ánimo que evoque cierta música en el enfoque terapéutico al que ella se refiere. En contraste, la propuesta que hago es para indagar y profundizar sobre la comprensión sensible, en este caso con el sonido y el dibujo, la música

elegida y el material, requerirán estar en la misma energía, despiertos y entregados al vigor que se avecina con Bach.<sup>107</sup>

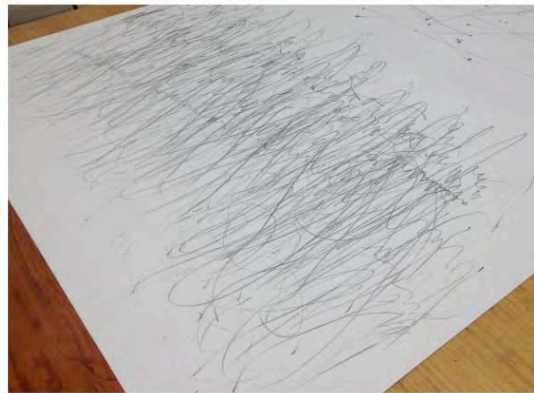
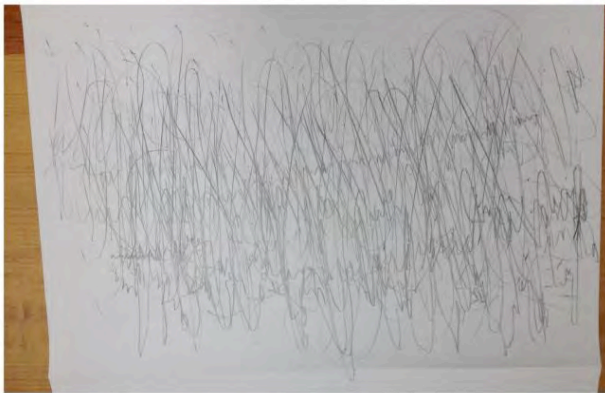
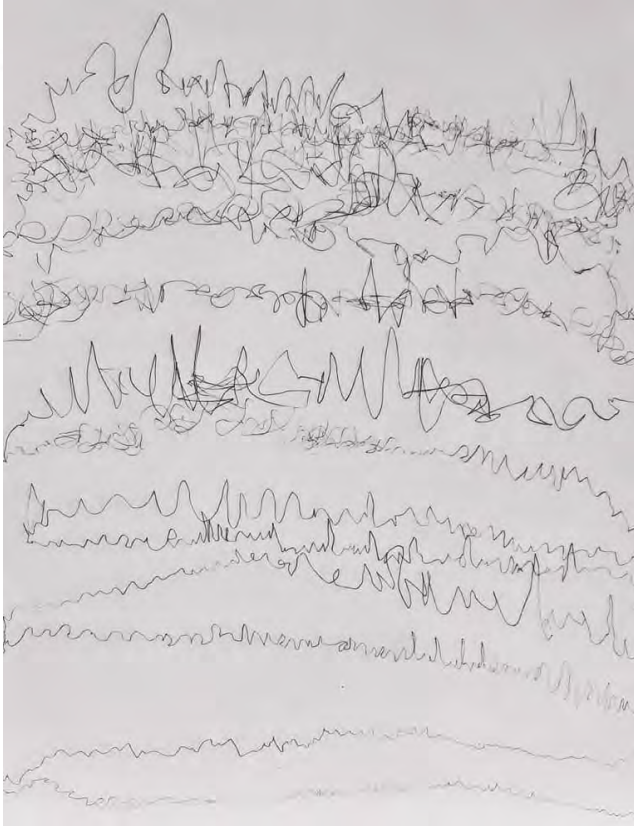
Con respecto a la organización de los registros, se establecieron de izquierda a derecha y derecha a izquierda, similar a la escritura en occidente y árabe a la vez, pero sin perder continuidad en el ir y venir que permitieron la yuxtaposición de líneas, siguiendo las oscilaciones de la intensidad, su frecuencia y las impresiones de las sucesiones sonoras sin ser una “materialización del sonido”, mucho menos una traducción armónica o disonante de la escala musical.

Para el desarrollo con estudiantes se estableció aproximadamente ese mismo tiempo (poco más de 5 minutos cada ejercicio) pero alternando distintos tiempos con diferentes piezas musicales de Bach, permitiendo incluir más variantes que en la experiencia registrada en la exploración personal del ejercicio (véase figura 24).



---

<sup>107</sup> En sus categorías musicales sobre su investigación enfocada a distintos “Viajes sonoros: una biografía para escuchar”, en “Música para estimular la energía” misma que asocia al *Fuego*, en McCarthy, *La naturaleza...*, 137-140. Ella se refiere entre otras melodías de diversos autores, a los “*Conciertos de Brandemburgo*”, a las sonatas de su periodo de Leipzig y las danzas de tempos más rápidos de las *Suites* y las *Partitas para teclado y para violín y violonchelo solo*, *Conciertos para violín*”, en McCarthy, *La naturaleza...*, 214.





**Figura 24.** Ejercicios de estudiantes de la Maestría en Artes y Diseño, Laboratorio de dibujo, Lápices de grafito, lápiz de carbón y de cera.

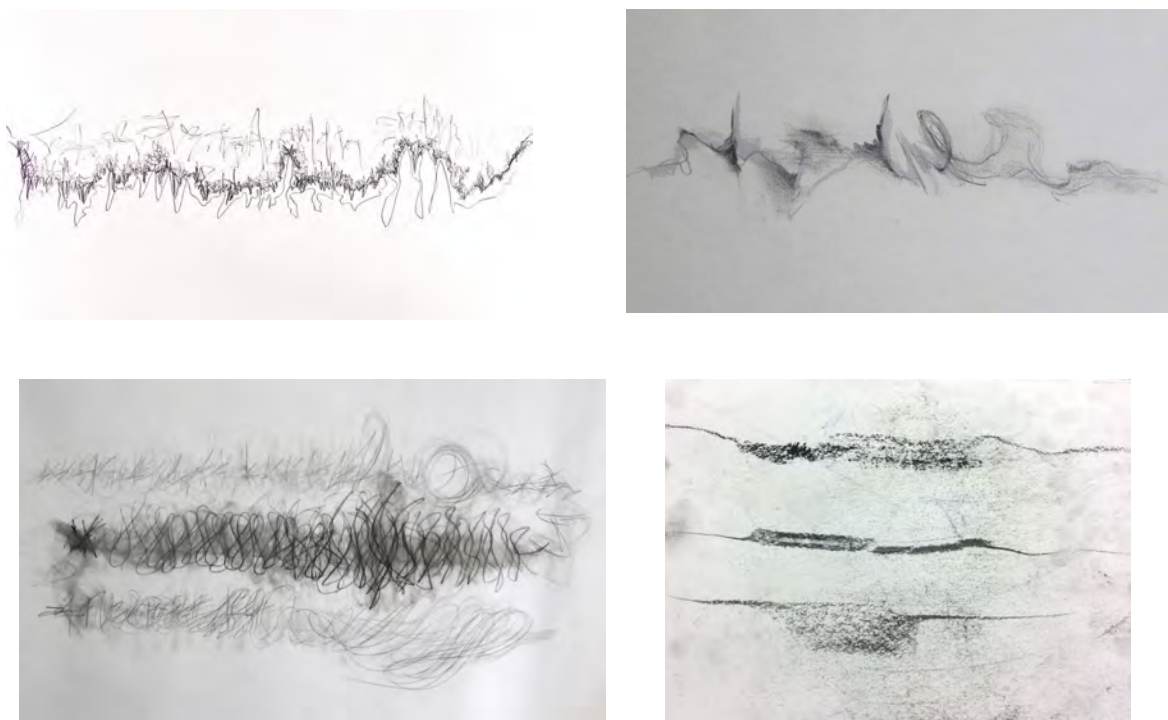
El tejido de las líneas, la yuxtaposición o entretrejido de estas, generan un sentido de dirección integrado en el vaivén intermitente según la amplitud de la línea, desarrollando una textura más o menos entretrejida entre los trazos más tonales y enfáticos, en cuanto a la continuidad de la línea con sus variaciones de presión y movimiento.

La práctica se realizó sin pretender ningún tipo de “transcripción gráfica”, esto es, a partir de la atribución a las notas musicales o signos silábicos comunes a los sistemas de registro musical, o bien buscar generar una *imagen del sonido*, sino estableciendo la analogía de la impresión sonora de la frecuencia, escalas altas y bajas que acompasaban direcciones de arriba y abajo en los registros.

Las marcas pasaron a ser la aprensión de las variantes sonoras en los movimientos de la mano, las falanges y el brazo, en la regulación rítmica de la presión con la herramienta; las vibraciones sonoras estimulando la “vibración gráfica”.

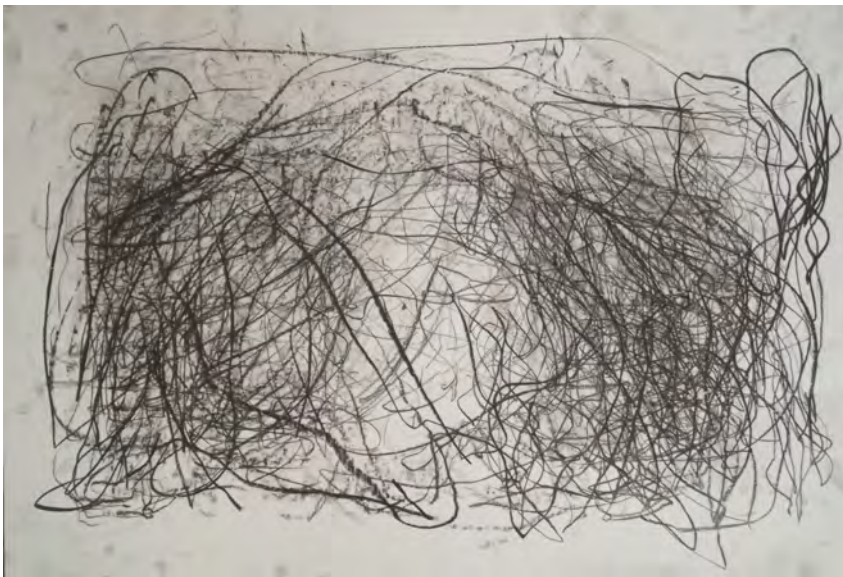
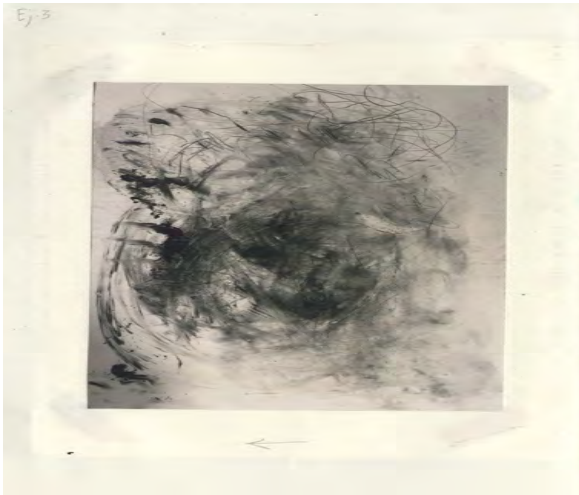
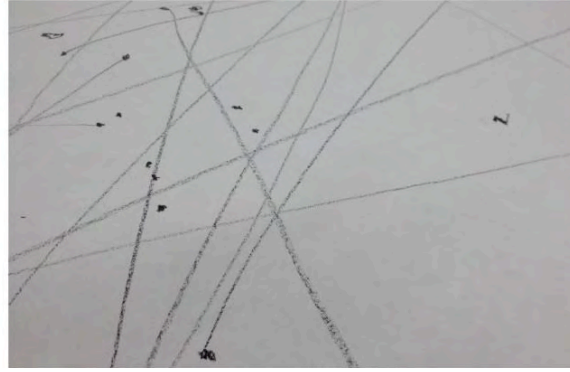
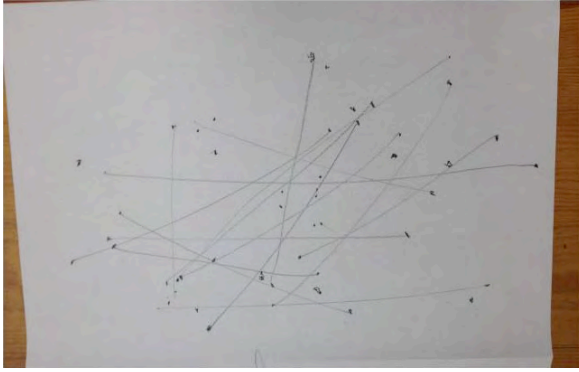


En un segundo momento de la práctica, después de varios ejercicios ya mirando el papel y el registro anterior, se observan las acciones de las marcas, sus variantes de presión, acumulación e impulso, para realizar una síntesis, trazos y/o seguimientos de línea con un ritmo de aplicación y entonación según la experiencia y la memoria corporal en los movimientos del registro anterior. El objetivo es encontrar una grafía propia, patrón y síntesis de los resultados que el objeto sonoro aporta al objeto del dibujo (figura 25).



**Figura 25.** Ejercicios de estudiantes de la Maestría en Artes y Diseño.

La exploración de otras asociaciones sonoras hacia lo “puntual y lineal”, punto y arrastre, punto y línea, y las impresiones de circularidad, generan un proceso muy diferente en las aplicaciones desde formas de registro que no se orientan en los modos de la escritura, sino que se dirigen más a la visualización del espacio gráfico, gracias a que no se mira el trazado ni el soporte de las ejecuciones, y los materiales cambian para asociar el objeto del dibujo a partir de el objeto sonoro en tanto estructuras (véase figura 26).



*La particularidad de esta exploración es que el impuso sonoro ligado a las percusiones, fuerte en su evocación de punto y desplazamiento, algunos alumnos en una segunda exploración identifican que el uso de las ambas manos equilibra las impresiones que reciben. Este ejercicio fue desarrollo de esa manera.*

**Figura 26.** Ejercicios de estudiantes de la Maestría en Artes y Diseño.

Para concluir sobre algunas reflexiones fundamentales, nos percatamos como la música tiene muchos enfoques, por ello se han propuesto en dicho contexto, diferentes tipos de estructuras sonoras a través de melodías muy diferentes. En el caso aquí seleccionado, con música de Bach, se ha revisado la importancia de establecer el objeto sonoro que permite alejarlo de gustos, significaciones o pretensiones de otro tipo, para poder llevar el sonido hacia el dibujo en los objetivos acotados de un ejercicio dentro de los marcos académicos de la práctica artística.

La relación del sonido con el dibujo puede ser diversa y requiere advertirse en ideas de Schaeffer hasta cierto punto, los indicios como causas y los valores de sentido. Esto lo referimos a las acciones del dibujo sobre la profundización de las *causas*; el sonido es indicio que infiere en el efecto de lo material y lo técnico, al afinar la regulación y variación de la línea.

Las analogías visuales con el sonido resaltan el sentido de las ejecuciones del dibujo, siendo esto evidente en la frecuencia de marca y trazo que construyen un efecto de textura en la yuxtaposición de líneas, contrastes e impresiones vibrantes de la línea.

En lo anterior, el sonido parecería inútil entonces si los objetivos del dibujo hacia la regulación de la trama, la yuxtaposición de las líneas podría generar el “mismo efecto” sin considerar al sonido, pero ello no es así realmente, una vez que el sonido y la marca se interrelacionan como experiencia al interiorizar y distinguir más cualidades estructurales de línea dándole una particular visualidad a lo sonoro.

El control y entendimiento material en el manejo técnico, no es nada más una mecánica inequívoca de operaciones que tienen una historia artística y cultural en su tradición disciplinar según sus construcciones expresivas o representativas en los espacios de aprendizaje. Al regular las operaciones técnicas desde la experiencia sonora evitando lo representacional, permite orientar las cualidades táctiles de la aplicación, la visualización del espacio y la prefiguración de las marcas profundizando en la empatía encontrada con las estructuras sonoras. La música pasa a ser un *medio* en interrelación con la línea como medio propio del dibujo, para provocar tensiones que aparecen en un soporte, gracias a sus direcciones, trayectos, puntos de inicio y llegada.

Resaltamos de este modo que la interrelación de los objetos sonoros y del dibujo, permiten un nivel selectivo cada vez más complejo en la ejercitación de la escucha y analogía

visual, si se siguen las variantes de aplicación con las estructuras sonoras que se seleccionan, es decir, pasan a ser mucho más que sólo “oír y hacer trazos”.

En el dibujo, ver y mirar orientan propósitos, por ello un segundo ejercicio para integrar la memoria de recorridos, la síntesis y la valoración tonal de las líneas y el trazo fortalecen el sentido del ejercicio.

Por lo tanto, al escuchar y marcar sin ver el soporte, se profundiza y desarrollan las cualidades táctiles del dibujo, la regulación de la presión, la agudeza nerviosa sobre lo vibrante. Esto se da solamente por la impresión física y sonora de la vibración musical, sino en la atención a la vitalidad propia de las ejecuciones que se deciden ejercer según el flujo “empujado” por lo sonoro.

En los planteamientos teóricos que se revisaron, lo que nos aportan sobre el sonido para dibujar, es que la música *contiene estructuras*, una vez que son conceptualizadas en tanto *objeto sonoro*. En dicho objeto se puede establecer la diferencia de oír y escuchar, aislar una particular “trama de sonidos” o estructuras sonoras, que orienten los movimientos de acuerdo con las características de un material de aporte y la resistencia física de un soporte.

La complejidad de dichas estructuras en su analogía con el dibujo, permiten atraer la idea de un “dibujo interno” desde otra perspectiva, al advertir la diferencia entre la *experiencia interior* cuando se dibuja sin mirar el papel, y la *experiencia exterior* al regular trazos que han sido visualizados y se explora una síntesis de recorridos organizados desde la mirada.

### **3.3.2 La luz y la oscuridad como motivo**

En este punto abordo algunas reflexiones sobre la luz y la oscuridad, una autorreferencia a un trabajo personal en el dibujo y ejemplos de ejercicios base que los estudiantes han desarrollado desde el tipo de práctica que denomine como: dibujo-abstracción.

La luz es la fue fuente energética de la visibilidad. En ese sentido, la oscuridad complementa el sentido de lo visible al ser una fuerza de invisibilidad. La naturaleza de lo visible en la experiencia de dibujar, su cualidad es física. El dibujo establece por mínimo que

sea el contraste de la marca, simular la figura en la superficie y la materialidad de esa condición establece *lo que está ahí*.

La luz arrojada en la percepción sobre lo que se manifiesta y está ahí, imprime su fuerza en lo encarnado y lo condensado: sombra proyectada, zonas de penumbra, fuentes de luz, en la regulación de una lógica estructural de las mediciones sobre las ideas de forma en el mundo.<sup>108</sup>

La relación luz-oscuridad establece una metafísica intelectual en su relación binaria según un contexto asociado al dinamismo: visibilidad/invisibilidad. Para Marek Sobczyk el dibujo se encuentra entre lo psíquico y lo intelectual.

El dibujar desde la oscuridad es adentrarse al carácter psíquico e introspectivo de la luz. La luz intensa que ilumina un objeto y entorno atrae a la mirada cognitiva e intelectual. La marca oscura de un material o tono, por claro que este sea imprime un movimiento suave como “soplo” hasta uno fuerte y rápido en el desplazamiento de la marca. Por el contrario, un tono claro o blanco resalta la fuerza lumínica sobre un soporte negro.

Dibujar es también ritmo, además de la oposición marca/soporte, luz/sombra, tono/oscuridad. En la idea de punto de partida y flujo, es línea dinamizada en el mapeo de lo visualizado o visto gracias a la huella que ejerza y siga para generar la vitalidad del dibujo.

La marca constante, posterior a la huella o primeras marcas, la rítmica inferida en líneas y trazos en tanto cruces, nodos, achurados, tal constancia se hace *transcontorno*, trama entre contornos y entrecruzamientos. El dibujo es así tejido que muestra *algo*, sin hacerlo definitivo, sólo plausible en su tensión figura y fondo, pero incierta hasta cierto punto al observador, ya que no consolida como la pintura o la fotografía una impresión de “peso”, materia y color, verosimilitud o iconicidad sustantiva, sino un proceso elemental de la estructura o “arquitectura” de lo visible.

---

<sup>108</sup> Para este enfoque reflexivo sobre la *Luz como motivo*, se consideró uno de los ensayos de Marek Sobczyk. Si bien sus meditaciones son sobre la pintura, hacia el final de este apartado se enfoca al dibujo. Véase, “De la luz”, en Marek Sobczyk, *De la fatiga de lo visible*, (España: Universidad Politécnica de Valencia, 2011), 41-63.

La luz en esa cualidad psíquica que nos habla Sobczyk, abre los lugares de la memoria visual una vez que la pupila “permite su entrada” para impactar en los canales fotosensibles, nerviosos y sinápticos en la conformación: luz-mundo en tanto conciencia luz/oscuridad. Siguiendo esto, la ceguera opera en la oscuridad física o metafísica, según la conceptualización de lo no visible en la duración imagen-luz “en los dinamismos del mundo”.<sup>109</sup>

Por ejemplo, en la pintura, la fotografía y de manera relativamente reciente desde el video, la exploración sobre lo no visible, lo oculto ante la mirada, son recurrentes según un contexto y los marcos de pensamiento que han orientado la construcción artística en la idea moderna de un “inconsciente óptico”, algo que escapa a lo reconocible en el campo escópico iluminado para la mirada.<sup>110</sup>

La propia experiencia sobre la ceguera en el dibujo me ha hecho considerar la importancia de la *abstracción* no en su sentido clásico de oponerse al *mundo*, o a la propia figuración hacia sus sentidos contrarios, negativos en términos de *Realismo* o *Naturalismo*. La regulación sintética y estructural de los trazos en la experiencia sobre la ceguera momentánea, es “invadirse del tiempo” para volver a descubrir el espacio en la oscuridad.<sup>111</sup>

El proceso personal sobre la ceguera implicó el uso de ambas manos, buscar y montar los materiales a ciegas, determinar ritmo, presión, colocación corporal hasta el momento de establecer las acciones directas en la relación cuerpo-visión. El dibujo se refiere a la propia experiencia de la visión binocular de los conos escópicos en “un remolino hacia la negritud”. A partir de la sinergia en la circularidad de la línea, persigue un equilibrio y una regularidad que sólo se visualiza al trazar a ciegas. En esa meditación concentrada en regulación y pausas de la acumulación de líneas semicirculares, lo peculiar de esas acciones en la aplicación, fue

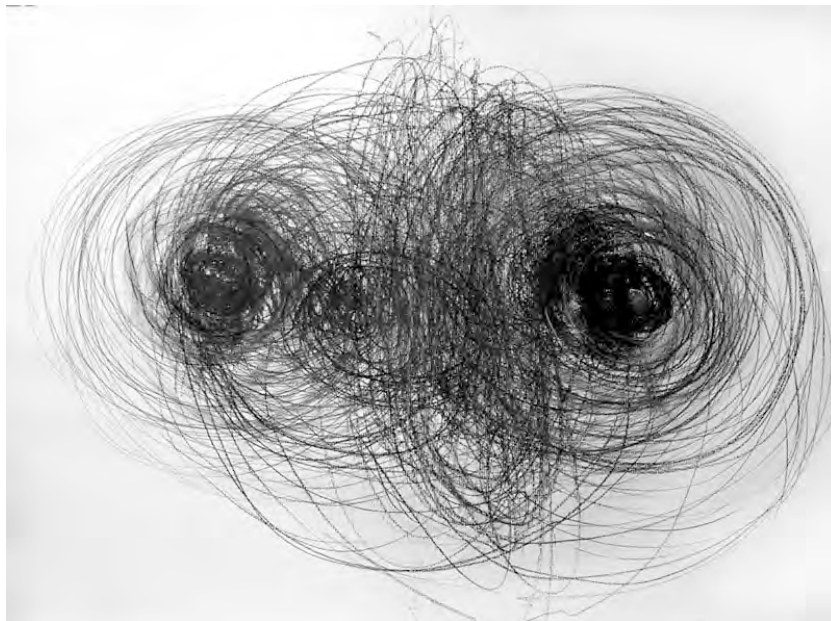
---

<sup>109</sup> Sobczyk, *De la fatiga...*, 43.

<sup>110</sup> Las aportaciones en la fotografía y la teorización de Evgen Bavčar con respecto a la ceguera, resulta inspirador al tema, véase un breve texto a manera de biografía, en Benjamin Mayer Foulkes, “Evgen Bavčar: el deseo de la imagen”, México D.F.: *Luna Córnea*, núm. 17, “La ceguera”, CONACULTA, (1999): 34-95.

<sup>111</sup> Agradezco al Dr. Felipe Mejía donde en uno de nuestros diálogos y tutorías sobre mi investigación, la anécdota compartida sobre las clases que impartió a un ciego, dio una especial atención y dirección a estas reflexiones.

que, en la visualización y prefiguración del trazado, arrojaba la asociación contraria. Esto generó la impresión de marcar la claridad a manera de una luminosidad lineal sobre un fondo negro, cuando en realidad fue lo contrario de esa oposición luz/oscuridad (figura 27).



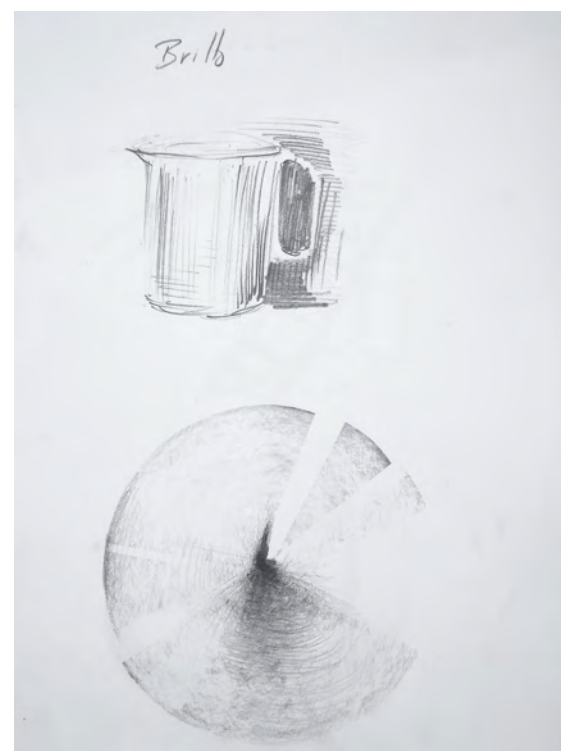
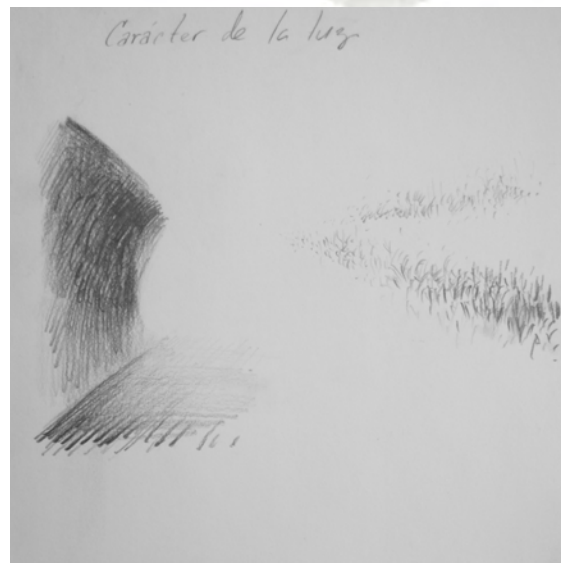
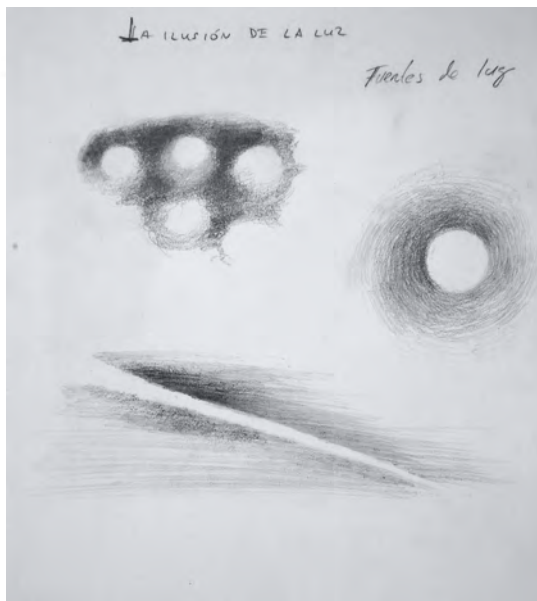
**Figura 27.** Sergio Koleff Osorio, *Ceguera*, lápiz grueso y grafito sobre papel, 2011. Expuesta en la Antigua Academia de San Carlos en 2016.

Abordar la luz como motivo, implica un tema muy peculiar y fascinante para el dibujo. La luz y el movimiento real e imperceptible a veces lo acompaña desde la luz natural a la artificial.<sup>112</sup>

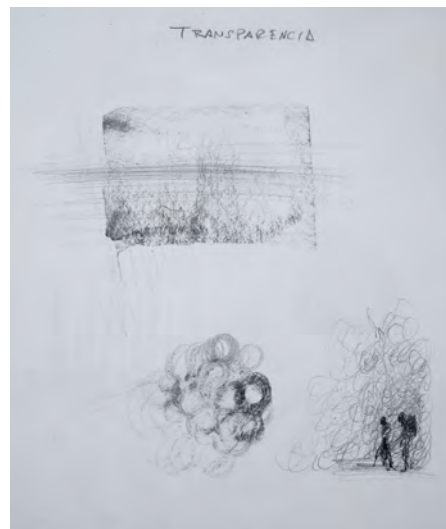
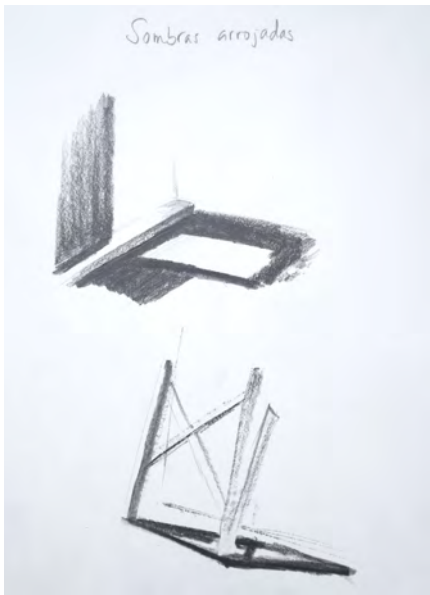
Algunos ejemplos que permiten distinguir esta relación en los ejercicios planteados por Boerboom y Proetel, son las siguientes categorías de la luz: “La ilusión de la luz”, “El carácter de la luz”, “Sombras propias”, “Sombras arrojadas”, “Construcción de sombras”, “Transparencias” y “Simbolismo de la luz” (figura 28).

---

<sup>112</sup> Véase diversos desarrollos en Peter Boerboom y Tim Proetel, *Dibujar el espacio*. Barcelona: G.Gilli, 2018. Peter Boerboom y Tim Proetel *Dibujar la luz*, (Barcelona: Gustavo Gili, 2017), y Peter Boerboom y Tim Proetel, *Dibujar el movimiento*, (Barcelona: Gustavo Gili, 2017).







**Figura 28.** Apuntes personales. Lápices y barras de grafito.

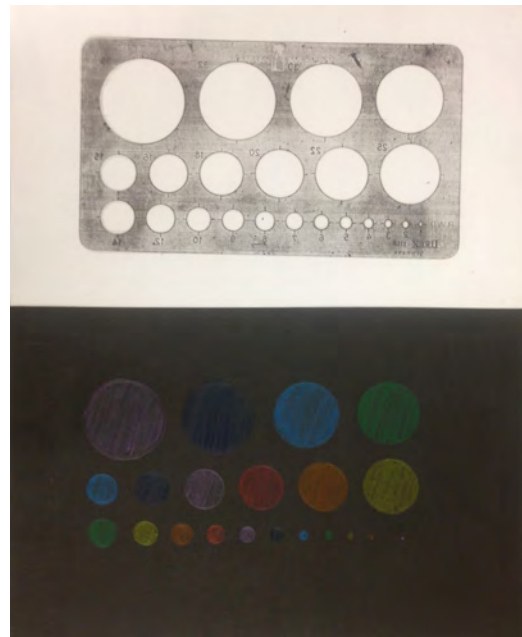
En estos ejemplos podemos constatar las cualidades de la luz física: sombras propias, claroscuro, brillo, sombras proyectadas o arrojadas, construcción de las sombras desde el dibujo geométrico incluso. Estas formas pueden conceptualizarse como “luz profana y cognitiva” hacia la objetividad, la intelectualidad, la racionalidad y la naturaleza de la realidad visual.

La luz metafísica: la transparencia, el carácter del simbolismo de la luz, la naturaleza metafísica y subjetiva de la luz, en la medida del nivel de oscuridad cuando la sombra aumenta, son fundamentales en lo “psíquico y simbólico” por la inmaterialidad de la luz que la ejecución del dibujo evoque.

Para ejemplificarlo en las aplicaciones desarrolladas por estudiantes de Maestría en Artes y Diseño, al tomar las decisiones en el proceso selectivo sobre los componentes de la luz física, materiales y recursos técnicos, que les son favorables comprender las particularidades de la luz. Esta experiencia puede orientar la experimentación con distintas fuentes lumínicas, donde se asume una reacción y respuesta con materiales de dibujo previamente considerados para establecer el estudio gráfico (véanse las figuras 29 y 30).



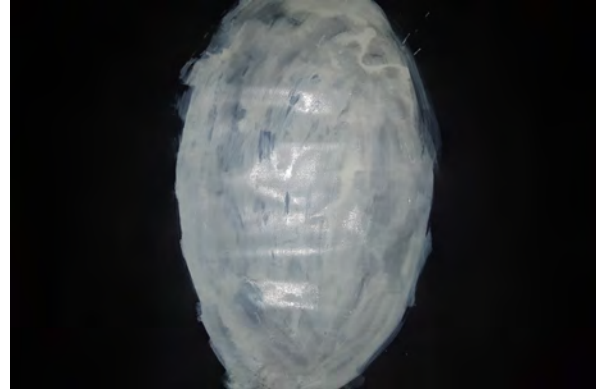
Mesa de luz, corte y perforaciones.



Solución. Lápiz de color.

**Figura 29.** Ejercicio de Aarón González, estudiante de la Maestría en Arquitectura, UNAM.

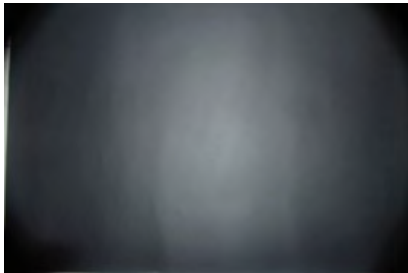
Luz de *flash* de cámara fotográfica.



Solución. Tinta blanca sobre soporte negro.



Luz de *flash* de celular.



Aplicación.

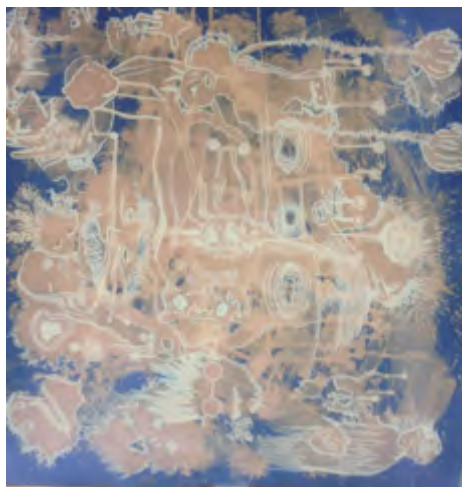


Luz de linterna



**Figura 30.** Estudios de Sebastián Domínguez, estudiante de la Maestría en Artes y Diseño.

El pensamiento gráfico sobre las cualidades de los soportes permite otras exploraciones de la luz, en su condición psíquica y evocativa de figuraciones no del todo conscientes sobre dicha exploración. Ejemplo: al elegir el estudiante un tipo de material para explorar su tema de investigación, este es análogo a la forma no controlada de las cualidades oníricas del pensamiento. Al no poder controlar por completo el teñido del papel en las aplicaciones con el pincel, permite que la línea y la mancha sugieran la aparición iluminada de figuras de ensoñaciones espectrales (véase figura 31).



**Figura 31.** Estudios de Sebastián Angulo, estudiante de la Maestría en Artes y Diseño. *La luz en su cualidad psíquica y metafísica provoca más el trabajo desde la sombra, la mancha, lo representacional en las gradientes tonales de la claridad y la oscuridad. Lo inesperado para la memoria, lo que mueve en lo sombrío hacia la luz en su tono y cromatismo, establecen la idea que configura la imagen-espectro, la aparición o lo revelado por el teñido que estiliza el estudiante en estos dibujos.*

A continuación, se establece una base para orientar las operaciones de la fenomenología del dibujo, sobre los elementos para el estudio en la guía de decisión de materiales y técnicas según los propósitos a estudiar.

Estrategias de estudio en la investigación desde el dibujo-abstracción:

- La relación del sonido con el ritmo, la presión y la colocación corporal sin mirar el papel o solo parcialmente, permite interiorizar las estructuras sonoras de la música para ejercitar tanto la pre-visualización como la visualización en los procesos de ejecución en tanto estructuras gráficas.
- En la integración con el sonido, pueden considerarse aspectos de un entorno, el “ruido de fondo” o fondo sonoro, un lugar, la música, la sonoridad de un objeto

físico, grabaciones sobre sonorizaciones o la propia voz, para estimular el pensamiento gráfico en la elección de materiales.

- La consideración del sonido ya sea imaginado o escuchado, es tan sólo mencionar el vasto repertorio a elegir, a favor de ajustar, regular, evidenciar, evocar, un tipo de motivo o estímulo donde el sonido es el eje de la práctica para profundizar sobre la comprensión sensorial desde los actos de dibujar la visualidad de lo sonoro en los marcos referenciales de una investigación-producción.
- Se proponen dos momentos en donde la luz y la oscuridad son el eje de la exploración gráfica que arroje una conceptualización sobre lo visible o no visible en un motivo dispuesto para un estudio visual.
  - El primero comprende aspectos de la luz física a partir de establecer la fuente de luz para indagar y experimentarla visualmente su efecto.
  - El segundo es a partir de materiales y soportes que permiten una mayor exploración sobre los aspectos psíquicos de la luz, evocando lo espectral, la figuración y la relaciones luz-sombra no estrictamente en la representación espacial de la lógica del claroscuro.
- En la medida de abordar temas y motivos concretos según los objetos estudio de los estudiantes de Maestría, no hay restricción de materiales, herramientas o complementos del dibujo, en la medida que se establezca la variabilidad material para explorar sus propios temas.
- Las relaciones luz-oscuridad son factibles de establecer en un motivo particular o específico del estudiante. El momento, el espacio o lugar, el tiempo de meditación predeterminado en ejercicios independientes, serían para indagar estratos menos evidentes y vinculados a su objeto de estudio.
- La bitácora o diario de laboratorio/campo será fundamental para las notas escritas, apuntes y estudios de las observaciones, reflexiones que definan el problema temático y la comprensión sensorial según las aportaciones encontradas en la investigación.

### 3.4 Dibujo natural-visual: objetos y entorno

Primero nos enfocaremos a algunos conceptos sobre el dibujo de observación, para después acotarlo a las operaciones de conocimiento que permiten el apunte y estudio, la proximidad y la distancia ante un objeto físico. Enseguida abordaré una cuestión crítica sobre el campo y el mundo visual, para explicar y ejemplificar la aportación de este tipo de práctica en la experiencia del límite visual ante el *horizonte natural*. Por último, desde la autorreferencia a un trabajo de investigación que realicé en el doctorado, explico la naturaleza visual y psíquica de la percepción humana en base al concepto y esquema del “Campo escópico” lacaneano. Con esto pretendo proporcionar un fundamento a los ejercicios base desde el tipo de práctica que denomino como: dibujo natural-visual.

La *observación del natural* ha tenido un lugar muy recorrido en los procesos de aprendizaje del dibujo. En relación con las formas de conocimiento y sus aplicaciones. El *dibujo analítico* en los procesos de comprensión de las partes y el todo sobre lo que observa, es afín al estudio estructural de un objeto físico, por ejemplo, al orientar la comprensión de su forma tridimensional y la representación bidimensional del volumen. El dibujo del natural o *dibujo naturalista*, se ha asociado también al modelo vivo al tratarse de un organismo animal, vegetal o humano. En esta distinción de la observación “viva”, implica considerar cierta distancia, donde la delimitación espacial y física se ven comprometidas con los propósitos que se establezcan en la imitación fiel, descripción o transcripción de los datos visuales al sistema estético o estilístico, a veces asociado o circunscrito en lo científico.

En un estudio crítico sobre el propio *objeto* en la *observación al natural*, lo anterior no es la finalidad, a dado caso orienta la necesidad de estudiar sus propiedades icónicas, formales, pero también sintéticas y conceptuales. Esto sería indagar sobre la impresión de la materialidad que lo constituya, como pueden ser la escala y tamaño de sus apariencias. Las operaciones del dibujo a nivel de esquema en el apunte participarían en la jerarquización y gradación de una delineación no definitiva, en tanto rayas, marcas o líneas tentativas a partir de observación con la que se comprometen.

Los artificios del apunte a partir de acciones de dibujar en tiempos cortos, una y otra vez al repetir ciertas acciones, corrigen los mapeos que relacionan el conocimiento visual y el aprendizaje en el ver, generando grupos de fuerza: suave-tenue, marca-dirección, vigor-

pausas, etc. La estructura de los trayectos en los contornos exteriores o bordes de un objeto, lo interior en cuanto a la estructura que genera la figura y el fondo, son parte de la *observación de lo real*.

Lo que destacamos del apunte es cómo se aproxima a lo que llamamos *pensamiento*, entendiendo que es una asociación compleja, vinculada aquí a una acción de la cognición visual con la activación de “huellas a seguir” hasta construir una figura por las marcas a partir del tipo de acciones al dibujar según el modo de ver y mirar un objeto. Dicho proceso es parte del pensamiento gráfico.

El carácter afectivo sobre lo que se mira, revela la predilección tanto de trazos, como de la delimitación de contornos en los que se evidencia la operación perceptiva de la figura-forma; asimismo los estilos que caracterizan un modo representativo en una reorientación de los saberes al dibujar.

El apunte para Lino Cabezas está asociado a nombres relativos a las operaciones que el dibujo realiza con los modelos y proyectos que orientan acciones concretas. Lo define como: “Apunte: (derivado de “apuntar”, “señalar”) dibujo o pintura hechos rápidamente del natural, con pocas líneas o pinceladas, para conservar la impresión o detalle de alguna cosa. Derv. “apuntamiento”. (Derivado del latín *puncta*, “extremo agudo de una cosa”).<sup>113</sup>

El apunte puede extraer así información de componentes vitales, “vivos” en el sentido de ser los que pueden dar un sentido nuevo por lo extraído en el proceso gráfico. De por medio están las operaciones del dibujo en los componentes acotados a la interrelación de: los materiales, las acciones, los efectos, incluso al incluir instrumentos de apoyo al considerarse los procesos de la geometría y la medición. Con respecto a estos sistemas de representación se ha planteado la perspectiva “natural y artificial” hasta los tratados de Geometría descriptiva modernos. En lo que nos dice Pedro Guasch, la Geometría y la Visión son *fenogramas* y hechos, en cuanto al efecto artificial del dibujo geométrico y el psicológico en el encuentro dinámico con nuestro campo visual en el hecho físico de mirar el entorno u objetos en el espacio físico.

Ya que el campo y mundo visual son dos maneras de establecer la naturaleza visual desde “dos modos de ver” Guasch (2015), los límites ópticos en los ángulos de alcance fijos

---

<sup>113</sup> Lino Cabezas, Juan José Gómez Molina, Miguel Copón, *Los nombres...*, 374.

son comunes al campo visual, y el mundo visual es móvil para la percepción visual dinámica (movimientos oculares o corporales). Lo sensorio motor de la visión humana involucra ese dinamismo en el acto de mirar connotado culturalmente en el encuadre, la ventana, los límites de campo, planos del cuadro, el paisaje, etc.

La siguiente tabla resume de manera general y práctica, ambos estatutos de estas convenciones en la representación y la experiencia visual de la cultura:

CAMPO VISUAL	MUNDO VISUAL
Limitado.	Ilimitado.
Fijación prolongada y continua de la vista. Cabeza del observador inmóvil.	No fijación. Cabeza móvil.
Nítido y perfectamente detallado en el centro, pero paulatinamente más vago y menos detallado hacia sus límites.	Los objetos son siempre nítidos y detallados. No tiene centro.
Cualidad gráfica 2D.	Cualidad objetiva 3D.
Visión de perspectivas. Contiene formas proyectadas (el aspecto del objeto cambia según el ángulo de visión).	Visión objetiva. Contiene formas en profundidad, que permanecen constantes.
Los objetos disminuyen de tamaño con la distancia.	El tamaño de los objetos permanece constante.
Convergencia de líneas paralelas.	El paralelismo de rectas se mantiene.

Tabla comparativa de Pedro Guasch, *DYS Dibujo...*, 186-187.

En la propuesta del dibujo natural-visual, este cuadro comparativo de Guasch no tendría que tomarse de manera determinante sin considerar un estudio crítico.

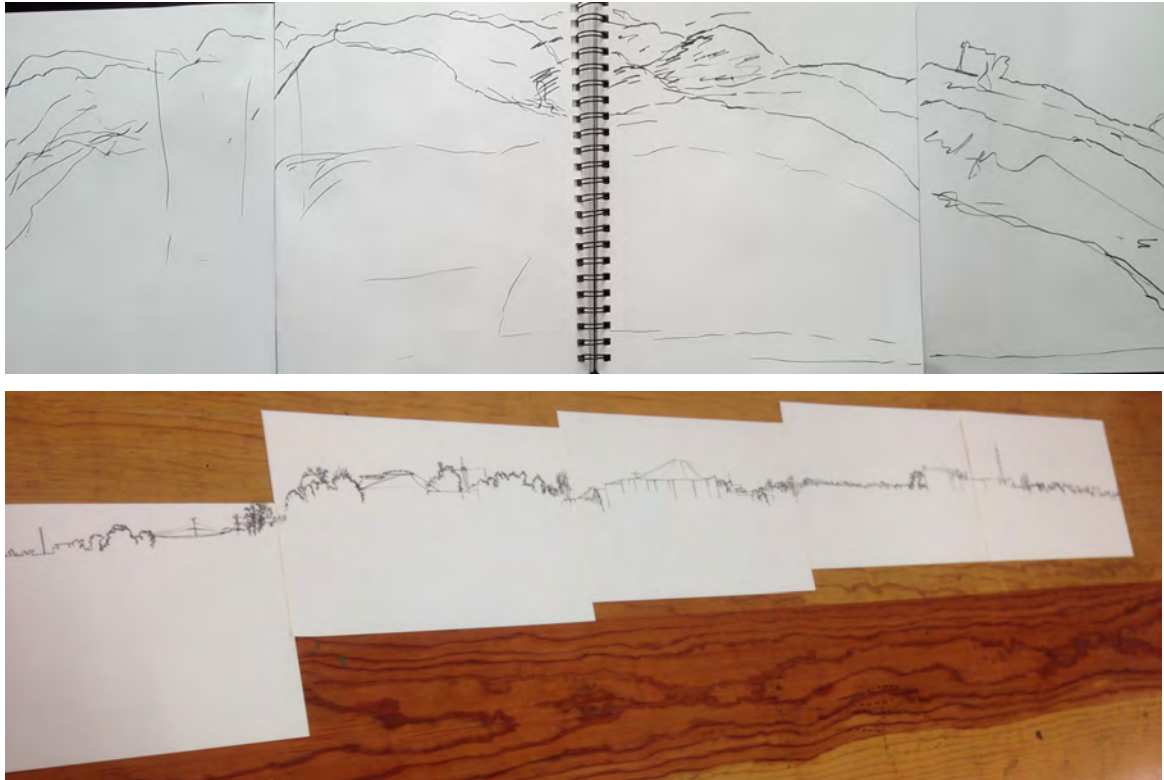
La experiencia visual desde el dibujo en las particularidades de la interrelación de la “visión natural” que refiere a lo *Visual*. Lo *Visible* en la condición cultural-visual e histórica, y lo *Visualizable* en su condición mental y técnica con los soportes y medios. Esto a partir de las afirmaciones de Josep M. Català, que los distingue como inseparables en el mundo contemporáneo sobre las *formas de ver*.<sup>114</sup>

Desde esta concepción sintetizada sobre la complejidad de las formas de ver, lo limitado/ilimitado esta en concentrado el soporte, el encuadre y el límite de movimientos para establecer el plano representativo del campo visual. Pese a esto, el dinamismo “ilimitado” al que alude Guasch sobre el desplazamiento e impresiones diversas en el mundo

<sup>114</sup> Véase Josep M. Català, “7. Modos de ver”, en *Introducción a ...*, 56-61.



visual, no está necesariamente separado por completo para los actos de dibujar. Por ejemplo, al integrar otro soporte sobre un encuadre que pueda extenderse. Integrar otras impresiones sensibles, hacen que el campo visual no sólo se pretenda que es fijo y continuo en lo “óptico y visual” para la representación gráfica (figura 32).



**Figura 32.** Dibujos de estudiantes de Maestría en Artes y Diseño. Realizados en una parte elevada en la práctica sobre el caminar, el entorno y el horizonte natural en la Unidad de Posgrado de la UNAM.

La visión central y periférica establecen lo nítido y lo no nítido si se considera el campo visual fijo. Lo sensorio motor al orientar el centro de la visión, aparentemente es siempre “objetivo” en sentido de hacer nítido el objeto que se mira. El campo visual como lo indica en su cuadro Guasch contiene formas proyectadas en perspectivas. No obstante, la subjetividad del dibujante está presente en las decisiones impulsadas por una reacción e impulso, salvo si estamos hablando estrictamente del dibujo técnico regulado por una uniformidad de línea, medidas, al ser de carácter instrumental desde técnicas geométricas de representación.

La “cualidad gráfica 2D” del campo visual en los sistemas de representación comunes al dibujo técnico, es también objetivo hacia el dibujo, aunque parezca no serlo ante el objeto

o el espacio físico que pretenda representar, forma parte del “mundo tridimensional”. La “cualidad objetiva 3D” implica el mundo como entorno y espacio fenomenológico. En las condiciones antropológicas de los límites de la percepción visual del *horizonte natural* y la curvatura terrestre, independientemente de la variabilidad de concepciones culturales sobre esa “naturaleza”, la distancia es objetiva.

El campo visual al fijar esa distancia, el tamaño cambia y las líneas que parecen converger, han generado en el dibujo el estatuto o reglas de algunos sistemas de representación de la perspectiva: “militar, caballera, aérea, axonométrica”.<sup>115</sup> El dibujo encuadra así una “escena”, un “paisaje”, que estableció un sentido constructivo hacia la pintura para las representaciones de “lo que sucede en la vida (género)” y “lo que la naturaleza es (paisaje).<sup>116</sup>

En la confluencia de teorías sobre la mirada, en particular del *campo escópico* lacaneano, en la experiencia visual desde el dibujo para comprenderlos, he realizado un trabajo de investigación a manera de bitácora en apuntes con esquemas y diagramas que analizan de manera global, las consideraciones de la naturaleza de la visión asociadas al cuerpo, la proximidad y lo distante. Los apuntes pretenden ejemplificar de manera sintética las implicaciones del “*pathos* de la visión”, en la relación cuerpo-visión-entorno. El *pathos* es “estado de ánimo”, “pasión” “emoción”, “afecto vehemente del ánimo” (RAE), y la visión encierra desde la concepción lacaneana, el deseo escópico.<sup>117</sup>

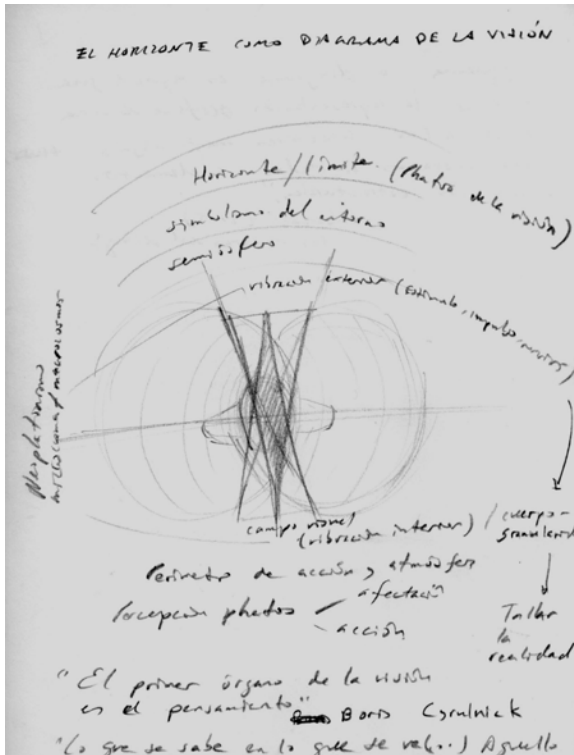
---

<sup>115</sup> Para una descripción y definición de los tipos de perspectiva, véase Gómez Molina, Cabezas y Copón, *Los nombres...*, 354-374.

<sup>116</sup> Gottfried Boehm explora un marco de aquello susceptible a ser representable, véase “El continuo icónico. Géneros e imagen en la edad moderna”, Boehm, *Cómo generan sentido las imágenes...* 202-225.

<sup>117</sup> En las inquietudes sobre la alusión de José Luis Brea sobre revisar el *campo escópico* en el análisis lacaneano, para repensar los procesos de subjetivación en la participación con la producción y consumo del imaginario, me atrajo adentrarme al “Seminario 11” de Jaques Lacan. Véase J. L. Brea, “Los Estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad”, editado por J. L. Brea, *Estudios Visuales...*, 5-14. Como parte de mi Actividad Académica del Doctorado, me inscribí al “Seminario: Los seminarios de Lacan, lectura serial: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis (1964)”, impartidos de septiembre a noviembre del 2018 en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo, organizado por *Campus Expandido*.

En estos apuntes se esquematizan los anclajes del cuerpo y la visión ante la complejidad del mundo visual, en tanto “vibraciones externas e internas” en la relación con un objeto y un entorno concreto (véase figura 33).



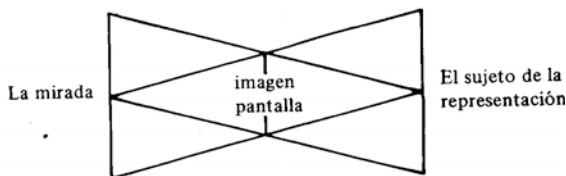
**Figura 33.**

Notas:

*El esquema es una vista aérea del cuerpo. La cabeza desde esta vista evidencia la elipse craneal. Los semicírculos esquematizan el espacio próximo del alcance de los brazos sin que estos estén representados. Un esquema del diagrama vertical de Lacan sobre los sistemas triangulares integrados en el campo o sujeto geometral para él, en su propia conceptualización del campo escópico. Se insinúan los ángulos del campo visual y la “vibración” del mundo visual con los semicírculos.*

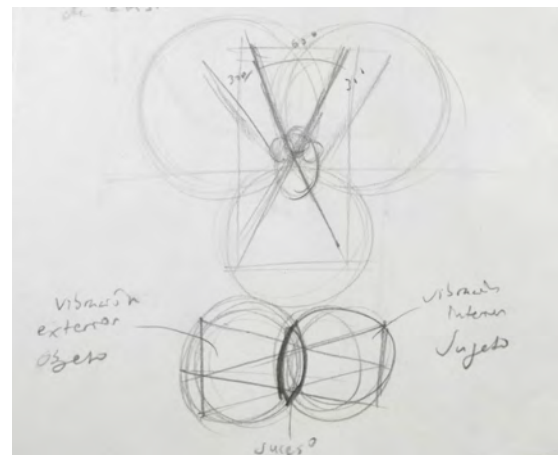
*El centro con trama en achurado, su concepto de conos escópicos encontrados de: La mirada y El sujeto de la representación, constituyen la Imagen pantalla en su descripción psicoanalítica del campo visual sobre la construcción de la subjetividad.*

*En la propuesta el mapeo en las acciones de ver-dibujar, establecen un sujeto-visión ante el objeto-motivo y el horizonte-límite.*



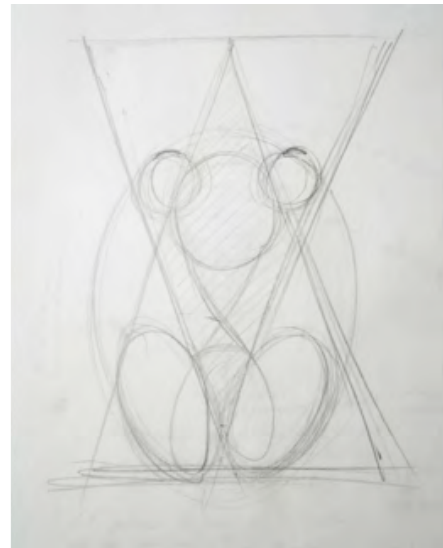
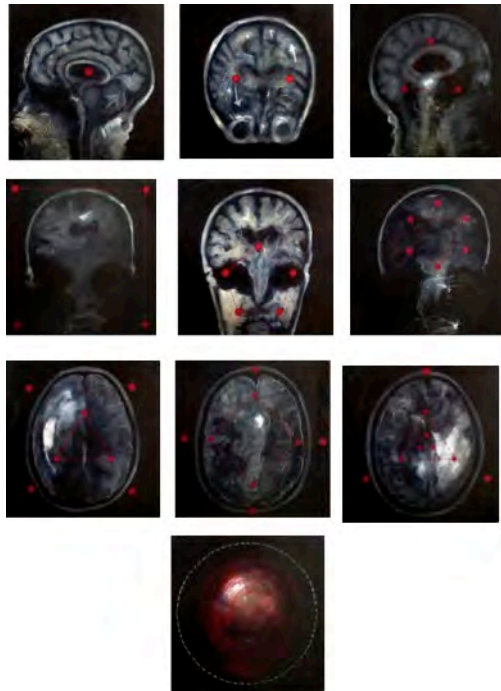
“Campo escópico”.

Jacques Lacan, *Los cuatro conceptos del psicoanálisis...*, 113.



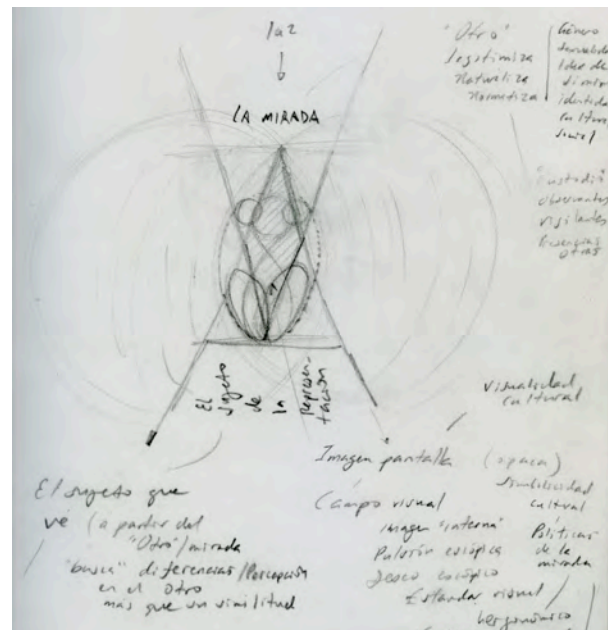
En otro dibujo el diagrama de Lacan se integra en vertical en el flujo referencial a los globos oculares, el neocórtex y los círculos conectan las áreas visuales cerebrales. El juego de elipses, círculos y líneas de flujo, contrastan con las líneas convergentes que diagraman el

ángulo horizontal de la visión central del ángulo nítido del campo visual de 60° (véase figura 34).



Sergio Koleff, “Código”, óleo sobre madera (políptico), 2003.

*En mis estudios de la Maestría en Pintura, trabajé el estudio del retrato humano desde tomografías cerebrales, acercándome a neurólogos para obtener exploraciones TAC (tomografía axial computarizada).*



**Figura 34.** Apunte del diagrama, campo visual de Lacan.

La proximidad y la distancia en el tipo de práctica propuesta como dibujo natural-visual, son dos aspectos fundamentales que considero en los procesos de subjetivación desde el campo y el mundo visual. Lo que es próximo incluye no sólo lo que podemos ver nítidamente, sino integra a todo lo sensorio si nos enfocamos a la atención y reacción que he recalado. Por lo contrario, el horizonte “natural” representa el "límite del ver" en la

naturaleza de la visión humana y la idea de entorno en sus límites visuales. Pero igualmente, puede meditarse sobre la proximidad y la lejanía, la atención y reacción en el momento de dibujar.

Para la experiencia visual, el horizonte es una línea aparente del cielo y la idea de tierra o territorio en el que se unen ilusoriamente. El pathos de la visión en el observador se encuentra con los propios límites del alcance óptico, en ese deseo escópico de mirar desde el *pensar gráfico*.

Con respecto al pensar gráfico, Miguel Copón asocia el arte con la suma de percepciones ante el entorno y su conglomerado de ideas. Los modos de conocer el mundo y la necesidad de la práctica artística de elaborar estrategias técnicas:

El arte es una forma de *pensamiento* sobre el entorno, entendiendo el concepto de entorno o de ambiente no exclusivamente circunscrito a una exterioridad o interioridad difusas, sino inscribiendo en él el medio, las propias percepciones y las percepciones de los otros, en una triple gradación de distancias no exclusivas, sino dependientes de ese proceso de realimentación o retroalimentación al que se someten dos niveles de realidad al separarlos, al crearlos o al mostrarlos como tales.<sup>118</sup>

El *entorno* al ser un ámbito determina un lugar, es *espacio* y *perímetro*. La interacción humana en él provoca vivencia, manifestación cultural, fuerzas y flujos de memoria, que, como hábitat o ecosistema en la *naturaleza*, la modernidad lo ha definido como *paisaje*.

La conceptualización del entorno se convierte en el lugar para el desarrollo de los ejercicios a manera de “mapeos visuales-gráficos” sobre la distancia. El apunte es relevante en las acciones de línea y trazo a partir de la observación, así como la esquematización implicada a un flujo de marcas que se repiten o reajustan una ejecución anterior, ya que orienta las acciones posteriores para regular y modifican incluso, el cambio de materiales según las circunstancias de lugar, espacio y paisaje.

Para asentar los aspectos sobre la proximidad y la distancia en el límite visual, se proponen ejercicios que ejerciten el pensamiento visual, refiriéndolos como *mapeos visuales-*

---

<sup>118</sup> Miguel Copón, Juan José Gómez Molina, Lino Cabezas, *Los nombres...*, 499.

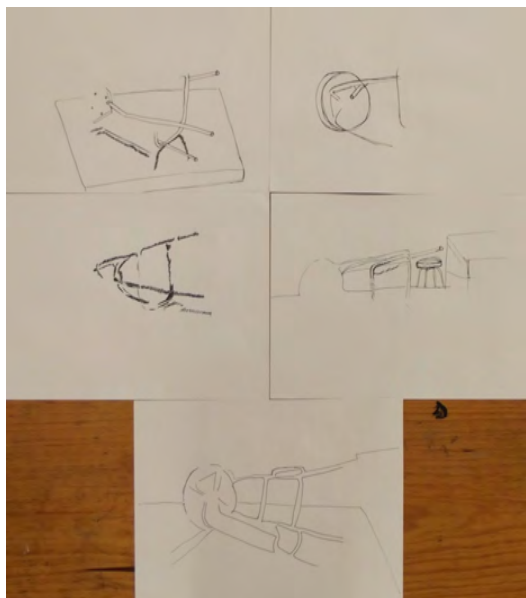
*gráficos*, para abordar un modo de relacionar lo natural-visual acotado a los procesos de dibujo de observación.

### **3.4.1 Mapeo visual-gráfico: la proximidad**

Para ejercitar el mapeo visual sobre un objeto físico, se han considerado dos series de procesos a manera de apunte y una más enfocada al estudio.

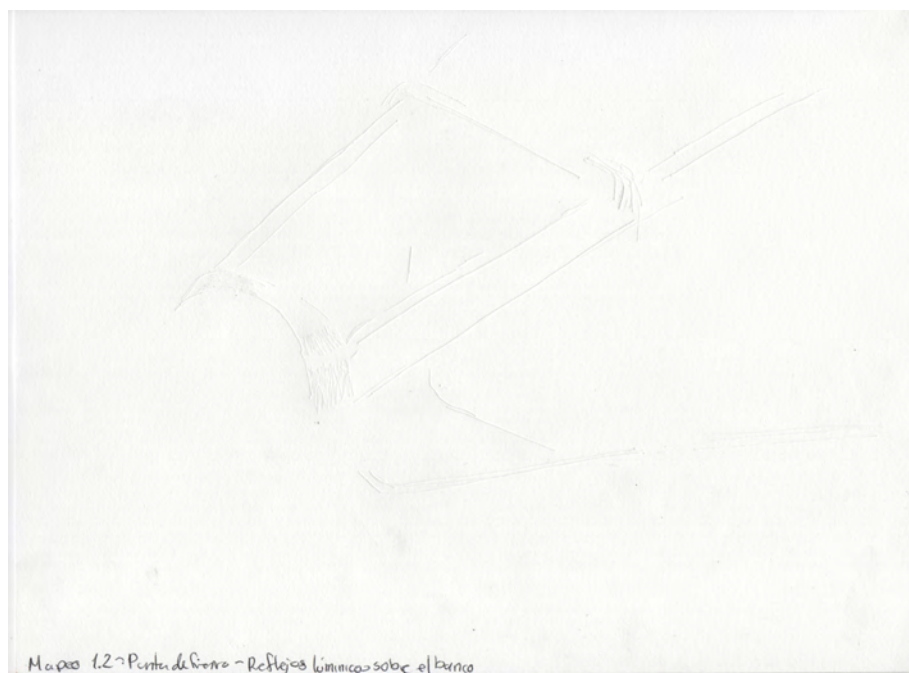
La primera serie se relaciona a lo *puntual* y *lineal*. El planteamiento base se trabaja con materiales de punta para el dibujo, ya que favorecen los puntos de partida y la línea en materiales secos en donde los recorridos no se repitan, como lápices de grafito, lápices de carbón, instrumentos de punta como rotuladores o bolígrafos que permitan lo continuo y directo en la aplicación.

Esta primera serie de ejercicios consiste en 10 apuntes de unos cinco minutos, en donde más que un “modelo” es un objeto físico común al taller de dibujo (un banco), que sirve para ejercitar los seguimientos del acto ver y realizar un dibujo lineal. Estas acciones son secuencias de recorridos desde los puntos de ejecución o inicio de los trayectos, desde el banco y la relación “figura y el fondo”, para ejercitar la fenomenología del ver y dibujar sin repetir los trayectos ya ejecutados desde un mismo punto de vista (véase figura 35).



**Figura 35.** Ejercicios del estudiante Sebastián Angulo de la Maestría en Artes y Diseño.

Este primer mapeo con materiales de punta da relevancia no sólo a la continuidad o discontinuidad de la línea, sino a la memoria visual de recorridos entre cada ejercicio para procurar no repetirlos. El objeto del dibujo concentra las relaciones del ver-pensar el problema de las reacciones entre el ver y el hacer a través de un material: “siempre un camino distinto, caminar según el camino.” Véanse otros resultados, en los que se puede comparar la reacción y atención constantes ante dicho problema de ver-pensar el objeto-dibujo, incluso en la marca sin entonación sobre el papel (figura 36).

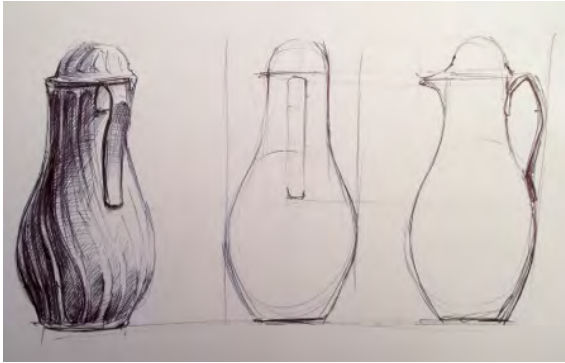


**Figura 36.** Ejercicio del estudiante Sebastián Domínguez de la Maestría en Artes y Diseño.

El segundo mapeo se enfoca a la figura-fondo / contornos / dintornos / transcontornos. Se plantean 5 apuntes en tiempos de 10 minutos aproximadamente cada ejercicio: “Recorro una y otra vez el camino y mi caminar”. En estos mapeos se incluyen otros materiales como barras (carbón, grafito) o colores al pastel más aptos para el empuje del trazo, materiales acuosos como las tintas aplicadas con plumilla, pincel o estilógrafos, que permiten cualidades diversas de línea, trazo, tono y mancha.

El objeto físico que permanece inmóvil al igual que el campo visual del observador, establece sus disyuntivas con la forma real implicada a lo visual, una vez que se involucra el contorno, el dintorno, el *transcontorno* o achurado. El sentido representacional que construyen los contrastes en el espacio gráfico de las sombras, las gradaciones tonales, el

oscurecimiento según las técnicas, el claroscuro estructural ofrece posibilidades constructivas de la percepción lumínica en los contornos, dintornos (ejemplo figura 37) y transcontornos (ejemplo figura 38).



**Figura 37.** Ejemplo: *dintorno y contorno*. Sergio Koleff.



**Figura 38.** Ejemplo: *Transcontorno*. Sergio Koleff

Un modelo vivo u objeto físico según una tradición, han sido utilizados para estudiar la luz física en el dibujo, siendo temas comunes a la práctica y la orientación de su enseñanza. El contorno establece la relación visual con los bordes, la línea, la macha en las relaciones *figura* (contornos y dintornos) y *forma* (transcontornos) con el fondo en tanto referencia del entorno del objeto físico.

En el dintorno la estructura interior de la construcción gráfica fortalece estructuralmente la idea de figura y forma, esto se refiere a las cualidades tridimensionales del objeto y el espacio gráfico. El transcontorno o achurado es la trama, rayas, líneas que se entrecruzan entre los contornos y dintornos para establecer las relaciones de contrastes y gradientes, es el tejido que imprime una estructura integral en los componentes de la figura y el fondo. Véanse ejemplos realizados por los estudiantes (figura 39).



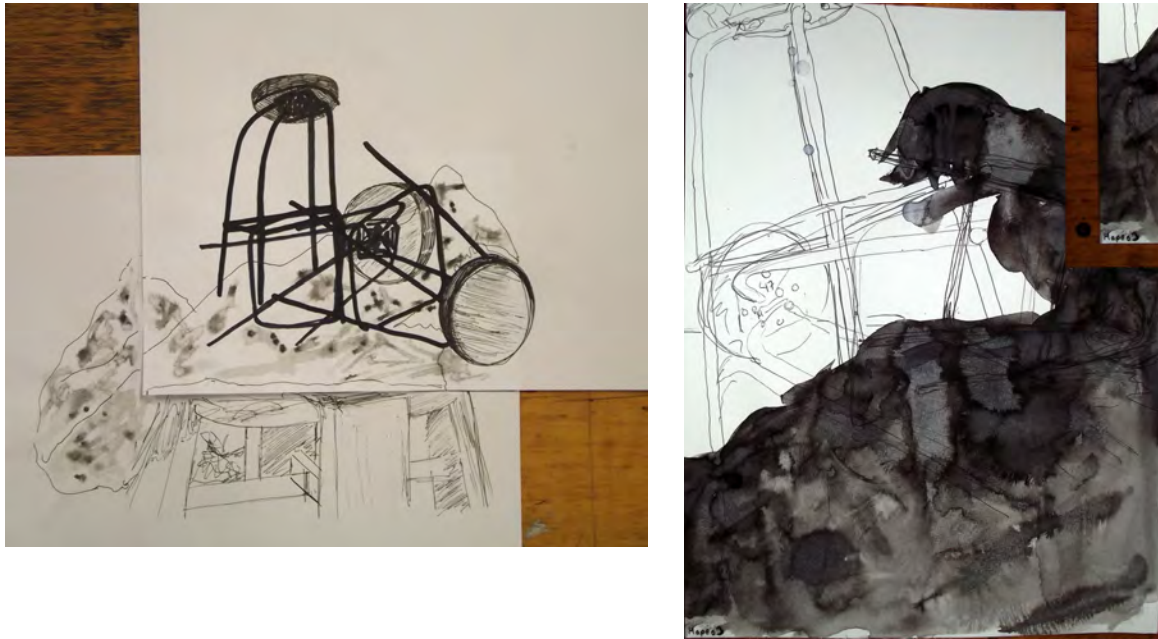


**Figura 39.** Ejercicios de estudiantes de la Maestría en Artes y Diseño.

El tercer ejercicio de mapeo se enfoca a la yuxtaposición: “Los caminos son la memoria de lo recorrido”. El uso de materiales mixtos permite el tejido de líneas, contornos, estructuras y la mancha a partir de ir estableciendo la movilidad de los puntos de vista sobre los objetos físicos que se van añadiendo paulatinamente. Este ejercicio contempla un estudio gráfico de 30 a 45 minutos.

Las decisiones de los mapeos sobre los puntos de partida, flujo de la línea, tramados, relaciones figura-fondo, son la construcción que evidencia la suma de recorridos sin que desaparezcan las intensiones y efectos ejercidos con los materiales gracias al nivel de transparencia y yuxtaposición de los materiales aplicados. Esto permite ejercitar las relaciones de ver-pensar una solución de “posibles caminos a seguir”. La memoria sobre las ejecuciones anteriores desde el hacer-mostrar los recorridos gráficos y visuales, se suman al

igual que los objetos, incluso si es necesario extender el soporte añadiendo otro (véase la figura 40).



**Figura 40.** Soluciones de estudiantes de la Maestría de Artes y Diseño.

### ***3.4.2 Mapeo visual-gráfico: caminar hacia el límite visual***

La acción de caminar puede ser contemplada como actividad estética según Francesco Careri: “Andar es un arte que contiene en su seno el menhir, la escultura, la arquitectura y el paisaje. A partir de este simple acto se han desarrollado las más importantes relaciones que el hombre ha establecido con el territorio”.<sup>119</sup> Caminar implica una actividad que pasa de lo cotidiano en las prácticas de ver hacia el habitar, asumir el centro y las periferias en la meditación sensible sobre las cosas. El caminar puede convertirse en recorrido que atiende la impresión del entorno como mundo visual.<sup>120</sup>

---

<sup>119</sup> Francesco Careri, *Walkscapes. El andar como práctica estética*, (Barcelona: Gustavo Gillo, 2014), 15.

<sup>120</sup> Algunos momentos de las tutorías con la Dra. Irma Leticia Escobar, el “caminar como una práctica estética”, fue algo que ella incorporó con enorme sutileza para fortalecer el diálogo en torno a los problemas de investigación en mi doctorado. Esta experiencia alimentó poco a poco el cuestionamiento sobre qué es estar en el tiempo de la reflexión, caminar en concreto en el espacio escultórico, escuchar y establecer acuerdos como

Lo sensorio-motor en el ver y caminar, nos somete a una noción de mundo/entorno en tanto *contextualidad* situada por las prácticas sociales de mirar desde una parte elevada y panorámica. “En sentido figurado, un panorama es un paisaje contemplado desde la posición privilegiada. Asimismo, se habla también de panorama en referencia a la exposición técnica de una situación o de un conjunto de conocimientos”.<sup>121</sup> En esta reflexión de Lino Cabezas del panorama en tanto paisaje, permite establecer un “horizonte de problemas”, un objeto de estudio para indagarlo desde pensamiento visual y gráfico.

Al contrario, la nueva lógica de las vistas aéreas, la desaparición del horizonte “natural” como sentido espacial y temporal, en la metáfora de caer como ha reflexionado Hito Steyerl, pasar a la perspectiva vertical sin más fundamento que “flotar”, “(...) la desorientación se debe en parte por la pérdida de un horizonte fijo”.<sup>122</sup> La fluctuación nos somete a todos, en la medida de las condiciones espacio temporales y nuestras actividades de interconexión tecnológica, son en sentido figurativo, “caer”, “desorientarnos” al perder contacto con el entorno panorámico: el paisaje, el espacio sensible y meditativo de la distancia al representar la limitación fisiológica de la visión humana.

El caminar y establecernos en un lugar para mirar el horizonte, es más que un acto cotidiano entonces. Ha sido para diferentes culturas, filosofías, ciencias y artes, un *campo imaginal*, en la manera en que lo sensible y lo inteligible, lo visible y lo cognoscible, pasan a ser una manera de establecer modos de pensar un problema ante la proximidad según lo que se mire y represente, o mirar a la distancia para dibujar y activar lo que “reproduce la memoria” y la imaginación puesta en marcha ante el panorama.

El árbol es imaginación. Pero no debemos interpretar “imaginación” desde el sentido que se produce en el ser humano. No es que el árbol *tiene imaginación*, sino que *posee* imaginación: el tránsito de la semilla al árbol eso es la imaginación, ese crecimiento, esa transfiguración de la geometría ovoide a la ramificación rizomática y arborescente.<sup>123</sup>

---

parte de una alternativa académica. Agradezco a la Dra. Leticia estos momentos, me deja una huella trascendente en mi formación y trabajo como tutor.

<sup>121</sup> Gómez Molina, Cabezas y Copón, *Los nombres...*, 367.

<sup>122</sup> Véase, “En caída libre. Un experimento mental sobre la perspectiva vertical”, en Steyerl, *Los condenados de la pantalla* (Buenos Aires: Caja Negra, 2014), 17.

<sup>123</sup> Martín Rodríguez Caeiro, “Exponer lo imaginal...”, 42.

El límite escópico del horizonte *abre* el campo imaginal, que puede animar a la memoria espacial en los territorios de lo vivido y lo imaginado en ellos.

*Phycis* es “nacer”, lo que “brota”. Muchas veces se han opuesto los términos físico y psíquico, pero es evidente que la *psique* es una continuación de la carne, de la materia, un estado energético de la materia. Tampoco es correcto identificar físico con materia y psíquico con energía. La *psique* es materia y material, cuya plasticidad es la que ha permitido el desarrollo y la evolución de las formas de existencia, tanto de la personalidad psíquica como del organismo físico. Lo imaginal, entonces, es física y es psíquico.<sup>124</sup>

La naturaleza nos “abruma”. El paisaje cosifica lo humano en la representación de sentimientos, la *psique* y la existencia desde las reflexiones de Martín Rodríguez. El paisaje ubica el *interior* con un *exterior*, nos acoge. Es ahí donde hemos encontrado “lo sublime” en la reflexión estética del mundo sobrecogedor de lo que pudiera significar, lo rebasa.

Sumando las anteriores reflexiones afirmamos que, el caminar, mirar los límites, permite motivar los niveles de conciencia *perceptual* sobre los actos de ver y dibujar, meditar sobre la ciudad y la periferia en el espectáculo del paisaje “urbano” o “natural”.

En lo que se refiere a la atención periférica del horizonte para el dibujo, está entonces el problema del “panorama”, uno de los aspectos analizados desde cierta conformación de lenguaje gráfico. Este implica una visión circular de 360°, “donde los límites físicos coinciden con los del horizonte contemplado por un espectador desde un punto de vista elevado”.<sup>125</sup>

Los límites del campo escópico y visual, lo panorámico se expande a favor de una atención-reacción *performática*. Con esto me refiero estar abiertos y atender diversas impresiones en tanto objetos de un tema, un “horizonte de problemas”, que establece posibilidades de estudio para los estudiantes. El campo y el mundo visual pasan a ser examinados en las delimitaciones tanto del espacio gráfico, como en la experiencia espacial de la visión periférica:

---

<sup>124</sup> Rodríguez, “Exponer lo imaginal...”, 42.

<sup>125</sup> Lino Cabezas, Copón y Gómez Molina, *Los nombres del dibujo...*, 366.

La primacía del sentido del tacto se ha hecho cada vez más manifiesta (...) el papel de la visión periférica y desenfocada en nuestra experiencia vivida del mundo (...) nuestra experiencia misma de la interioridad de los espacios en los que vivimos. La esencia misma de la experiencia vivida está moldeada por la hapticidad y por la visión periférica desenfocada. La visión enfocada nos enfrenta con el mundo mientras que la periférica nos envuelve en la carne del mundo. Junto a la crítica de la hegemonía de la vista, es necesario reconsiderar, la esencia misma de la visión.<sup>126</sup>

Pallasmaa resalta la visión periférica y la *hapticidad* en la reflexión del espacio que se deambula y experimenta.

Lo que resaltamos aquí, es cómo la matriz heurística permite atraer el acto de la visión al dibujar para abrir la comprensión de lo sensible en una investigación. Lo fenoménico de la visión, agita así el pensamiento técnico-afectivo en el “mapeo” de los objetos y el entorno. Con esto nos referimos a los seguimientos de sus maquinaciones mentales, materiales y técnicas en un espacio abierto desde una bitácora o diario de campo.

La propuesta de ejercicios de dibujo desde una parte elevada, lo panorámico en el encuentro con el mapeo visual-gráfico del horizonte, propicia un encuentro con la *figuralidad* del campo imaginal. Nos referimos a la figuración como proceso de visualizar a la distancia. La experiencia visual del mapeo tiene como objetivo realizar diagramas, esquemas, apuntes en sentido literal y figurado sobre un “horizonte de problemas”, según los modos de ver-pensar-dibujar la idea de límite visual. Véase el lugar de una práctica de campo en la Unidad de Posgrado de la UNAM y algunos ejercicios de los estudiantes (figura 41).

---

<sup>126</sup> Juhani Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, (Barcelona: Gustavo Gilli, 2006), 10

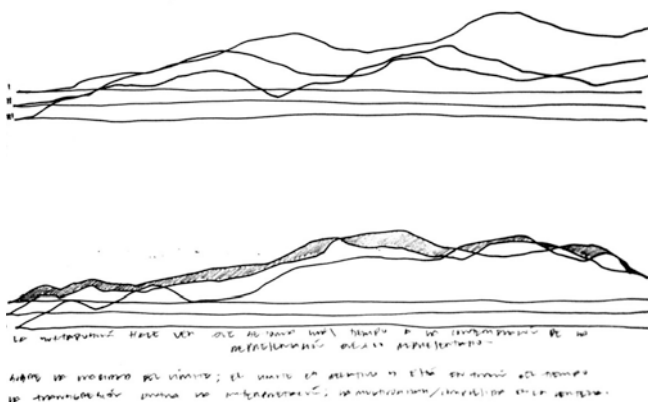


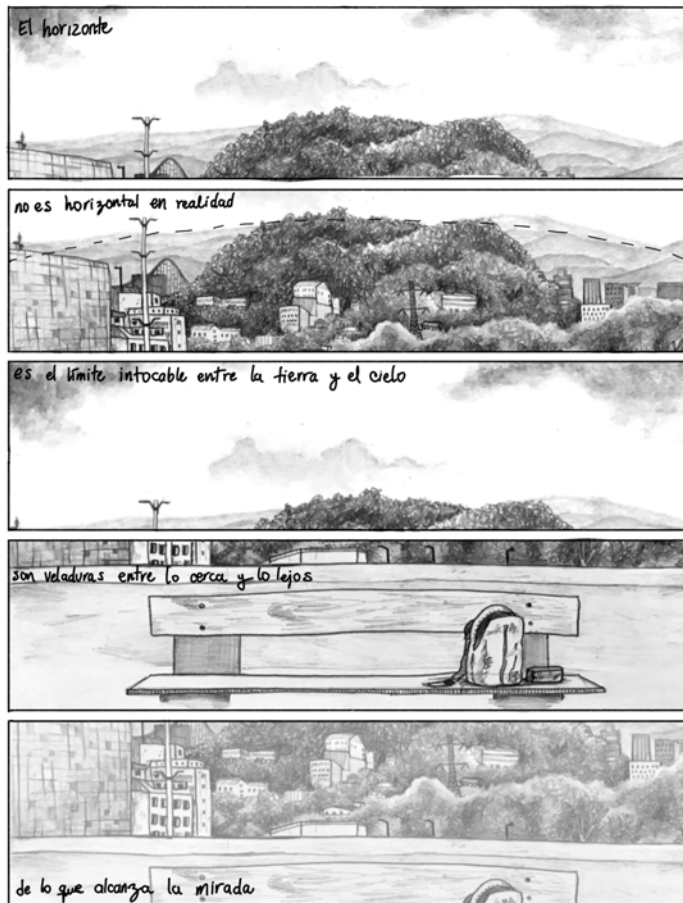
Diario-bitácora del estudiante Aarón González:  
*Mapeo-horizonte (momento 2)*  
*Figura-fondo / presión / arrastre*

*Dos tipos de síntesis de horizonte en formato apaisado (arriba y abajo).*



*Mapeo-horizonte (momento 3)*  
*Yuxtaposición / línea figura masa*





### Diario de campo:

Notas de la alumna Laura Valentina Álvarez Peña dentro de los ejercicios.

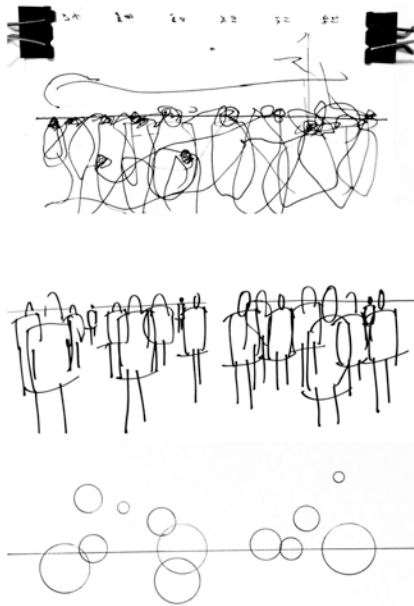
*Ella utiliza la relación textual de un enunciado, desde recursos figurativos y de encuadre a través de un formato apaisado, explora un carácter comunicativo imagen-texto, dibujo-contexto.*

**Figura 41.** Ejercicios de estudiantes de Maestría en Artes y Diseño desde el último piso del Posgrado de Economía de la UNAM.

El enfoque sobre un tema o motivo involucrado a esta experiencia visual establece una idea de límite, distancia y perspectiva a considerar por el estudiante desde el momento que camina y atiende la visión periférica. Cada pensamiento sobre el problema de la visualidad en un objeto de estudio produce registros diferentes según el nivel de esquematización, figuración y asimilación de las impresiones tanto “visuales” asociadas con el ver, sino en la experiencia de la sinestesia integrada en diferentes analogías visuales en la elaboración dibujística de los estudiantes (véase figura 42).



Dibujos de Sebastián Domínguez, estudiante de la Maestría en Artes y Diseño, realizados dentro de un cementerio desde atención principal a la visión periférica. Su tema aborda la muerte desde la investigación-producción en Dibujo.



Dibujos del estudiante Aarón González.

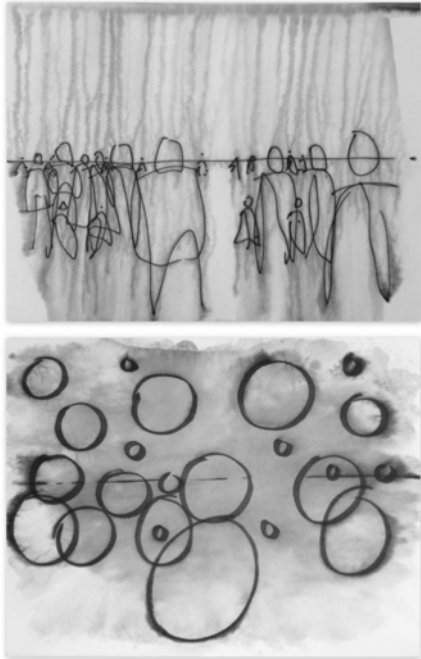


*Estudio de línea-interpretación del evento, entorno, figuración y abstracción (apuntes del estudiante)*



**Diario de campo:**

*Registro en sitio. Estudio preliminar del evento. Interpretación formal –plumilla sobre papel.*



*Segundo movimiento –interpretación del entorno- estudio con mancha y marca*



*Estudio con color –mancha y marca- estudio de movimiento y sonido del entorno.*

**Figura 42.** Notas del diario de campo y dibujos de los estudiantes en la actividad independiente.

La “simbolización del entorno”, en el sentido de la impresión sensorial háptica, periférica, sonora, en conjunción con un tipo particular de campo imaginal en los ejemplos mostrados, hace que la encarnación de lo representativo, evocativo y abstraído de la experiencia de los mapeos, la proximidad y la lejanía actúen desde disposiciones de ver-pensar el objeto del dibujo. Los recorridos de un perímetro determinan las decisiones del hacer-pensar y las ejecuciones con los materiales seleccionados a partir del objeto de investigación de cada estudiante.

*En síntesis:*

Los mapeos nos parecen fundamentales para ejercitar las operaciones técnicas que requiere cada solución, las cualidades y tipos de ejecución con los materiales que intervienen en los modos de mostrar un problema de investigación. La matriz heurística encuentra otros

alcances al establecer de manera constante la interacción de sus elementos: ver-hacer-pensar-mostrar.

Los planteamientos anteriores nos ayudan para recapitular las bases formalizadas en métodos de configuración en la enseñanza y el aprendizaje del dibujo de cada estudiante. El objeto de la visualidad no recae sobre lo anecdótico, narrativo, técnico o discursivo solamente, sino que integra el objeto del dibujo con el tema de la investigación del estudiante.

Estrategias de estudio sobre el dibujo natural-visual:

- La selección de objetos físicos no determina un concepto de modelo estrictamente, pero la elección de objeto o modelo que haga cada estudiante permitirá adentrarse en una parte del problema físico en un tema de investigación.
- En su categoría de apunte se desarrolla una fenomenología del dibujo a partir de diversa selección de objetos que se vinculan directa o indirectamente con el tema a tratar.
- El mapeo visual-gráfico implica la dinámica de ver. Al establecer estructuras desde la línea y seguir bordes en los que se reacciona según una intención, el tiempo estimado serían apuntes de cinco minutos. Realizar 10 soluciones bajo el problema de no repetir los recorridos ya resueltos en dibujos anteriores.
- El mapeo visual-gráfico en las relaciones figura-fondo, las tintas, plumillas y variedad de tipos de línea para el tejido de líneas, trazos, tramas, explora las cualidades del contorno, dintorno, transcontorno. La práctica considera diferentes niveles de transparencia y yuxtaposición según el ver-hacer de sus recorridos. El tiempo estimado sería de diez a doce minutos cada ejercicio (5 o 6 ejercicios), dando oportunidad de explorar diferentes alcances de las relaciones de figura y fondo.
- El mapeo visual-gráfico en la suma de objetos y el lugar, los ejercicios de la yuxtaposición y las transparencias implica más un ejercicio de estudio. Se consideran tiempos de treinta a cuarenta minutos sumando lo experimentado en los mapeos anteriores. La duración estimada sería de tres horas en el laboratorio. El tiempo de la práctica independiente para desarrollar otros dibujos desde una postura crítica a los procesos de representación, no tendrían

un tiempo determinado sino una fecha límite para ver los alcances. Esto permitiría procesos más prolongados de reflexión según el marco de la investigación del estudiante.

- Realizar una bitácora a manera de notas en un diario de laboratorio y de campo desde un empleo sistemático cualitativo sobre elementos conceptuales, cognitivos, emocionales, estético / éticos sobre los procesos dibujísticos y los resultados a partir de los tipos de práctica propuestos por el docente.
- La elección de los objetos físicos relacionados con un tema de investigación –directa o indirectamente-, determinarán los modos de asumir la observación, la proximidad, la distancia y los registros en su condición de *forma y realidad*. La inclusión de instrumentos de punta secos y húmedos, favorecen el flujo de la línea en la cualidad del “mapeo visual”, sin embargo, en el trabajo independiente es necesario explorar otros materiales desde las cualidades heurísticas de la matriz.
- La práctica del “natural” para ampliar la experiencia del mundo visual, tiene que ser a través de hacer recorridos. Caminar, dibujar en lugares altos para contrastar la práctica en el laboratorio en un espacio abierto que permita establecer la idea de horizonte y límite, o lugar como estudio y diario de campo.
- El diario de campo es un instrumento del aprendizaje para confrontar la heurística de la matriz. Permite al docente comprender mediante registros de dibujo, el carácter crítico analítico mediante el apunte y el estudio. Asimismo, identificar las variantes en los comportamientos, los eventos y otras características del suceso entre el sujeto-objeto durante una observación y ejercicio de los mapeos, con la finalidad de aplicar los conocimientos prácticos y teóricos adquiridos.<sup>127</sup>

---

<sup>127</sup> Algunas reflexiones muy importantes con respecto al “Diario de campo”, son a partir de revisar la investigación de Elsa Marisol Hernández Gómez y Guadalupe Soto Estrada, en “Capítulo 17. Diario de campo”, editado por Melchor Sánchez Mendiola y Adrián Martínez González, *Evaluación del y para el aprendizaje: instrumentos y estrategias*, (México: CODEIC-UNAM, 2020), 299-312.

- La duración para explorar el *horizonte natural* sería de dos sesiones de tres horas cada una. En la primera práctica se incluye la reflexión sobre la proximidad y la distancia, campo y mundo visual ante un “horizonte de problemas” desde la práctica en un mismo lugar indicado por el docente. La segunda práctica sería independiente y los estudiantes eligen el lugar, hora y momentos.
- La bitácora o diario de laboratorio y de campo, puede incluir la documentación fotográfica y/o en video, escritos sobre conceptos e investigación teórica, modelados escultóricos o tridimensionales, acompañar en general a todos los procesos descritos para integrar inquietudes relacionadas con un tipo de práctica artística del estudiante.

### ***3.5 Dibujo-imagen-modelo: imágenes, información y esquematización***

En la primera parte de este apartado, abordo el concepto de la imagen-modelo, para pasar después a la conceptualización de las imágenes en el marco de mi propuesta. Enseguida se plantean los cuestionamientos clave: ¿cómo se convocan a las imágenes? ¿conocer o hacer un modelo de estudio?

Estas cuestiones orientan a la matriz hacia el estudio de las imágenes, las cuales son delimitadas por las aportaciones a la Ciencia de la imagen por parte de Gottfried Boehm (2017) y W.J.T. Mitchell (2019). Posteriormente, las designaciones que extraigo de Mitchell para “convocar a las imágenes” en el contexto de la investigación-producción, son ejemplificadas desde los propios ejercicios y estudios realizados por los estudiantes.

Estas aportaciones fundamentan el tipo de práctica: dibujo-imagen-modelo para la investigación en las artes y el diseño. Finalmente hago notar que este tipo de práctica continua ciertas aportaciones didácticas que el dibujo ha sostenido históricamente gracias a las cartillas, láminas en grabados o fotografías, que han servido como modelos de aprendizaje y estudio. De ahí que, en otro apartado abordo de manera más amplia cómo se conforman las

imágenes para extraer información desde el dibujo y comprender su valor como objetos de investigación.

El estudio de las imágenes que sirven como modelo nos remite a una muy larga tarea desde las épocas antiguas, medievales y modernas. La consideración de los *modelos* para Gottfried Boehm, lo lleva a la pregunta sobre ¿conocer o hacer?<sup>128</sup>

El papel del modelo para las artes y la ciencia pasa en la etapa moderna al ensayo experimental y artístico, hasta su consideración icónica del conocimiento demostrativo para las ciencias y las áreas de diseño.

El modelo se desplazó desde la periferia al centro del arte, los mismos ensayos experimentales se presentaban como obras. La dinámica del conocimiento científico junto con el rápido cambio de paradigma fortaleció la necesidad de modelos. Algunos se convirtieron en los iconos populares del conocimiento, por ejemplo, el modelo del átomo o la espiral del ADN.<sup>129</sup>

El dibujo en la interrelación imagen-modelo, nos permite acercarnos a los paradigmas de representación en tanto imagen visual, bidimensional o tridimensional. En la consideración de la imagen visual como modelo icónico, se pueden desarrollar otros alcances de los mapeos entre el ver-pensar el hacer gráfico en su carácter de diagrama, esquema, elaboración sintética desde la *imagen* en tanto *modelo* cargado de *iconicidad*.

A partir de considerar a las imágenes como modelos icónicos, son *textos visuales* que pertenecen al tiempo presente en el que son vistos. Lo preexistente en ellas puede desaparecer para el ejercicio de los mapeos que explicamos anteriormente, gracias a desarticular e hilar otras estructuras que conformen su iconicidad. Esto es la visualidad que el dibujo puede extraer a partir de “convocar” los elementos que constituyan las estructuras textuales y visuales de la imagen-modelo.

En la pregunta sobre ¿cómo convocar a las imágenes? Al citar, llamar, atraer a las imágenes a las posibles relaciones entre *textualidad* y *visualidad*, en los planteamientos de

---

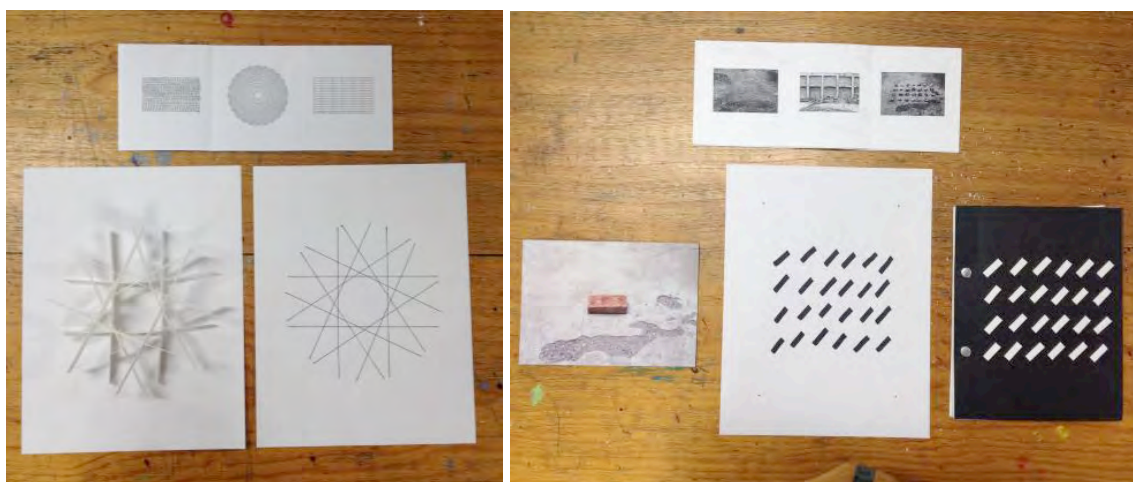
<sup>128</sup> Véase “Conocimiento icónico. *La imagen como modelo*”, en Boehm, *Cómo generan...*, 143-159.

<sup>129</sup> Boehm, *Cómo generan...*, 143.

W. J. T. Mitchell sobre las distintas posibilidades de la *imagen*, es implicar al “entretejido de la experiencia visual y verbal”.

En la selección que he realizado a partir de las relaciones delimitadas por Mitchell para convocar a las imágenes desde la orientación teórica-práctica de matriz, están: **imagen y texto**, **imagen-texto**, **imagen/texto**, **imagentexto** e **imagen x texto**.<sup>130</sup>

El pensamiento sobre la **imagen y texto**, en las relaciones visuales y verbales, designar en tanto señalar con línea y marcar la estructura de una figura que puede nombrarse, sirve para descubrir un esquema y la imagen con la que se relaciona. En esta heurística se abre el camino para el ver-pensar las cualidades de las imágenes como posibles modelos para indagarla desde el dibujo (véase figura 43).



**Figura 43.** El estudiante Aarón González, aborda las síntesis constructivas en patrones que puede extraer de imágenes relativas a la Geometría, a objetos y estructuras de construcción arquitectónica. Estas imágenes que utiliza tienen una relación visual y verbal con la “estructura de la circularidad”, “ladrillo y sistema constructivo”, desde el dibujo son extraídos sus componentes más simples para comprender tanto el sistema estructural y formal, como el histórico y cultural.

La construcción **imagen-texto** enfatiza la interrelación para referir características de alguna imagen con un enunciado escrito. Esto implica poner en práctica el hacer-mostrar del dibujo para conocer qué requiere esquematizarse, a partir de la fuerza de lo visto y la selección de un enunciado que lo evoca provocando dicha interrelación de la cognición visual con la imagen seleccionada (véase figura 44).

---

<sup>130</sup> “Imagen x Texto”, en W. J. Tomas Mitchell, *La ciencia de la imagen*, (Madrid: Akal / Estudios Visuales, 2019), 45-54.

El argumento de Gibson pone de manifiesto que la visión se entrecruza normalmente con el resto de sentidos, pero que puede separarse de forma artificial. En consecuencia, pueden establecerse diferencias entre culturas por el grado en que distinguen entre el campo visual y el mundo visual.



Discurso se deriva explícitamente del latín *discurrere*, que significa fluir en todas direcciones.



Ninguna figura aislada expresa todas sus dimensiones ni estaría dispuesta a aceptarlas todas, aunque se plantearan explícitamente como argumentos precisos.



Ninguna figura aislada expresa todas sus dimensiones ni estaría dispuesta a aceptarlas todas, aunque se plantearan explícitamente como argumentos precisos.

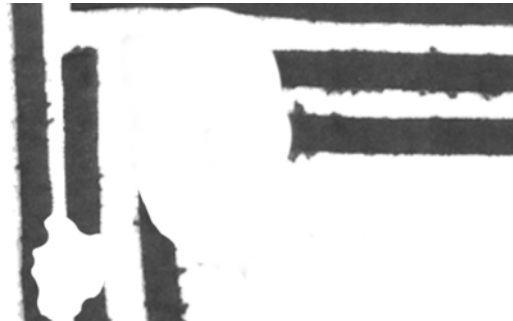




**Figura 44.** Enunciados seleccionados y extraídos del texto de Martin Jay, *Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX.* (Madrid: Akal / Estudios Visuales, 2007). Tinta y plumilla sobre papel semitraslúcido (albanene).

*Las imágenes seleccionadas exploran el universo icónico sobre las ideas de lo ocular, lo artístico, el ver, la mirada, donde la estudiante Ariadne Néncles Pitol reflexiona desde el dibujo los atributos textuales, conceptuales y visuales del libro.*

La oposición **imagen/texto** invita a lo no representacional. La separación con la iconicidad, la semejanza, el parecido, supone una manera de “negar un texto”, lo verbal o lo descrito en un discurso parcialmente o por completo (véase figura 45)

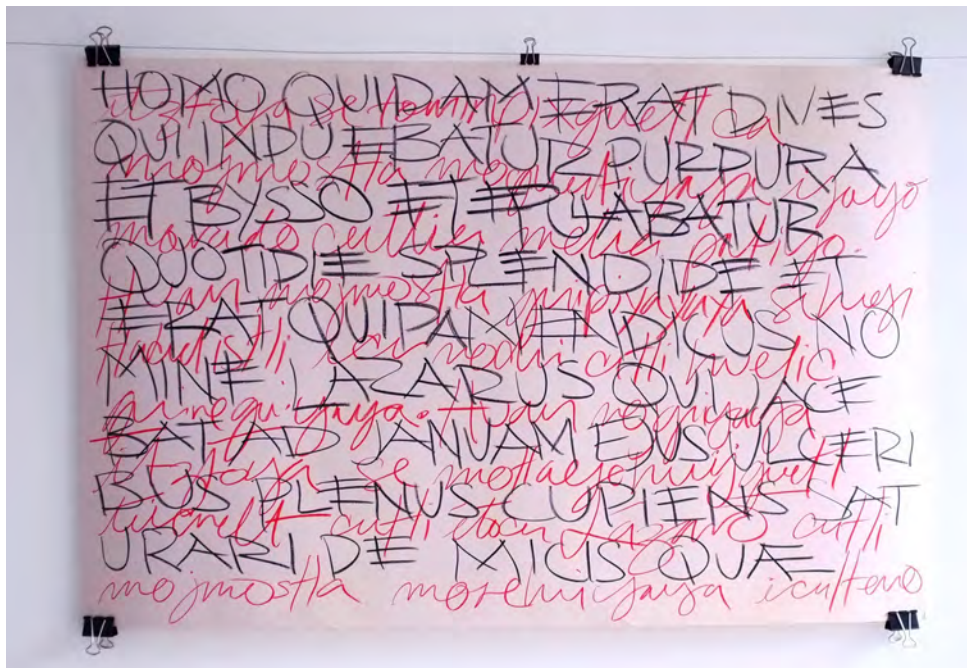






**Figura 45.** Selección de los procesos de dibujo de la estudiante Allegra Hagen de la Maestría en Artes y Diseño. Marcador, papel vegetal y tratamiento digital de una fotografía.  
*El marco interpretativo, el encuadre de la toma mediática televisiva, en el fotograma del presidente Norteamericano J. F. Kennedy, la llevan a oponerse al discurso “quebrado, arrugado”, haciéndolo provocativo y que lleva hasta la síntesis esquemática.*

La **imagentexto** es una manera de conceptualizar para Mitchell, la relación compuesta y sintética de las imágenes con el texto. Las narrativas que integran la imagen visual, la voz y la escritura caligráfica, por ejemplo, pueden constituir un mismo sistema generativo de esta evocación (véase figura 46).



Notas del estudiante:

*Ocupando el texto bíblico y su manifestación escrita, sujeto de traducción mediante un mismo sistema: el código fonético y utilizando sus características particulares: el Latín será presentado en mayúsculas al carecer de caja baja y el Náhuatl, al ser una expresión caligráfica, en script; aunado a esto, se ocuparon dos tonalidades cromáticas contrastantes: negro y rojo, ambas siendo depósito de significado rememorando la tinta, la clase y el texto impreso, en contraste con el trazo libre caligráfico, violento y carnal, representando de esta manera, el proceso de dominación mediante el texto sagrado.*

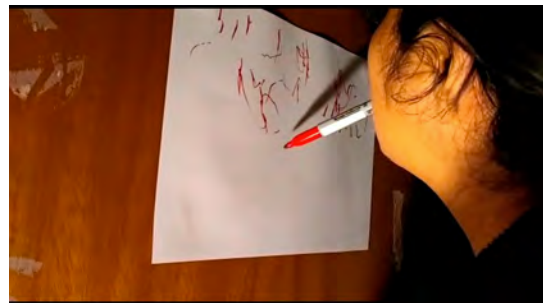
Resultados de trazo en mayúscula y script, utilizando lápices de cera en latín y náhuatl, papel reciclado 57 x 87 cm. Materiales: Lápices de cera y plumillas caligráficas, tintas negra y roja. Extractos de la biblia Lucas 16–19:31 en latín y Náhuatl central, papel reciclado 57 x 87 y 47.5 x 70 cm.

**Figura 46.** Ejercicio del estudiante del José Manuel Escudero Ruiz, Maestría en Artes y Diseño.

La propuesta de Mitchell en la **imagen x texto**, la “X” es: lo “desconocido”, la “variable” en álgebra, el factor en el signo de multiplicar, el giro del signo matemático de la suma, “(...) el signo del quiasmo en retórica, el tropo de los lugares cambiantes y el revés dialéctico”.<sup>131</sup>

Quiasmo en retórica: “Disposición en órdenes inversos de los miembros de dos secuencias consecutiva, como en *se dilata el corazón y el espíritu se satisface*” (RAE). La imagen como cruce, intersección y encuentro en direcciones opuestas en una posible analogía, establecen un “revés dialéctico (...) en la que la fusión de la relación de la imagen *versus* el texto con la imagen *como* texto (...)”.<sup>132</sup>

La **imagen x texto** desde el dibujo, por ejemplo, puede darse al implicar el cruce de la experiencia visual con la verbal y corporal desde lo dibujístico. Al unir la marca directamente con el habla, la sensación con la lengua, los movimientos de la boca al leer y marcar (véase figura 47).



<sup>131</sup> Mitchell, *La ciencia de la imagen...*, 46.

<sup>132</sup> Mitchell, *La ciencia de la imagen...*, 46.



**Figura 47.** Fotogramas del video del ejercicio de la estudiante Alejandra Luna Amador de la Maestría en Artes y Diseño.

Notas de la estudiante:

*El primer ejercicio que propongo es un acercamiento al texto que busca explicar al texto mismo, desde las teorías de la semiótica de Peirce y Saussure que todos hemos revisado en algún momento (...) a partir de leer en voz alta fragmentos elegidos de estos autores se busca crear otra cosa, un dibujo que surge del movimiento de mi cuerpo (boca) al leer e intentar comprender estos textos.*

La información que se puede extraer desde el dibujo según las imágenes elegidas para indagar estructuralmente su intensión, la acción proyectiva del dibujo en la selección de elementos, nos permiten distender la relación dialéctica entre el texto y los datos o componentes visuales. Aislar ciertos componentes de la conformación icónica, en su camino hacia una figuración esquemática o abstracción de sus elementos, permite comprender el sentido fundamental de la modelación y la estructura icónica en los límites de dibujar, pero a la vez abre otras posibilidades a la comprensión sensible de la visualidad de la imagen-modelo.

El acto dibujístico puede ser contemplado entre el ver-pensar-hacer activo en la serie de dibujos que permiten generar a su vez, una guía o un modelo propio de procesos sobre lo que se pretenda mostrarse en torno al objeto de estudio.

De ahí que es necesario acotar el problema del modelo dentro de los programas académicos, algo que Gómez Molina ya advertía sabiendo que este es “más estable que el de su entorno cultural”, refiriéndose al modelo apartado de su entorno cotidiano, histórico, cultural, para diferenciar los “Modelos de creación y modelos de aprendizaje”.<sup>133</sup>

En sus análisis sobre la necesidad del dibujante y el artista contemporáneo de comprender su propio entorno, el espacio social del aprendizaje, las reflexiones que incorpora

<sup>133</sup> Gómez Molina, Cabezas y Bordes, *Estrategias del dibujo...*, 33-37

a los temas, los modelos han formado parte de la experiencia y la memoria gráfica desde las imágenes visuales. Abordar la construcción de las imágenes para acercarse al conflicto con el tema o el objeto de estudio en un proyecto de investigación-producción, es indagar sus estratos en tanto estructuras, figuras, esquemas sobre la construcción de lo visible a la que aludan las imágenes seleccionadas como modelos.

Bernard-André Gaillot ya reconocía algo similar en el enfoque “sistémico” de G. Lerbert, en la “(...) comprensión de los problemas en un proceso interactivo global en contacto con la lógica de lo vivo y la singularidad de la percepción fenomenológica”.<sup>134</sup>

En su propuesta en el contexto de fin de siglo y el umbral de uno nuevo desde la didáctica crítica en las artes plásticas, para él la “lógica de lo vivo” y “la singularidad de la percepción fenomenológica” evita una “trayectoria única, la gradación única, la improbable exhaustividad y la fragmentación que oculta el funcionamiento del conjunto y por lo tanto impide cualquier comprensión funcional del objeto en cuestión”.<sup>135</sup>

La construcción que hace el dibujo al considerar la anterior reflexión de Gaillot, en este caso tendrá que asumir el compromiso sobre las propias ideas de fragmentación, ocultamiento del problema visual implicado con la visualidad investigada. En el caso la imagen-modelo, no es estrictamente una percepción fenomenológica de lo vivo, sino lo que las imágenes muestran y ocultan de la “realidad y lo vivo”. La base “funcional” sería cómo el dibujo puede mostrar el *pensamiento de la imagen-modelo*. La comprensión sensible y simbólica del conocimiento icónico, *conocer o hacer* un modelo mismo para explicar un problema de investigación.

El proceso de configuración sobre un tipo de conocimiento icónico, desde el apunte como parte del estudio visual, opera en base a las intenciones que van consolidando los estudiantes, al establecer el alcance de la matriz heurística en el conjunto de los tipos de práctica propuestos.

La matriz heurística no funciona entonces como “manual”. Los manuales de enseñanza del dibujo sirven para plantear los alcances de conocimiento icónico gracias al

---

<sup>134</sup> Bernard-André Gaillot, *Artes plásticas. Elementos de una didáctica-crítica*, (México: ENAP-UNAM, 2013), 39.

<sup>135</sup> Gaillot, *Artes plásticas...*, 39.

entendimiento material, técnico y estilístico en la aplicación. Funcionan preestablecido el tipo de materiales, soportes, técnicas y procedimientos sobre modelos ideales o sugeridos, Pese a esto, orientan el pensar gráfico según las operaciones que son determinadas en estilos, épocas y géneros.

Todo manual del dibujo suele incluir un programa amplio de intenciones: la de crear unas imágenes ejemplares de imitación que favorecen un programa de “tendencia”, la de visualizar métodos de comprensión de los problemas de traducción que ellos proponen, y la de ayudar a comprender la propia estructura del pensamiento gráfico, pero respecto al carácter normativo que la lámina del programa propuesto por el manual, el dibujante o bien se resiste a su comprensión o extrae de él las lecciones que le permitieron proyectarlas sobre su experiencia.<sup>136</sup>

Un manual, visto como compendio de conocimientos de una materia, tema o instructivo especializado, operan saberes y formas de conocimiento cerradas hasta cierto punto en los procesos que describen. En el caso del dibujo se han insertado modelos a seguir en las categorías de copia, imitación, reproducción, relacionados con tipos de trazos y estructuras donde se desarrollan según sus métodos.

A diferencia de trabajar a partir de la imagen-modelo desde la matriz que investiga un problema de investigación, de manera parcial se incorporan ciertos saberes sobre las operaciones gráficas y materiales. Las cartillas o láminas (estampas, impresos), los modelos tridimensionales, a partir de la base teórico-práctica de la matriz para convocar a las imágenes, pueden cuestionar un tipo de “imagen ejemplar” para el dibujo en las necesidades de una investigación en las artes y los diseños: “Las imágenes son lugares complejos en las que se reúne lo real, lo imaginario, lo simbólico y lo ideológico y en las que por lo tanto se inician constelaciones de significado que es posible perseguir indefinidamente en dirección al sujeto o en dirección a lo social”.<sup>137</sup>

---

<sup>136</sup> Gómez Molina, Cabezas y Bordes, *El manual...*, 20.

<sup>137</sup> Josep M. Català, *La forma de lo real: introducción a los estudios visuales*, (Barcelona: UOC, 2008), 13.

### 3.5.1 Protoimágenes, imágenes y metaimágenes

El problema de las imágenes está latente en nuestro tiempo ante la intempestiva multiplicidad de la imagen técnica. Las imágenes como referentes visuales, al incluirlas en un problema de investigación, exploración, estudio o análisis en la historicidad presente: ¿Qué información obtenemos? ¿En qué son necesarias para estudiarlas desde el dibujo?

Las imágenes pueden contener información para el campo de lo visual. Están en el espacio temporal motivando lo interpretativo, nos relatan algo de la realidad y la materialidad: ¿Qué reconocemos y qué sabemos? ¿Cómo podemos interpretarlas? En el apartado anterior explicamos la estructura conceptual para *convocarlas*, atraerlas a las cuestiones relacionales entre *visualidad* y *textualidad*, para acotar el problema de conocer y hacer desde la imagen según las delimitaciones en una investigación-producción. Las preguntas anteriores se abordan desde el problema de las imágenes como información.

La *información* desde el dibujo integra un problema de *forma, formación, figura* de los datos visuales “concretos” y “abstractos”. Dibujar a manera de esquema y síntesis estructural sobre la particularidad de los datos visuales percibidos en las imágenes, se abstrae la sensación, lo imaginado, la reacción ante lo visto y la reflexión sobre los sistemas de representación y organización que ostenten.

De manera general abordaré las *proto-imágenes* ya que me permiten explicar la imaginación y la prefiguración al dibujar. Las *imágenes* en condición de modelo para la investigación desde el dibujo, resalto las cuestiones que permiten comprender su función en la investigación. Las *meta-imágenes* son explicadas desde el estudio gráfico del dibujo, distinguiendo las estrategias particulares de su conceptualización para la investigación-producción

Las imágenes para la investigación desde el dibujo permiten pensar sobre nuestras creencias y lo que sabemos, nos permiten reflexionar sobre el uso, función, propósito, su relación directa o no con un objeto de estudio. La información que podemos extraer de ellas es sobre qué las conforma, en la arquitectura de elementos y la estructuración de sus apariencias mediante procesos dibujísticos.

Dado que el proceso para generar *imágenes* insustanciales nos lleva a la imaginación acotada a los momentos preparatorios de dibujar: imaginar, prefigurar desde el dibujo, puede

ser una *protoimagen*, una *imagen imaginaria* posible para ser fijada en algún sustrato en el tiempo y espacio para la experiencia visual. La protoimagen es un “modelo mental”, alojado en la memoria, incluso inconsciente pero que adquiere consciencia de sí, si es fijada una impresión que pueda encontrar su “doble” al dirigirse a un tipo de imagen visual definida en un sustrato, soporte, marco de referencia en tanto dispositivo técnico o material que evoca esa modelización o impresión.

Siguiendo a las protoimágenes es esa asociación general, asoman un problema antropológico en la relación imagen-cuerpo, cuerpo-medio o medio-imagen-cuerpo cuando consolidan desde la materialidad, el impulso constitutivo de su fuerza simbólica o arquetípica en la memoria, para la percepción del acto humano que la fije en el tiempo.<sup>138</sup>

La *imagen-materia* en la conceptualización de J. Luis Brea (2010) destaca también la necesidad humana de elaborar y conformar la memoria desde la significación visual, en las producciones de visualidad por la historia material de las “representaciones” llamadas “visuales”.

Para dar cuenta de esa complejidad sobre las imágenes como “representaciones visuales”, en sentido *biofilosófico* para la investigación de Cristian Camilo bajo el enfoque *enactivista*, la naturaleza de la mente es adaptativa al sistema nervioso que interactúa con el mundo. Esta interacción permite corporeizar, enlazar o anclar la percepción visual con el mundo gracias a la capacidad innata de la mente para anticipar, esto es, dar significado a las vivencias sensoriales y ser indisociable al cuerpo. Las imágenes, los tejidos mentales y visuales desde esta postura, se “corporeizan”, se “encarnan”, más que ser “representaciones visuales”.<sup>139</sup>

Con respecto a esta postura, el dibujo no construiría directamente *imágenes* o *representaciones visuales*, trabajaría más sobre la percepción correlativa al pensamiento visual “corporeizado con materiales”.

---

<sup>138</sup> De manera general aludimos al ensayo “1. Medio-imagen-cuerpo”, en Hans Belting, *Antropología de la imagen*, (Barcelona: Katz editores, 2007), 13-70.

<sup>139</sup> Véase, Cristian Camilo Vélez, “Capítulo VI. Una *biofilosofía* de las imágenes y de la cultura visual”, en, C. Camilo Vélez, Catalina Tabón Jaramillo, Milena Parra Jaramillo, *Ontología del arte. Tendencias filosóficas sobre el arte contemporáneo*, (Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana, 2018), 171-203.

Lo que pueden tener las imágenes, y no *qué nos dicen* señala Boehm, es por semejanza o parecido. Al poder mostrar el proceso de una vivencia, suceso o experiencia visual integrada por materiales desde lo anímico-corporal, gesta la idea misma de cuerpo-mundo en la inmediatez de dibujar la parte de un todo que las compone.

Por ende, el interés en mi investigación es considerar a la *imagen* es su condición de *modelo* para entender algo de la vivencia, información, ejemplificación o paradigma identificado. Esto puede darse en la medida que se reflexione y cuestione la consistencia paradigmática que puedan tener: ¿qué sabemos? ¿cómo la percibimos? ¿qué emoción nos provoca? ¿por qué la reconocemos o qué reconocemos? El dibujo puede extraer estructuraciones en base a mapeos que sigan un propósito en el estudio de la visualidad ostensiva de las imágenes que solucionen ciertas disyuntivas con el material, los medios o procesos de creación en una investigación-producción.

Las imágenes en el interés para (re)conocer desde ellas, indagar o extraer información, se adhieren a la imaginación-visualización y la figuración-configuración en tanto participen en las maquinaciones del dibujo (véase el apartado: *2.6.1 Las maquinaciones del dibujo*).

Asimismo, las imágenes se convierten en un dispositivo, ya que nos permiten “entrar”, “salir”, “abrir” un debate visual-conceptual. Al ser evocativas, provocativas, invocan y convocan a nuestras formas de verbalizar, hablar, exclamar, callar, identificar, gesticular... Movilizan nuestras emociones una vez que, conscientes o no, inciden a su vez en la memoria desde distintas facultades psíquicas, a través de la alusión a hechos, motivos de un recuerdo inesperado, lo visto o lo no visto.

W. J. T. Mitchell ha necesitado en sus propias investigaciones preguntarse: ¿qué quieren las imágenes? para devolver el pensamiento hacia ellas. Reflexiona sobre sus modos de interpretarse, usarse al considerar cómo se establecen en los espacios virtuales y sociales de divulgación. En la búsqueda de alguna entre tantas respuestas, detecta parte importante de esa problemática en la realidad asociada a su efecto visual, la visualidad detectada sobre las resistencias entre poder y deseo: ¿qué ejercen en nosotros y qué queremos de ellas? Esta pregunta se aloja entre las grandes disyuntivas no sólo contemporáneas, sino latentes en diversa medida en el crecimiento mediático moderno, enfocándonos al conocimiento-discurso que ostenten, personificación y creencias de quien las difunde.



Para Mitchell las imágenes pueden ser dialécticas si buscan una equidad en la interpretación de “quién” y el “mensaje”, qué comunican en su contexto o el efecto que ejercen en la mirada. Son también para él una presencia según algún deseo de ser, en lo social-afectivo y su efecto como “espacios” para ser recorridos en el tiempo, poder ser “evento mental” que encuentra un "lugar" para “abandonar la mente”. Esto es que pasan de ser protoimágenes a imágenes-superficies, en un vaivén constructivo de sí mismas. Las entiende como espacio momentáneo para mirar a otros, un “pequeño formato” o “caja” de los momentos invisibles, lugar para lo anacrónico en una “historia o narrativa”, siendo como un discurso que se hace presente.<sup>140</sup>

En otro momento anterior, planteó un concepto autorreferencial que llamó *metaimágenes*.<sup>141</sup> Este neologismo sirve sólo en una determinada conceptualización sobre las imágenes, si se quiere identificar cómo se refieren a ellas mismas, ya que pueden mostrar algo de una *imagen material* en otra imagen material. Son una *imagen* dentro o anidada en otra imagen nos dice, que se “autoanaliza” en su condición de discurso e iconicidad al poder encuadrarse y usarse como metáfora visual o analogía que distingue la base del discurso: “La metaimagen, pues, puede pensarse como una forma de hipericono realizada de manera visual, imaginativa o material.”<sup>142</sup>

De este modo para Mitchell la metaimagen puede ser interpretada por el reconocimiento icónico. Las metáforas verbales y visuales que acentúan el carácter teórico y discursivo de una imagen pueden ser “hipericonos”, como si “reflexionaran sobre sí mismas”. Esto lo asegura porque la analogía visual puede incidir en los modelos mentales, las protoimágenes, la percepción, la memoria, siempre y cuando el efecto de mirarlas provoque un efecto y una emoción en nosotros, y muestren algo sobre sí mismas sobre *qué es una imagen* nos dice.

En la revisión sobre este concepto, he extraído reflexiones útiles para el estudio y la investigación desde las imágenes circunscritas al pensamiento visual y gráfico:

---

<sup>140</sup> Véase “¿Qué quieren las imágenes?”, en W. J. Tomas Mitchell, *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual*, (Buenos Aires: Sans Soleil, 2017), 53-83

<sup>141</sup> Véase “Metaimágenes”, en Mitchell, *Teoría de la imagen*, (Madrid: Akal / Estudios Visuales, 2009), 39-78.

<sup>142</sup> Mitchell, *La ciencia de la imagen...* 29.

- **Imágenes que se refieren a otras imágenes.** Permite cuestionar a ciertas figuras retóricas, tropos, *metatextos* o relaciones *imagen-texto* o *imagentexto*. Las referencias textuales a diferencia de las visuales son distinguidas, a saber, en el orden del discurso que las lleva hacia otros discursos. Los problemas sobre la realidad pueden abordarse nos dice Mitchell, a razón de una dialéctica de las imágenes, en el sentido de perseguir una equidad interpretativa entre: poder-deseo y conocimiento-discurso (figura 48).



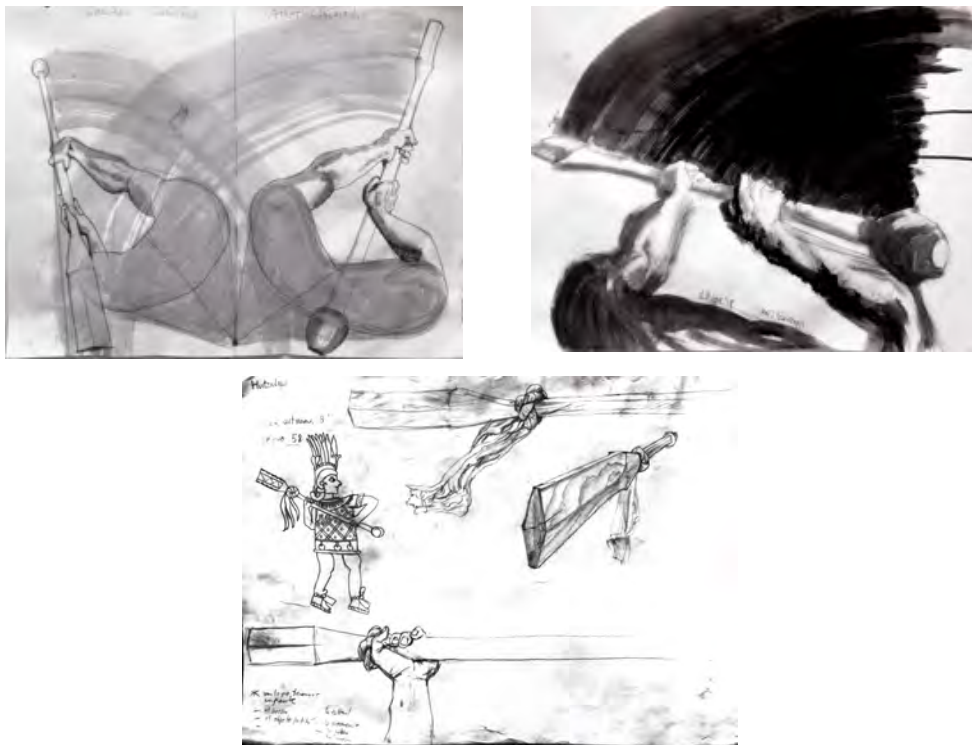
**Figura 48.** Selección de los procesos de dibujo de la estudiante Allegra Hagen de la Maestría en Artes y Diseño. Marcador y tratamiento digital de una fotografía. *El estudio crítico desde el dibujo sobre la reacción emocional ante las imágenes, le permitió establecer cuestiones clave sobre las imágenes mediáticas de los presidentes Norteamericanos J. F. Kennedy y D. J. Trump. En este ejemplo Trump, los medios técnicos y de comunicación en su investigación sobre el video e instalación sobre lo político y público, lo familiar e íntimo, en estos apuntes ella aborda el gesto desfasado con la fuerza de la retórica del cuerpo en un discurso político.*

- **Autorreferencialidad.** “Un hecho para poder ser figura, debe tener algo en común con lo figurado”.<sup>143</sup> La *figuralidad* como parte de los imaginarios, puede ser una protoimagen que se auto-examina en sus elementos de *gesto* y *figura* detectados en la imagen material a estudiar . La funcionalidad, la pragmática en el uso y contexto de la *naturaleza* de la imagen estudiada, pueden servir para auto-examinarse en sus

<sup>143</sup> Ludwin Wittgstein, *Tractatus logicos-philosophicus*, (Chile: Universidad de Arsis, edición en PDF [www.philosophia.cl](http://www.philosophia.cl)), 24.

elementos que la constituyan. Esto es, de dónde surge y se establece en el espacio-tiempo de su experiencia. Es una imagen que encuadra a otra en las relaciones imagen y texto / texto e imagen.

Por ejemplo, un artefacto de carácter “escultórico” y representado en un Códice prehispánico, en la investigación teórica y práctica sobre la narrativa gráfica mesoamericana realizada por el estudiante Víctor Guerrero, gracias a la información histórica sobre el uso social del artefacto, es recreado físicamente y usado por él mismo. Los dibujos a manera de apuntes y estudios analógicamente ilustran esta experiencia para comprender la acción física (véase figura 49).



**Figura 49.** Dibujos del estudiante de la Maestría en Artes y Diseño Víctor Guerrero, lápices y tinta.

*Estudios del manejo de un artefacto de batalla prehispánico desde sus propios movimientos corporales con el objeto físico creado y experimentado por él mismo.*

- **Teorización sobre sí misma.** Esta forma de metaimagen, para identificar el tipo de teoría o especulación intelectual que contenga al identificarse esa información por el estudiante, permite abordar un *hipericono* en el concepto de Mitchell. Estas serían las características del parecido, o sus cualidades icónicas asociadas con la teoría de su conocimiento a nivel visual.

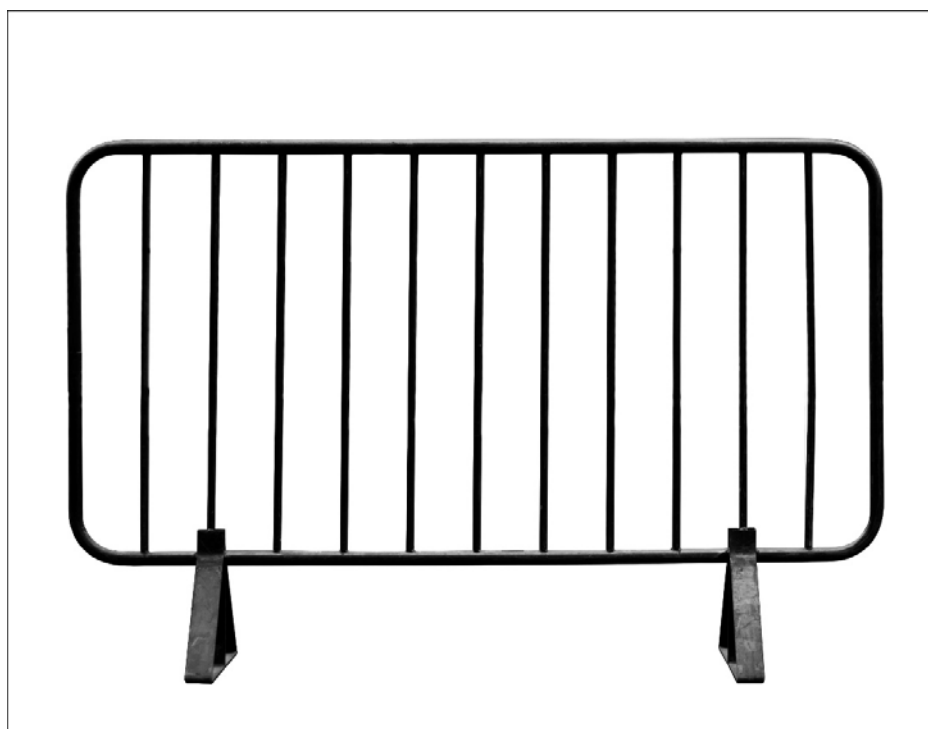
La metaimagen desde esta conceptualización, es la analogía visual de un componente teórico o de una idea, que evidencia el aspecto móvil de la cultura y las representaciones que infieren en una determinada visualidad. Se refiere entonces a los niveles representativos, narrativos o del discurso según un tipo de conocimiento icónico inferido.

Por ejemplo, es posible plantearlo desde la oposición imagen/texto o imagen x texto, según las líneas de pensamiento de las ideas en una imagen adherida a un tipo de Cultura Visual (véase figura 50).

**Figura 50.** Pieza final realizada en el Laboratorio de dibujo en el Posgrado de Artes y Diseño.

*Para el estudiante al tratar la libertad de movimiento en una ciudad nueva para él (el Centro de la Ciudad de México) y generar otra información, usa de manera reflexiva a la imagen técnica impresa de una valla.*

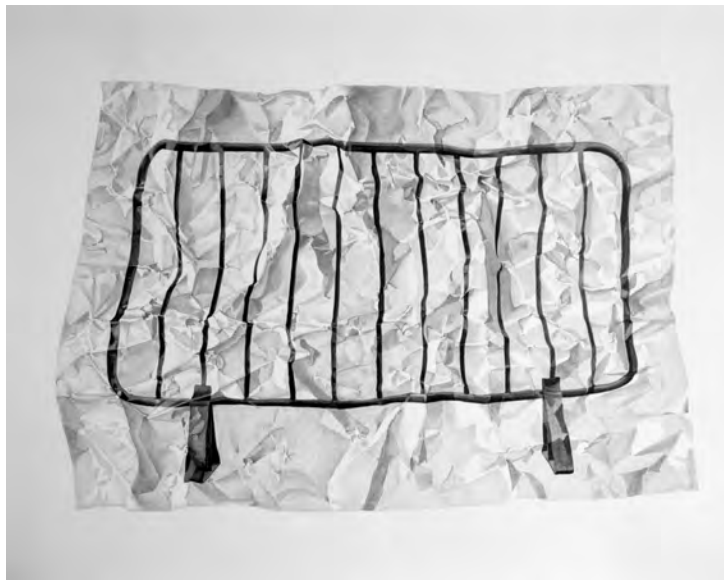
*El impreso lo arruga y avienta como acto simbólico de rechazo y dañarla. El resultado no es solamente “una imagen que se refiere a otra imagen”, sino la teoría a la que alude está en el conocimiento técnico de postproducción de la imagen fotográfica desde medios digitales. El estudio visual del dibujo pasa por las escalas tonales que permite el material, mediante un uso riguroso de imitar el gesto simbólico del daño realizado sobre la imagen técnica.*



“Imagen técnica de una valla con apariencia de no tener fondo”. Edgar Salvador Sarmiento Rojas.

*Esta valla de uso urbano en la Ciudad de México representa la oposición al paso, restricción para resguardar un lugar público o del gobierno para impedir el libre tránsito, convirtiéndola en un vestigio de la materialidad. El estudiante decide borrar los datos del fondo, para buscar invalidar o aislar su referencia a un lugar.*

*La oposición que implica el registro técnico de la valla, desde el dibujo la imagen x texto implica convocar el cruce emocional y representativo que tiene en un marco sociohistórico concreto.*



“Meta-imagen” de la “copia dura” (impreso) arrugada de la valla. Dibujo de grafito (gamas 2H al 8B) sobre papel, 50 x 65 cm. Edgar Salvador Sarmiento Rojas.



“Meta-metaimagen” de la valla borrada. Migajas de goma de borrador en un sobre de plástico transparente.

*El estudiante decide borrar el dibujo posteriormente, como gesto simbólico, emocional y subjetivo de negación para alejarse del régimen escópico de la imagen técnica y cuestionar el propio concepto teórico de metaimagen en el dibujo de la “Valla arrugada”. La imagen/texto actúa como oposición a la representación y al régimen técnico del dibujo realista.*

*En síntesis:*

En su conjunto, las imágenes son para investigarlas desde el dibujo: imaginación + información + figuración.

¿Qué información obtenemos de una imagen?

Al ser información está en el espacio temporal y nos invita a interpretarla, sobre qué reconocemos, sabemos, conocemos y es posible interpretar desde el dibujo en relación con una investigación-producción.

Desde el dibujo puede abordarse algunos datos e información asociados con: *figuralidad / figuración / figura / configuración / forma / formación.*

En una investigación-producción desde el acto de dibujar, las imágenes se pueden “convocar”, o sea, citarse, atraerlas al pensamiento del dibujo:

¿Cómo se convocan a las imágenes?

*Imagen y texto:* comparación de la imagen material y el texto escrito. Problemas *interartísticos* de la representación visual y verbal, la representación gráfica y la escritura.

*Imagen/texto:* hueco, cisma o ruptura problemática en la representación, es decir, lo no representacional.

*Imagen-texto:* relación de lo visual y lo verbal, lenguaje y memoria. División de narrativa y descripción.

*Imagentexto:* designa obras (o conceptos) compuestos, sintéticos que combinan textos e imágenes. Síntesis narrativa gráfica, textos fotográficos, poesía visual, voz e imagen, sonido e imagen, *collages*, tipografía, caligrafía, etc.

*Imagen x texto:* cruce u oposición entre sentidos (sensorialidad) y signos (verbales, gráficos, visuales...). “La X como el fonema de eXceso, de eXtra, como el excedente impredecible que, sin duda, se generará al abrir la variabilidad de relaciones subtendidas por esta peculiar locución, la imagentexto. Este es el signo de todo lo que ha quedado fuera en mi interpretación de la x”.<sup>144</sup>

Mitchell recapitula las relaciones: ojo y oído, ícono y símbolo. Imágenes materiales y “habla” como lo verbo-visual. Ejemplo: imagen-música-texto (Ronald Barthes).<sup>145</sup>

---

<sup>144</sup> Mitchell, *La ciencia...*, 47.

<sup>145</sup> Mitchell, *La ciencia...*, 52.

Investigar la imagen desde el dibujo para:

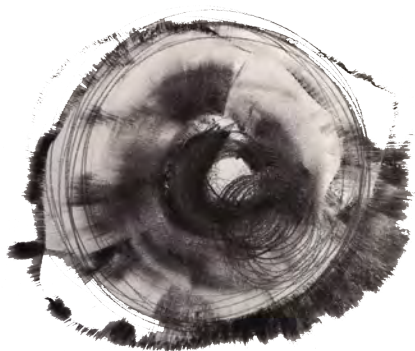
¿Conocer o hacer un modelo de estudio?

1. *Conocer la imagen.* Extraer información de la imagen-modelo desde el dibujo para conocer sus condiciones icónicas: **imagen y texto, imagen-texto.**

2. *Hacer de la imagen un modelo:* (meta)imagen-modelo, construida, producida, creada, recreada para experimentar su relación u oposición: **imagentexto, imagen/texto, imagen x texto.**

A continuación, presentamos un cuadro comparativo y descriptivo de los elementos que participan e integran el estudio de la visualidad desde el dibujo:

ELEMENTOS DEL ESTUDIO DE LA VISUALIDAD			
<i>Elementos de la matriz heurística</i>	<i>Dibujo-abstracción</i>	<i>Dibujo natural-visual</i>	<i>Dibujo-imagen-modelo</i>
Ver	Escotomizado Antivisualidad	Mapeos Campo visual Mundo visual	Orientado (mapeo) Segmentado (mapeo)
Pensar	(Pre)visualización Protoimagen	La visión Lo visible	Imagen Metaimagen
Hacer	Prefiguración Ejecuciones Apunte	Contornos Dintornos Transcontornos Apunte-Estudio (figuración)	Esquema Diagrama Configuración Análisis
Mostrar	Vitalidad Abstracción	Figuralidad / Forma Realidad / Imaginación	Mirada Pensamiento Cultura Visual



---

## **IV. CASOS PRÁCTICOS Y PROCESOS DESDE LA MATRIZ HEURÍSTICA**



## 4.1 Casos prácticos

“El mundo es todo lo que acaece.”<sup>146</sup>  
Ludwig Wittgenstein

Los casos prácticos en el campo de las Artes y el Diseño, los problemas temáticos en una investigación a nivel Maestría, se ven en la necesidad de considerar la pluralidad de los caminos y perspectivas complejas que se requieran abordar. Las prácticas artísticas contemporáneas pueden partir desde distintos enfoques disciplinares o interdisciplinarios, que van replanteado los acercamientos, encuentros teóricos y prácticos entre otros campos de estudio.

En los objetivos, planteamientos y reglas que se van determinando entre todos los estudiantes en un espacio académico, la matriz heurística enfoca el estudio de la visualidad sobre lo que se investiga. Los temas y motivos desde el dibujo, la relación estudiante-conocimiento conforman los casos prácticos aquí presentados.<sup>147</sup>

La conceptualización académica de las prácticas, no son entonces una improvisación o intuición sobre dicho estudio, aunque partan de una necesidad empírica de gran peso sobre la experiencia visual. Cada proceso en los tipos de ejercicios base, tiene sus objetivos y enfoque contextual en la heurística hacia el estudiante.

La pluralidad de situaciones, “casos” en las condiciones, parten de la especificidad o acotaciones según la investigación-producción en cada estudiante. Los casos prácticos muestran lo que *acaece*, *acontece*, *ocurre* en los *hechos*, el *mundo*, lo que *sucede* entre el sujeto-objeto a partir de la matriz teórico-práctica que orienta los actos de ver y pensar la

---

<sup>146</sup> Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus...*, 16.

<sup>147</sup> Bernard-André Gaillot se refiere a la relación y hasta oposición alumno/conocimiento (proceso: aprender), en la que enfatiza que la “preocupación debe ser encontrar”. Considera al respecto de esta opción, que en las Artes Plásticas la acumulación de conocimiento objetivado es poco o nada sustancial. Sin embargo mi postura ante esta preocupación, difiere al señalar la interrelación estudiante-conocimiento. Pretendo de este modo una dialógica de la investigación heurística con el dibujo, que parte del contexto del objeto para desarrollar la comprensión sensible, y en algunos casos la comprensión simbólica en el marco, delimitaciones y pluralidad de proyectos de investigación-producción en las Maestrías de Artes y Diseño de la PAD-UNAM. Véase “Sistemas y procesos didácticos”, en Gaillot, *Artes Plásticas...*, 115-169.

visibilidad. El desarrollo óptimo de los planteamientos dibujísticos propuestos, atienden el contexto de la institución en donde se desenvuelve, el ámbito, los campos de estudio, las disciplinas y no sólo la aportación personal de quienes participan.

Lo anterior, conforma las preocupaciones fundamentales para decidir los planteamientos de los casos prácticos considerados a continuación. En la experiencia siempre viva de la docencia en los marcos académicos donde se establecen las decisiones sobre ejercicios y estrategias de aprendizaje enfocada a las aportaciones de los estudiantes, los casos prácticos aquí presentados ejemplifican una parte relevante de los alcances de la matriz heurística y mi investigación docente. Muestran los hallazgos en el campo de la *Investigación en Estudios de la Imagen y las Artes Visuales*, en la investigación-producción en el Laboratorio de dibujo en el Posgrado de Artes y Diseño de la UNAM.

#### ***4.2 Investigar desde el dibujo-abstracción: visualizar-prefigurar***

“Para conocer un objeto no debo conocer sus propiedades externas,  
sino todas sus propiedades internas.”<sup>148</sup>  
Ludwig Wittgenstein

Investigar desde el tipo de práctica de dibujo-abstracción implica al estudiante a pensar desde la oscuridad y la escotomización de la visión, su objeto de estudio. De manera similar el pensamiento de Rudolf Arnheim, en relación con el pensamiento visual señala: “Asimilar la percepción como resonancia, es decir, como propagación de los hechos y fenómenos de la realidad en tanto reproduce sensaciones y emociones”.<sup>149</sup> *Pensar con los sentidos* como afirmó el mismo Arnheim, es donde se distingue la naturaleza visual del pensamiento.

---

<sup>148</sup> Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus* ..., 17.

<sup>149</sup> Luz del Carmen Vilchis recupera estas reflexiones de Rudolf Arnheim, en Vilchis, *Método...*, 36.

Es a partir de indagar la vitalidad en un entorno, que la emotividad necesita regular el impulso al dibujar desde la oscuridad total o parcial de ver. En el *hacer pulsional*, en esta vitalidad fluctúa para Peter Salabert una intencionalidad y un estilo. En ese enfoque hacia lo estético, los procesos de investigación desde el dibujo por parte de los estudiantes, no se queda sólo en una búsqueda de “expresiones puras”, “gesto gráfico personal”, sino examinar la “fuerza del signo-marca” que advierta el contexto para explorar el nivel de comprensión sensorial del objeto de estudio.

En la comprensión sensorial está la dirección de la intencionalidad-expresión, acaso hacia un “estilo” en tanto proceso que incorpora una “individualización simbólica”.<sup>150</sup> Esto no se queda en la investigación del estudiante sobre sus propios motivos, en la “búsqueda de un estilo propio”, sino examina a su vez el pensar-mostrar las cualidades sensoriales y la comprensión del contexto simbólico del objeto de estudio.

Por un lado, lo abstracto como concepto reiterativo en el desarrollo artístico, ha requerido superar el *binarismo* moderno asociado a la *negatividad* en lo formal, lo histórico, lo material, con lo *no figurativo*, en ese aparente aislamiento de las cosas sensibles y reconocibles. La ambigüedad de la propia “abstracción formal” en la que encoje la idea de “no-representación y abstracción”, forma parte del estudio crítico desde los modos de abordar el dibujo-abstracción como una acción para investigar los aspectos menos obvios, “ocultos”, “oscuros” de un objeto de estudio.

Por otro lado, la matriz permite indagar las cualidades del material cuanto se interioriza en un tipo de trazo, marca, acción con la que se relaciona fuertemente con lo háptico y la propiocepción de los movimientos musculares, propio de la fenomenología del dibujo. La antvisualidad actúa de este modo sobre las formas de opacar o nulificar el campo visual en el que se establecen resistencias, negaciones, intensidades, (pre)visualizaciones del espacio gráfico en el tiempo de los procesos. Los estudiantes tienen así que jerarquizar y reflexionar sobre lo que cambia según sus resultados.

---

<sup>150</sup> Para ampliar esta conceptualización véase: “b. Intencionalidad, querer-hacer y hacer pulsional”, en Peter Salabert, *El pensamiento visible. Ensayo sobre el estilo y la expresión*, (España: Akal / Arte y Estética, 2017), 63-64.

Lo que pretendo es aumentar la atención-reacción de los estudiantes a los puntos ciegos de la visión humana al alejarse de los puntos focales, propiciar *abstraer* desde las "zonas oscuras". En el marco de la investigación-producción, estas zonas oscuras son tanto físicas como simbólicas y hasta conceptuales a partir del objeto de estudio.

El desarrollo de los elementos de la matriz: ver-pensar-hacer-mostrar, permiten invadir al pensamiento de asociaciones distintivas desde otros canales no sólo físicos, sino reflexivos, meditativos, subsumir los componentes no visibles encausados hacia un tipo de registro separado de los datos visuales de los objetos sensibles o disminuido en la impresión de ellos, pero centrados al objeto.

Para evidenciar el desarrollo de la matriz desde el tipo de práctica del dibujo-abstracción, se han seleccionado casos en donde el sonido y la luz se exploran desde distintos niveles de oscuridad, lugar y momento. Los lugares físicos en la experiencia independiente, el tiempo en tanto secuencias en el espacio o lugar, objetivos y metas, emociones y sentimientos que se involucran, es donde pretende llegar la comprensión sensorial y simbólica. Y las notas escritas en cada diario de laboratorio y de campo desarrollado por los estudiantes, permiten al docente orientar la toma de decisiones, alcances y reflexiones obtenidas.

El diario de laboratorio a partir de las sesiones de clase, y el diario de campo en el trabajo independiente, es un registro descriptivo, analítico-crítico sobre las observaciones y reflexiones de los hallazgos al aplicar la matriz. Es un complemento sobre las actividades, eventos y guías de aprendizaje sobre un tema o concepto en la investigación.

#### ***4.2.1 El sonido y la analogía visual***

El sonido, sea imaginado o escuchado desde el propio sonar corporal, la voz, el "ruido de fondo" o fondo sonoro, la música, es mencionar el vasto repertorio a elegir para decidir el primer acercamiento a la comprensión sensorial de la investigación desde el tipo de práctica: dibujo-abstracción en el Laboratorio de dibujo. En la práctica de campo o independiente, es necesario que los estudiantes consideren el tiempo y lugar para pre-visualizar un tipo de motivo o estímulo diferente a las limitantes del laboratorio.

El sonido en relación con el tema de investigación determina la práctica en el Laboratorio de dibujo y la experiencia independiente, para profundizar en la comprensión sensorial desde el dibujo-abstracción. La exploración del sonido desde acciones dibujísticas se puede situar desde otras perspectivas de aprendizaje sobre el contexto: ¿qué es lo que se quiere saber en un lugar y momento entorno al objeto?

Considerar la memoria o lo imaginado en el sonido para determinar materiales y efectos, aporta al manejo de los instrumentos de dibujo, el acercamiento a las cualidades de estos en cuando a lo seco, húmedo, densidad, agudeza o espesor de un instrumento de punta, a favor de una determinada cualidad estructural. Al establecer las decisiones y el tiempo de ese proceso selectivo, se pueden enriquecer los aspectos fenoménicos de marcar según la regulación de las impresiones sensoriales orientadas por los objetivos detectados.

Cada estudiante aborda sus propios temas en los marcos académicos de la investigación, la creación y la producción en las artes y el diseño. Establecen de manera autónoma una bitácora o diario de laboratorio/campo para la exploración personal con sus propios objetivos, características y forma de abordar la analogía visual del sonido desde el dibujo.

En este caso, se revisa primero el proceso de tres estudiantes que coinciden sobre un tema en común en lo general, pero particularmente son distintos en la exploración y desarrollo de objetivos. El proceso de otro estudiante es llevado a descubrir una estructura simbólica considerando un tipo de música y concepción del mundo mesoamericano.

El orden del planteamiento de estos ejercicios personales en la exploración de sus motivos o temas, se establecieron objetivos, tiempo y escenario, planteamiento y metodología. El desarrollo en el que se integran los propios apuntes escritos a manera de una bitácora de notas o diario, se evidencia el conocimiento en el que se asientan y orientan el valor epistémico de la exploración del sonido elegido por cada estudiante.

El tipo de abstracción o síntesis de la representación gráfica es diversa según su objeto de estudio, mismas que arrojan resultados relevantes para reflexionar e inferir los alcances objetivos sobre la subjetividad de la visualidad de lo sonoro desde el tipo de práctica: dibujo-abstracción.

### **Objetivos:**

- Experimentar el sonido desde el dibujo en relación con un tema o motivo del estudiante.
- Desarrollar la pre-visualización y la visualización elaborando ejercicios con los ojos vendados, o partiendo de impresiones sonoras –imaginadas o escuchadas en ese momento- que elaboren cierta visualidad del sonido.
- Identificar factores del objeto desde el sonido, para establecer el tipo de analogía visual para determinar el registro gráfico, material y los recursos técnicos a considerar que permitan mostrar la visualidad de lo sonoro según sus objetivos o temas.
- Conceptualizar, organizar y jerarquizar los resultados en breves apuntes a manera de diario de laboratorio y de campo.

### **Tiempo y escenario:**

- El tiempo del planteamiento son dos sesiones de 3 horas.
- El tiempo de desarrollo es de 3 horas en la sesión de clase y 3 horas independientes.
- El escenario es el Laboratorio de dibujo, que cuenta con restiradores y mesas rectangulares. Los otros escenarios o entornos de exploración independiente son determinados por el estudiante a favor del lugar, momento, lapsos de tiempo y sonido a explorar.

### **Planteamiento y metodología:**

Se establece previamente el objeto sonoro y el material es seleccionado a partir de las cualidades y alcances para desarrollar tanto el carácter análogo con las impresiones sonoras, como para establecer la correlación con los componentes sensibles y el sentido posible que infiera en el ritmo y organización de las marcas.

La elección de los materiales acompaña la interrelación del objeto sonoro y el objeto del dibujo, que permita abordar el pensamiento gráfico situado en la experiencia visual del proceso. Este implica asumir la ejecución del dibujo, la decisión de materiales, colocación corporal y modo de meditar el ejercicio, determinan la visualización del espacio físico, lugar, entorno y tipo de sonoridad.

## Desarrollo:

Al abordar el sonido en el espacio académico compartido del Laboratorio de dibujo, necesita aislarse el “ruido del entorno” o fondo sonoro si este no necesita participar en la experiencia. El sonido imaginado requiere una particular concentración en la memoria, la evocación mental de su incidencia interiorizada, o su visualización una vez que es distinguido como objeto sonoro.

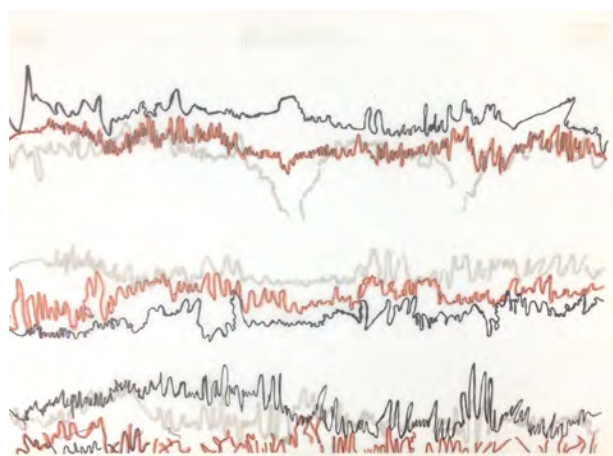
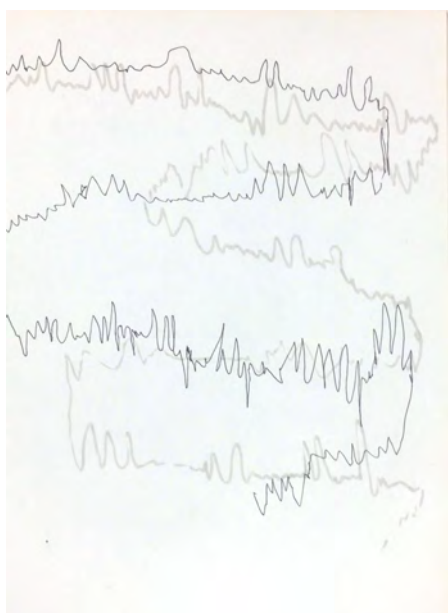
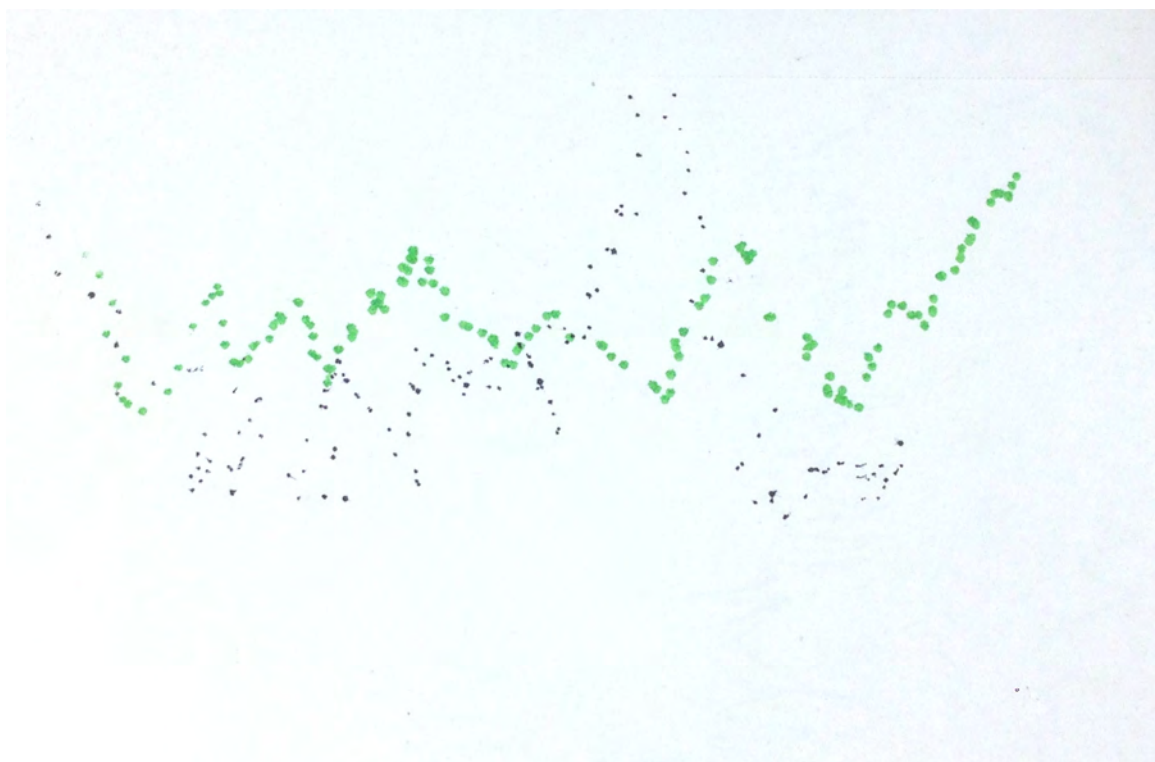
La conceptualización de un objeto sonoro se trabajó anteriormente antes de la experiencia en la sesión, donde cada estudiante decide los materiales una vez que ya ha participado en los ejercicios con diversos sonidos musicales como lo ejemplifique con la música de Bach (véase el apartado 3.3.1 *El sonido para dibujar*).

En el primer caso práctico, la particularidad de un tema como la identidad personal y colectiva, en la actualidad puede incidir en lo local y lo global de manera compleja desde la Cultura Visual. Poder relacionarnos con otros a la distancia, la realidad física y mediática desde la red de internet, es explorada por un estudiante a partir de estas distinciones, en tanto realidades sociales y el medio tecnológico lleno de “ruido” en tanto señales, mensajes a distancia o *videollamadas*. Él encuentra cierta analogía con el sonido o ruido llamado coloquialmente como “ruido blanco”. Al meditar sobre la interferencia visual y sonora que impide comprender claramente al otro, por ejemplo, en la comunicación verbal y la mirada en la pantalla donde se llega a distorsionar la voz y la señal, el estudiante relaciona análogamente el ruido y la interferencia visual con la incapacidad de conocer realmente la identidad del *otro*.

El ruido blanco es descrito como un sonido con todas las frecuencias, o las repeticiones sonoras en una unidad de tiempo que se repiten en una misma potencia. La producción de ruido o distorsión como el ruido intermitente de un televisor sin señal, lo repetitivo de un sonar electrónico conocido como *glitch*, o “falla digital” en juegos de video o en alguna señal electrónica, puede afectar visual y sonoramente la emisión efectiva de la imagen-medio en los sistemas digitales, creando un “espectro sonoro” o distorsión.

La exploración directa ante estas señales desde el dibujo al explorar la analogía *visual-sonoro-gráfica*, se relaciona con el transcurrir en el tiempo de las ejecuciones. El estudiante asume el momento en que el *glitch* sucede y se convierte en el motivo mismo del dibujo.

El proceso lo llevó a involucrar varios ejercicios distinguiéndolos en la asociación a puntos, líneas, en donde el contraste y lo semi-traslucido del papel, permiten que la subjetividad de los patrones de registro, sean a su vez acciones concretas que se integran en una unidad compositiva, que forman parte de la visualidad de ese sonido y el sentido encontrado en la repetición o no, de patrones de ritmo (véase figura 51).





**Notas del diario de laboratorio/campo:**

*Bajo la consigna de generar una analogía del tema de investigación que estoy realizando en el curso con un sonido, el glitch aparece como aquel espectro sonoro, no planificado que surge en un medio específico, bajo condiciones medidas y establecidas, pero en sus propios parámetros. El glitch o interferencia básicamente es un error, que se encausa a sí mismo para existir y en esto radica su belleza. Este no puede aparecer sin un medio que lo contenga, pero cuando surge bajo las circunstancias de la casualidad se torna como una fuerza que acapara las miradas y se apodera de aquello de donde nació. Cambia tanto el propósito del canal previamente determinado, como del mensaje que antes se había estructurado.*

**Figura 51.** Notas y dibujos del estudiante Sebastián Angulo.

En el avance de sus estudios sobre las implicaciones de la identidad en las redes sociales, las representa en una elaboración más compleja sobre el concepto de la máscara insinuada en la faz. La idea de rostro y simetría, similitud y asimetrías, lo llevan a la evocación de la prueba psicológica de las cartas o test de *Rorschach* asociado al *psicodiagnóstico* desde la mancha, pero sin una intención directa a estas, sino a manera de antifaces y máscaras, aludiendo a lo que oculta la identidad de un rostro (véase figura 52).





**Figura 52.** Estudios del estudiante Sebastián Angulo. Tintas, diluyentes y papel de color en soportes de mayor formato hasta llegar a la dimensión real de un rostro.

El ritmo que imprime a los cortes, son a partir de los ejercicios en donde el sonido ha sido una referencia directa para las ejecuciones sobre el trabajo de la mancha. La fenomenología del dibujo es resaltada en las acciones del papel cortado, donde la sensorialidad del sonido en tanto “ruido” o distorsión, adquiere una analogía visual atribuida por el material al teñir el color y la organización compositiva en tensión: simetría /asimetría.

En el caso práctico de otro estudiante, ese principio de ruido blanco distinguido en la música que ha elegido (lo indica en sus notas), lo lleva a la exploración del silencio hasta el ruido pensando en la estructura de un espacio físico. Para él, los materiales proporcionan la experiencia en la analogía visual de la invisibilidad del sonido y las impresiones sensibles en el papel, que es tratado mediante plegados, dobleces y arrugas.

La experiencia sonora de la escucha que imagina, las decisiones de las marcas y transparencia del papel le permiten idear croquis y modelos tridimensionales de un espacio físico posible, a partir de encontrar algún patrón de sonido y convertirlo en una unidad geométrica (véase figura 53):

#### **Notas del diario de laboratorio:**

##### ***Visibilidad del sonido como concepto***

*Luz, sonido, olor, espacio, movimiento*

*Pensar en la luz como materialidad*

*Experiencia sobre el ejercicio*

*Antecedentes – base teórica (científica) a partir de la explicación de la física*

*Concepto de \*ruido – mezcla confusa de sonidos*

*Sonido inarticulado*

*Onda sonora – onda longitudinal*

*Concepto \*ruido blanco – señal aleatoria*

*Su densidad espectral de potencia es constante, es decir su gráfica es plana*

*Música contemporánea: \*Animal Collective – “Peacebone”*

##### ***Ejercicio visual-discursivo***

*Cuatro ensayos sobre el ruido blanco: cuatro expresiones de la anti-visualidad del sonido*

*¿Cómo puede ser mostrado/hacer visible el sonido?*

*¿De qué forma puede emanar de un objeto conocimiento cuando reflexionamos sobre el sonido?*

*El cuestionamiento del sonido como objeto cognoscible*

*-Señal aleatoria que por su densidad espectral de potencia es constante*

*Idea-hipótesis: el pliegue / línea / acción sobre un plano gráfico / plano*

*La densidad de la onda / la línea / el pliegue (reflexión -1)*

*El ruido blanco; sobre la escala y la densidad (reflexión -2)*

*Analogía del sonido y su construcción performativa en papel (reflexión -3)*

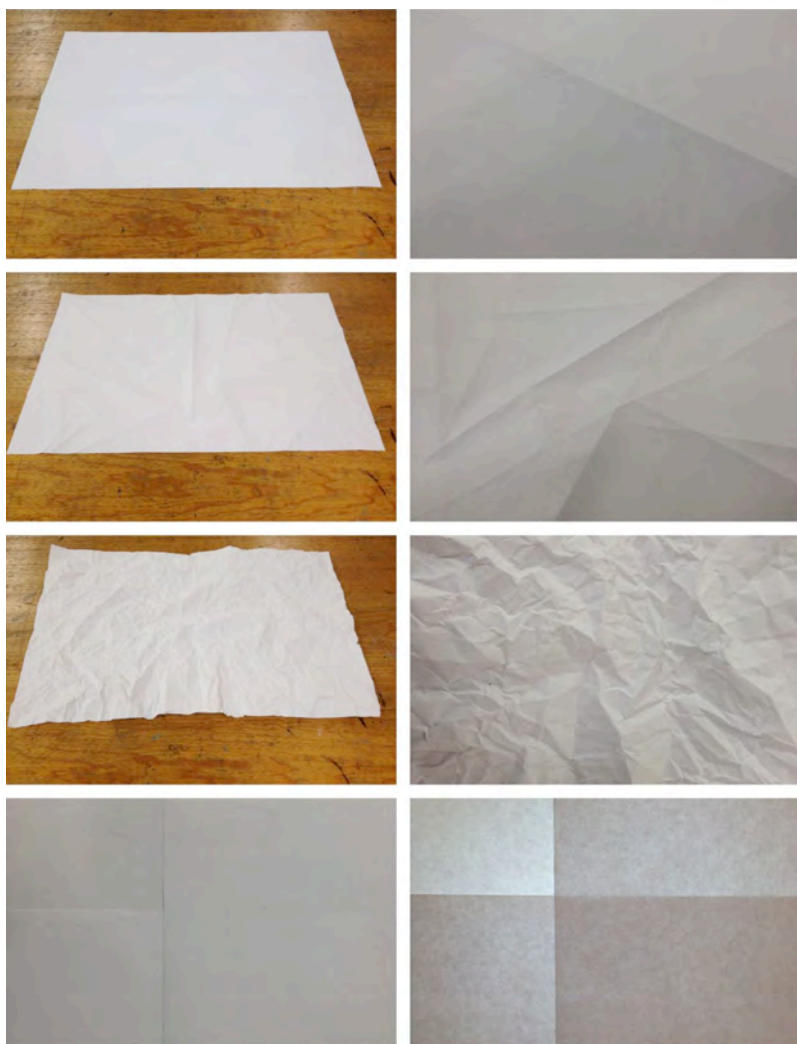
*Longitud de onda; de un plano sobre otro (reflexión-4)*

*¿El sonido/ruido blanco se puede ver/representar?*

*Cuatro ensayos sobre el ruido blanco: cuatro expresiones de la anti-visualidad del sonido*

*Registro fotográfico del ensayo.*

Notas del estudiante Aarón González Martínez.



**Figura 53.** Estudios del estudiante Aarón González Martínez.

Los modos de pensar los motivos desde procesos de dibujo permiten asumir las implicaciones sensoriales y la visualización del sonido en un espacio con las cualidades análogas en la experiencia material, sobre cómo necesita acercarse a las posibilidades de sus elaboraciones, en este caso a la manera de doblar el papel.

El papel, en tanto soporte de dichos procesos, establece una dinámica de sus propias tensiones en tanto crea una atmósfera y organización, se convierte en un plano imaginario de ondas análogas al ritmo de los dobleces o planos uniformes en transparencia. El objetivo que persigue es la relación espacial del ritmo desde el sonido para lograr una unidad geométrica, generando estructuras y sistemas formales en lo arquitectónico (véase figura 54):



**Figura 54.** Dibujo digital, modelo digital 3D y modelos de papel doblado del estudiante de la Maestría en Arquitectura Aarón González Martínez.

El estudiante conjunta el proceso empírico en la experimentación con el entendimiento sobre el alcance, resistencia y construcción de sentido en el tratamiento del papel para generar la representación de un concepto de plano, pliegue y ritmo desde la experiencia del sonido en la analogía espacial mostrada en sus modelos tridimensionales.

En un caso diferente sobre la exploración del silencio y el ruido por parte de una estudiante, nos adentra a otra manera de pensar el ruido blanco desde el dibujo. En su investigación sobre las personas silenciadas en la guerrilla de Colombia, a partir de diversos videos en la red de internet, los cuales no mostramos por respeto a las víctimas, son testimonios de dolor sobre la pérdida de un ser querido.

La propia experiencia local de ella al provenir de ese país, se suman con los videos que ha analizado en su investigación. La meditación es difícil entonces sobre esa particularidad del silencio de las víctimas, entre los gritos y voces que denuncian la ausencia de algún ser querido. Ella se pregunta lo siguiente para poder explorar el silencio:

## Diario de campo:

*¿Qué es lo que se ahoga?*

*¿Qué es lo que se suspira?*

*¿Cuál es el silencio en relación con los imaginarios digitales de la guerra en Colombia?*

*¿Cuál es el silencio que recuerdo? Reflexiones en torno al silencio que se busca.*

Notas de Sandra Patricia Rengifo López.

En la exploración personal del sonido para dibujar la visualidad del silencio, la llevan a momentos de meditación en los horarios nocturnos en la experiencia independiente de sus estudios y anotaciones. La espera fortalece el pensamiento gráfico en los apuntes y decisiones sobre los materiales. Por ende, las condiciones para dibujar el silencio encuentran la analogía en la oscuridad y la oposición ruido/silenció (véase figura 55):



**Figura 55.** Dibujos y notas de la estudiante Sandra Patricia Rengifo López, lápices, pastel blanco sobre papel delgado.

### ***Condiciones para dibujar el silencio (diario de campo):***

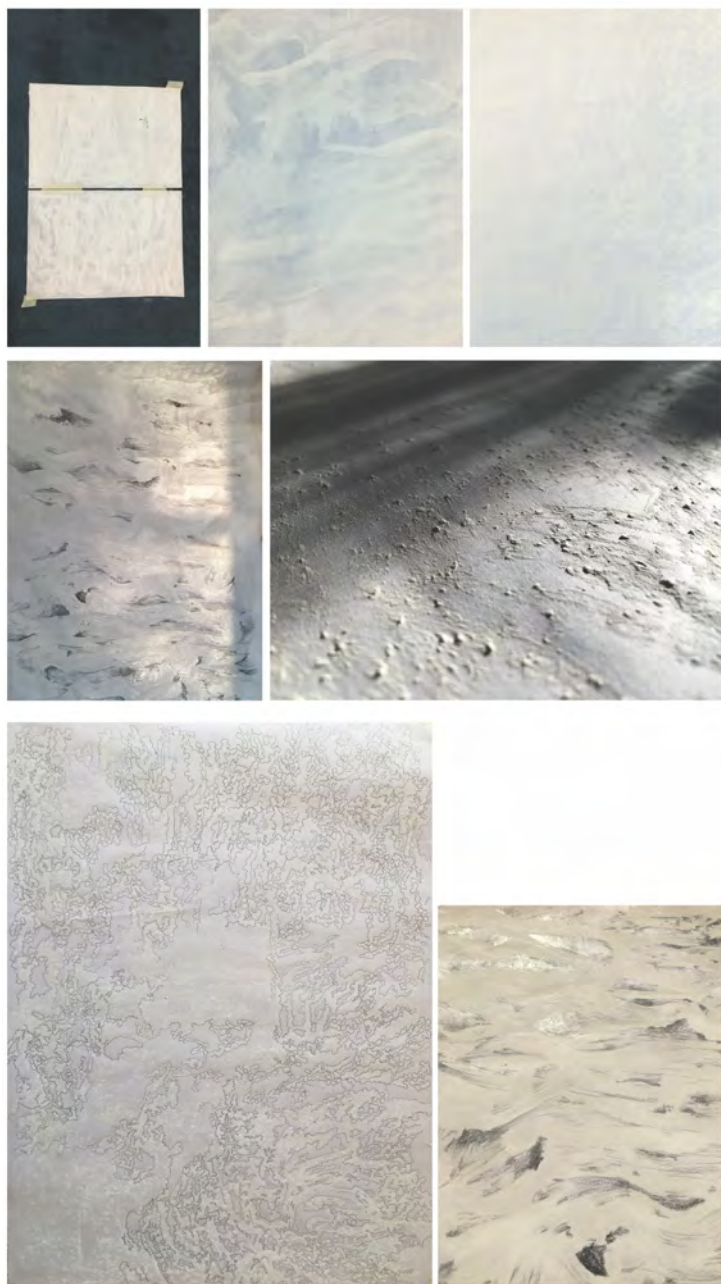
*Buscar el silencio en madrugada para evocar el silencio del hecho violento.*

*Pensar el volumen del papel como elemento que infiere y a la vez contiene el trazo y el vacío de lo que no se traza.*

*Ponerse en situación*

*A través de una pieza sonora -Buenos Aires, "Streets" de Robert Fripp- encontrar el ruido en el silencio. Re-encontrar la respiración en medio del silencio. Usar el color blanco.*

Posteriormente, estos ejercicios la llevan a otro nivel de interiorización del silencio/ruido, en la meditación sobre el dolor de tantas voces silenciadas en el contraste de quienes gritan y claman justicia (figura 56):



**Figura 56.** Dibujos de la estudiante Sandra Patricia Rengifo López. Tintas, lápices, *frottage* sobre papel semitransparente.

### **Diario de campo:**

*Dibujar lo que se suspira y lo que se ahoga*

*Una vez reconocido el ruido en el silencio, la textura y el blanco vuelven a traer la idea de volumen para evocar el silencio.*

*Registro para mostrar el silencio/ruido*

*La luz también hace parte de los planos posibles para mostrar -la analogía visual- del silencio y su confluencia con el ruido.*

*Contraste y fusión del silencio y el ruido*

*El espacio “libre” del silencio se llena de “ruido visible”. A través del registro también se logra mostrar la conjunción entre uno y otro, el ruido también refleja, “brilla”, se convierte el silencio. Se llega a una suerte de cartografía, de planos que se contienen unos a otros y podrían seguir generándose.*

Notas de Sandra Patricia Rengifo López.

No existe una representación gráfica propiamente en la semejanza icónica que pudiera hacerse sobre el propio cristal de la pantalla digital y la imagen visual, sobre alguien que mira un video en el momento del relato sobre ese hecho trágico. Por lo contrario, la exploración sonora encuentra el campo plástico abstraído de la meditación sobre el motivo y el hecho de “ocultar” o “cubrir”.

En los resultados de la estudiante, los atributos materiales del volumen del papel a la textura en realces de contraste de blancos y zonas más oscuras, la superposición constante de estos atributos es análoga al silencio con un ruido que se “ahoga” y “quiebra” el plano del soporte como si fuera un cristal que resiste una fuerza de impacto.

En el último caso práctico, la exploración sobre la simbolización de lo sonoro es explorada desde una concepción específica sobre lo sagrado. El estudiante aborda los documentos históricos, iconográficos y musicales de la cultura mesoamericana:

### **Diario de laboratorio/campo:**

*Este dibujo fue realizado como recorrido circundante por los cuadrantes, asociados a los “rumbos” de la cosmovisión mesoamericana. Los trayectos continuos se trazaron utilizando cada uno de los colores correspondientes al cosmograma: Azul=sur, blanco=poniente, rojo=oriente y negro=norte mientras sonaba la obra “Somos el Viento”, resultado de la colaboración entre Philip Glass y un dueto compuesto por Daniel Medina de la Rosa y Erasmo Medina Medina, ambos pertenecientes a la etnia Wixarika de Jalisco, México, quienes ejecutaron la pieza a modo de plegaria en su presentación en el Palacio de Bellas Artes en la CDMX, el domingo 13 de mayo de 2018.*

*Esta pieza musical de poco más de 20 minutos de duración combina la voz e instrumentos tradicionales (violín/xaweri y guitarra/kanari) con el piano en una ejecución de gran complejidad en la que se narran las dificultades ecológicas y se pedía sabiduría. Los compositores indican que las letras de sus cantos vienen a ellos de parte de los dioses mientras están dormidos, marchan en*



*peregrinaciones o realizan ceremonias. Estos cantos de sabiduría desembocan en prácticas ceremoniales (Hikuri/Acto Sagrado) que dan cohesión y fortaleza a la comunidad.*

*Rubén Bonifaz Nuño define el quincunx como “una superficie cuadrada cuyo centro se marca por medio del punto donde, necesariamente, se cruzarían las líneas diagonales que relacionan entre sí los ángulos opuestos de la mencionada superficie; así, el centro se pone a su vez en relación con los vértices de tales ángulos, puntos también. Si éstos se figuran marcándolos como el primero, entre los cinco así manifiestos compondrían la figura designada”. Cosmogonía Antigua Mexicana.*

*Esta estructura básica puede adquirir diversas formas dentro del mosaico iconográfico mesoamericano, en cuyo contexto original recibiría el nombre de teocuitlatl (divino/excrecencia) constituyendo uno de los símbolos cosmogónicos esenciales de la filosofía de esta región, el cual representa no sólo la distribución del espacio en cuatro rumbos, sino que plantea un axis mundi a partir del cual se establece la integración de los opuestos polares en distintos ejes (oriente-poniente, norte-sur y superior-inferior)*

Notas del estudiante Cristian Martín Sandoval Prado.

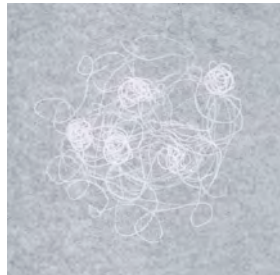
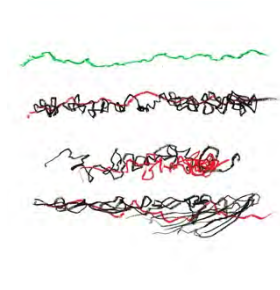
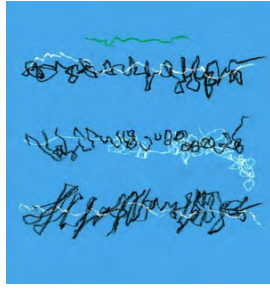
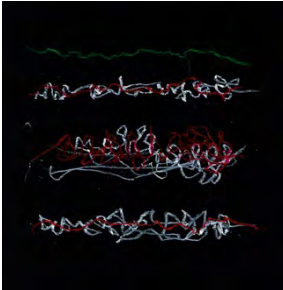
El estudiante estableció tiempo y colocación de los restiradores o mesas de dibujo en el cuadrante mismo dentro del Laboratorio de dibujo, antes del estudio integral para trabajar un tipo de circunvolución: “vuelta o rodeo de alguna cosa” (RAE).

Los primeros dibujos corresponden a la analogía gráfica del sonido musical. La parte más interesante en la cohesión entre la preparación del ejercicio y la exploración del estudiante es cómo decide establecer las coordenadas, momento, escucha de la pieza musical, los colores aproximados pero adheridos a una identidad cosmogónica, para llegar a la construcción de un “ojo divino”. Identificar las energías, flujos y regulación de las ejecuciones, hace comprender el “tejido” –real y simbólico-, que le permite experimentar su peculiar fuerza.

Los ejercicios sin mirar el papel hasta la decisión final de la experiencia sonora de la pieza musical integran el conocimiento teórico y documental con el ritmo que determina lo dibujístico. El conocimiento icónico de la construcción simbólica de la pieza se convierte en una experiencia visual, dándole visibilidad al sentido estructural que la constituye (véase figura 57).



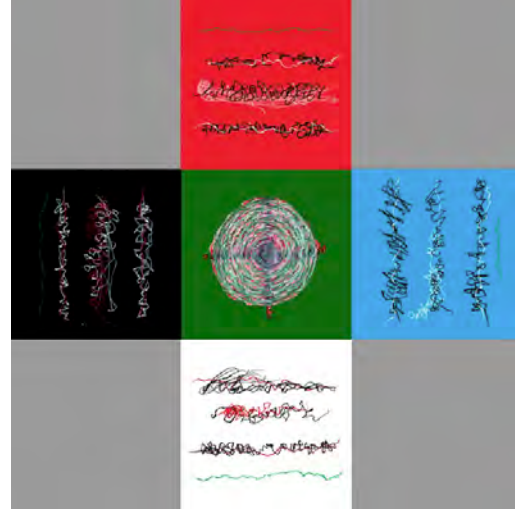
“Circunvolución”.  
Crayón de cera  
sobre cartulina de  
color, 20 x 20cm.  
*Exploración del  
estudiante de  
manera  
independiente.*



*Apuntes de la práctica.*



*Práctica del estudiante en el Laboratorio de dibujo. Él decide colocar los restiradores en la distribución del espacio en cuatro rumbos, como lo indicó en sus notas: “(...) que plantea un axis mundi a partir del cual se establece la integración de los opuestos polares en distintos ejes (orienteponiente, norte-sur y superior-inferior).*



*Ensamble de los estudios con técnicas digitales.*

**Figura 57.** Dibujos del estudiante Cristian Martín Sandoval Prado.

El sonido y la analogía visual tienen en sus límites los motivos y el marco de objetivos en una investigación. Al determinar las propias intenciones del dibujo partiendo del objeto sonoro, es lo que permite la interiorización de los materiales en la empatía, cohesión del sonido y la acción dibujística.

Los actos de dibujar con la intención de descubrir y adentrarse en la fenomenología de lo sonoro alimentan la analogía visual. Los resultados que se revisaron evidencian ciertas formas de comprender la sensorialidad en un tema particular de investigación-producción, y en este último caso, distingo una parte importante de la comprensión simbólica gracias a la investigación teórica del objeto de estudio por el estudiante, y el desarrollo de la analogía estética en la visualidad obtenida.

#### ***4.2.2 Pensar la luz en la oscuridad***

La luz es la base de la visibilidad. En el dibujo esto puede ser un problema mucho más amplio que la oposición del contraste de la marca sobre un soporte, o el realce tonal de una superficie oscura en torno a la referencia física o imaginaria para resaltar los valores de claridad y oscuridad.

Cuando se indaga un tema como la oscuridad y la luz, apela a la conceptualización que origina la impresión de lo lumínico en el sentido intelectual: su carácter inmaterial, las fuentes de luz físicas, la introspección psíquica y metafórica de la luz (véase el apartado 3.3.2 *La oscuridad y la luz como motivo*).

La oscuridad es invisibilidad. El psicoanálisis junguiano lo asocia al inconsciente; niega lo físico y lo metafísico en tanto presencia-ausencia, es vacío, lo informe, lo desconocido, es sombra. Es así, en tanto sombra, que se aproxima a la *protoimagen* y da origen a la *imagen*.

El caso práctico presentado es inédito en las sesiones del Laboratorio de dibujo en el Posgrado de Artes y Diseño. Este caso sirvió de eje para establecer objetivos, el tiempo y los aspectos particulares de la preparación del escenario y el desarrollo. Antecede el planteamiento final de la matriz heurística. No obstante, la aportación que dejó fue trascendente para fundamentar el estudio de la luz y la oscuridad en la investigación desde el dibujo-abstracción.

#### **Objetivos:**

- Experimentar la luz y la oscuridad como un objeto del dibujo de manera colectiva e individual, al nulificar la luz y trabajar en baja luminosidad hasta llegar al entorno iluminado.
- Desarrollar aspectos particulares de la implicación de la idea de luz y la oscuridad.
- Establecer los intereses y motivos en la investigación sobre el objeto de estudio del estudiante y los procesos colectivos.
- Realizar un video de registro de la práctica para documentar los procesos y la experiencia de cada estudiante.

### **Tiempo y escenario:**

- El tiempo del planteamiento fue de dos sesiones de 3 horas.
- El tiempo de desarrollo fue de 3 horas.
- El escenario fue el Laboratorio de dibujo, que cuenta con restiradores y mesas rectangulares.

### **Planteamiento y metodología:**

El desarrollo práctico requirió investigar sobre ciertos materiales que todo el grupo usaría. Las decisiones fueron conjuntas considerando dos tipos de soporte negro, uno brillante y otro opaco, para enfatizar de distinto modo el contraste y los realces con tinta blanca y materiales secos. Se plantearon tres momentos de la exploración. La primera fue un evento colectivo a ciegas, la siguiente de carácter individual a partir de reflexiones y debates previos sobre la concepción de la luz, y la última en torno al objeto de estudio del estudiante.

El espacio del laboratorio consideró diferentes niveles de oscuridad y se disminuyó la luz para enfatizar la impresión del contraste de la tinta blanca y el soporte negro, permitiendo ciertas entradas de luz hasta trabajar con el laboratorio totalmente iluminado.

### **Desarrollo:**

La organización de la práctica requirió cubrir casi por completo las entradas de luz. En la primera parte se montó cartulina negra abarcando totalmente una de las mesas grandes del Laboratorio de dibujo. Las acciones realizadas a ciegas, los movimientos de las marcas con gis blanco partieron de la pre-visualización individual de los objetivos, pero el desplazamiento y fricción de unos con otros al estar a ciegas alrededor de la mesa, ciertos seguimientos se convertían en flujos conjuntos e integrados en una dinámica de introspección compartida por el grupo de estudiantes.

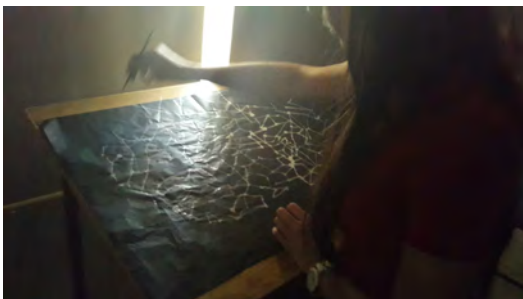
Una breve pausa de retroalimentación orienta la experiencia de la práctica, sobre la memoria-percepción a corto plazo por las ejecuciones individuales y colectivas recién realizadas (figura 58).

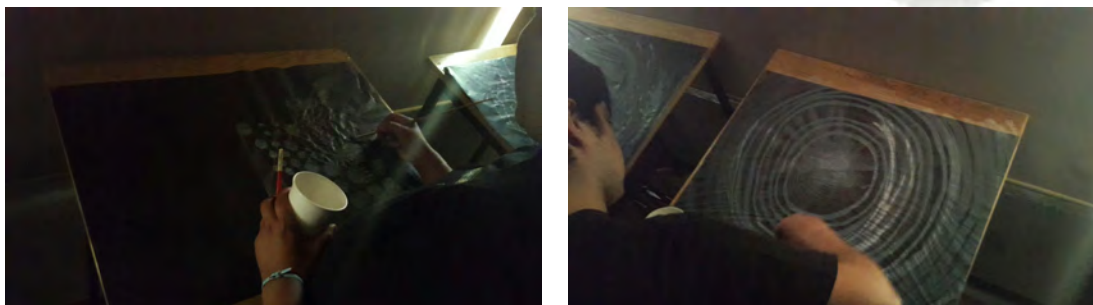


**Figura 58.** Estudiantes de las Maestrías en Artes y Diseño. Fotogramas del video y fotografías del registro de la práctica colectiva.

En la segunda parte se trabajó sin luz eléctrica y se dejaron algunos resquicios que permitían la entrada la luz directa de la tarde, permitiendo localizar las acciones sobre la superficie en cercanía con las ventanas al trabajar en los restiradores. La atmósfera resultó evocativa sobre la luz en el espacio del laboratorio, infiriendo indirectamente según los motivos de cada estudiante, a partir de los planteamientos y reflexiones sobre el tema en las sesiones anteriores.

Se trabajó con tinta blanca aplicada con pincel sobre papel negro brillante y delgado, para enfatizar el flujo, el punto, la mancha en zonas no tan amplias y la línea, propiciando una intención directa que no permite cargar tanto material, porque la superficie reacciona plegándose según la liquides de la tinta (véase figura 59).





Fotogramas del video documental del registro de la práctica.



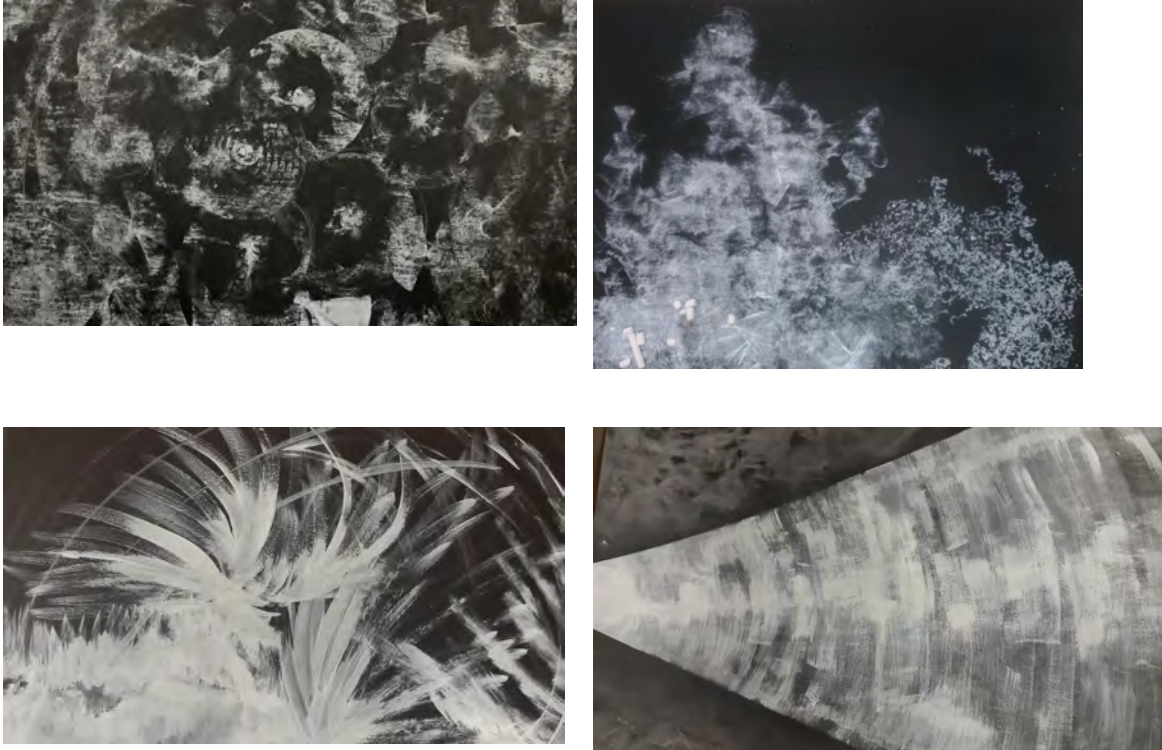
*La concentración y dirección de líneas asemejan filamentos luminosos, como si tejieran “conexiones rizomáticas”. La yuxtaposición de las líneas en contraste con la mayor extensión de ciertas líneas, dan una impresión de acumulación, dirección, flujos que no tienen una jerarquía o centro de donde parten. Esto no es casual, la estudiante consideró elementos factibles de abordar desde el dibujo sobre la teoría del Rizoma, asumiendo la conceptualización desde la visualidad gráfica. La “imagen de pensamiento” para la teoría filosófica de Deleuze, encuentra su analogía visual desde el carácter de la luz.*

Resultado del ejercicio de la estudiante de la Maestría de Artes y Diseño Ariadne Nénclares, quién aportó y desarrolló aspectos fundamentales en el diseño de los elementos de la práctica.

**Figura 59.** Práctica en el Laboratorio de dibujo por estudiantes de la Maestría de Arte y Diseño, Unidad de Posgrado UNAM.

En la tercera parte de la práctica ya con el espacio de taller totalmente iluminado, permitió incluir las etapas introspectivas de la experiencia colectiva y el primer proceso individual, para considerar otros procesos técnicos en sentido análogo sobre “dar luz a los problemas”, a partir del trabajo en la oscuridad sobre algo desconocido en el tema de investigación.

Los materiales secos y acuosos acompañan los encuentros de la experimentación estableciendo otros alcances de la visualidad de la luz en lo episódico, por ejemplo, en la impresión de movimiento y destello, difuminar y trazar (figura 60).

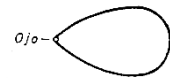


**Figura 60.** Ejercicios de estudiantes de la Maestría de Artes y Diseño.

A partir de los procesos de visualización colectiva de los ejercicios alrededor de la mesa y las acciones con los materiales predeterminados, dejó cierta influencia para algunos estudiantes para trabajar las fuentes de luz, ciertos simbolismos evocativos desde la luminosidad, brillos que aludían de manera abstracta a un objeto vinculado a su investigación.

### ***4.3 Investigar desde el dibujo natural-visual***

“El campo de visión no tiene ciertamente esta forma:



Esto está en conexión con el hecho de que ninguna parte de nuestra experiencia es *a priori*.  
 Todo lo que nosotros vemos podría ser de otro modo.”<sup>151</sup>

Ludwig Wittgenstein

<sup>151</sup> Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus* ..., 118.



Los actos de investigación dibujística en los casos prácticos seleccionados y presentados a continuación, parten primeramente de un objeto físico correlativo a un tema de investigación-producción determinado por cada estudiante.

Enseguida, el tipo práctica de dibujo desde el horizonte natural, permite pensar un “horizonte de problemas”. Este implica tanto a la visión periférica al caminar y recorrer un espacio o lugar que el estudiante elige, como dibujar desde un lugar elevado y salir del propio escenario académico del Laboratorio de dibujo. El trabajo de campo independiente complementa así la base de ejercicios desde el apunte y el estudio gráfico.

A continuación, se presentan tres procesos de apuntes y estudios que permiten distinguir la interrelación objeto-sujeto en una investigación: “El objeto del sujeto”. En el otro caso designado “Mano-diagrama-horizonte” hace notar el carácter relacional del pensamiento sobre un problema de investigación desde el horizonte natural, que le permite a al estudiante generar un diagrama que funciona como modelo analítico sobre lo audiovisual en torno al cortometraje que forma parte un estudio de caso en su investigación-producción.

#### ***4.3.1 El objeto del sujeto***

En el planteamiento de ejercicios en el espacio del Laboratorio de dibujo, los mapeos implican procesos de dibujo en apuntes y estudios hacia los objetos físicos sin “pretensión de significado”. Nos referimos a que no es la construcción representativa desde una técnica o sistema de representación preestablecido. Se cuestiona la visibilidad del objeto y el mapeo visual-gráfico identifica las cualidades extraídas, los recorridos de la realidad física y visual del objeto identificado en las propias delimitaciones de una investigación.

Se han seleccionado tres casos que permiten analizar el acto de investigación desde el dibujo en donde los objetos seleccionados, permitieron profundizar sobre el objeto de estudio de manera inesperada, resaltando el carácter heurístico de la matriz.

### **Objetivos:**

- Determinar tema y motivo sobre un objeto físico, involucrados directa o indirectamente con el objeto de estudio de cada estudiante.
- Desarrollar la práctica del mapeo visual-gráfico sobre el objeto determinado a partir de la guía didáctica realizada en el Laboratorio de dibujo.
- Realizar notas en el diario de laboratorio/campo en donde se refieran las aplicaciones, las observaciones y las reflexiones sobre las cuestiones encontradas desde los procesos dibujísticos.

### **Tiempo y escenario:**

- El tiempo del planteamiento: sesión de 3 horas.
- El escenario fue el de Laboratorio de dibujo, que cuenta con restiradores y mesas rectangulares.
- El tiempo de desarrollo independiente es indefinido hasta la presentación final de sus resultados, a partir de los encuentros del estudiante con su objeto en la implicación del tiempo, espacio físico o lugar, establecido en tres estudios gráficos diferentes.

### **Planteamiento y metodología:**

El desarrollo práctico requirió determinar el tipo de objeto físico y los materiales que permitían establecer el proceso de los mapeos, así como las implicaciones técnicas que permitieran establecer los alcances de la exploración del contorno, dintorno, transcontorno, manejos de la línea, sus propias oposiciones, opacidades y transparencias sin dejar de lado las implicaciones visual-táctiles según la presencia física del objeto.

### **Desarrollo:**

La práctica integra los ejercicios previos del mapeo visual-gráfico, siendo orientada la particularidad de los ejercicios base, a partir de las decisiones del estudiante sobre la experiencia recogida y lo encontrado en el objeto físico elegido.

## Diario de laboratorio:

*Matriz / ver-pensar-hacer-mostrar hacia el objeto físico*

*Apunte rápido – tiempo corto – registro.*

*Estudio – mayor tiempo – análisis.*

*Práctica – tiempo indefinido – experimentación.*

*Contorno / dintorno / transcontorno / figura-fondo / tejido / yuxtaposición.*

*¿De qué manera lo veo, lo estudio?*

*Lo plasmo / la técnica se ejerce desde lo que se piensa y como se piensa.*

*¿Cómo lo pienso? ¿Cómo lo interpreto?*

*Objeto de estudio - La piedra, geometría condensada.*

*Notas sobre una reflexión del objeto de estudio.*

*Sobre el objeto de estudio una revisión sobre la piedra ¿porqué, para qué?*

*¿Cómo dibujar una representación? - ¿Cómo dibujar lo que no es visible?*

*Formas de designación de la realidad visual*

*Representar = hacer presente otra vez*

*Representación, expresión, concepto > Imagen, dibujo, fotografía*

*Forma, volumen, proyecto > Maqueta, juguete, modelo*

*Figura, cosa, objeto > Piedra, materia, cuerpo*

*Énfasis en la idea de proyecto > Lo que llega a ser y no es.*

*Representación del objeto de estudio (de derecha a izquierda, de arriba-abajo).*

*Objeto de estudio –piedra volcánica de 10 x 7 cm. aproximadamente-*

*Mapeo 1. Línea continua, línea interna, punto-borde.*

*Reflexión sobre “bordes-sombra”; definición de planos.*

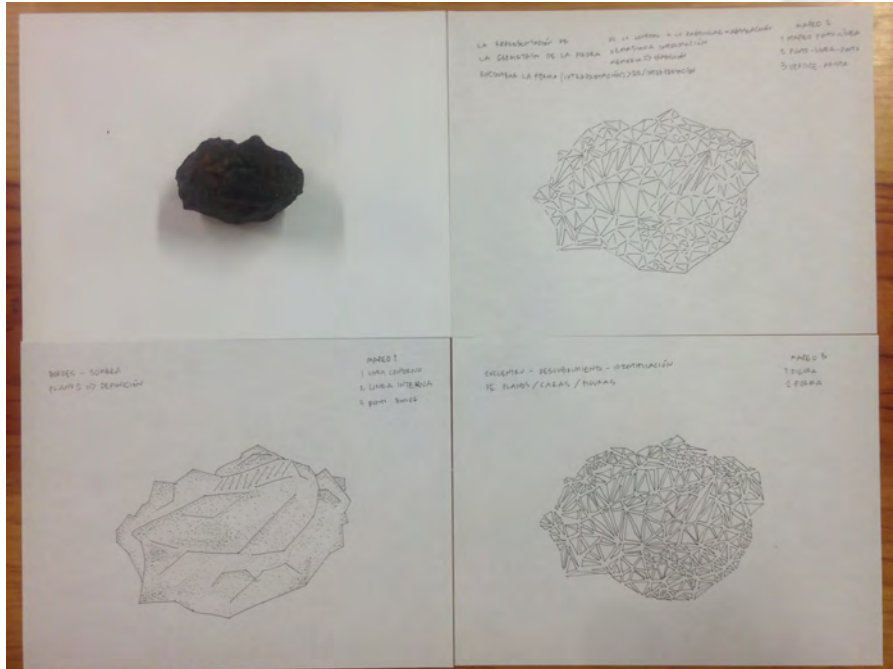
*Mapeo 2. Línea, punto-línea; vértice, arista.*

*Trabajo sobre la representación geométrica de la piedra. Interpretar la forma.*

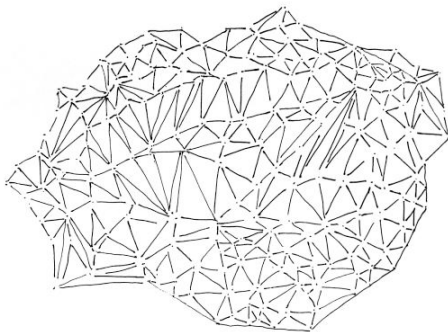
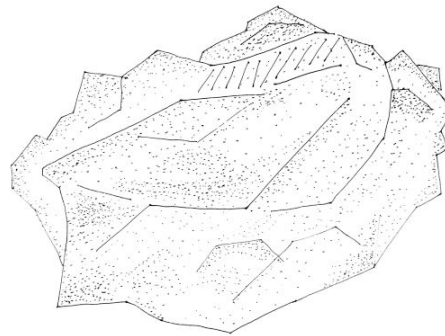
*Mapeo 3. Figura-fondo. Identificación y conformación de planos, caras, figuras.*

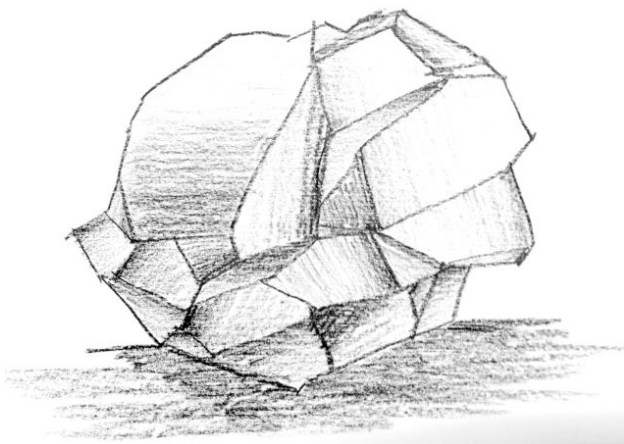
Notas del estudiante Aarón González Martínez, estudiante de la Maestría en Arquitectura.

El objeto físico en este caso una piedra, no es un modelo propiamente, ya que en su estado “crudo”, *natural* por sus propias estructuras y materialidad que lo constituye. No obstante, puede aludir a cierto tipo de conocimiento icónico, al asociarse a lo que permite construir, señalar en el suelo una distinción de espacio, terreno, dirección u ordenamiento de algún espacio físico. A su vez puede destruir, funcionar de arma, lastimar y proyectarse según peso y tamaño en la relación cuerpo-objeto, ya que tiene un carácter arquetípico sobre lo arquitectónico, lo constructivo, lo solidificado y la fuerza física de manera general (véanse apuntes y estudios del estudiante, figura 62).



*Desarrollo de los estudios y notas en el Laboratorio de dibujo por parte del estudiante Aarón González Martínez.*





**Diario de laboratorio:**

*Estudio 1. Figura – fondo. Lápiz de cera sobre papel bond.*

*Análisis de contorno-arrastre, dintorno, transcontorno*

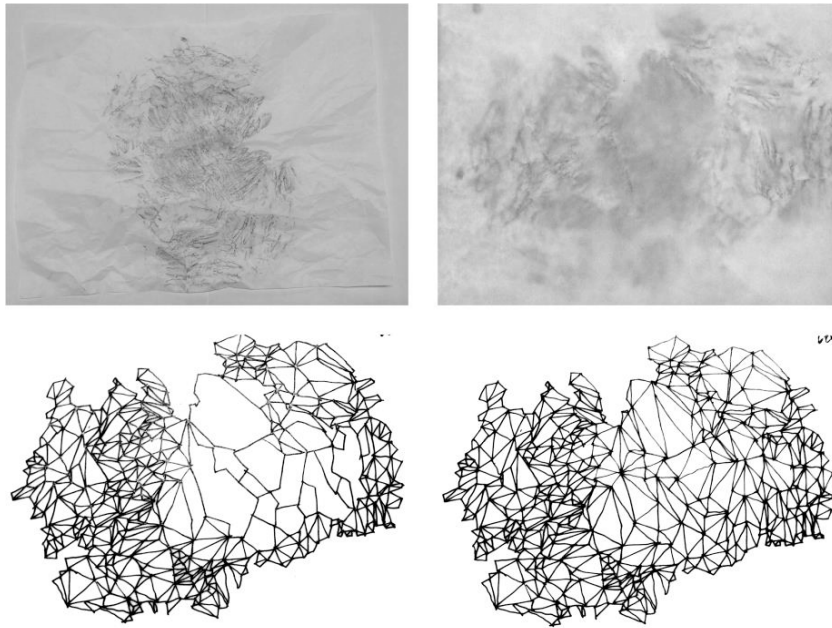
*Evocar las figuras, borrar bordes.*



*Estudio 2. Mapeo táctil. Grafito y papel semi-transparente sobre piedra (frottage) con papel vegetal.*

*Exploración de conceptos: tejido, figura, arrastre y relieve.*

*Consigna: registrar la topografía.*



*Estudio 3.  
Mapeo,  
interpretación  
de la geometría.  
Pluma punto  
fino sobre papel  
albanene.  
Vectorización de  
la forma.  
Descomponer y  
desplegar el  
mapa.  
Cartografiar el  
objeto.*

**Figura 62.** Ejercicios y notas del estudiante Aarón González Martínez.

Los apuntes, estudios y notas escritas, permiten seguir las intenciones de las ejecuciones en la decisión y cualidades de los materiales. En este caso, sobre la idea de estructura-superficie estudiada del objeto. La propia topografía de su superficie mediante el tipo de papel semi-traslúcido y la técnica del *frottage* en el último proceso (*Estudio 3*), muestran el alcance de los descubrimientos sobre la extensión de la idea de forma sobre el objeto. La elaboración gráfica muestra una cualidad significativa para comprender los conceptos de estructura y construcción de la cartografía útil para reconocer la extensión espacial.

En el segundo caso práctico, la estudiante trabaja desde la fotografía y la poesía. La elección del objeto forma parte de sus motivos en los procesos fotográficos que realiza en base a cierta selección de poemas (véanse notas y dibujos, figura 63).

**Diario de laboratorio:**

*Objeto de estudio: Raíz*

*Elegí este objeto porque en mi proyecto de investigación estoy trabajando con objetos efímeros y frágiles de la naturaleza. Este objeto se relaciona con la naturaleza vegetal, pero aporta un contrapunto a los otros objetos, es duro y persistente. Pero también es cálido y suave al tacto.*



*1er. Mapeo*

*Materiales*

- *Lápiz de grafito*
- *Papel bond*
- *“Siempre un camino distinto, caminar según el camino”*
- *Puntual y lineal*
- *Mano siempre ciega*

*“Caminar” implica un ritmo, la línea sigue el camino que marca el objeto, memoria corporal, recordar por dónde ya pasé.*

*Hago del dibujo lo que me pide el objeto ¿Qué aprendes del ver?*



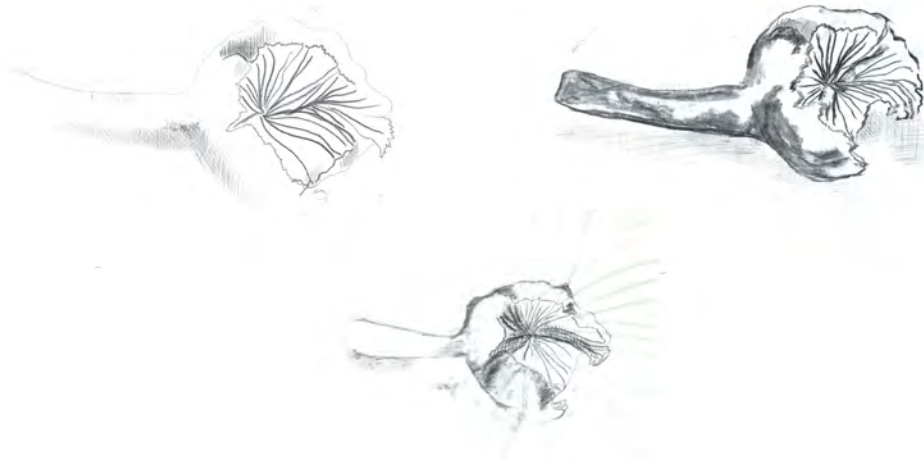
*2do. Mapeo*

- *“Recorro una y otra vez el camino y mi caminar”*
- *Línea y arrastre*
- *Contorno-dintorno*
- *Figura-fondo*

*Materiales*

- *Lápiz de grafito*
- *Barra de carboncillo*

- *Papel bond y papel albanene*  
*La línea conoce, el arrastre contundente que siente*  
*Memoria corporal y rítmica de lo que veo*  
*Trama y ritmo*



### *3er. Mapeo*

*“Los caminos son la memoria de lo recorrido”*

- *Agudeza y arrastre*
- *Yuxtaposición*
- *Transparencia*

*Materiales*

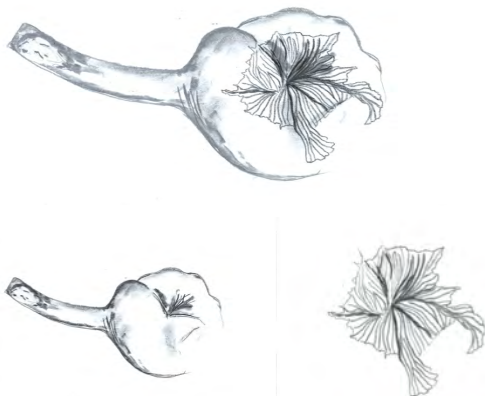
- *Lápiz de grafito*
- *Barra de carboncillo*
- *Papel bond y papel albanene*

*La línea que analiza*

*Objeto guarda una dimensión con el cuerpo*

*¿Qué le pregunto a mi objeto de estudio?*

*¿Cómo veo y pienso el objeto, para poder mostrarlo desde el dibujo?*



Papel bond y papel semi-traslúcido superpuesto. Carboncillo y lápiz de grafito.



*Al recorrer una y otra vez mi objeto de estudio, al tocar una y otra vez sus pliegues y sentir su forma me di cuenta de algo que me llamaba la atención de él, es si la similitud con los pliegues del cuerpo, con la textura de las cicatrices que adquiere nuestra piel con el paso del tiempo.*

*El objeto se volvió una metáfora del propio cuerpo, en él se ve el paso del tiempo sin que esto lo haga mas frágil y sin que pierda su forma.*

*Para el último mapeo, decidí mostrar eso en mi dibujo. Enfatizar la parte del objeto con la que encontré más relación al cuerpo, la parte de adentro de la raíz, para ello decidí realizar mi dibujo en dos capas y superponerlas. El contorno del objeto lo dibujé en papel bond para que fuera el fondo del dibujo, el dintorno del objeto, los pliegues, los dibujé en un papel albanene para mostrarlas en primer plano. Al superponer ambos dibujos, el papel bond suaviza los trazos del fondo, los hace más cálidos, como la textura y la temperatura que siento al tocar mi objeto. Al igual que la piel, que conserva siempre una cierta temperatura y suavidad.*

**Figura 63.** Notas y dibujos de la estudiante Gabriela Lobato Ramos.

En el tercer caso en los procesos de un estudiante, el tema de investigación-producción es sobre la relación entre la traducción y la licencia sobre textos sagrados (la Biblia en particular). Explora las implicaciones verbales, culturales, iconográficas, mediante la caligrafía *asémica* y el ascetismo.<sup>152</sup> En dicho compromiso académico y moral, la investigación de campo en el Ex templo de San Lázaro (fundado en 1552 por Hernán Cortés en actual abandono), obtuvo una pieza de madera que uso en los ejercicios de dibujo natural-visual (figura 65).



Transepto derecho, nartex y crucero izquierdo del Ex templo (fotografías del estudiante).

---

<sup>152</sup> La escritura asémica es un tipo de escritura abierta y sin palabras, esto es sin la unidad semántica en su contenido y significado. Con respecto al ascetismo, el estudiante lo lleva en la coherencia moral y austera en la forma de vida para abordar el objeto de estudio durante el tiempo de su investigación-producción en la Maestría en Artes y Diseño.



Ábside y crucero derecho del templo de San Lázaro.



Pieza de madera del Ex templo.

*Resultados de dibujos rápidos sobre el objeto, cambiando el recorrido de la vista por cada intervalo.*

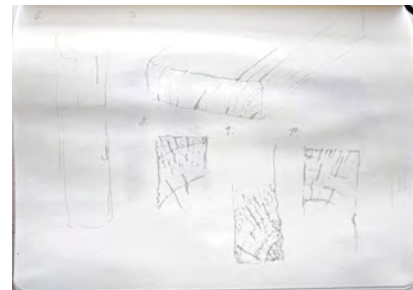
**Diario de laboratorio:**

Ejercicio I:

1. *Mapeo visual-gráfico: objetos / Objeto(s) físico(s) asociado(s) directa o indirectamente a un tema u objeto de estudio.*

2. *Figura-fondo / contornos / transcontornos Un material de dibujo (instrumento de punta) / dos materiales de dibujo, instrumento de punta / lápiz o barra de grafito, carbón de mayor espesor.*

3. *Yuxtaposición Tres materiales, instrumento de punta / lápiz o barra de grafito, carbón de mayor espesor y pincel, tinta o acuarela (negra, sepia, color).*



*Condiciones:*

*3:00 pm*

*Materiales:*

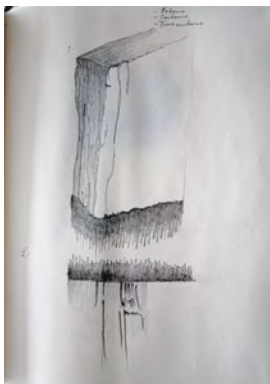
*Libreta de apunte*

*Lápices y plumilla de tinta*

*Objeto de estudio: bloque de madera del sitio*

*Bitácora de experiencia:*

- Experimentar el objeto mediante un recorrido visual de sus componentes destacados*
- Nunca repetir el mismo recorrido, conocer al objeto desde múltiples perspectivas*
- El dibujo continuo, sin despegar el lápiz debe mapear el objeto para describirlo*



Resultados de dibujos de duración extendida sobre el objeto, cambiando el recorrido de la vista por cada intervalo utilizando dos materiales (lápiz y carbón).

Papel reciclado de 57x87 cm. Grafito



Reflexiones finales:

“La sombra no existe. Lo que tú llamas sombra es la luz que no ves” – Henri Barbusse

A partir del ejercicio de mapeo, me percaté de la poca atención que tuve frente a los espacios ausentes de luz, así que para este ejercicio –ya en un formato mayor a la libreta de bocetaje– decidí concentrarme en ellos, generando así una imagen en alto contraste donde el sustrato mismo se convierte en su propio positivo, mientras la acción del dibujo se concentra en su negativo, un juego gestáltico en el que el fondo pasa a ser figura. Uno de los elementos que más me han llamado la atención al utilizar formatos medianos es precisamente la capacidad abstracta y meditativa a la que el autor se enfrenta cuando dibuja en estas dimensiones, es por eso que abandoné temporalmente el carboncillo, con el cual se pueden rellenar espacios de forma más inmediata y me concentré en un lápiz de puntillas 0.9 mm. El trabajo de mapeo y sombra tomó más tiempo del esperado, sin embargo, en algún punto de divagación, también sentí espacios de calma donde la comunión con la pieza fue profunda, de manera similar a los resultados de la bitácora 2.2\*.

Resultado del ejercicio de yuxtaposición, tinta sobre papel blanco.

Ejercicio II:

¿Cómo veo y pienso el objeto, para poder mostrarlo desde el dibujo?

Condiciones:

5:00 pm – 9:20 pm

Materiales:



Resultado con grafito sobre objeto de estudio en formato 57x87 cm.

\*El estudiante se refiere aquí a los ejercicios de dibujo-abstracción, en donde explora el sonido a través de grabaciones de lecturas bíblicas escuchadas en náhuatl, en donde desarrolló importantes exploraciones para comprender el contexto de lo sensorio en la relación simbólica con la traducción bíblica y la caligrafía:

*Bitácora de experiencia (cronológica):*

- *Cierro los ojos y toco los bordes del papel, puedo sentir la amenaza de un corte en mis dedos.*
- *Comienza el texto (lo escucho de una lectura del pasaje bíblico de Lázaro en Lucas:16, en náhuatl).*
- *El carboncillo está frío y cuando toca el papel puedo oírlo rechinar ligeramente. ¿Qué es lo que estoy oyendo? (...)*
- *Aparece el personaje principal: Lázaro. Lá-za-ro. Esa palabra la puedo escribir entera, la conozco, sé como escribirla, incluso con los ojos cerrados.*



*Resultado con carboncillo de la escucha en náhuatl de la parábola bíblica del Nuevo Testamento de Lázaro, en Lucas: 16.*

**Figura 65.** Notas, apuntes y estudios del estudiante José Manuel Escudero Ruiz.

Los procesos anteriores permiten advertir el carácter heurístico de la matriz a través del diseño de los ejercicios de los mapeos en los tres tipos de ejercicios: 10 apuntes del objeto sin repetir los recorridos, al menos 5 apuntes sobre los contornos, dintornos y transcontornos desde la yuxtaposición y el estudio final que reflexiona sobre las “partes y el todo” en lo encontrado.

Las relaciones de ver-pensar el suceso del dibujo, establecen en los objetivos de investigación de los estudiantes, la comprensión de las implicaciones sensoriales, estéticas o perceptuales en donde puedan reconocerse el contexto que encuadra el hacer-mostrar sobre lo que se descubre.

#### ***4.3.2 Mano-diagrama-horizonte***

La reflexión de un “horizonte de problemas” sobre la narrativa y la práctica interpretativa de un cortometraje, en este caso práctico se aborda el horizonte natural como forma de establecer un método de análisis audiovisual. Los ejercicios previos sobre el horizonte le dan al estudiante una base conceptual sobre el límite visual, para pensar un problema de

investigación en la idea y la experiencia visual de la distancia, puntos de observación y línea de tiempo.<sup>153</sup>

Los diagramas al ser esquematizaciones, síntesis en la necesidad de configurar, implica no perder las cualidades simplificadas que infieren sentido. En las ciencias experimentales, por ejemplo, son muy importantes para representar esquemas de pensamiento, integrar saberes y niveles de abstracción de conocimiento.<sup>154</sup>

La relación de la mano con el pensamiento desde el dibujo para generar diagramas es una manera de elaborar desde las marcas, una intención sobre la visualidad de un tema o problema de investigación desde las líneas y esquematización de signos visuales.

Las notas y apuntes gráficos del diario de campo del estudiante, se identifica cómo encuentra un tipo de análisis visual de un cortometraje a manera de línea de tiempo. En ella puede distinguir los momentos en que la narrativa cambia, indicando lugares en donde puede comprometer el análisis desde la diagramación sobre ciertos signos sonoros y visuales que él separa para analizar el discurso narrativo del cortometraje.

### **Objetivos:**

- Determinar un problema sobre un tema en la investigación-producción desde el dibujo de observación (dibujo natural-visual) desde el horizonte natural.
- Elabora ejercicios de dibujo a manera de apuntes y estudios sobre un tema o concepto en cuestión, para darle una visualidad gráfica desde el horizonte natural.
- Conceptualizar, organizar y jerarquizar los resultados en breves apuntes a manera de diario de laboratorio y de campo.

### **Tiempo y escenario:**

- El tiempo del planteamiento: sesión de 3 horas.

---

<sup>153</sup> Véase: 3.4.2. *Mapeo visual-gráfico: caminar hacia el límite visual*, 121-130

<sup>154</sup> En este ejemplo se revisó a Sergio F. Martínez “Los diagramas en la epistemología”, Mario Casanueva y Bernardo Bolaños (compiladores), *El giro pictórico: Epistemología de la Imagen*, (Barcelona: Anthropos, 2009), 93-111.

-El tiempo de desarrollo práctico en la sesión fue de 3 horas en la Unidad de Posgrado, y de otras 3 horas independientes en entornos y momentos elegidos por los estudiantes.

### **Planteamiento y metodología:**

El planteamiento forma parte del mapeo-visual gráfico del horizonte como apunte y estudio sobre los modos de registrar la atención de un espacio abierto a cierta altura. La segunda etapa implica asumir la matriz heurística desde el ver-pensar un concepto o problema del límite de la investigación del alumno, para asumir materiales, soportes que asuman un hacer-mostrar en esquemas, diagramas, figuración que pueda darle a un espacio abierto o una idea concreta sobre el entorno.

### **Desarrollo:**

El uso de los componentes comunes a la práctica paisaje como lo es dibujar desde cierta altura un panorama, el campo y el mundo visual se enfrentan a un *horizonte de problemas* desde el *horizonte natural*.

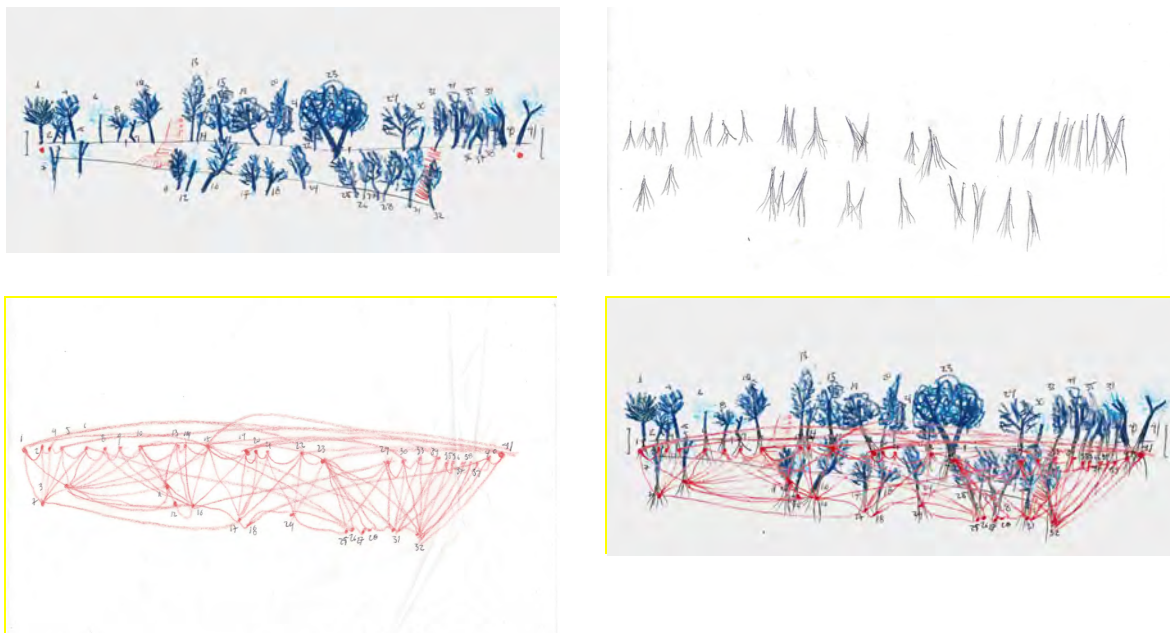
En las propias notas del estudiante, se puede distinguir lo que encuentra en el ejercicio. Elabora diferentes apuntes al integrar y aislar las partes del paisaje. Los árboles funcionan en cantidad y distancia, en la manera de organizar un diagrama análogo con las partes del cortometraje, en tiempos y secuencias que conectan cada escena cambiante para llegar al análisis global. Este análisis será fundamental en la comprensión sensible, estética y analítica en su investigación sobre la relación de la ilustración narrativa y el *film* del cortometraje “Pude ver un puma” (2012) como parte de un estudio de caso en su investigación (véanse notas, dibujos y diagramas, figura 66 y 67):

### **Diario de campo:**

*A propósito del ejercicio de paisaje y de mi interés por la indagación en las propiedades de la escala humana, comencé a explorar en los posibles lazos entre los diferentes elementos que le conformaban, y la relación personal que establecía una persona con un paisaje dado. Dichos vínculos, visibles o no, me hicieron explorar la representación de sus posibles conexiones.*

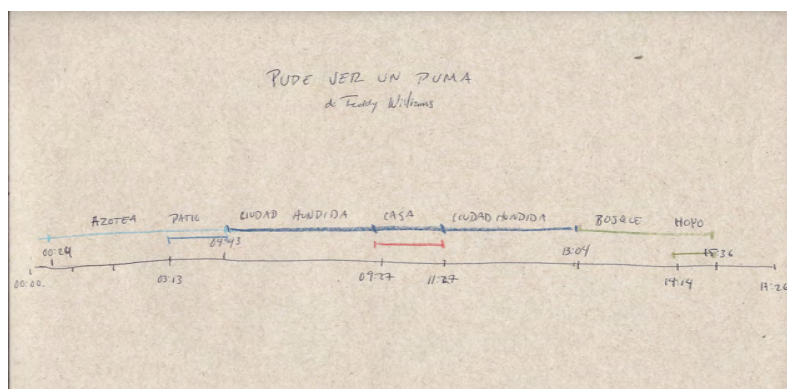
*Una vez seleccionado un espacio concreto, comenzar a cuantificar los árboles y después sus raíces, me llevó a crear un mapa de posibles conexiones que conformaban, a su vez, un paisaje debajo del*

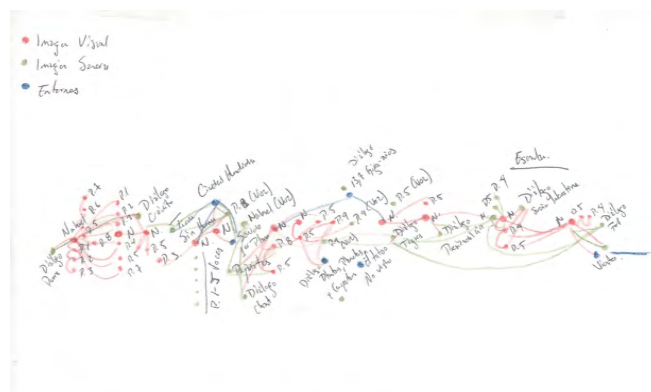
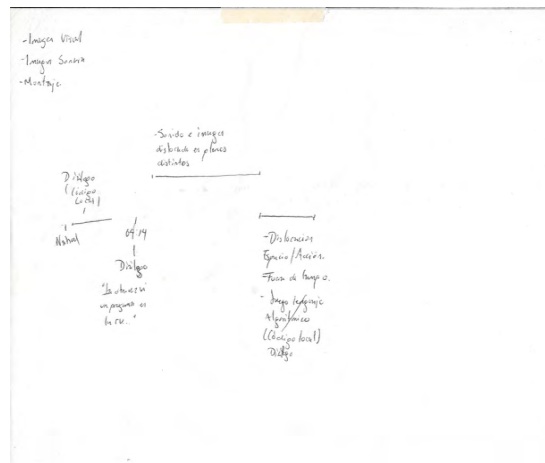
*paisaje. Como ecosistema secreto cuyas relaciones tenían injerencia directa en las del paisaje visible. Una forma de rizoma que le daba sentido al paisaje original.*



**Figura 66.** Notas y dibujos del estudiante Eduardo Cruz Santos.

El estudiante enumera a manera de puntos inconexos, un mapeo visual-gráfico diagramando los encuadres precisos en el cortometraje, marcando los tiempos de aparición de los personajes y su entorno son fundamentales en la narrativa desde los diálogos y el sonido. Establece las categorías de “imagen visual, imagen sonora y entornos” para el análisis visual que él designa como una “arqueología visual”, en el sentido de buscar vestigios o indicios en la duración de las escenas en los espacios y los diálogos de la propuesta narrativa del cortometraje, para encontrar los elementos novedosos de su lenguaje cinematográfico (figura 67).





**Diario de campo:**

*“Pude ver un puma” (2012), es un filme del joven cineasta argentino Teddy Williams (...) es un cine desdramatizado, que no obedece a una verosimilitud ni una narración causal o cronológica y en la cual la imagen sonora cobra la misma importancia que la imagen visual (...) Lo que hice, a grandes rasgos, fue concebir la película como un paisaje. Y retomar las instrucciones que me había establecido antes. Comencé por establecer límites. Delimitar hasta llegar a la parte más pequeña del plano: un cuadro, un sonido, un diálogo. Analizando por sí mismo y después por su relación con los otros elementos. Ir de lo particular a lo general. Duración, planos, espacios.*

Por ejemplo, el diálogo:

*“La otra noche vi un programa en la tele, de que la tierra se quedaba sin humanos, como si la naturaleza volvía a ganar”. Parece anticipar el segmento de la ciudad hundida.*





Otro ejemplo:

*“Estaba viendo un video, se llama Plantas, Planetas y Carpetas”. Se pone en cuestionamiento todo lo ya antes visto. Y crea una conexión con la secuencia del bosque.*



*En el trabajo de Teddy Williams los espacios no son nada más el fondo sobre el que se desarrolla la acción de los protagonistas, sino parte vital de la narrativa. Entorno y personajes parecen constantemente dislocarse en función de problematizar la relación individuo y el medio que habita. Ciudades desde distintos puntos geográficos se unen entre saltos hipertextuales, transgrediendo la continuidad espacial sin intervenir la continuidad temporal. Generando así nuevas cartografías.*

**Figura 67.** Notas, diagramas y dibujos del estudiante Eduardo Cruz Santos, Maestría en Artes y Diseño.

La matriz permite pensar un problema de investigación. Es este caso removiendo algunos aspectos de la experiencia visual y el discurso del paisaje a partir de ver-pensar la *figuralidad* de una línea de tiempo desde el horizonte natural. El hacer-mostrar determina el proceso diagramático de las observaciones y reflexiones que hace el estudiante hacia la narrativa y el panorama del *film*.

El estudiante encuentra un método alternativo a diversas metodologías de los estudios audiovisuales, a partir de advertir desde procesos dibujísticos sobre el horizonte natural, el problema lineal, anacrónico y sincrónico del cortometraje. El problema narrativo del cortometraje, en particular por los cambios de escenarios, diálogos, sonidos y la presencia/ausencia de personas sin una jerarquía o papel dominante en la trama, le permite identificar las categorías que establece gracias a las líneas de conexión. Estas generan un

diagrama que indican el sentido que él le da a los signos visuales y sonoros. El contraste mediante el uso de colores y anotaciones en sus procesos, le permiten descubrir y detectar el carácter anacrónico y rizomático del cortometraje.

#### ***4.4 Investigar desde el dibujo-imagen-modelo***

“La forma es la posibilidad de la estructura”.<sup>155</sup>  
Ludwing Wittgenstein

Investigar desde el dibujo-imagen-modelo establece una vía de reflexión sobre lo que Boehm ha señalado como “las condiciones icónicas de los modelos”.<sup>156</sup> Estas condiciones pasan sobre el *conocer* o *hacer* de las imágenes instrumentos de conocimiento, al contener información que desde la matriz y una base teórica-práctica pueden indagarse las correspondencias u oposiciones, visuales y textuales.

En esa delimitación se fundamenta el cómo convocar a las imágenes para identificar su información en tanto forma visual y los posibles conflictos con los discursos, las palabras o lo verbal: **imagen y texto, imagen-texto, imagentexto, imagen/texto, imagen x texto** (véase el apartado 3.5. *Dibujo-imagen-modelo: imágenes, información y esquematización*)

Los alcances de la práctica desde los tipos de dibujo propuestos (dibujo-abstracción, dibujo natural-visual) es fundamental para articular los procesos que permiten el apunte y el estudio gráfico, para determinar la eficacia en el alcance de los objetivos que el estudiante determina.

Las imágenes visuales consideradas desde los diversos dispositivos técnicos contemporáneos carecen de importancia sustancial, sin un motivo que los ligue a un sujeto-visión y un objeto de la visualidad que producen. Creer que las tecnologías refieren otra relevancia para la investigación desde el dibujo, no me parece así en la medida de la interiorización desarrollada sobre el pensamiento-imagen que se ha ejercitado en los otros tipos de práctica.

---

<sup>155</sup> Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus...*, 21.

<sup>156</sup> *Cómo generan sentido las imágenes...*, 143.

Por ende, tampoco interesa complejizar o confrontar las implicaciones de toda idea de *textualidad* sobre la *visualidad* en el universo de las *imágenes*. La pregunta sobre *¿conocer o hacer un modelo de estudio?* interroga la información y las condiciones icónicas de las imágenes desde el dibujo.

Para analizar el alcance de la matriz y el tipo de investigación desde el dibujo-imagen-modelo, en el primer caso “Diálogos con Martin Jay”, se cuestiona la subjetividad de las imágenes mediante la intersubjetividad del pensamiento. En base a un texto de Martin Jay, se plantea el ejercicio colectivo desde los motivos individuales de una estudiante.

La investigación-producción en otro caso, el estudiante lo lleva a la construcción física de un artefacto mesoamericano: “Corporificar la imagen-modelo”. Al crear el modelo de estudio resuelve un problema de investigación y representación gráfica, específicas en las necesidades ilustrativas, históricas y etnográficas en donde está inmerso su objeto de estudio.

El último caso: “Imágenes archivo”, me permite establecer otros alcances de la matriz heurística. El estudiante establece una reflexión sobre el espacio constructivo del diseño arquitectónico desde el archivo visual personal. Mediante la elaboración de estudios gráficos y modelos tridimensionales realizados con dobleces de papel, el estudiante de la Maestría en Arquitectura muestra los alcances de los procesos anteriores. El sonido en el concepto de ruido blanco, los procesos de investigación sobre la estructura de una piedra y el horizonte natural en las relaciones espaciales del entorno.

#### ***4.4.1 Diálogos con Martin Jay***

Ejercitar el pensamiento visual desde las imágenes, implica en este caso reconocerlas y asociarlas a una determinada textualidad referida al libro de Martin Jay sobre el *ocularcentrismo*. La experiencia visual sobre las imágenes y los enunciados a manera de citas textuales del libro, son relacionados en la especialización de las imágenes técnicas duras (impresos), en el escenario académico del Laboratorio de dibujo.

Las razones teóricas del autor son dispuestas ante lo que sugieren las imágenes, propiciando una práctica interpretativa motivada por lo que puede mostrarse desde la apropiación de estas y los procesos dibujísticos en gran formato.

Las imágenes son convocadas desde la relación dialéctica que Mitchell señala como *imagentexto*. A partir de esta conceptualización el binarismo teórico se examina y es remplazada por lo que Mitchell establece sobre: “la relación entre las imágenes y el discurso”.<sup>157</sup>

### **Objetivos:**

- Identificar la dialéctica de las imágenes desde procesos dibujísticos.
- Desarrollar los modos de relacionar lo que se reconoce y asocia en diversas imágenes y los textos seleccionados a manera de enunciados desde el mapeo visual-gráfico colectivo.

### **Tiempo y escenario:**

- El tiempo del planteamiento 3 horas.
- El tiempo de desarrollo práctico fue en una sesión de 3 horas.
- El escenario fue el Laboratorio de dibujo, que cuenta con restiradores y mesas rectangulares.

### **Planteamiento y metodología:**

La lectura del libro de Martin Jay (*Ojos abatidos*, 2007) elegido por una estudiante, es dirigida al grupo para compartir el universo de las imágenes referidas a sus reflexiones sobre el texto: 100 imágenes impresas tamaño carta en escala de grises, 21 citas textuales del libro en impreso, 7 estudiantes.

Primero, se seleccionan 3 citas textuales por cada estudiante al “azar”, o mejor dicho sin leerlos previamente hasta desenvolverlos a manera de un sorteo. Cada estudiante escoge sin restricción la cantidad de imágenes impresas con las pueda referir las citas, cortándolas y apropiándose de sus condiciones visuales, en el límite de las 100 imágenes impresas establecidas en los objetivos de la estudiante.

Enseguida los estudiantes pueden disponer sólo de tres tipos de marcadores y pigmentos: negro, rojo y oro viejo, para interrelacionar las impresiones y reconocimientos sobre el sentido inferido en los colores. Estos funcionan como fuerte contraste entre la

---

<sup>157</sup> Mitchell, *Teoría de la imagen...*, 17.

oscuridad y marca cubriente del negro, la visibilidad del rojo y los “caminos iluminados” del polvo de oro simbolizan una “luz intelectual”. Los colores seleccionados por la estudiante corresponden a la cualidad denotativa y simbólica del color en su investigación-producción en Pintura.

En la parte final se comparte lo que muestran las construcciones que han sido fijadas a un soporte que abarca dos mesas del Laboratorio de dibujo. Se establecen tres niveles de la práctica: la asociación de la *imagentexto* conceptualizada en la relación de lo visual y lo verbal / lenguaje y memoria. Las relaciones de las líneas actúan como diagramas de flujo que no parten de una genealogía o jerarquía específica de las imágenes, sino en la cantidad de referencias entre unas y otras. El tamaño del soporte y los materiales elegidos invitan a un tipo de *diálogo* con la naturaleza de esas imágenes: “imagen/imagen material”. Esto permite una práctica interpretativa relacional con el pensamiento de Martin Jay, y ser posible identificar el tipo de conocimiento de las imágenes sobre un campo teórico concreto.<sup>158</sup>

### **Desarrollo:**

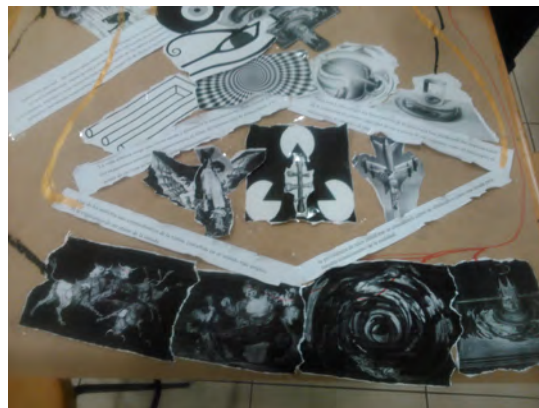
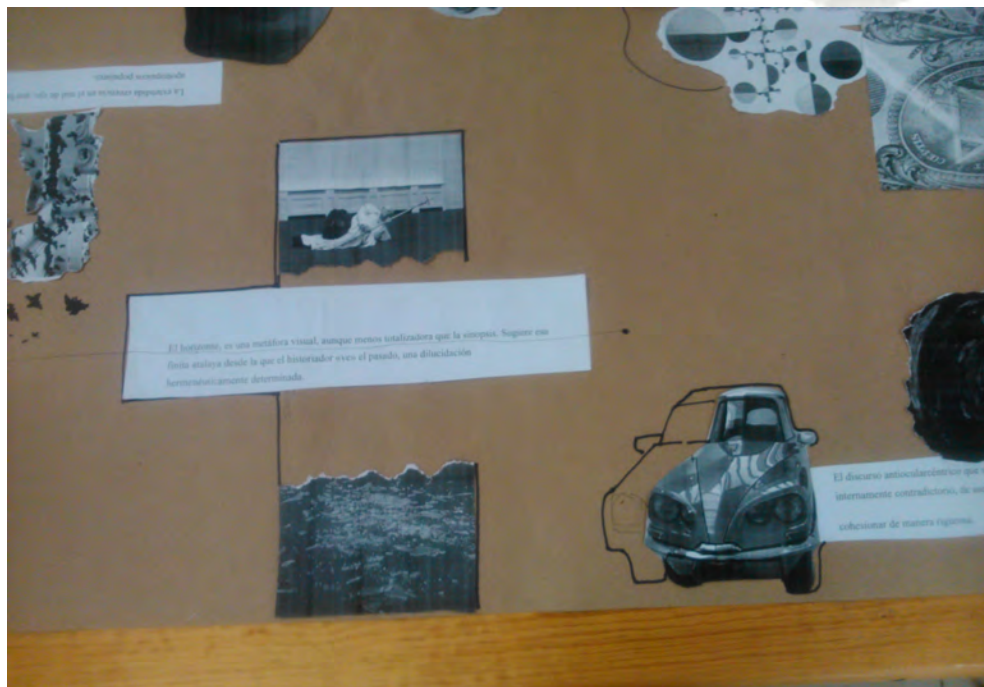
La primera parte implica agrupar las imágenes impresas que han sido seleccionadas por la estudiante. En una de las mesas del Laboratorio de dibujo, son dispuestos los materiales: la pintura, el polvo de oro viejo mezclado con una resina plástica, así como marcadores (negros y rojos), pinceles, pegamento y el papel que abarca el largo de dos mesas con papel grueso reciclado de 100 x 200 centímetros aproximadamente.

Los enunciados al leerse en voz alta convocan, citan y evocan una idea de *iconicidad*. Esto se convierte en un modo de convocar a alguna protoimagen. Traer a la memoria las imágenes dispuestas en el suelo es para tener un escenario amplio para mirarlas y seleccionar las relaciones posibles entre ellas. Los impresos pueden cortarse manualmente para incluir una intensión emotiva sobre la imagen técnica o “copia dura”, para evidenciar un sentido posible entre las conexiones a partir de la línea que une la referencialidad distinguida (véase figura 68).

---

<sup>158</sup> Para W.J. T. Mitchell implica uno de los ejes medulares para fundamentar una ciencia de la imagen, véase “Imagen/imagen material”, en Mitchell, *La ciencia de la imagen...*, 26-30.





**Figura 68.** Ejercicio colectivo a partir de la lectura e investigación de la estudiante Ariadne Néncles Pitol.

La actitud ante las imágenes con respecto a los conectores cromáticos es parte de los “factores emocionales”. Estos determinan el sentido relacional del reconocimiento y el vínculo encontrado. La práctica interpretativa incide en los aspectos *intersubjetivos* de la *imagentexto*. La dinámica permite evocar una cartografía subjetiva, gracias al mapeo colectivo sobre las relaciones que muestran los trazados en las imágenes con las citas textuales.

En conclusión, el ejercicio lo identifico como una “cartografía” sobre la filosofía visual propuesta por Martin Jay, en los marcos de una Cultura Visual elucidada por las correspondencias visuales sobre las condiciones icónicas de la imagen-modelo. Las tensiones compositivas de los componentes textuales y visuales sin ninguna pretensión representativa o ilustrativa del libro de Jay, son en realidad un encuentro que resalta lo que Boehm llama *modelos icónicos*. Ya que resalta la cualidad doble de las imágenes para “mostrar *algo*” de lo visible, lo cognoscible y su propia *naturaleza* en las que señalan o se “muestran a *sí mismas*”.<sup>159</sup>

Las referencias visuales elegidas por la estudiante son una constelación de imágenes técnicas que aluden al ojo en relación con los fenómenos de la ciencia de la óptica, las ideas populares como el “mal de ojo”, así como obras de arte contemporáneo. El primer grupo de imágenes permite identificar los modelos técnicos representativos de los esquemas de conocimiento anatómico humano. El segundo grupo permite visualizar las referencias populares, mágicas y rituales sobre el ver y las visiones. Los estudiantes de arte profesionales pueden identificar fácilmente o inferirlas al menos el último grupo de imágenes con “algo artístico”. El mapeo colectivo integra las impresiones subjetivas en la comprensión simbólica y el valor afectivo de las imágenes elegidas, en las que se descubren relaciones no evidentes.

Las imágenes impresas en tamaño carta en escala de grises, los componentes cromáticos de línea, marca y reconfiguración evocan los modos de pensar qué es visto, distinguido y referido en la conceptualización de las citas textuales sobre lo que se sabe o se conoce de las referencias visuales incidiendo en la memoria, el discurso y el campo del conocimiento icónico inferido.

---

<sup>159</sup> Boehm, *Cómo generan...*, 31.



#### 4.4.2 *Corporificar la imagen-modelo*

Identificar una imagen como modelo de estudio, implica establecerla en un marco paradigmático en el que pueda asentarse. En este caso, las especificaciones históricas sirven como prescripciones con otras imágenes-estéticas como los códices mesoamericanos definiendo su valor cultural y social. El conocimiento sobre las cualidades icónicas, uso y función de un objeto físico concreto, le permiten al estudiante reconstruirlo de la manera más próxima en tamaño y forma, a partir de la información existente en documentos históricos, para experimentar físicamente el tipo de uso que pudo haber tenido. La *corporización* o creación del modelo tridimensional es fundamental en su investigación-producción para realizar una novela gráfica sobre Mesoamérica.

#### **Objetivo:**

- Explorar las propias recopilaciones de los datos visuales, imágenes de archivo y/o generadas por el estudiante.
- Realizar apuntes, estudios desde tipos específicos de imágenes, objetos, entorno en un diario de laboratorio y de campo.
- Identificar la imagen-modelo, y en caso necesario, crear un modelo bidimensional o tridimensional para complementar el estudio y la investigación-producción.
- Proponer un estudio o ensayo visual, que pueda conceptualizarse como (meta)imagen visual para mostrar ciertos aspectos del tema u objeto de estudio.

#### **Tiempo y escenario:**

- El tiempo del planteamiento es de 6 horas.
- El tiempo de desarrollo práctico 21 horas.
- El escenario fue el Laboratorio de dibujo, que cuenta con restiradores y mesas rectangulares, espacios abiertos de la Unidad de Posgrado de la UNAM, o en alguno de los talleres en los que está inscrito el estudiante en la Maestría en Artes y Diseño.

### **Planteamiento y metodología:**

Los estudiantes determinan las imágenes que refieren a un tipo de conocimiento o información en la investigación-producción. Es posible determinar aquellas que funcionan como modelos de simulación, en la necesidad de construir un modelo tridimensional para el acercamiento real con el concepto, uso o función. Este modelo permitirá asumir la escala, la dimensión y el desplazamiento de un tipo característico de la acción física del instrumento, así como las características estructurales, materiales o la manera que este se percibe en el contexto presente.

El proceso de investigación sobre la imagen-modelo, es a partir de lo que puede reconocerse como objeto de estudio sobre los aspectos teóricos, visuales, conceptuales, representativos o narrativos, en los que se detecte y pueda hacer alusión a ciertas líneas de pensamiento. Las ideas que son asociadas a las imágenes, según los avances en una investigación, forman parte del objetivo que cada estudiante determina para convocarlas e indagarlas desde procesos dibujísticos.

Los alcances son valorados por la matriz heurística para abordar modelos icónicos desde sus propios componentes, datos visuales o información para darles sentido.

### **Desarrollo:**

La selección de las imágenes documentales que tienen una función epistémica sobre un artefacto permite al estudiante establecer sus notas, apuntes y estudios, en torno al imaginario mesoamericano para una novela gráfica en la que necesita identificar los rasgos físicos, movimientos corporales de los amerindios o indígenas de América para la narrativa visual (figura 69).

**Figura 69.** Apuntes, notas, imágenes, estudios e ilustraciones del estudiante Víctor Manuel Guerrero Díaz.

#### ***Diario de campo:***

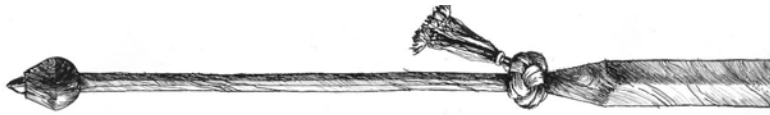
*La finalidad ulterior de esta investigación, aunada al conjunto desde el que se desprende, es configurar la visualidad específica de una novela gráfica; sin embargo, la investigación en curso está arrojando como productos concreciones y articulaciones entre lo visual, las estrategias y los contextos semánticos que aglutina, que rebasan los límites de la novela gráfica y que son aptos para ensayar los modelos de producción y creación de este curso.*

*He asumido la matriz heurística (ver-pensar-hacer-mostrar) en una doble aplicación, como un dispositivo que tanto produce como evidencia la interacción/interconexión/articulación de vivencias, conceptos, considerando el dibujo una base de materialización.*

*A continuación, expongo los resultados alrededor de dos existentes culturales relevantes para mi investigación en el marco de una reactivación del imaginario mesoamericano: la re-corporificación del Huitzauhqui y la conformación de una metaimagen entorno a los Cuachicqueh (...) Entendemos por re-corporificación regresar a la existencia tangible y multidimensional a un objeto o entidad que previamente tuvo y perdió tal corporeidad. Al ejecutar la re-corporificación de un artefacto con significación cultural como es el Huitzauhqui se busca generar un caudal de datos, pero desde el ámbito del arte y la novela gráfica estos datos no se entienden meramente como información, sino de una perspectiva compleja se trata de vivificar una interpretación de un objeto perdido por medio de experimentarlo en el espacio. Dicho de otra forma, la utilidad de producir un modelo de tal artefacto estriba en las posibilidades de hacer relecturas a partir de un objeto material con el cual interactuar no solo visualmente, sino también físicamente por medio del cuerpo, desde el dominio de lo háptico y lo corporal-espacial.*



*Huitzauhqui  
(documentado en folio 82,  
Códice Vaticano A, Ríos).*



*Juan Acha en Las culturas estéticas de américa latina (1994) declara que los objetos producidos por toda cultura son susceptibles de lecturas estéticas; dado que en realidad no existen objetos puramente estéticos, enteramente científicos no totalmente tecnológicos.*

*Cada producto constituye una red de relaciones internas que depende del sentido que le dé un ser humano; esto es, funciones de otras relaciones.*

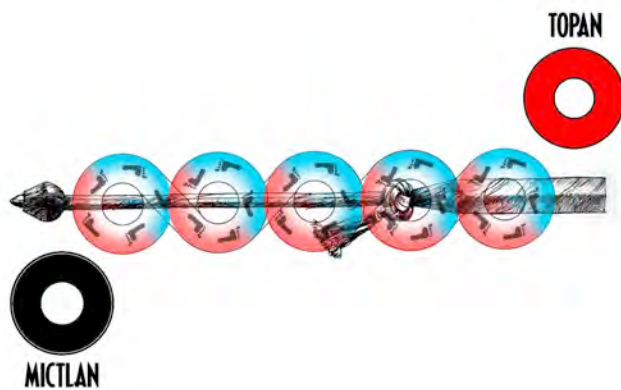


*Re-corporificación de un artefacto cultural perdido.*

*Re-corporificación de su existencia espacial al experimentarlo dinámicamente.*

*Por medio de un acto performático para experimentar la imbricación compleja objeto-sujeto, se incorpora el "pensamiento corporal".*

*Serendipia –hallazgo afortunado o inesperado- verificada en la imbricación de los diversos conceptos mesoamericanos con el acto performático, vertidos en un registro visual (desde el estudio al apunte y al esquema).*



**TOPAN/MICTLAN**

(indica el movimiento hacia el cielo o hacia el centro de la Tierra)

**ATL-TLACHINOLLI**

(doctrina ético-política-teleológica que condensa los demás conceptos que normaba la conciencia social Mexica).

Se generó un esquema final donde se condensa visualmente el bucle generado en torno al modelo del huitzauhqui, que adicionalmente se puede expresar por medio del discurso textual como sigue:

“El huitzauhqui mantiene implícita en su diseño la relación dinámica de sus dos extremos: un remate semi esférico y por el otro una cuchilla plana y ancha. Ambos unidos por un fuste donde se efectúa la manipulación física que consiste en desplazar enérgicamente un extremo hacia el objetivo del golpe, al tiempo que el lado opuesto se mueve en la dirección contraria. Este movimiento resulta ser la metáfora pragmática de los principios filosóficos/éticos/políticos OMEH, OLLIN, ATL-TLACHINOLLI.

OMEH (dualidad, complementariedad ontológica).

OLLIN (oposición/complementación, principio dinámico, movimiento primordial del Sol como origen y final de la vida en el Semanahuac - la Tierra).

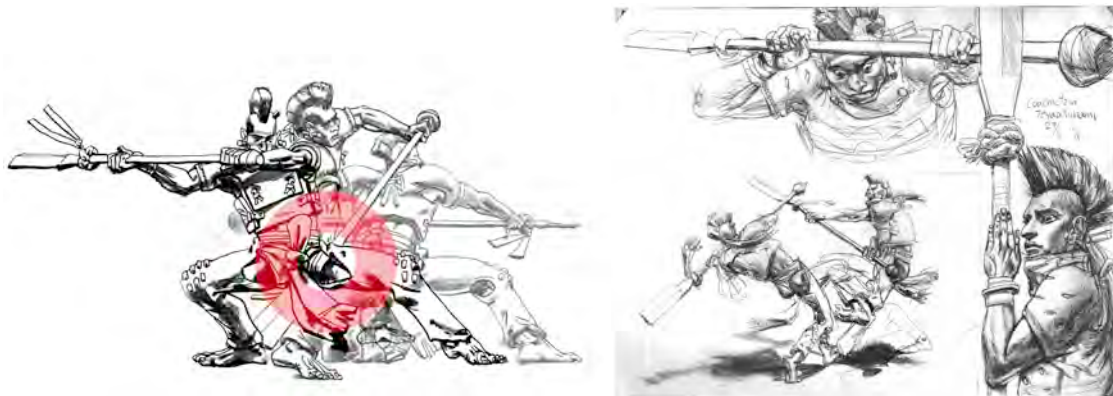


Los Cuachicqueh (“los rapados”) fueron una singular orden militar mexicana comparable a los Cuauhpipiltin y los Ocelotlpipiltin (“caballeros águila” y “caballeros tigre” en la nomenclatura hispanizada) de mayor presencia en el imaginario actual. La principal referencia visual la encontramos en el Códice Mendoza (c.1541) folio 54r; y son descritos por Diego Duran y por H. A. Tezozomoc.

### **Metaimagen de los Cuachiqueh**

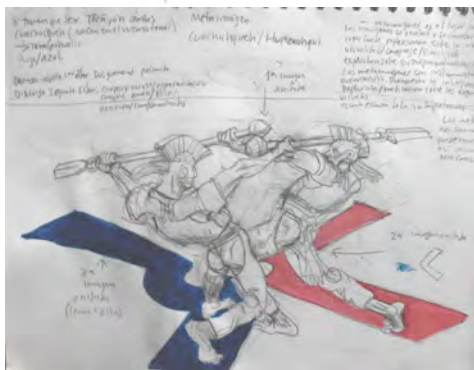
Desde la aparición de indumentaria antigua mexicana en 1903, la pauta del rescate icónico ha sido entrecruzar las descripciones textuales de las diversas crónicas con ejemplificaciones extraídas de los diversos registros tanto gráficos como objetuales. Tomando esta pauta como base he desarrollado previamente una versión propia de la apariencia de los Cuachicqueh, retomada como materia para desarrollar la metaimagen de nuestro curso -el estudiante se refiere al curso a mi cargo: “Metaimágenes, dibujo y visualidad”-. Su inclusión dentro de las tácticas de re-corporificación se explica al advertir que metaimágenes es “donde las imágenes se revelan y se conocen, lugar donde reflexionan sobre la intersección visualidad/lenguaje/similitud” (Mitchell, 2009: 40-42); y como escenas de la interpretación es donde hice coincidir la reflexión previa alrededor del huitzauhqui con la reinterpretación icónica, usando como canal conceptual entre ambos objetos el concepto de Omeh 17.

Omeh, el 2 como concepto filosófico opera en esta Metaimagen como el articulador de la relación de los Cuachicqueh consigo mismos, con el cosmos y con el huitzauhqui como su arma identificadora: operaban en unidades de dos hombres, y el juramento entre ellos era nunca retroceder ante el enemigo, so pena de ser muertos por el otro.



También en caso de que sólo uno de ellos regresara del campo de batalla, este estaría obligado a dar parte del destino de su compañero, o de protegerlo en caso de caer fuera de combate. La problemática relación entre dos principios activos y complementarios se ejemplifica en esta interpretación gráfica, donde lo que establezco en tensión es la distancia que puede haber entre lo humano y el deber visto como una teleología teocrática.

Entonces, siendo este el eje donde normar su acción, su arte de vivir tanto como de morir. Lo natural es entonces dotarlos de un arma que encarne este concepto, introyectado como la lógica dinámica del huitzauhqui, que es el giro de dos polos contrapuestos y complementarios. Ambos guerreros son tocoyah, ambos han nacido en el mismo tonal y su oposición/complementariedad se expresa por el difrasismo azul/rojo.



*En la metaimagen resultante tenemos el discurso-objeto de primer orden: dos guerreros peleando o practicando. Y un discurso de segundo orden: la corporificación representada de los conceptos Omeh/Ollin.*



Las notas del estudiante son fundamentales para exponer sus hallazgos y ejemplificar los alcances del concepto de metaimagen, en particular al que aludimos sobre la *teorización sobre sí misma* (véase el apartado 3.5.1. *Protoimágenes, imágenes y metaimágenes*). Para explicar la teorización sobre sí misma de una imagen, Mitchell utiliza el término *hipericono*. Este alude a las características del parecido o las cualidades icónicas que tenga, asociadas a la teoría de su conocimiento, para enfatizar el “crecimiento” de sus excedentes *internos* y *externos*, en cuanto al reconocimiento, signos, connotaciones, referencialidad.

Por otra parte, los aspectos móviles de la cultura como la indumentaria, la estética del objeto, los referentes actuales sobre las características físicas de los amerindios o indígenas de América evidencian ciertos aspectos no puros de la cultura referida por el estudiante como: artefacto / etnicidad. Desde imaginario entorno al objeto, a la experiencia misma del artefacto por parte del estudiante, le permiten valorar el conocimiento histórico, documental y simbólico del instrumento que nunca se ha visto en nuestro tiempo, para establecer aspectos relevantes del lenguaje visual de la novela gráfica.

La matriz le permite llegar a una manera de comprender ¿cómo mostrar una acción que ya no es vista hoy en día? Un problema ilustrativo lo resuelve para aplicarlo en su investigación-producción gracias a la imagen-modelo. El estudiante se aproxima de esta forma a la comprensión sensorial, simbólica e histórica de su objeto de estudio.

#### **4.4.3 Imágenes archivo**

Los archivos contemporáneos desde las imágenes digitales permiten una asociación particular en los modos de ver la uniformidad aparente, según la naturaleza técnica de la que provienen o son generadas. Esto permite una relación inédita desde otros modos de comparar, asociar semejanzas o distinciones según un motivo y tema en común, hablando de la selección de imágenes técnicas que forman parte del objeto de estudio en una investigación.

En este caso en particular, el estudiante Aarón Gutiérrez se inscribe a la materia que imparto, aunque él pertenezca a la Maestría en Arquitectura al interesarse en el contenido y perfil incluyente de mi curso con las distintas Maestrías en Artes y Diseño en el Posgrado de la UNAM.

El estudiante parte de un archivo de imágenes seleccionadas desde sus estudios de licenciatura, como parte de sus intereses en las bases del diseño arquitectónico modular, estructural y reflexivo sobre las implicaciones del subsuelo y el entorno, en donde el croquis se convierte en su objeto de estudio. "Croquis: dibujo ligero de un objeto, paisaje o territorio, realizado a mano alzada, sin valerse de instrumentos geométricos".<sup>160</sup>

### **Objetivo:**

- Explorar las propias recopilaciones de los datos visuales, imágenes de archivo y/o generadas por el estudiante.
- Realizar apuntes, estudios desde tipos específicos de imágenes, objetos, entorno en un diario de laboratorio y de campo.
- Proponer un estudio o ensayo visual, que pueda conceptualizarse como (meta)imagen visual para mostrar ciertos aspectos del tema u objeto de estudio.

### **Tiempo y escenario:**

- El tiempo del planteamiento es de 6 horas.
- El tiempo de desarrollo práctico 12 horas.
- El escenario fue el Laboratorio de dibujo, que cuenta con restiradores y mesas rectangulares.

### **Desarrollo:**

Las imágenes archivo del estudiante, lo llevan a explorar una auto-referencia propicia para el estudio crítico de sus propias imágenes archivo, que ha recopilado a lo largo de su formación como arquitecto.

La manera de convocar a las imágenes en este caso es desde la relación *imagen y texto*. Los archivos a manera de paneles están jerarquizados según la categoría que él determinó. La cualidad de las imágenes digitales y los dispositivos tecnológicos para estos "muros" o paneles virtuales, es cómo la organización temática puede establecer otras relaciones de tamaño, tono, color, series de imágenes, texto en algunos casos. Las fotografías y dibujos, algunos de ellos propios, conforman los grupos de imágenes en un archivo visual

---

<sup>160</sup> J.J. Gómez Molina, L. Cabezas, m Copón, *Los nombres...*, 374.



que forman parte de sus procesos de aprendizaje, investigación y práctica profesional (figura 70):

#### *PROBLEMA Y OBJETO DE ESTUDIO*

*Mi proyecto de investigación es el dibujo de croquis como lenguaje estructurador del pensamiento en el proceso del diseño arquitectónico (...) es un proyecto que articula con conceptos de procesos de diseño, representación gráfica, cognición visual y procesos metacognitivos.*

*El interés en el dibujo como acto procesual, ha develado relaciones estrechas que han permitido una evolución en conjeturas preliminares sobre su estrecho vínculo frente a las formas de representación y visualización.*

*El problema que se ha establecido consiste en revisar cómo son las manifestaciones a través del dibujo en arquitectura, de otras formas materiales y visuales que conllevan a la autorreferencia por medio otros soportes, implicando los procesos como el ver, pensar, hacer y mostrar. Las formas visuales o representaciones aparentemente cambian su visualidad. Indagar en el significado del rol funcional, dialéctico y comunicativo, representa el objeto de estudio.*

*El interés de la investigación en función del archivo permite observar las formas de representación de los proyectos y plantear un modelo que remita a los procesos de diseño.*

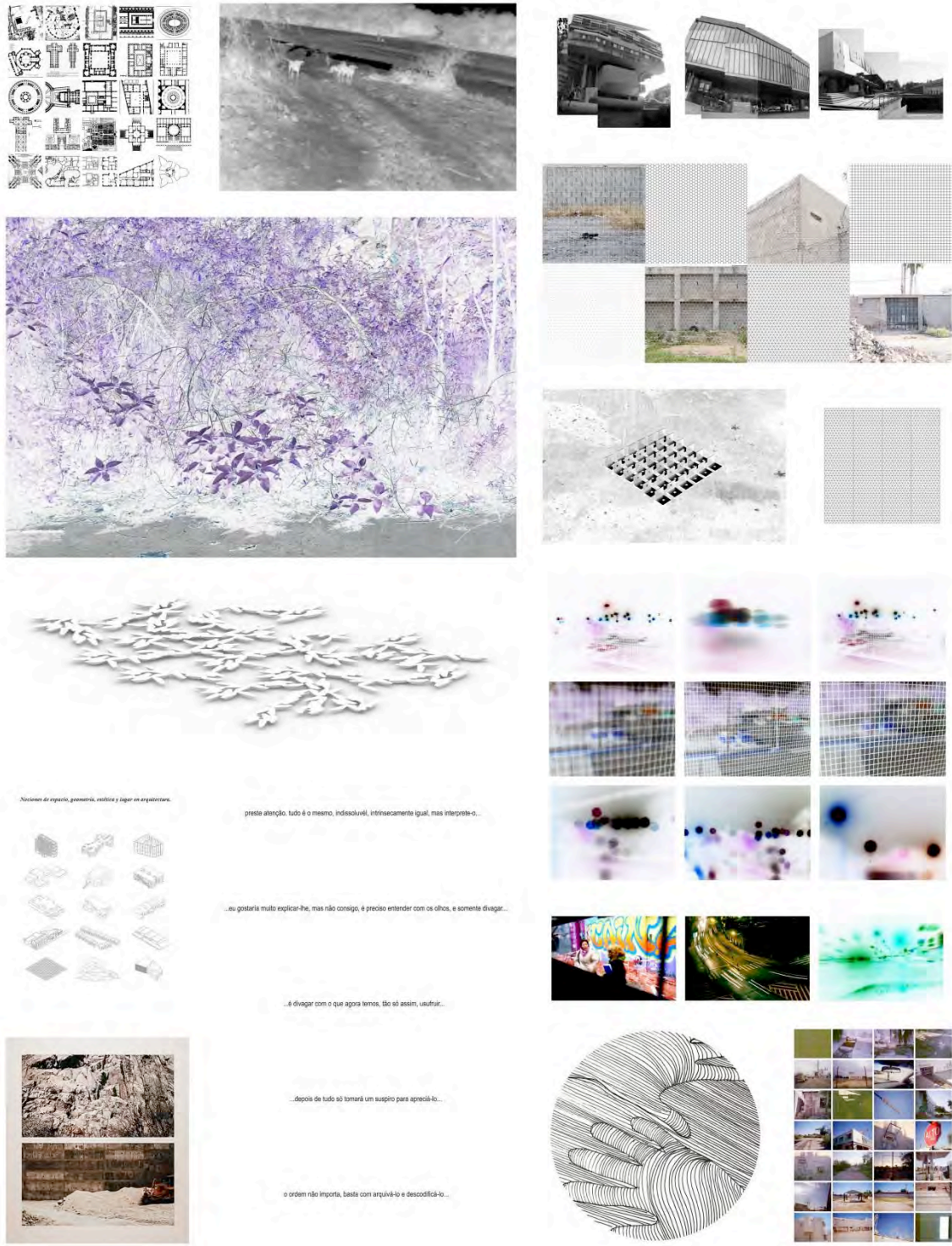


Imagen 1. 15 Imágenes-archivo, (2007-2018). Dibujos y fotografías.

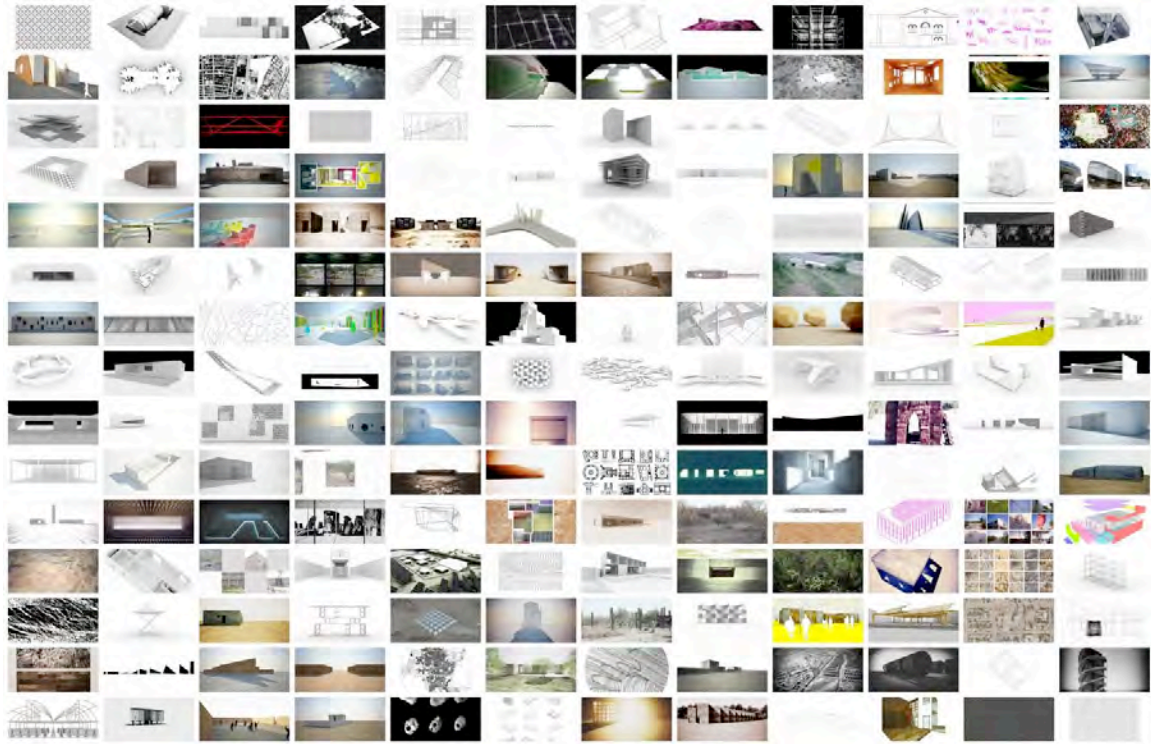


Imagen 2. 180 proyectos de diseño arquitectónico, archivo (2002-2018). Dibujos, ilustraciones y fotografías.

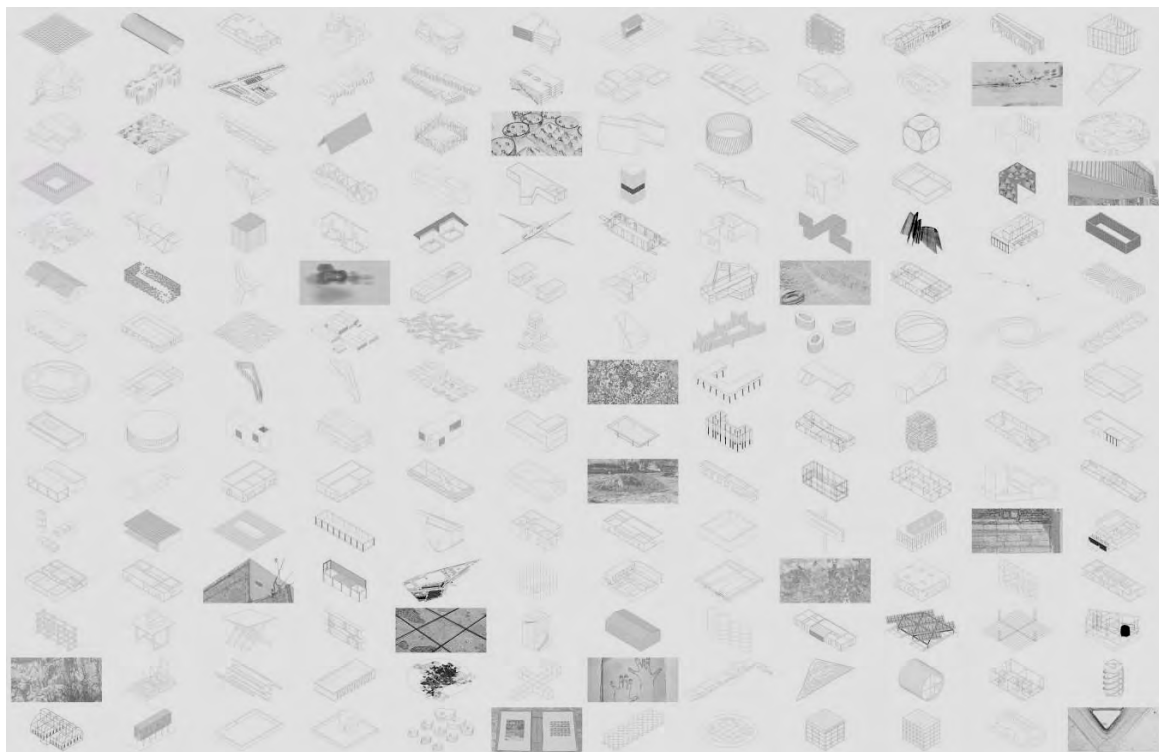
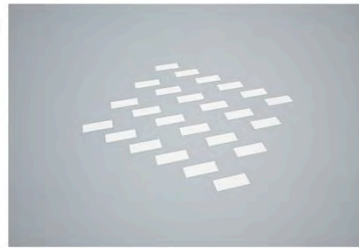


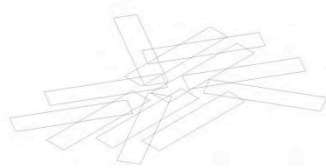
Imagen 3. 180 proyectos de diseño arquitectónico, archivo (2002-2018). Dibujos isométricos y fotografías.

**Figura 70.** Notas y archivo de imágenes del estudiante Aarón Gutiérrez.

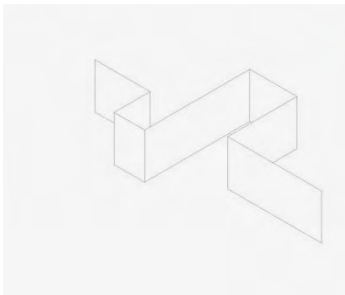
El estudiante desarrolla mediante el croquis, proyección digital y el modelo de papel, un ensayo visual sobre los modos de mostrar el propio proceso del dibujo arquitectónico. El carácter autocrítico del desarrollo arroja un proceso en el que se distingue las aportaciones del mapeo visual-gráfico para extraer información de las imágenes en su elaboración constante sobre conceptos básicos de los fundamentos del diseño como: el punto, la línea, el plano, la yuxtaposición, las relaciones figura-fondo en el volumen. El propio estudiante señala los mapeos como “el proceso de flujo continuo de representación entre el concepto, el proyecto y el objeto” (véase figura 71).



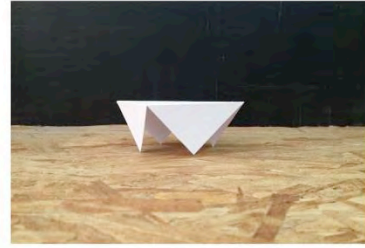
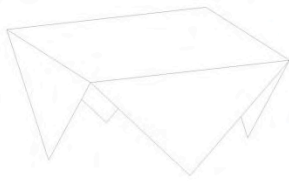
### 1. Punto



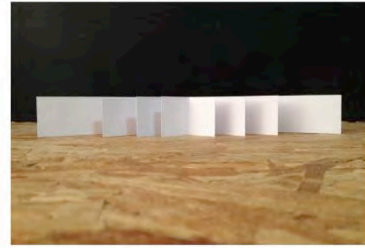
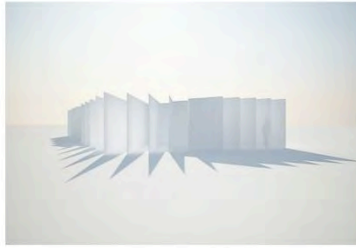
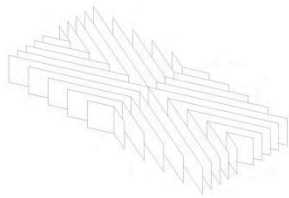
### 2. Línea



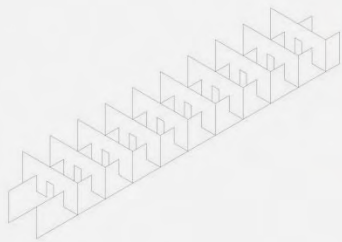
### 3. Pliegue I (plano)



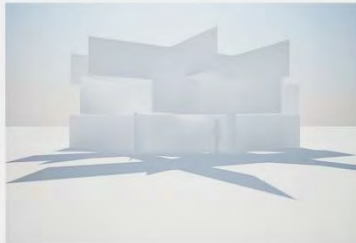
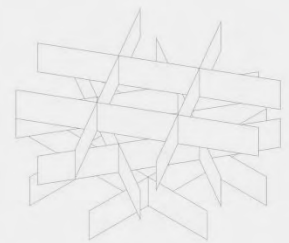
4. Pliegue II (plano)



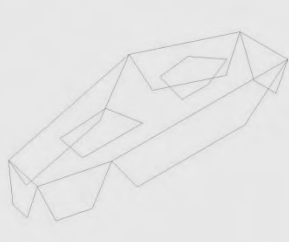
5. Pliegue III (plano)



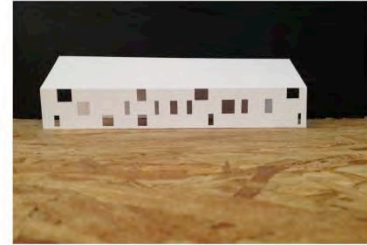
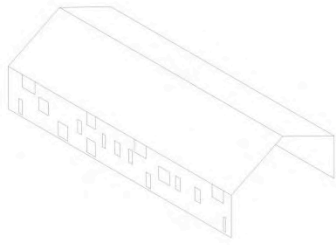
6. Yuxtaposición I (planos seriados, estructura, concatenación)



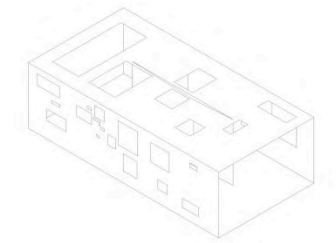
7. Yuxtaposición II (niveles constructivos)



8. Figura-fondo I (adicción-sustracción)



9. Figura-fondo II (adicción-sustracción)



10. Figura-fondo III (adicción-sustracción)

**Diario de laboratorio:**

*Distintas visualidades, distintos soportes.*

*La bidimensionalidad y la tridimensionalidad de los modelos hace que la experiencia visual conlleve a una experiencia integral, divergente en un inicio al presentarse el objeto en el soporte, sea isometría, ilustración o maqueta, y convergentes para discurrir sobre el objeto en su estudio y análisis. Esta condición sistémica y por tanto dialéctica es la que se recalca con la diversidad de modos representacionales y, principalmente, de visualidades. Es posible que las representaciones sean protoimaginarias y refieran en el proceso de diseño a un flujo continuo de representación entre el concepto, el proyecto y el objeto.*

*Retomando el supuesto que ha originado el análisis, es posible establecer que el dibujo, en tanto representación, no atiende sólo a una forma y un sentido material, es en función de los soportes que el dibujo significa, y depende de la mirada con la que se ubica al objeto. El sentido lógico se da en una convergencia de ideas virtuales y materiales presentadas en los esquemas, modelos y artefactos. Se presentaría un sentido en la interpretación en tanto halla puntos comunes o compartidos que destaquen (entre una red de propiedades y relaciones graduales) para formar intensidades en las diversas significaciones del observador como producto de la experiencia visual del objeto.*

*Los dibujos, ilustraciones y maquetas, a manera de concepciones, proyecciones y objetualizaciones, pueden reflejar diversos puntos de vista y enfoques, sin embargo, las lecturas con características compartidas, es lo que impera de forma convergente como sentido y significación principales. A su vez, esto afecta la experiencia visual preservando las características compartidas como hilo conductor de la experiencia.*

**Figura 71.** Notas, dibujos, proyección digital y modelo en papel del estudiante Aarón Gutiérrez.

El dibujo en isometría en base a un ángulo de línea paralelas a 30 grados y perpendicular en las verticales, la perspectiva electrónica (proyección digital), el modelo o

maqueta física en papel, constituyen los modos de mostrar el pensamiento del objeto de diseño desde la imagen-modelo, abstrayendo las relaciones entre los procesos y las nuevas concepciones sobre estructura y construcción como sistemas interrelacionados.

En su caso, los procesos de los mapeos visual-gráficos en los apuntes, esquemas y relaciones de síntesis en su organización, reforzaron el tema sobre la estructura-construcción, dibujo-croquis, pensamiento-objeto.

Este último caso revisado fue determinante para evaluar el alcance de la matriz heurística. El estudiante formado como arquitecto, mostró un orden de pensamiento concreto de gran capacidad para conceptualizar y objetivar los ejercicios prácticos del dibujo-abstracción, los mapeos visual-gráficos del dibujo natural-visual, y el estudio de sus propias imágenes de archivo desde el dibujo-modelo-imagen. La capacidad analítica que logra en esta última parte usando al dibujo como herramienta de investigación, da cuenta de los alcances para su proyecto al abordar la matriz heurística detalladamente en cada ejercicio y aplicación que eligió durante el curso que impartó en el Posgrado de Artes y Diseño.

Las relaciones entre luz y sonido, tan extensas y fascinantes de abordar desde cualquier área de conocimiento, fueron desde la propuesta y las acotaciones dadas para su exploración, evidentes para él en la idea sobre la estructura y el espacio constructivo. El objeto físico que estudió desde el dibujo natural-visual, la piedra (véase el apartado. *4.3.1. El objeto del sujeto*) fue fundamental para el desarrollo de: punto-línea, pliegue-plano, yuxtaposición hacia el pensamiento arquitectónico sobre lo constructivo y las relaciones espaciales con el cuerpo en su representación digital. El archivo de imágenes como parte fundamental de su investigación en la Maestría y formación profesional, desde el dibujo-imagen-modelo determinó las cualidades de la yuxtaposición como una manera de indagar sobre un plano seriado, compuesto desde el punto y la línea en intersecciones de apoyo, que le permitieron evaluar sus propios objetivos y problema del tema a investigar.

# Anexos

## (Cuestionario de evaluación meta del aprendizaje)

En este anexo se integra el cuestionario diseñado para tener un instrumento de evaluación meta del aprendizaje sobre el alcance de la matriz heurística. Las preguntas son abiertas, pero se dirigen directamente al objetivo general que es hacer del dibujo una herramienta de y para el estudio de la visualidad en la investigación-producción a nivel Maestría.

Este cuestionario se aplicó a los estudiantes en el último Laboratorio de dibujo (2020) en el marco de mis estudios doctorales, al tener terminado el fundamento teórico-práctico de la matriz. Esto implicó un doble reto al vernos afectados más allá de lo académico por la pandemia de COVID-19.<sup>161</sup>

### DATOS DEL ESTUDIANTE

**Nombre y firma:** Alejandra Luna Amador

**No. de cuenta:** 52000814-6

**Maestría y semestre:** Maestría en Artes Visuales, tercer semestre.

**Nombre del Proyecto de Investigación:** "Resistir desde el confinamiento, el dibujo como herramienta de deconstrucción femenina en el hogar".

A.L.A.

1) **Define brevemente la matriz heurística propuesta en el curso a partir del dibujo como herramienta de investigación:**

La matriz heurística del curso parte desde dos grupos de acciones concretas: 1) ver-pensar, 2) hacer – mostrar, se generan una serie de preguntas que se resolverán de manera teórica-práctica desde el problema de la visualidad en el dibujo para que esto ayude a develar aspectos de la investigación del alumno que no habían sido contemplados anteriormente.

2) **Describe brevemente el ejercicio planteado desde la matriz que te permitió abordar un problema o tema de tu objeto de investigación/producción en la maestría. ¿Por qué?**

En realidad, todos los ejercicios permitieron remitirme a mi objeto de investigación, eso fue porque todos los ejercicios generaron preguntas a nuestro planteamiento (y nuestro hacer) desde el dibujo. Mi investigación parte justamente desde el acto de dibujar por lo cual todos los ejercicios me ayudaron a cuestionar otros aspectos de mis procesos que no había abordado.

---

<sup>161</sup> Agradezco al Dr. Lauro Garfias las observaciones que hizo a mis objetivos y metas, para que estas últimas fueran cuantificables, valorativas o factibles de un juicio de valor sobre un proceso de enseñanza-aprendizaje.



Quizá podría decir que mis favoritos (pero no en términos de utilidad necesariamente) fueron los ejercicios realizados en el apartado *Dibujo-abstracción: antivisualidad y escotomización*.

- 3) **¿Consideras que alguna de las ideas presentadas en la guía práctica-teórica de la matriz es relevante para tu formación académica? ¿Por qué?**  
Me parece que todas las ideas que componen la guía son valiosas, tanto por sí solas como en conjunto.  
Es justamente el modo cronológico en el que se desarrolla el programa el que hace que todas las ideas tengan sentido y sean propositivas para la formación académica artística (se encuentre el alumno en el área de dibujo o no).
- 4) **¿Qué apartado del método consideras que se desarrolló de mejor forma? ¿Por qué?**  
En cuanto a los ejercicios mostrados en clase me parece que el apartado que mejores resultados proporcionó fue el de *Dibujo-Modelo-imagen*.  
La explicación sobre las formas de conformar y convocar una imagen fue puntual y nos dio libertad para trabajar lo propuesto desde nuestras trincheras.
- 5) **¿Qué apartado del método o proceso de la matriz consideras que es susceptible de mejorar? ¿Por qué?**  
Después de revisar meticulosamente mi proceso en esta asignatura llegué a la conclusión de que está planteada de un modo correcto para las actuales condiciones en las que se imparte, de alguna manera imagino que la interacción en persona hace que la clase sea distinta y tenga otras potencialidades.  
El método parecía un poco ajeno a la práctica al inicio cuando comenzamos leyendo y discutiendo sobre las lecturas, cobró sentido cuando se empezaron a desarrollar los ejercicios prácticos, no recuerdo algún otro momento en que el método no me funcionara realmente.
- 6) **¿Qué consejo le darías al profesor para mejorar el desarrollo de la metodología o el proceso de la matriz?**  
Por ahora no tengo algún consejo útil, entiendo que el programa de la materia tuvo que reestructurarse debido a las clases virtuales y me parece que se abordaron todos los temas expuestos desde un principio de una manera adecuada.

## DATOS DEL ESTUDIANTE

**Nombre y firma:** Sandra Patricia Rengifo López.

*Sandra Patricia Rengifo López*

**No. de cuenta:** 520462133

**Maestría y semestre:** Artes y Diseño – Tercer semestre

**Nombre del Proyecto de Investigación:** “Imaginarlos Digitales de la guerra en Colombia: reconfiguraciones visuales de las víctimas del conflicto armado”.

**1) Define brevemente la matriz heurística propuesta en el curso a partir del dibujo como herramienta de investigación:**

La matriz heurística que utilizamos se basó en la estructura: Ver-pensar-hacer-mostrar. A partir de diferentes formas de abordar el dibujo (abstracción, natural-visual e imagen-modelo) la matriz permitió elaborar o indagar en diferentes preguntas relacionadas con el objeto de investigación particular.

**2) Describe brevemente el ejercicio planteado desde la matriz que te permitió abordar un problema o tema de tu objeto de investigación/producción en la maestría. ¿Por qué?**

Creo que fundamentalmente los ejercicios desde el dibujo abstracto y el dibujo-imagen-

modelo, me permitieron transitar de preguntas que van del campo explícitamente sensible a un campo interpretativo de la imagen (la metaimagen), sin que necesariamente existan divisiones radicales entre sí.

Lo más interesante, fue que el “tránsito” entre estas etapas representaron un reto respecto a mi proceso creativo y a re-pensar la forma de abordar mi objeto de estudio.

**3) ¿Consideras que alguna de las ideas presentadas en la guía práctica-teórica de la matriz es relevante para tu formación académica? ¿Por qué?**

No alguna idea, más bien la guía en conjunto. Como ya lo señalé, creo que los momentos planteados están pensados de forma escalonada y se interrelacionan, de manera que al final se sienten justamente como un proceso (plantear la bitácora como parte de la práctica fue fundamental).

Sin embargo, en un inicio el abordaje desde el dibujo-abstracción fue un poco difícil de entender (por el mismo reto de la práctica) y la guía de la matriz ayudó en diferentes momentos a aterrizar las ideas cuando no se tenía muy claro el abordaje desde los momentos del ver-pensar y el hacer-mostrar.

**4) ¿Qué apartado del método consideras que se desarrolló de mejor forma? ¿Por qué?**

El primero, dibujo-abstracto. Creo fue un acierto por la forma en la que se llevaron a cabo las sesiones y viendo que se parte de un campo primordialmente más sensible.

Entre otras porque fue lo que permitió romper de entrada, con formas de ver el objeto de estudio que ya hemos ido elaborando a lo largo de la investigación e implicó elaborar una base que sostuvo el desarrollo de los demás ejercicios.

**5) ¿Qué apartado del método o proceso de la matriz consideras que es susceptible de mejorar? ¿Por qué?**

Siento que es un método que poco a poco va guiando la experiencia, que si bien a veces puede ser un poco complejo de entender en términos conceptuales, cuando se llega al “final”, lo conceptual que no era tan claro, se concreta.

En ese sentido creo que se podría dar mas tiempo para leer y entender sobre la relación entre ver-pensar para poder aterrizarlo con más contundencia sobre el objeto de estudio.

**6) ¿Qué consejo le darías al profesor para mejorar el desarrollo de la metodología o el proceso de la matriz?**

Viendo las múltiples referencias que compartieron mis compañeros en la última sesión, creo que algo así podría ayudar metodológicamente. Pensar en una sesión o incluso a través del Classroom en un repositorio que contenga referentes visuales desde el objeto de estudio de cada quien, que permitan aterrizar el marco conceptual de la matriz. Seguramente será difícil hacer la relación si aún no se entiende muy bien la matriz, pero puede ser justamente un punto para la conversación. Tal vez puede ser útil como punto de cierre de todo el proceso y así no se “vicia” el desarrollo del mismo. Por lo demás, disfruté muchísimo la clase, los tiempos fueron los justos, los ejercicios y los resultados muy interesantes. Muchas gracias.

**DATOS DEL ESTUDIANTE**

**Nombre y firma:** Aida Mukti Navarrete Padilla

**No. de cuenta:** 305154932

**Maestría y semestre:** Docencia en Artes y Diseño, 3er semestre

**Nombre del Proyecto de Investigación:** “Estrategias Metodológicas para propiciar el Aprendizaje Significativo de la asignatura de Artes Visuales en alumnos de educación básica secundaria, Azcapotzalco”.



1) **Define brevemente la matriz heurística propuesta en el curso a partir del dibujo como herramienta de investigación:**

- La matriz heurística se basa en un proceso guiado mediante estrategias y con objetivos claros, la conexión de la interiorización con la exteriorización, pero que en el mismo proceso permite descubrir y concretar lo inesperado aunado a la investigación desde el dibujo.

2) **Describe brevemente el ejercicio planteado desde la matriz que te permitió abordar un problema o tema de tu objeto de investigación/producción en la maestría. ¿Por qué?**

- Inicia con la concientización del ver y del oír, enriquecido con los conductos sensoriales mediante el dejarse llevar, descubrir y reconocer apoyado de la intuición y la elección, para posteriormente llevarlo al plano de la realidad física.

Ello me permitió abordar el problema de la falta de enseñanza en la visualización y rescate de lo subjetivo como es la intuición, improvisación e imaginación como enriquecimiento al potenciar el aprendizaje significativo en educación básica secundaria de acuerdo con el grado escolar.

3) **¿Consideras que alguna de las ideas presentadas en la guía práctica-teórica de la matriz es relevante para tu formación académica? ¿Por qué?**

- Por supuesto que sí porque tanto la visualidad como el interés por descubrir considero es la esencia de la enseñanza en analogía con el proceso del aprendizaje

En el entendimiento del dibujo en su esencia del ver, transmitir, descubrir, traducir, crear.

4) **¿Qué apartado del método consideras que se desarrolló de mejor forma? ¿Por qué?**

- Desde el inicio del método de la escotomización durante el proceso hasta el momento de concientizar la imagen x texto, ya que permite aterrizar de manera práctica sin dejar de ser intuitiva.

Considero además que como parte del método lo fue también cada sesión realizada en conjunto con mis compañeros y compañeras guiadas por el maestro, ya que permitió el aprendizaje y colaboración, además de la creación de lazos de amistad lo cual potenció el desarrollo de cada actividad en las sesiones de clase virtual.

5) **¿Qué apartado del método o proceso de la matriz consideras que es susceptible de mejorar? ¿Por qué?**

- Cada estudiante aporta algo nuevo al método por sus diferentes estilos de aprendizaje, referente a ello, identifique la posibilidad de sentirse de cierta manera en menor potencialidad de los propios trabajos, pero sin duda alguna, mediante los comentarios del maestro, y la colaboración entre los estudiantes.

Se crea un ambiente de responsabilidad y confianza en donde se siente una integración de cada uno de nosotros y tal cual el resultado de que el grupo (todos nosotros estudiantes) salimos a flote, aportando a la clase, con satisfacción; de ello que considero no es de mejorar sino de mantener y en dado caso potencializar.

6) **¿Qué consejo le darías al profesor para mejorar el desarrollo de la metodología o el proceso de la matriz?**

- Reconozco que, a pesar de la nueva modalidad de trabajo con clases a distancia, que ha impuesto como necesidad causadas por la pandemia por Covid-19, el ánimo se mantuvo, me sentí guiada y apoyada tanto por la información de textos profesionales facilitados por el profesor como también por la adaptabilidad y comprensión en los tiempos posteriores de entrega, pero aun así con responsabilidad y compromiso que requiere cada actividad. Más que un consejo es darle las gracias por tan importante paso que marca esta asignatura en el desarrollo y enriquecimiento de mi investigación, que es innegable el dibujo es la esencia del proceso creativo entendido tanto como desarrollo humano personal como esencia del espíritu y llevado a lo terrenal para continuar aterrizando lo descubierto. Un aspecto que me interesa destacar es la importancia de las sesiones individuales y el expediente que hace de cada estudiante mantenerlos al inicio durante y cuando se considere al finalizar el proceso, únicamente me queda como curiosidad lo que acontece posterior con los expedientes.

**DATOS DEL ESTUDIANTE:**

**Nombre y firma:** Gabriela Lobato Ramos

**No. de cuenta:** 307760258

**Maestría y semestre:** Artes Visuales, primer semestre

**Nombre del Proyecto de Investigación:** "Ese espacio, este cuerpo. La fotografía como forma poética"



**1) Define brevemente la matriz heurística propuesta en el curso a partir del dibujo como herramienta de investigación:**

Es una forma de relacionarnos con el fenómeno de la imagen desde el ver, pensar, hacer y mostrar. En donde se entrecruzan sujeto- suceso- objeto, guiados por la interiorización de la experiencia de este entrecruzamiento.

**2) Describe brevemente el ejercicio planteado desde la matriz que te permitió abordar un problema o tema de tu objeto de investigación/producción en la maestría. ¿Por qué?**

Creo que desde el ejercicio del Dibujo-abstracción: antivisualidad y escotomización- sonido (en mi caso el silencio) la matriz heurística propuesta me ayudó a explorar más conscientemente un tema que antes estaba en la periferia de mi investigación, que era la poesía y cómo esta se acuerpaba. Pero en el ejercicio de Dibujo-modelo-imagen: información y esquematización con la *imagen x texto* fue que descubrí un camino que considero se volvió un eje principal en mi investigación, para problematizar la relación entre poesía e imagen y como el cuerpo genera una forma de mostrarse particular en los encuentros y desviaciones que suceden en la *imagen x texto*.

**3) ¿Consideras que alguna de las ideas presentadas en la guía práctica-teórica de la matriz es relevante para tu formación académica? ¿Por qué? Definitivamente sí, creo que todas las ideas propuestas en la guía práctica y teórica han sido fundamentales en mi formación dentro de la maestría.**

Creo que algo que ha aportado significativamente a mi formación es como cada uno de los apartados de la matriz heurística, me invitaba a abordar desde diferentes ángulos mi investigación, así como el "darle imagen" a la teoría.

**4) ¿Qué apartado del método consideras que se desarrolló de mejor forma? ¿Por qué?**

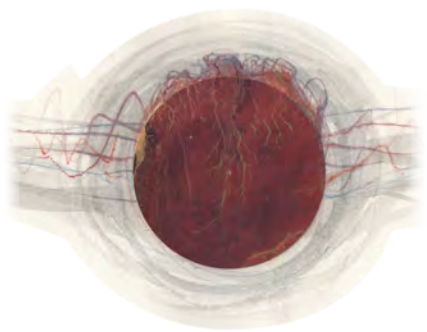
Creo que el primer apartado sobre el sonido, en donde a pesar de la modalidad en línea, trabajamos en conjunto el ejercicio. Fue una experiencia diferente pero gratificante.

**5) ¿Qué apartado del método o proceso de la matriz consideras que es susceptible de mejorar? ¿Por qué?**

Tal vez por las condiciones a distancia y en línea el apartado del horizonte fue el que más me costó adaptar bajo las condiciones de mi casa.

**6) ¿Qué consejo le darías al profesor para mejorar el desarrollo de la metodología o el proceso de la matriz?**

Creo que más que un consejo es un profundo agradecimiento por su entrega en este curso y por adaptarlo a las circunstancias en las que nos tocó cursar la materia. En lo personal ha sido de las mejores experiencias en toda mi formación, no sólo en la maestría. Creo que la dinámica de todo el grupo, guiada por el profesor, me impulsó y me motivo en todo momento ha repensar y nutrir mi proyecto con las aportaciones que cada apartado de la matriz heurística nos daba. Solo me quedo con muchas ganas de poder en algún momento tomar la clase en presencial y tener otra experiencia con los ejercicios propuestos.



---

## CONCLUSIONES

Finalmente, el dibujo como herramienta de investigación para el estudio de la visualidad, se fundamentó desde la creación de una matriz heurística enfocada a los actos de investigación del dibujo. El contexto de la enseñanza y el aprendizaje sobre el ver a partir de los tipos de práctica propuestos para el Laboratorio de dibujo y el trabajo independiente, detectamos dos principales tipos de aportación a las alternativas de análisis visual del objeto de estudio de cada estudiante: la comprensión sensorial y la comprensión simbólica.

El objeto en el contexto de una investigación-producción en las Artes y el Diseño, necesita la comprensión sensible de su conceptualización. Distinguimos que la cualidad del dibujo-abstracción, es percibir algunos factores internos del objeto de estudio. En la acción dibujística de abstraer desde la antvisualidad y la escotomización, permite establecer una introspección sobre la oscuridad, la luz y el sonido desde los ejercicios propuestos. Este tipo de práctica permite aumentar la atención y la reacción ante el ritmo de ejecución. Se convierte en una práctica que atiende la visualización y la prefiguración, y permite una meditación más profunda sobre lo no aparente en un problema de investigación para los estudiantes.

La función de la matriz heurística en la oposición sobre el ver y mirar, aumenta la concentración del pensamiento visual que orienta la sensibilidad táctil de un material sobre el soporte, el espacio gráfico y las ejecuciones del dibujo a nivel de ritmo, presión y constancia, para mostrar la visualidad de lo sonoro. La oscuridad y la luz permiten indagar tanto la sensibilidad visual de lo lumínico, como sus cualidades simbólicas y psíquicas. En dichas cualidades los estudiantes pueden ir orientando sus objetivos y aportaciones de este tipo de práctica.

El tipo de práctica de dibujo natural-visual ejercita la observación crítica, y la reflexión de un objeto físico que directa o indirectamente, pueda inferir en un problema de investigación. Esta práctica necesita de las bases disciplinares del dibujo al natural. Los mapeos gráfico-visuales permiten atender las relaciones de ver y comprometer las ejecuciones del dibujo según la cualidad material y las herramientas de aporte. Los ritmos de ejecución en torno a la fenomenología de la realidad visual en un espacio, lugar o entorno concreto implican un reto a la cognición visual en el manejo y conocimiento sobre los materiales de dibujo.

De ahí que la guía de los ejercicios de los mapeos necesita establecer, primeramente, un fundamento sobre los materiales y sus cualidades de aplicación en tres momentos de la

práctica dibujística, sin usar materiales alternativos a la disciplina. En un segundo momento sobre los objetos físicos vinculados a un tema de investigación, la síntesis, reelaboración y hasta inclusión de otros materiales, la matriz permite comprender el carácter relacional entre el ver-pensar los actos de dibujar y analizar, hacer-mostrar la visualidad de un objeto según las decisiones personales en torno a los materiales y las ejecuciones del dibujo. El apunte y el estudio gráfico como operaciones de conocimiento que orientan las acciones y las decisiones, organizan los alcances de la práctica en cantidad y tiempo de los ejercicios para estudiar los resultados obtenidos.

Las notas en el diario de laboratorio contribuyen a conocer el alcance de los aprendizajes esperados por los mapeos. El diario de campo en los ejercicios independientes permite tomar decisiones sobre sus propios objetos y líneas de investigación. Es mediante el análisis de los contenidos, que el diario de laboratorio/campo se integran y plasman las reflexiones, las ideas y las propias dificultades que enfrenta cada estudiante.

La matriz heurística establece la base para la conceptualización y el sentido de la investigación dibujística, gracias a la orientación sobre los modos de ver y el pensamiento visual inferido al tema de investigación. El docente tiene que evaluar las evidencias de las reflexiones recogidas en el diario, donde puede conocer las actitudes, las dificultades y el proceso de aprendizaje sobre el ver. Fomentar la escritura favorece la manera de integrar los procesos, los datos, la información e investigación teórica de los estudiantes sobre cómo expresan las ideas encontradas.

Los actos de investigación desde el dibujo-imagen-modelo, cierran los tres niveles de estudio de la visualidad que propongo. La matriz en este caso se complementa con los cuestionamientos: ¿cómo se convocan a las imágenes? ¿conocer o hacer un modelo de estudio? El fundamento teórico-práctico para comprender mejor el fenómeno de estudio desde las imágenes visuales como modelos icónicos, fue encontrado al profundizar sobre la Ciencia de la imagen, en particular en la perspectiva amplia y sólida de W.T. J. Mitchell y G. Boehm.

Los instrumentos de aprendizaje como el diario de laboratorio y de campo, son factibles como una bitácora sistemática de carácter cualitativo y enfocada por el docente para favorecer la investigación en las áreas de las artes visuales y los diseños. La propiedad que tiene al ser principalmente descriptiva y reflexiva, la enseñanza y el aprendizaje sobre el ver

desde la matriz pueden identificarse a partir de los apuntes y estudios dibujísticos, junto con las notas escritas y registros anexos como fotografías, videgrabaciones u otros.

El contexto del objeto de investigación se valora y encuentra la comprensión sensible gracias a la matriz. La comprensión simbólica desde el dibujo es un factor emocional y significativo que toca el psiquismo de quien dibuja. Esto puede incidir en la convención y asociación de carácter análogo que, en algunos casos, aporta la representación gráfica en esquemas, diagramas o configuraciones relevantes para valorar de la manera más objetiva, los elementos cognitivos de la visión, el tipo de análisis y síntesis para explicar un problema de investigación, hasta los factores éticos y afectivos en torno a la fenomenología del objeto de estudio.

A partir de las anteriores conclusiones, también reconozco que el diario-bitácora necesita instrumentos objetivos de evaluación, así como un tiempo considerable para retroalimentar, orientar y divulgar a un grupo de estudiantes el aprendizaje individual y colectivo. Necesita asimismo ejemplificarse y proporcionar autonomía a los estudiantes para desarrollarlo y ser coherente con el enfoque heurístico de la matriz.

El cuestionario final resultó muy valioso, ya que me permite evaluar el análisis de los resultados, la comprensión, el desempeño y los límites de la matriz para corroborar la aportación a un trabajo de investigación al nivel de una Maestría.

La propia autoevaluación del docente me permite distinguir, qué aportaciones puede tener en los estudiantes la matriz para resolver aspectos concretos de su propio tema u objeto de estudio en una investigación-producción. Me posibilita seguir integrando el acto investigativo del dibujo, para dialogar, explicar y reflexionar sobre los cambios propios de cada generación de estudiantes, el espacio académico, las líneas de investigación y el contexto en el que se circunscriben.

Por último, el estudio doctoral me proporciona un equilibrio, entre el docente, el dibujante o artista visual, y el investigador, gracias a la importante enseñanza e influencia que me deja el cuerpo tutorial a mi labor docente y la investigación realizada para seguir desarrollándola en el Posgrado de Artes y Diseño de la UNAM.





---

## **FUENTES DE CONSULTA**

A.A.V.V. "Cuestionario de *October* sobre cultura visual". Los estudios visuales en el siglo 21. Murcia: CENDEAC, *Estudios Visuales* no. 1, diciembre (2003): 83-123.

ARHEIM, Rudolf. *El Pensamiento visual*. Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós / Estética, 4ta. ed. 1986.

ALPERS, Svetlana. *El arte de describir. El arte holandés en el siglo XVII*. Madrid: Hermann Blume, 1987.

BÁEZ, Macías E. *Historia de la Escuela Nacional de Bellas Artes (Antigua Academia de San Carlos). 1781-1910*. México: ENAP-UNAM, 2009.

BAL, Mieke. "El esencialismo visual y el objeto de los Estudios Visuales". Murcia: OUC, Servei de Publicacions, Universidad Autónoma de Barcelona, diciembre (2003).

\_\_\_\_\_. *Tiempos trastornados. Análisis, Historias, y Políticas de la mirada*. Madrid: AKAL / Estudios Visuales, 2016.

BARRAGÁN, Carlos Martínez (ed.). Consecuencias del auge de la cultura visual. Diversidad en la creación y en la investigación plástica. *Sonda. Investigación en Artes y Letras*, nº 6, enero-diciembre (2017).

\_\_\_\_\_. En busca del lenguaje propio de la investigación artística. Una búsqueda por lo común. *Sonda. Investigación en Artes y letras*, vol.9, enero-diciembre, (2020).

\_\_\_\_\_. Verbalización de la creación visual. El reto de la investigación derivada de la práctica. *Sonda. Investigación en Artes y letras*, vol.9, enero-diciembre, (2019).

BENJAMIN, WALTER. *La obra de arte en la era de la reproductividad técnica*, México: Itaca, 2003.

BERGER, John. *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili, 2da. Ed. 2000.

\_\_\_\_\_. *Sobre el dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili. 2011.

BEUCHOT, Mauricio. *Teoría estética. La resurrección del arte*. México: Orfila, 2018.

BOEHM, Gottfried. *Cómo generan sentido las imágenes. El poder de mostrar*. México: Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, 2017.

BOERBOOM Peter y Proetel Tim. *Dibujar el espacio*. Barcelona: G.Gilli, 2018.

\_\_\_\_\_. *Dibujar la luz*, Barcelona: Gustavo Gili, 2017.

\_\_\_\_\_. *Dibujar el movimiento*, Barcelona: Gustavo Gili, 2017.

- BREA, José Luis. “Cambio de régimen escópico: del *inconsciente óptico* a la *e-image*”. Murcia: CENDEAC, *Estudios Visuales*, ¿Un diferendo “arte?”, no. 6, enero, (2007): 146-163.
- \_\_\_\_\_. *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, Murcia: CENDEAC, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal / Estudios visuales, 2010.
- BREA, José Luis, (director). El “diferendo” arte, *Estudios Visuales* no. 4, Murcia: CENDEAC, diciembre (2017).
- \_\_\_\_\_. (ed.). *La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal / Estudios visuales, 2005.
- \_\_\_\_\_. (ed.). *Los Estudios Visuales en el Siglo 21*. Murcia: CENDEAC, *Estudios Visuales* no. 1, diciembre (2003).
- BULLÓN DE DIEGO, J. M. *Dibujo interno. Un ensayo sobre el dibujo y sus procesos creativos*, España: Cultiva, 2010.
- CABEZAS Lino e Inmaculada López Vílchez (coord.). *Dibujo científico. Arte y naturaleza, ilustración científica, infografía, esquemática*. Madrid: Cátedra, 2016.
- CANCLINI, Néstor. “El poder de las imágenes. Diez preguntas de su redistribución internacional”. Murcia: CENDEAC, *Estudios Visuales* no. 7, Retóricas de La Resistencia, enero (2010): 16-37.
- CAMILO Vélez, Cristian, Catalina Tabón Jaramillo, Milena Parra Jaramillo. *Ontología del arte. Tendencias filosóficas sobre el arte contemporáneo*. Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana, 2018.
- CARERI, Francesco. *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gilli, 2013.
- CATALÀ Domènech, Josep M., *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*. Barcelona: Editorial UOC, 2008.
- \_\_\_\_\_. *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes*. Barcelona: Servei de Publicacions, 2005.
- CENDEAC. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo. Murcia. <http://www.cendeac.net/es/editorial/catalogo/61>

\_\_\_\_\_. Estética, Historia del arte, Estudios visuales, *Estudios Visuales* no. 3, (2006): 154-183.

\_\_\_\_\_. Retóricas de la Resistencia. Murcia: *Estudios Visuales*, no. 7, enero, (2010): 102-113.

\_\_\_\_\_. La polémica sobre el objeto de los Estudios visuales. *Estudios Visuales* no. 2, diciembre, (2004).

CLÍNICA, Universidad de Navarra, sede Pamplona. 2019. <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/escotoma>

CONTRERAS, Fernando. “Estudio sobre los planteamientos teóricos y metodológicos de los Estudios Visuales”. *Arte, Sociedad y Sociedad* 29 (3), Ediciones Complutense (2017): 483-499.

CRARY, Jonathan. *Suspensiones de la percepción. Atención, espectáculo y cultura moderna*, Madrid: AKAL / Estudios Visuales, 2008.

\_\_\_\_\_. *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: CENDEAC, 2008.

CUELLAR, Rubén Laureano, “Geopolítica. Origen del concepto y evolución”, *Revista de Relaciones Internacionales de la UNAM*, México, núm. 113, mayo-agosto, (2012). <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rri/article/view/48963>

CHATEAU, Pierre. “Cultura visual e historia del arte. La puesta en evidencia de los estudios visuales”, Chile: Universidad de Talca, Universum. *Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, vol. 32, no. 2, (2017): 15-28.

CHION, Michel. *El sonido. Música, cine, literatura...* Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós, 1999.

DELEUZE, Gilles y Guattari, Félix. *¿Qué es la filosofía?* Barcelona, Anagrama sexta edición, 2001.

ESPINOSA Elia. 1988. *Jean Cocteau. El ojo entre la norma y el deseo*. México: UNAM.

FERNÁNDEZ Martínez, Maritere. *¡Cambiamos por favor!*, *Diario de taller de dibujo de Gilberto Aceves Navarro*. México: FONCA/CONACULTA, Arte e Imagen, 2003.

FOSTER, Hal, (ed.), *Vision and Visuality*. USA, Discussions in Contemporary Culture, Vol. 2, 1988.

GAILLOT Bernard-André. *Artes Plásticas. Elementos de una didáctica-crítica*. México: ENAP-UNAM, 2013.

GÓMEZ Molina, Juan José (Coord.). *La representación de la representación. Danza, teatro, cine, música*, Madrid: Cátedra, 2007.

\_\_\_\_\_. *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra, 3ra. Ed., 2003.

\_\_\_\_\_. *Máquinas y herramientas de dibujo*. Madrid: Cátedra, 2002.

GÓMEZ Molina, Juan José, Lino Cabezas, Miguel Copón. *Los nombres del dibujo*, Madrid: Cátedra, 2005.

GÓMEZ Molina, Juan José, Lino Cabezas, Juan Bordes. *El manual del dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*. Madrid: Cátedra, 2001.

GONZÁLEZ, Juan (ed). *Perspectivas contemporáneas sobre cognición, percepción, categorización y conceptualización*, México: Fondo de Cultura Económica, 2006.

GRUPO Estudios Visuales, Universidad de Murcia. <http://www.um.es/umuevisuales/>

GUASCH Anna Maria. *El arte en la era de lo global. 1989-2015*. Madrid: Alianza Forma, 2016.

GUASCH, Matutes Pedro. *DYS Dibujo y sistemas de representación*, Bilbao: Universidad del País Vasco, 2012.

HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel Ángel. *Más allá del ocularcentrismo: antivisión en el arte contemporáneo*. Murcia: Universidad de Murcia, Departamento de Historia del Arte, 2006.

\_\_\_\_\_. *Archivo escotómico de la modernidad (pasos para una cartografía de la visión)*. Chile: *Centro de Estudios Visuales de Chile*, diciembre (2009).

HUBERTUS Butin (ed). 2009. *Diccionario de conceptos de arte contemporáneo*. Madrid: Abada Editores.

JAY, Martin. *Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Madrid: Akal / Estudios Visuales, 2007.

LABORATORIO DE LA CEGUERA. <https://laboratoriodelaceguera.weebly.com/>

MARTÍNEZ, Luna Sergio. “La crítica de la cultura después de la cultura”, Murcia: CENDEAC, *Estudios Visuales* no. 7, enero, (2010): 102-113.

MAYER Foulkes, Benjamin. “Evgen Bavčar: el deseo de la imagen”. México D.F.: *Luna Córnea*, La ceguera, CONACULTA, núm. 17, (1999).

McCARTHY, Draper McCarthy. *La naturaleza de la música. Un camino para el bienestar interior*. Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós, 2002.

MEDRANO, Muñoz, Sandra. “Fundamentos de campo visual. Ciencia y Tecnología para salud”, No. 8, enero-junio, (2007): 85-92.

<https://www.youtube.com/watch?v=97ru68oJ9P4&list=PLU2gco0WbuHfB7y9-1ph8LkwDqUMdpWrC&index=10>

MIRZOEFF, Nicholas. *Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual*. Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós, 2016.

\_\_\_\_\_. “Journal of Visual Culture”. London: SAGE Publications, Thousand Oaks, CA and New Delhi, Vol 5, (2006).

MITCHELL, William. J. T. “Mostrando el ver: una crítica a la cultura visual”, Murcia: CENDEAC, *Estudios Visuales no. 1*, diciembre, (2003): 14-40.

\_\_\_\_\_. *¿Qué quieren realmente las imágenes?*, México: COCOM, 2014.

\_\_\_\_\_. *La ciencia de la imagen. Iconología, cultura visual y estética de los medios*. Madrid: Akal / Estudios Visuales, 2019.

\_\_\_\_\_. *Teoría de la imagen, Ensayos sobre representación verbal y visual*, Madrid, Akal / Estudios visuales, 2009.

MOXEY, Keith. “Los estudios visuales y el giro icónico”. Murcia: CENDEAC, *Estudios Visuales no. 6*, enero (2009): 8-27.

\_\_\_\_\_. *El tiempo de la visual. La imagen en la historia*, Barcelona-Buenos Aires: Sans Soleid, 2015.

MUNTAÑOLA, Thornberg Eleonora. “La visión: entre la apariencia y la idea”. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona, *Dimensión Antropológica*, Año 11 septiembre/diciembre, (2004).

NANCY, Jean-Luc. *La creación del mundo o la mundialización*. Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós, 2003.

NICOLAÏDES, Kimon. *La forma natural de dibujar. Pan de trabajo para estudiantes de arte*, México: Facultad de Artes y Diseño UNAM, 2014.

PALLASMAA, Juhani. *Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos*. Barcelona: G. Gilli, 2006.

- PEIRCE, Charles S. “¿Qué es un signo?”. Traducción castellana de Uxía Rivas, (1999). <https://www.unav.es/gep/Signo.html>
- PÉREZ Chico D. y M. G. Bedia (coordinadores). *Nueva ciencia cognitiva: Hacia una teoría integral de la mente*. Madrid: Plaza y Valdés Editores, 2013.
- PRADA, Juan Martín. *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Madrid: AKAL / Estudios Visuales, 2018.
- \_\_\_\_\_. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: AKAL / Arte Contemporáneo, 2012.
- RE LAT, Red de Estudios Visuales Latinoamericanos. <https://www.revlat.com/>  
<http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/32285/La-imagen-como-pensamiento-DIGITAL.pdf?sequence=1>
- RECUB, Revistes Científiques de la Universidad de Barcelona. *Estudios Globales & Arte Contemporáneo*, “Memoria y el otro. Memorias translocales y transdisciplinarias”, vol. 2, núm. 1, (2014). <http://revistes.ub.edu/index.php/REGAC/issue/view/946>
- RODRÍGUEZ, Caeiro Martín. “Exponer lo imaginal: reproducir y representar”. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22 (1), (2010): 35-48.
- ROSH, Eleanor, Evan Thompson y Francisco J. Varela. *De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana*. Barcelona: Gedisa, 1998.
- SALABERT, Pere. *El pensamiento visible. Ensayo sobre el estilo y la expresión*. España: Akal / Arte y estética, 2017.
- SÁNCHEZ, Mendiola Melchor y Adrián Martínez González, *Evaluación del y para el aprendizaje: instrumentos y estrategias*, México: CODEIC-UNAM, 2020.
- SANGHARÁKSHITA, Urgyen. *La mente en la psicología budista. Explorando la dimensión psicológica en la ética budista a través de los textos canónicos de Abhidharma*. México: Ediciones CBCM, 2011.
- SCHAEFFER P. *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza Editorial, 2003.
- SILVERMAN, Kaja. *El umbral del mundo visible*. Madrid. Akal / Estudios visuales, 2009.
- SLOTERDIJK, Peter. *Esferas II. Globos*. España: Siruela, 2004.
- SMITH, Maquard. “Los Estudios Visuales como estudios de los *modos de hacer*”. Murcia: SOBCYK, Marek. *De la fatiga de lo visible*. Valencia: PRE-TEXTOS. Universidad Politécnica de Valencia, 2011.

- STEYERL, Hito. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra, 2014.
- TAPPAN Martha, Mabel Larrechart y Rocío Muñiz (coordinadoras). *El dibujo: herramienta de pensamiento*. México: Universidad Anáhuac / Escuela de Diseño, 2015.
- TORRES, Ripa Javier. *Manual de estio Chicago-Deusto*. Bilbao: Universidad de Deusto, 2013.
- URIBE Anzaldúa, Enrique. *Prefiguración y configuración mediante ejercicios de dibujo*. México: UAM Xochimilco, 2016.
- VILCHIS, Luz del Carmen. *Método de dibujo de Gilberto Aceves Navarro. Fundamentos interdisciplinarios*. México: UAM-Xochimilco, 2008.
- VITAMIN D2. *New Perspectives in Drawing*, London, Phaidon, 2013.
- VOLKER, Adolf. “El laberinto del mundo. El dibujo en el arte contemporáneo”. Video de YouTube, 1:07:49. Museo de Arte del Banco de la República, Bogotá, Colombia 27 de enero de 2014. Acceso el 20 de febrero de 2018.  
<https://www.youtube.com/watch?v=xYu6T7h1sUs>
- WITTGESTEIN, Ludwig. *Tractatus logico-philosophicus*. Chile: Escuela de Filosofía Universidad ARCIS, edición en PDF.
- XENAKIS, Iannis, “Metastatesis. T”. *graphische Partitur*, Video en YouTube 0:18 segundos. Acceso el 15 de diciembre de 2020.



