

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Posgrado en Artes y Diseño

Facultad de Artes y Diseño

Campo de Conocimiento: Gráfica

**“Realidad fragmentada: Paul Ricoeur y Karl Popper en los procesos de
representación de la imagen de la megalópolis”**

TESIS

Que para optar por el grado de:

Maestro en Artes Visuales

PRESENTA:

Lic. Rubén Rodríguez de la Cruz

DIRECTORA

Mtra. María Eugenia Quintanilla Silva

Facultad de Artes y Diseño

SINODALES

Dr. Marco Albarrán Chávez (PAD-FAD)

Dra. Ivonne López Martínez (PAD-FAD)

Dr. Felipe Mejía Rodríguez (PAD-FAD)

Mtro. Alejandro Pérez Cruz (PAD-FAD)

Ciudad de México, Febrero 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.



AGRADECIMIENTOS

Mi profundo agradecimiento a todas las personas por su apoyo, dedicación y paciencia al encontrarnos durante mi proceso de maestría y en la realización de esta tesis.

A la Universidad Nacional Autónoma de México por abrir siempre nuevas posibilidades para la construcción del conocimiento y de experiencias dentro de sus aulas.

A mi familia: mis padres, por su eterno e invaluable apoyo, son mis pilares para mantenerme fuerte: a mis hermanos Claudia, Eliel y Osvaldo, por simplemente estar y respaldarme en las buenas y en las malas. A mis sobrinos, Julieta, Julian y Kassandra, por tanta paz y momentos de alegría que me regalan día a día. A Rosario, Karla y Josh, por estar siempre presentes. Gracias por su amor incondicional, soy y seré por ustedes.

A Adelina, Ángel, Cesar y Jimena, por que su compañía siempre alimenta mi alma, y por su gran apoyo siempre.

A Miya, por la corrección de estilo, pero principalmente por tu incondicional compañía y amor. Gracias por crecer conmigo. Con amor para ti.

A mis amigos, Gerardo y Valeria, su amistad es invaluable. Gracias por compartir tanto conmigo.

Al maestro Edgar Olvera, por su increíble trabajo con el diseño editorial de esta tesis, por tu amistad y por tanto aprendizaje que aún compartes.

A mi tutora y directora de tesis, la Dra. Aurea María Eugenia Quintanilla Silva, por estar en este largo proceso, por cada aportación al proceso de investigación y aportaciones a mi obra. Gracias por su apoyo y comprensión, por todas las pláticas que se sentían como abrazos, este camino tuvo luz y claridad gracias a usted. Que en paz descansa.

A mis sinodales y maestros: Dra. Ivonne López Martínez, Mtro. Alejandro Pérez Cruz, Dr. Felipe Mejía Rodríguez, Dr. Marco Albarrán Chávez, a ustedes por el aprendizaje, las enseñanzas y aportaciones a esta investigación y a mi trabajo como artista. Mi gran admiración hacia ustedes.

DEDICATORIAS

A Maru Quintanilla y Alejandro Alvarado

ÍNDICE

NECESITO LA CIUDAD PARA EXISTIR ...
W. WENDERS

Introducción ----- 11

Capítulo 1. Un pequeño salto ----- 16

1.1. Del ver al mirar----- 17

1.2. Representación ----- 22

1.3. El entorno visual. Jan Hendrix como el artista viajero----- 31

1.4. La estructuración y la identificación del medio ambiente. El soporte como medio ----- 37

1.4.1. Grand Verre ----- 39

1.5. La nueva ventana. Un imperio insuperable. Disney y la cámara multiplanos ----- 50

1.6. La imagen Layer. Robert Rauschenberg ----- 52

Capítulo 2. La mente: hogar de imágenes ----- 56

2.1. Percepción y los tres mundos ----- 57

2.2. De lo interior y exterior. Los tres mundos de Popper ----- 61

2.3. Las tres mimesis ----- 65

2.4. La ciudad que fragmento en gajos ----- 77

2.5. Los layers ----- 85

Capítulo 3. Las pequeñas ventanas del paraíso ----- 92

3.1. Los acentos en la sintaxis urbana----- 98

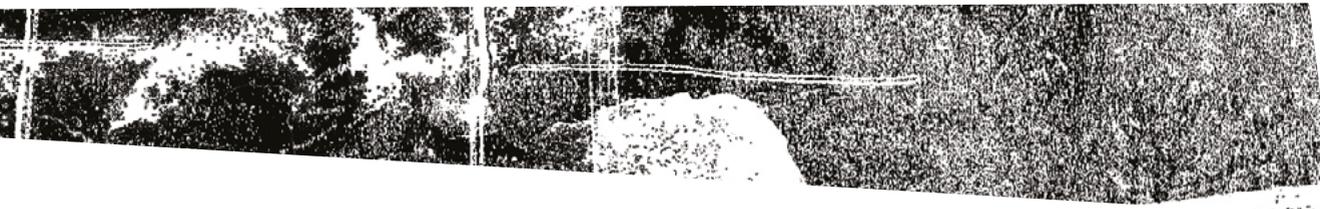
3.2. Un rompecabezas con mil maneras de armarlo ----- 103

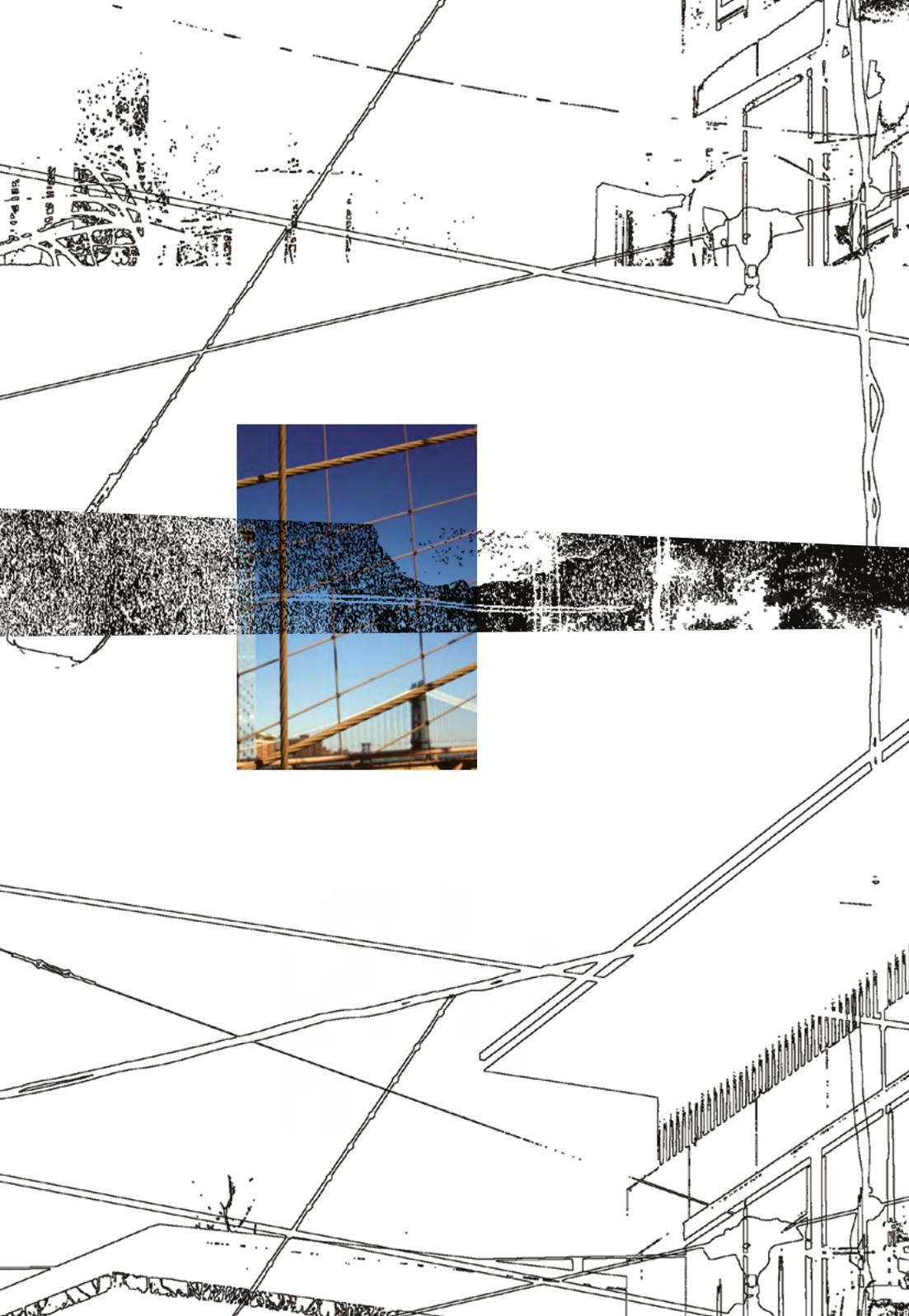
3.3. Las ventanas casi abiertas----- 113

3.4. De vuelta al papel. Una ciudad fragmentada----- 128

Conclusiones ----- 136

Bibliografía ----- 140





INTRODUCCIÓN

**“El viento sopla donde quiere.
Lo lleva a ti o lo conduce a la nada.
Es un milagro que tus ojos se posen
en un papel de la calle.
Haz con él lo que quieras”.**

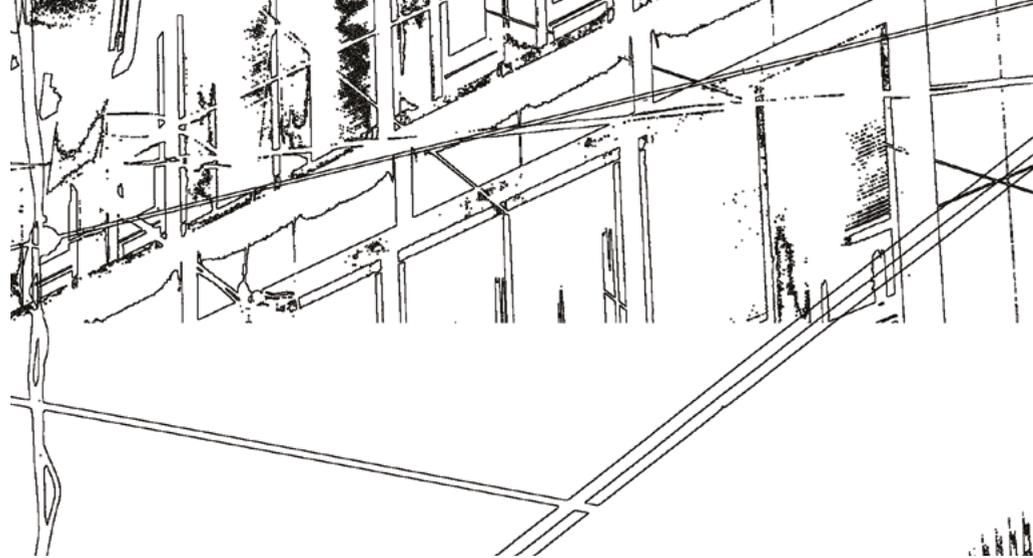
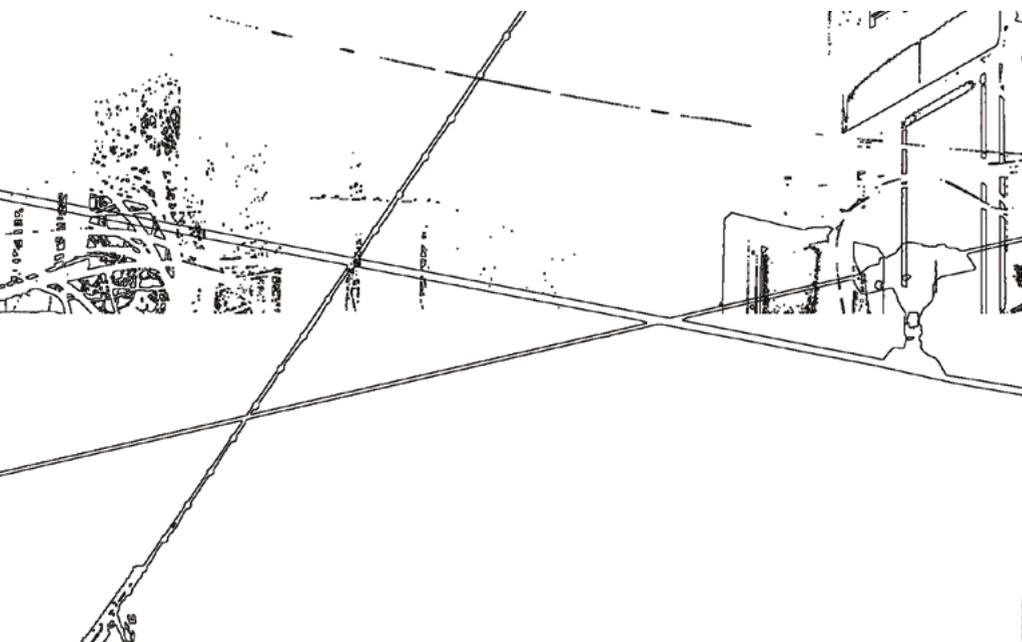
J. E. Pacheco

El descubrimiento parte de la búsqueda: no hay sorpresa pura en nuestro día a día, nuestra mente, *a priori*, busca algo, muy pocas veces algo concreto, pero es seguro que se mantiene alerta para encontrar ese pequeño papel sobre la acera y *usarlo* a nuestro capricho.

Aquellas partes que se deciden tomar de nuestro entorno, se convierten en imágenes caprichosas que entran y salen de nuestro cuerpo. Cuando la imagen está fuera de él, parece no pertenecernos más, hasta que alguien más logra enfocarse hacia lo que hemos hecho, aportando nuevas significaciones a nuestro entorno. El siguiente trabajo aborda la problemática del proceso de percepción, traducción y construcción de la imagen citadina; proceso que termina en una imagen material la cual fragmenta, desmenuza y aplica un proceso cognitivo a partir de las teorías de la mimesis de Paul Ricoeur y los tres mundos de Karl Popper.

El primer capítulo de este trabajo de investigación y producción gráfica aborda la compleja actividad del observar, y cómo el observador conjuga la imagen en distintas representaciones. Dichas representaciones ocupan un lugar en los tres mundos nombrados por Karl Popper: un recorrido de afuera hacia dentro de forma cíclica para dotar de significados cada una de estas representaciones individuales.

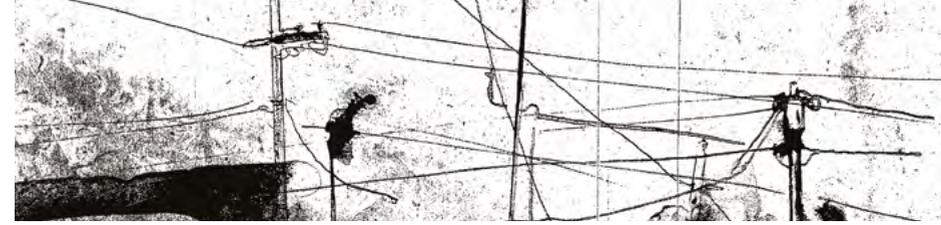
Se habla sobre los procesos que el habitante urbano estructura con la finalidad de sentirse seguro al transitar y reconocer el entorno que vive día a día. Cada senda, cada nodo en la CDMX se ha plasmado como referencias visuales y vivenciales para cada uno de nosotros que la recorreremos. Las formas en que representa cada individuo su entorno no sólo influyen a los actos de creación para la producción de un objeto estético o funcional; también es herramienta para poder desplazarnos dentro de un lugar y tiempo; siendo de suma importancia para el ir y venir de información en los procesos cognitivos que fortalecen el entendimiento de nuestro mundo visual.



En el segundo capítulo se cita a ciertos artistas que en su producción han visto entre la mirilla de la puerta para exhibir, con el uso de nuevos soportes, que los procesos de percepción y construcción de la imagen van más allá del bastidor y la tela o de una incisión sobre el cobre para devenir en tinta sobre el papel.

Con estos ejemplos, se develan como si se tratasen de las huellas de un pasado fosilizado que un paleontólogo va descubriendo del polvo, aquellos detonantes que refieren a mi producción plástica y toda la tafonomía de los procesos que guarda la imagen en la creación artística.

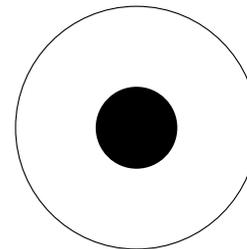
Más adelante, en el desarrollo de este capítulo, comienzo a situar la representación en la triada que Ricoeur nombra mimesis I, II y III y como es que estos tres momentos ocupan su espacio en los tres mundos desarrollados por Popper. Es aquí cuando las palabras aglutinan la praxis con los procesos cognitivos, que derivan de la experiencia que tengo como habitante de nuestro entorno urbano y a la vez, como productor de información visual.



En el tercer y último capítulo, desarrollo mis procesos de percepción, traducción y construcción de la imagen de la megalópolis, cimentados en la teoría desarrollada durante los dos años de maestría. Es importante mencionar que los procesos cognitivos nacen desde cualquier producción, no es necesario concretar el pensamiento en objetos artísticos, sin embargo, el resultado tangible del pensamiento con intenciones estéticas cuestionará el resultado antes de ser plenamente concretado. La producción fue mutando con la intención de ir excavando cada vez más hondo e ir hallando estas placas tectónicas que oculta la imagen, en específico, la imagen que produce una estampa.

Se inició el camino con técnicas simples del grabado, para llegar al encuentro con la siligrafía: fuente creativa en sí misma. Esta técnica fue el medio que más incidencia tuvo en mis pensamientos y en los objetos que mi cuerpo buscaba dar a luz.

Se irán presentando las herramientas y el papel que cada una de ellas cumplía en las mimesis. La fotografía, el dibujo de apunte, la memoria; cada una con un papel protagónico en la relación del dentro-afuera, y la transparencia del acrílico como ventana del pensamiento y de la gráfica. Todo esto erigieron cuerpos físicos y de un trabajo de ir y venir sobre la técnica del grabado, dejando a un lado los procesos tradicionales para aceptar que lo fortuito también es controlado.





Capítulo 1.

Un pequeño salto



1.1. Del ver al mirar

“Una paz, una imponente claridad, se derramaba de la arquitectura maravillosa. En derredor de sus trazos oscuros resaltaba la noche brillante, rodando lentamente al compás de las horas. Dejé que aquel profundo hechizo de las formas me penetrara durante unos minutos. Luego di vuelta para marcharme”. Carmen Laforet, 1945.

En el ser humano, el ojo es la base del sentido de la vista, un órgano capaz de detectar la luz que viaja en el espacio y transformar esta energía lumínica en señales eléctricas enviadas al cerebro a través del nervio óptico, a este fenómeno le llamamos *ver*, *see*, *vedette*, *shen*, *regarder*, todas estas palabras refieren al mismo suceso: el aparentemente sencillo proceso fisiológico de percibir luz por medio del ojo humano.

Existe un gran salto si empleamos otras palabras que abarcan el mismo asunto de la vista. El *observar* y *mirar*, cuentan con un problema de percepción que está sometido a los cambios culturales y un cúmulo de experiencias individuales que carga cada sujeto y de aquí la necesidad de entender el uso correcto de las palabras que describen una acción en específico cuando se trata del mecanismo del ojo, vista y mente.

En realidad, nuestra visión no ha sido modificada como órgano fisiológico por mucho tiempo, sin embargo, se ha transformado a medida que hemos dispuesto de dispositivos y teorías que modifican los fundamentos de esta.

Los telescopios y microscopios forman parte de una visión técnica que nos ha mostrado que la vista puede alcanzar hasta los más pequeños y lejanos rincones de nuestro entorno. Por otro lado, el concepto de perspectiva cónica del periodo Renacentista no sólo creó un nuevo tipo de imágenes, sino que hizo que la realidad visible se comprendiera de una manera distinta a como se había visto hasta entonces.

En el siglo XIX, surge un invento que cambiaría por completo la forma de ver nuestra realidad. La fotografía llega a mostrarnos una realidad bidimensional que representa casi fielmente el mundo que observamos. El papel del artista pintor, con la introducción de la cámara fotográfica, pasa a segundo plano en la representación realista de la forma; ahora el artista se encargará de la exploración visual y de una nueva figuración.

Entonces hemos dicho que ver es percibir imágenes sensibles visuales, sin embargo, existen imágenes inmateriales que no son vistas o percibidas de ninguna manera. Se tratan de imágenes que no son visuales pero que si son visualizables de alguna forma en nuestro interior. Posteriormente, estas podrían traducirse a imágenes visuales por diferentes medios: pintura, dibujos, escultura, etc. Lo podemos decir de una manera distinta; la visión es una ventana abierta, por la que la luz entra plenamente por nuestros ojos. Estas grandes ventanas son el primer paso de un proceso aún más complejo. La luz que entra por estos vanos llega a nuestro cerebro, el cual se encargará de interpretar toda esta información percibida. La realidad es que las imágenes inmateriales de nuestro interior no son una copia figurativa que reproduce mentalmente los datos capturados por el sentido de la vista, más bien esto se convierte en la capacidad de interpretar, de aplicar nuestros intereses y de proyectar nuestras intenciones sobre la información percibida.

La imagen proyectada dentro del ojo es susceptible de innumerables interpretaciones posibles.

“Por la imagen que se proyecta dentro del ojo entendemos las que se forman en la retina, es decir, el conjunto de sucesivas y temblorosas imágenes proyectadas desde el mundo visible sobre el tejido sensible a la luz de la parte posterior interna del ojo”. (Fraenza, 2014, p.25)

Como función cognitiva, la percepción se caracteriza por estar cargada de experiencias (creencias) situadas en el interior del individuo y por otro lado presenta la característica de tener su origen en la interacción física que se establece entre el entorno físico y el cuerpo del sujeto a través de la capacidad de sus sentidos. Un ejemplo sencillo de comprender sería la experiencia que toda persona ha tenido con el fuego. En un inicio, el concepto de juego se origina en una infancia temprana al explorar nuestro entorno. La persona mayor y con experiencias corrige al niño al querer aproximarse a tal elemento. Este concepto de peligro que se transmite con el calor del fuego se almacena en nuestra mente, sin embargo, éste es corroborado hasta que la misma experiencia nos da la información completa del peligro que puede causar el fuego. Ahora la experiencia física se complementa con la idea y con el concepto de este elemento que nos ha transmitido calor y dolor al haberlo tocado.

Todo lo que experimentamos mediante la visión es una construcción, construcción que involucra ciertas habilidades que son invocadas y se activan con tan sólo abrir los ojos y ver. Estas habilidades no se enseñan. El infante de apenas un año cumplido ya es un experto de la visión, reconociendo lo que lo rodea a la perfección, y desplazándose a la perfección sobre su espacio. Ni los padres ni los maestros enseñan cómo ver y percibir el espacio, son las meras experiencias las que nos muestran la manera de entender nuestro espacio por medio de la vista. El cuerpo será el medio para corroborar dicha relación entre el espacio y la vista.

La intencionalidad está determinada por cómo se produce la percepción. Este es el proceso del mirar. Un mirar intencionado agrega una significación a lo que se ve. Es la capacidad del individuo de significar y ordenar toda la información que entra por medio de la vista. La interpretación se da en el momento en que el ver-mirar no es un simple registro de datos, o una mera mimesis mental, sino una función activa que otorga sentido a los datos percibidos.

1.2. Representación

Tratar sobre la representación es tratar sobre la imagen, pues los diferentes tipos de imágenes son un reflejo de la producción mental y técnica de un sujeto en específico. Fernando Zamora (2006) menciona cuatro términos en la lengua alemana que pueden ser volcados al español con su respectivo significado:

- Stellvertretung*, *Vertretung* o *Repräsentation* (representación como sustitución o espacial). Me referiré a ella como «representación E».
- Vorstellung* (representación “interna”, “mental”, imaginaria o inmaterial). Será aquí la «representación I».
- Darstellung* (representación sensible, física o material). La llamaré «representación M».
- Gegenwärtigung*, *Vergegenwärtigung* (presentación, presentificación o re-presentación como repetición temporal de una presentación). Será «representación T» (p.268).¹

¹ Zamora, Fernando. 2006. Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación. México. ENAP, UNAM, p.268

Existe una gran relación nutritiva entre la representación material y representación inmaterial, las cuales son y coexisten en una relación recursiva de significaciones e imágenes.

Representación imaginaria



Representación material²

Toda representación material, por ejemplo, una escultura, genera y provoca en el espectador una cantidad importante de representaciones imaginarias y a la vez es producto de éstas; es decir que toda representación imaginaria proviene de representaciones materiales o las genera. Por ejemplo, la producción inconsciente de los sueños. Son una construcción imaginaria de elementos materiales que el sujeto obtiene de su cotidianidad, y, por lo tanto, son un acervo importante para la producción de pensamientos en imágenes que se siguen re-produciendo a partir de las imágenes materiales.

² Ibid.

En esta constante comunicación entre la producción material y las consecuencias internas, es donde se lleva a cabo este bucle de las representaciones materiales e imaginarias. Un sujeto que se enfrenta a una realidad que es visible (sensiblemente), arroja información a su interior, que muchas veces, es inocentemente inconsciente de lo que ha observado. Sin embargo, la información que ha adquirido el sujeto se convierte en un acervo de experiencias sensoriales que arrojan conocimiento sobre el mundo en el que se desplaza.

La comunicación es el paso en donde el sujeto creador (no sólo los artistas, cualquier persona que se comunique verbalmente, a señas, o cualquier otra forma) traduce lo que en su interior se almacena para generar formas físicas de sus vivencias. Lo interesante y la cuestión que debemos desarrollar, es el paso central, las operaciones o transformación que se ejecuta entre el input (información que entra en el sistema) y el output (información resultante).

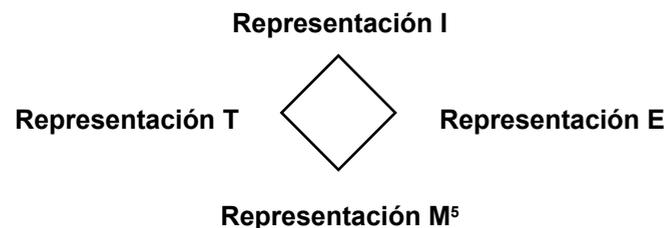
Por otro lado, nos encontramos con las muestras expositivas de las artes plásticas, como la pintura, expresión en donde el hilo conductor de la representación funciona como *sustitución* (**representación espacial**). Esta representación sustitutiva es una síntesis representativa. El signo surge como resultado de una síntesis del contenido o imagen del conjunto, un ejercicio arduo para la memoria, la mente y el cuerpo.

La imagen se convierte en la sustitución de otra cosa, o la representa. Esta imagen recuerda a las representaciones mágicas de las cuevas de Altamira y Lascaux en Francia. Los animales pintados sobre las paredes rocosas son imágenes cercanas al signo y fue necesario un largo desarrollo para adquirir ese nivel de conciencia de la imagen. La representación siempre sustituye a lo representado: el animal deja de ser la copia mimética de lo que se observa o se ha vivido. La parte narrativa pasa a segundo plano y las múltiples vivencias se destapan con los grandes muros pintados, ya no sólo es la actividad de representarlas.



La representación espacial hace que el pensamiento acceda a las imágenes o ideas. Aquí la representación permite distanciarse de la cosa y a la vez apropiarse de ella por medio de símbolos. Estos símbolos contienen la esencia de la cosa, y es así como podemos encontrarnos frente a frente con el objeto a partir de su síntesis representativa.

Hay una estrecha correlación entre estas tres representaciones que hasta el momento hemos citado; material, inmaterial y espacial, despertando un cuarto cuadrante de relación.



Dentro de la **representación temporal**, podemos citar el suceso de la música, la cual se desarrolla en un momento temporal fijo y específico. El evento se convierte en una secuencia de instantes que pasan y se convierten en pretérito, mientras que el presente se desarrolla en pequeños lapsos de percepción sonora y visual. El después se convierte en un ejercicio de reflexión y comprensión, arrojando significados que el sujeto interpreta y corrige sobre la experiencia temporal de la música.

⁵ Zamora, Fernando. 2006. *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*. México. ENAP, UNAM, p.270.

El trabajo del artista es suscitar un objeto que en realidad no está presente, y cuyo espacio y tiempo son independientes al objeto o situación representada. Estas representaciones (pintura, escultura, dibujo, video, etc.) tienen un tiempo de activación espacial y temporal, en el cuál, el espectador experimenta su "vida" a través de su experiencia sensorial. Podemos decir que la obra cobra vida por momentos, que se desgasta en un tiempo interminable mientras es vista, pero que el *objeto* dentro de la obra, no se modifica ni cambia con el tiempo (de una manera significativa, no física).

"Sustituir espacialmente algo, imaginarlo o materializarlo implica hacer referencia a su temporalidad", dice Zamora sobre esta representación reproductiva. El objeto ausente o citado está en otro espacio, como los bisontes de Altamira, y le llevaría tiempo trasladarse hasta el lugar del objeto presente. También este objeto imaginado se distingue del objeto "real" en que su temporalidad se caracteriza por no ser lineal. Esto nos dice que no hay inicio y final para él, puede ser transformado imaginariamente hasta poder desaparecer y existir de muchas otras formas posibles.

Este flujo entre las cuatro representaciones que hemos citado brevemente se presenta siempre una detrás de la otra, complementándose entre sí para arrojar algo que para todo sujeto es lo más importante de su experiencia y traducción: el conocimiento. **"La vida no puede autoorganizarse más que con**



conocimiento; el ser viviente no puede sobrevivir en su entorno más que con conocimiento. La vida no es viable más que con conocimiento. Nacer es conocer".

Las palabras de Morin nos dejan claro que el conocimiento es la única manera de adentrarse a la vida, pero como ya lo hemos visto, el proceso de representar lo que hemos adquirido viviendo, sintiendo, y haciendo, es la herramienta eficaz para co-relacionarnos con nuestro entorno.

Para Morin el conocimiento es: *traducción, construcción y solución*. Tres complejos pasos que nos llevan a resultados de representación..

La *traducción* en signos/símbolos, que se convierten en representaciones materiales e inmateriales, como ideas y teorías, es un proceso que permite codificar la información que el individuo ha almacenado por experiencias sensibles. Es ahí en dónde entra la *construcción*, "es decir, traducción constructora a partir de principios/reglas («lógicas») que permiten constituir sistemas cognitivos que articulan informaciones/signos/símbolos".⁶ Este proceso de construcción se formula en el interior del individuo. No podemos olvidar que todo sujeto está atado a construcciones sociales y culturales, en donde el contexto también funge un papel importante en sus procesos de construcción individual.

⁶ Morin, Edgar. 2002. *El método. El conocimiento del conocimiento*. España. Cátedra, p. 59.

El tercer paso va dirigido a la solución de problemas, “empezando por el problema cognitivo de la adecuación de la construcción traductora a la realidad que se trata de conocer”.⁷ Es decir que el conocimiento no podría reflejar fielmente lo real, sino el resultado que se obtiene es una traducción y reconstrucción en otros “formatos”.



Este bucle es importante para entender los procesos de representación. La información que entra (input) a nuestro sistema por medio de nuestros sentidos, va creando un acervo de información que nos dice cómo actuar, responder y comunicarnos. El proceso de construcción es el paso entre lo sensible y lo cognitivo, en donde nuestro sistema de traducción y construcción de códigos entra en función para reinterpretar la información adquirida de nuestro entorno.

La actividad creadora tiene como fin conocer los procesos de construcción y solución principalmente de la información visual. Las representaciones materiales permiten comunicar socialmente las construcciones que un individuo ha hecho a partir de sus propios intereses comunicativos. Al momento de ser percibidos los objetos construidos, el espectador genera nuevos procesos de traducción que lo llevarán a cuestionarse los momentos de construcción para generar nuevas soluciones en sus procesos de interpretación.

La actividad creadora tiene como fin conocer los procesos de construcción y solución principalmente de la información visual. Las representaciones materiales permiten comunicar socialmente las construcciones que un individuo ha hecho a partir de sus propios intereses comunicativos. Al momento de ser percibidos los objetos construidos, el espectador genera nuevos procesos de traducción que lo llevarán a cuestionarse los momentos de construcción para generar nuevas soluciones en sus procesos de interpretación.

⁷ *Idem*



1.3. El entorno visual Jan Hendrix como el artista viajero

“El mundo visual puede ser descrito en muchas formas, pero sus propiedades más fundamentales parecen ser las siguientes: se extiende en la distancia y está modelado en profundidad; es vertical, estable y sin límites; es coloreado, sombreado, iluminado y texturado; está integrado por superficies, bordes, formas e interespacios; por último, y esto es lo más importante, está lleno de cosas que tienen significado”⁸

Hemos mencionado cómo es que la visión que se tiene sobre el exterior cuando uno se limita a mirar con “ánimo receptivo”, retiene los detalles más diminutos. Este mundo de cosas significantes es demasiado vasto como para ser atendido en su totalidad, por tanto, nuestra percepción del mundo es selectiva. Ciertos rasgos destacan del paisaje completo y hablando de nuestro entorno, la ciudad es una maraña de pequeñas porciones significantes para un espectador.

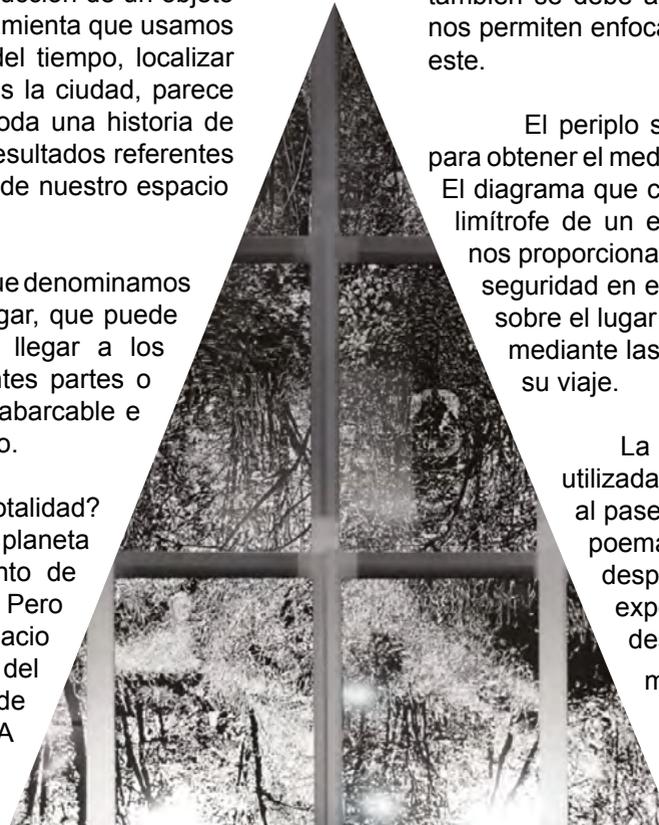
⁸ **J. Gibson, James. 1974.** *La percepción del mundo visual.* Argentina. Ediciones Infinito, p. 16.

La importancia de la representación que da el individuo a su entorno, no sólo se queda en un acto creativo para la producción de un objeto estético o funcional. Su representación es la herramienta que usamos para poder desplazarnos dentro de un lugar y del tiempo, localizar un punto dentro de un vasto espacio, como lo es la ciudad, parece fácil en nuestro contexto actual, contando con toda una historia de representaciones y traducciones que dan como resultados referentes simbólicos que nos permiten localizarnos dentro de nuestro espacio temporal.

La representación geográfica de la Tierra que denominamos mapa es una abstracción esquemática de un lugar, que puede abarcar desde nuestra colonia, un estado o llegar a los límites que abarca un país y con estas diferentes partes o piezas del rompecabezas, formar un espacio inabarcable e incomprensible en su totalidad como es el mundo.

¿Por qué digo que inabarcable en su totalidad? Podemos concebir al mundo como el tercer planeta del sistema solar, o tal vez, como un conjunto de ecosistemas habitables para el ser humano. Pero estos son conceptos que abarcan un espacio demasiado grande comparado con la escala del cuerpo humano; parece que la mente es capaz de alcanzar lugares tan lejanos a nuestro cuerpo. A pesar de poder proyectar y entender imágenes muy distantes de nuestro espacio físico, la mente se encarga de situarnos en esos lugares, pero lo importante es cómo armamos esa imagen en nuestra cabeza.

Para entender este concepto hablaremos de la imagen como un rompecabezas. Cada pieza del rompecabezas contiene un retazo de información del “todo”, una pequeña imagen del paisaje completo. Entonces, para poder armar la imagen completa y entender el “todo”, en primera debemos contar con un número concreto de piezas pequeñas para que, al momento de unir las, se forme una imagen más grande. Dentro de cada pieza hay un acento, una pequeña porción que nuestra visión logró mantener archivada en su almacén de experiencias visuales y que nos ayuda a armar



estas imágenes grandes con piezas que nuestra mirada recoge. Esto también se debe a nuestras capacidades fisiológicas, las cuales no nos permiten enfocar más de un punto a la vez sin perder detalles de este.

El periplo siempre muestra una idea del programa a seguir para obtener el medio de lectura de la legibilidad del espacio a recorrer. El diagrama que conocemos como mapa nos ofrece un contenedor limítrofe de un espacio “conocido” o previamente explorado que nos proporciona la ubicación de un entorno posible y seguro. Esta seguridad en el viajero hace que pueda proyectarse físicamente sobre el lugar que aún no conoce, pero que le aporta confianza mediante las herramientas visuales con las que ha preparado su viaje.

La palabra francesa *flâneur* era comúnmente utilizada en el siglo XIX por los parisinos para referirse al paseo sin itinerario previo. Baudelaire en su pequeño poema en prosa “Las muchedumbres” que vio la luz después de su muerte en 1869, discursó sobre “la experiencia y la mirada que adquiere un paseante despreocupado y sin rumbo fijo cuando camina en medio de la muchedumbre parisina”⁹

Jan Hendrix se ubica justo en el centro del personaje que flanea durante sus viajes, y el hombre precavido que anticipa su experiencia por medio de instrumentos evocadores del entorno. El concepto tradicional de paisaje de Hendrix aparece insuficiente en su obra para poder explicar la experiencia del viaje y su materialización en forma de arte. La mirada de este viajero nos muestra una codificación a partir de su experiencia como un traductor de la exploración y el descubrimiento de los *viajeros del intersticio*¹⁰. La mirada de Hendrix es a partir del

⁹ Sanhueza, Marcelo. 2013. *El viaje a París de Domingo Faustino Sarmiento y Benjamín Vicuña Mackenna: modernidad y experiencia urbana de dos flâneurs hispanoamericanos*. UNIVERSUM (N.º 28 • Vol. 1). Pp. 203 a 229.

¹⁰ Seamus Heaney; Jan Hendrix; Issa Maria Benítez Dueñas, *Jan Hendrix: diario de fatigas*. Ed. Turner. Madrid, 2003

fragmento, en donde todo puede mirarse a distancia y abstraerse para convertirse en un mapa, desde la caprichosa estructura orgánica de las cortezas de los árboles, hasta las conexiones ficticias del manto nocturno pintado de estrellas.



Jan Hendrix, *Drawing the Distance*, Serigrafía sobre aluminio, 2014.- janhendrix.com.mx

La visión amplificada que vemos en sus obras nos muestra la forma en la que el paisaje se puede fragmentar en la mirada distanciada para nutrir el descubrimiento. Reconfigurar el desierto, el campo y la ciudad mediante la resignificación de los entornos que decide capturar en su obra, en donde el ejercicio de fabricación de la imagen toma un papel de repertorio subjetivo, rozando la ficción de la abstracción de la memoria. Su ejercicio de memorización que su proceso creativo le precisa realizar (la galería fotográfica a la selección de imágenes, los procesos de la estampación serigráfica) crean una reconstrucción del paisaje a capricho, muchas veces, de su ordenamiento mental y de la evocación que estos recursos físicos desatan del recuerdo de sus estancias largas frente a esos paisajes.

La reescritura simbólica del espacio se instalará entre la experiencia personal y la evocación del *objeto-mapa-artístico* que Hendrix construye en sus muestras de pequeñas piezas a forma de rompecabezas. Cada pieza muestra una mirada discreta como pequeños fragmentos del mundo. Su discreción se rompe en el conjunto, justo en el momento del montaje que estructura la retícula en la que cada pieza conecta metafóricamente con el paisaje que se encuentra afuera del cubo blanco.



Script. 1996-2000. Serigrafía sobre papel Nepalés. 3608 piezas. 12 x 18 cm. c.u.

El pequeño detalle, la pieza que conforma a un todo, se abstrae en texturas y líneas que nos hablan del andar y de la contemplación de un sitio conformado por formas que la lectura del ojo sólo percibe cuando este se usa cual telescopio explorador de lo lejano. Es necesario tomar distancia para poder mirar, observar y destruir el paisaje en su más diminuto participante, luego deviene en imágenes intangibles desmenuzadas por nuestra memoria, la cual discrimina información conveniente para nuestro uso a capricho de nuestra creación comunicativa, tal y como Hendrix nos muestra con su necesidad de construir un nuevo mundo de su incansable ir y venir.



La creación de la imagen ambiental es un proceso bilateral entre observador (sujeto) y observado (ciudad). Lo que él ve se basa en la forma exterior, pero la manera cómo interpreta y organiza esto y cómo orienta su atención, para volver de nuevo a lo que ve, es decir, un ir y venir del pensamiento con la mirada. Aquí es donde distinguimos entre el campo y el mundo visual. El primero es el espacio que logramos observar o percibir por medio del sentido de la vista, es sólo el espacio virtual que se percibe. El mundo visual es la construcción (compleja) que cada individuo tiene a partir de lo que percibe con sus sentidos.

Esta construcción es compleja, pues es la que le permite relacionarse con su entorno de una manera sana y favorable para él. La necesidad de reconocer y estructurar nuestro entorno es de importancia tan decisiva y tiene raíces que calan tan hondo en el pasado, que esta imagen tiene una vasta importancia práctica y emotiva para el individuo. Gracias a esta relación individuo-entorno es como se ha mejorado la imagen y la construcción de nuestra ciudad.

“La imaginabilidad total de una zona extensa como es una región metropolitana no significaría una intensidad igual de imagen en todos los puntos. Habría figuras predominantes y fondos más extensos, puntos focales y un tejido de ligazón. Pero, intensa o neutral, cada parte, según es de suponer, resultaría clara y estaría claramente ligada con el conjunto”.¹¹



1.4. La estructuración y la identificación del medio ambiente El soporte como medio

La estructuración y la identificación del medio ambiente constituye una capacidad vital entre todos los animales móviles. “No somos tan sólo observadores de este espectáculo, sino que también somos parte de él, y compartimos el escenario con los demás participantes. Muy a menudo, nuestra percepción de la ciudad no es continua sino, más bien, parcial, fragmentaria, mezclada con otras preocupaciones. Casi todos los sentidos están en acción y la imagen es la combinación de todos ellos”¹². El propio observador debe desempeñar un papel activo al percibir el mundo y tener una participación creadora en la elaboración de su imagen. Debe contar con el poder de cambiar esa imagen para adaptarse a necesidades cambiantes.

El medio ambiente sugiere distinciones y relaciones, el observador escoge, organiza y dota de significado lo que ve. La imagen desarrollada en esta forma limita y acentúa ahora lo que se ve, en tanto que la imagen en sí misma es contrastada con la percepción filtrada, mediante un constante proceso de interacción. Esta interacción del dentro-afuera fortalece el desempeño al desplazarse dentro de su entorno.

¹¹ Lynch, Kevin. *La imagen de la ciudad*. México, Ed. Gustavo Gili, 1984. P.137

¹² *Ibid*

La experiencia personal de la mayoría de nosotros da testimonio de esta persistencia de una imagen ilusoria mucho después de advertirse conceptualmente su inexactitud. El observador aprende entonces a interpretar la escena mediante la selección de “claves reveladoras” y volviendo a meditar sobre señales precedentes. Mediante la experiencia reiterada se modifica toda la pauta de percepción y el observador ya no necesita buscar conscientemente datos reveladores ni agregar nuevos datos a un marco antiguo. Ha llegado a lograr una imagen que le servirá eficazmente en la nueva situación, pareciéndole natural y correcta, adaptada a sus necesidades individuales y sociales.



Del mismo modo, tenemos que aprender a ver las formas ocultas en la extensa desorganización de nuestras ciudades. No estamos acostumbrados a organizar y representar visualmente un medio ambiente artificial en una escala tan grande, como se mencionó anteriormente, el individuo al no poder percibir el entorno en un todo, o sea, en un sólo paquete de información visual, comienza a retener pequeñas porciones de lo que ve y así logra relacionarlas para conformar una imagen general de su entorno. Ahora con las nuevas tecnologías con fácil acceso, nos enfrentamos a nuevos tipos de lecturas de nuestro entorno; por ejemplo, los mapas satelitales en los pequeños ordenadores móviles. Estas imágenes de nuestro entorno, muchas veces representadas en dos dimensiones, nos permiten ubicarnos fácilmente en distintos puntos de la ciudad, permitiendo el fácil desplazamiento y organiza nuestra percepción visual de una manera distinta.

1.4.1. Grand Verre

La Mariée mise à un par ses Célibataires, même, es una obra que ocupa a Marcel Duchamp de 1915 a 1923, la cuál proyecta la idea de alejarse de un arte caduco para los dadístas: por un lado, la relación tradicionalista sobre las técnicas artísticas del pasado y evitando todo riesgo de caer en lo anecdótico y lo literario, “al abolir prácticamente los significados e incluso la necesidad de ellos” logrando una “excelente concreción visual para las abstracciones”. La complejidad de la codificación de la imagen-objeto que se nos presenta con esta obra entre la tensión sexual de la novia y sus nueve solteros, nos distraería del objeto a tratar en esta tesis al desplegar un análisis extenso de esta (es menester señalar que Duchamp realizó el trabajo de desglosarnos en una serie de abundantes notas y diagramas reunidos en lo que llamó “The Green Box” el ordenamiento de ideas y formas de el Gran Vidrio), por lo tanto, aclararemos el punto que nos ha llevado a tomar de referente esta obra.

El Gran Vidrio rompe la forma de leer el arte. Los antecedentes que Duchamp construye con los *ready made* generan una grieta profunda en los cimientos de la historia del arte y cómo la concepción del genio artista había despreciado el arte de finales del siglo XIX con los primeros movimientos de vanguardia. La percepción comenzaba a exigir nuevos procesos de entendimiento y abstracción del objeto artístico. La problemática de la imagen comienza cuando se desprende de la mimesis por dejar de ser la mera copia que puede ser leída al encontrar correspondencia entre la imagen y la cosa en cuestión. El sistema de signos que Duchamp genera en el Grand Verre, busca otras rutas para tener contacto con la realidad generando nuevos contenidos de lectura que, prácticamente, genera un nuevo lenguaje para ser apreciado y comprendido.



The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even (The Large Glass). Marcel Duchamp. 1915-23, reconstrucción por Richard Hamilton 1965-6. Técnica mixta. Dimensiones: 2775 x 1759 mm.

(© Estate of Richard Hamilton and Succession Marcel Duchamp/ADAGP, Paris and DACS, London 2018)

Disponible en: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-the-bride-stripped-bare-by-her-bachelors-even-the-large-glass-t02011>

El soporte es el punto que citar. Utilizando dos grandes hojas de vidrio transparente y luminoso, separadas por una lámina de aluminio, Duchamp dispone de una variedad de materiales en forma de collage para generar dos lecturas delimitadas por el mismo material dentro de la obra: a) superior: la novia y b) inferior: los solteros. “Ambas dimensiones están atravesadas por el tema del erotismo como configurador de un deseo maquínico por acceder a la totalidad inalcanzable. Lo femenino y lo masculino se encuentran en una relación de paralelismo narrativo, mientras la diversidad de imágenes entre ambos espacios ilustra el lenguaje del pensamiento con una percepción erótica en todas sus facetas anti-retinianas”¹³.

El sujeto-lector que activa su mecanismo perceptivo frente al vidrio completa el sentido de la obra para a posteriori entrar en la fase procesual en el marco del lenguaje tanto en la imagen como en los objetos que se ensamblan desde el ámbito de lo impensado. “De esta manera, asistimos al azar permisivo de significados, que entrelazan artefactos entre lo permanente e imponente y lo efímero e ínfimo”¹⁶. El vidrio con su cualidad de transparencia nos permite asomar a través de su cristalino cuerpo la mirada para llegar al otro lado del espacio. Su capacidad reflectiva haría que nosotros mismos viéramos reflejado en su plano nuestro propio cuerpo y la lectura visual se abstraería a partir de nuestra relación psico-corporal.

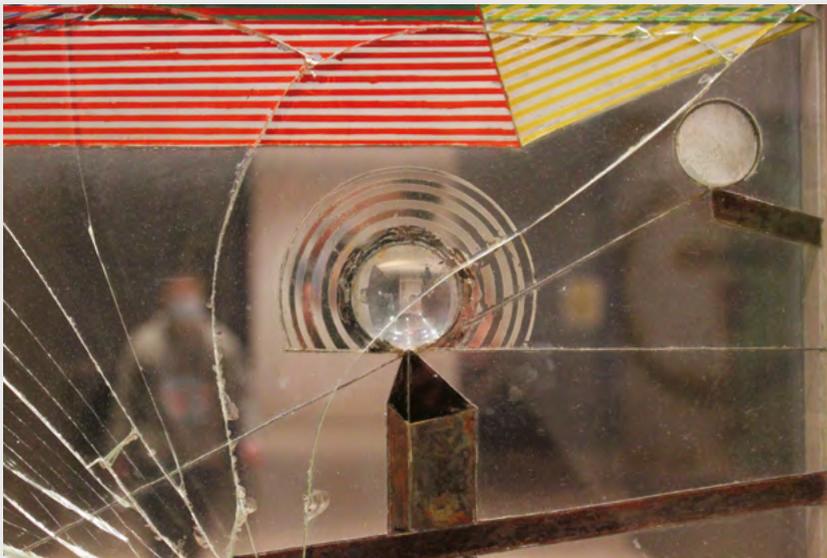
Al parecer Duchamp exploraría las posibilidades del vidrio en otras obras. “*To be looked at (from the other side of the glass) with one eye, close to, for almost an hour*” es otra obra que crea en 1918 usando distintos materiales prensados entre dos paneles de vidrio; aquí el título nos acerca más al proceso que Duchamp busca despertar en el espectador: un ir y venir entre la transparencia del objeto.

¹³ Cáceres Milnes, Andrés. 2014. *Una lectura de El Gran Vidrio de Marcel Duchamp y La Nueva Novela de Juan Luis Martínez como articulación meta-poética y auto-reflexiva*. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-71812014000100007

¹⁴ *ibid.*



Fotografías por Rubén Rodríguez de la Cruz. MoMA, NY, 2021.



Detalle de obra. Foto: Rubén Rodríguez de la Cruz. MoMA, NY, 2021.

En el detalle de la obra, expuesta en una de las salas del Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA), se logra ver la participación del espacio que rodea a la obra y el tránsito de espectadores rellenan esos espacios aparentemente vacíos que Duchamp dispone entre su composición visual. Este interaccionismo simbólico nos permite

completar un proceso de comunicación, complejo en sus entrañas, pero que con los mundos de Popper logramos entender cómo existe una interacción entre el adentro con lo de afuera, externo al cuerpo y los pensamientos del individuo.

Esta obra de Duchamp, al igual que el Gran Vidrio, nos permite entender el soporte, El vidrio, como protagonista de ambas obras, situándonos en procesos de percepción del espacio que complejizan el transitar de la exposición y del objeto expuesto: *“la transparencia y su superficie son casi habitables”*.

Entre 1938 y 1961, Marcel Duchamp se encarga del diseño escenográfico de cinco exposiciones internacionales para el movimiento surrealista organizadas en París y en Nueva York.



Exposición Internacional de Surrealismo.
1938, *bolsas de carbón, brasero, dimensiones desconocidas. Instalación destruida.*
<http://www.koregos.org/fr/margaux-van-uytvancck-l-exposition-internationale-du-surrealisme-de-1938/>



John D. Schiff
Installation view of First Papers of Surrealism exhibition, showing Marcel Duchamp's His Twine 1942
Gelatin silver print
Gift of Jacqueline, Paul and Peter Matisse in memory of their mother Alexina Duchamp
Philadelphia Museum of Art - <https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/22/duchamp-childhood-work-and-play-the-vernissage-for-first-papers-of-surrealism-new-york-1942>

Duchamp cuestionaba desde el inicio del dadaísmo, la idea de la interacción del objeto artístico y el espectador, generando una dialéctica comunicativa entre ambos. La *"mile of string"* que coloca en la exposición de 1942 para la exposición "First papers of surrealism" en Nueva York, habla del lazo conductor entre el espacio, la obra y el espectador. El Gran Vidrio a su manera antecede la conexión que la obra tendrá con su espacio dentro de la galería y cómo el espectador tendrá que exponerse a sí mismo frente a la obra como imagen-objeto y mirada-lenguaje.

La introducción de los nuevos soportes con el Dada y el Surrealismo y en el caso directo de la transparencia con el Gran Vidrio, hace que la forma ejerza "una especie de atracción sobre diversos sentidos; o, más bien, se presenta como un molde ahuecado en donde el ser humano vierte una tras otras diferentes materias que se someten a la curvatura que las presiona y adquieren así una significación nueva"¹⁵. El vidrio incita a cruzar con la mirada las formas de aparente representación axial, pero con profundidades medidas a través de nuestro cuerpo con relación a la ventana que se enmarca frente a los ojos.

**Ahora, ¿por qué separar el pensamiento del ánimo?
¿Acaso es posible pensar realmente sin ninguna experiencia pasional o corporal? Se pregunta Zamora.**

No. No se piensa en un ámbito interno, protegido del mundo exterior: se piensa "dentro" y "fuera", se piensa -y se imagina- con el cerebro, con las manos, con los pies y con nuestras vísceras. La visión-mirada hace intervenir todos esos estratos de la persona. El cuerpo necesita siempre un soporte físico para concretarse. Este soporte es un complejo aparato de funciones que interactúan y se retroalimentan con su exterior. La mente y el cuerpo trabajan juntos y exploran la vida de una manera en la que se nutren para generar nuevas percepciones de sus experiencias.

¹⁵ Focillon, Henri. *La vida de las formas. Seguida de. Elogio de la mano*. ENAP, UNAM. México, 2010

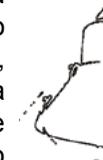
Hay una importante separación cualitativa entre lo que es la visión y la mirada, mientras aún no se realiza ningún tipo de proyección de intenciones, intereses o interpretaciones, se está en el ámbito de la visión, en la medida en que se realiza alguna de estas proyecciones sobre las cosas, se ha transitado al ámbito de la mirada.

La visión interpretativa, intencionada e interesada es mucho más que un proceso fisiológico: ver así es mirar, por lo tanto, es una modalidad de la representación. Esto conforma la necesidad de distinguir entre una *visión fisiológica* y una *visión perceptual o intencionada*, y esto nos lleva a buscar más bien afuera del ojo, que, dentro de él, para así, poder entender qué es la visión y cómo con ella llegamos a interpretar el mundo, ya que ignoramos cómo se pasa de la estimulación química de la retina a la formación de imágenes no visuales en el cerebro o donde quiera que éstas se alojen.

En el acto de ver se realiza permanentemente una especie de elección, o una discriminación de la cual no somos conscientes casi nunca, ya que no estamos acostumbrados, ni visualmente educados para aceptar lecturas de imágenes que entran en conflicto entre sí. Tal vez por esto se pueda decir que nuestra percepción visual actúa como una copia figurativa, sin embargo, hasta en este punto el individuo se deja llevar por prejuicios que son establecidos social y emocionalmente, y que causan distorsión sobre la percepción y posteriormente sobre la interpretación de su entorno.

Gombrich señala que toda representación se basa en la proyección, una proyección que deviene del interior del sujeto consciente o inconscientemente, una constante proyección sobre las cosas, sobre el espacio y sobre los demás.

El proyectar implica que estamos dispuestos a encontrar formas, a detectar semejanzas, a mirar de un modo determinado, etc. El ser humano es proyectual, en el sentido de que su modo de ser constantemente es *lanzado* hacia sus propias posibilidades. Si pedimos a un habitante de la Ciudad de México que describa su ciudad físicamente, obtendremos diferentes escenarios que cada individuo ha proyectado de su entorno. Lo que sucede es que nosotros nos relacionamos de una forma parcial con nuestra ciudad. Nos basta



con tener un recorrido lo suficientemente rápido para no molestarnos en observar lo suficiente. Los edificios se convierten en muros de obstrucción y las avenidas en venas de comunicaciones viales. Es difícil que una persona sea capaz de proyectar una imagen de su ciudad con los suficientes detalles que la describan.

El creer que el ojo es una cámara fotográfica, nos aleja de una representación libre que el individuo nos pueda mostrar. Lo más relevante en las imágenes mentales no es su semejanza con los objetos correspondientes, lo principal sería, más bien, su valor esquemático o representativo. Es decir, el objeto jamás podrá copiarse dentro de nosotros, más bien lo que se hace es una re-construcción del objeto. Esta nueva construcción es un objeto personalizado, adaptado a los propósitos de nuestra mente, sintetizado en sus partes y contenido. Después vienen las palabras a colocar significados a estas imágenes.

Se puede decir que en la visión cotidiana todos “vemos lo mismo” en tanto dirigimos nuestra visión hacia los mismos objetos. Pero no todas las informaciones visuales se nos presentan con la misma intención ni la misma claridad, ya que los elementos que observamos, no son los identificables para otros, si nuestra percepción visual fuera como una cámara fotográfica, no habría diferencia entre la interpretación del mundo entre uno y otro individuo, pero si observamos el vasto contenido pictórico que nos ha dado el arte, comprenderemos que la interpretación y la percepción son una proyección individual y social (prejuicios, moral, etc.).

El ver mecánico, es un registro físico, más o menos fiel, tal como lo realiza una cámara de video; el mirar es ese ver mecánico más un ver significativo. Un mismo objeto puede ser mirados con distintas intenciones: científicamente, estéticamente, ser visto desde el espíritu o la fe, todo esto ligado con el saber, el entendimiento, la duda, el deseo, el uso de la memoria, etc. En otros términos: la mirada es una visión intencionada, interesada; la visión, en cambio, es un registro neutral.

Dentro de la ciudad nos encontramos en un constante flujo entre el ver y el mirar. En nuestros largos traslados en el transporte público nos plantamos en una situación de intriga al exponernos a entornos parcialmente conocidos. Nos toma tiempo considerable el reconocimiento de nuestro entorno y adoptar visualmente lo que nos rodea.

La pregunta sobre este suceso sería: *¿Cómo se relacionan entre sí el ver, por un lado, y el interpretar-comprender, por otro?* Antes de interpretar algo ya hay un patrón de acuerdo con el cual nos enfrentamos a eso: se trata de esa “comprensión”, *que siempre es previa, que de antemano ya está operando*, pues está «a la mano». Esta comprensión previa proviene de un *círculo hermenéutico* el cual comienza en un pre-comprender, seguido de la interpretación y finalizado en un comprender, el cual se convierte luego en un nuevo pre-comprender. O sea, lo que se quiere interpretar ya ha sido comprendido por él mismo, es un supuesto de un cúmulo de experiencias, que generan, al interpretar, un nuevo comprender y nuevo conocimiento sobre las cosas.

He aquí la importancia de la interpretación, en donde ahora entendemos que es generadora de una comprensión y por lo tanto de conocimiento sobre las cosas, y en este caso, sobre nuestro entorno (la ciudad).

Siguiendo con la interpretación, usar la noción de “ver como” a manera de herramienta conceptual para explicar que la visión es algo más que un proceso fisiológico. En el ver no interviene *la interpretación*, pues en ésta es posible equivocarse, o verificar si uno se ha equivocado o no. En cambio, el ver un cenicero como un cenicero y no como un plato no se debe a que fue *interpretado* como cenicero: simplemente, *así es visto*. Pero esto es porque el sujeto que ve cuenta con prejuicios conceptuales que lo llevan a identificar sin interpretar y así se evita del proceso de libre abstracción de la forma y de su interpretación. Ocorre lo mismo cuando nos desplazamos en nuestra ciudad de México; el sujeto ya no requiere de ir paso a paso interpretando su entorno, lo único que hace a partir de sus experiencias, es capturar lo necesario para poder relacionarse con los objetos que lo rodean. Las calles, edificios, comercios y plazas se han convertido en puntos de referencia visuales, sin la necesidad de haberlos habitado.

Wittgenstein propone las nociones de “objeto imaginal” y de “ver aspectos”. El objeto imaginal es aquella representación visual que es vista tal como el objeto al cual representa, provocando las mismas actitudes, reacciones, expectativas, etc., que se tendrían ante el objeto real, es decir, no se realiza ninguna interpretación de la imagen; simplemente actuamos ante ella como si se tratara del objeto real.

Él mismo afirma que en la visión como actividad cotidiana el sujeto no necesita interpretar lo que ve; por el contrario, basta con captar los datos visuales para que sepa qué es lo que está viendo. El hecho de que no podamos ver las cosas de otro modo al que las vemos implica que hemos vivido insertos en un “modo de ver”, en un “ver como”, o en una “forma de vida”.

“Y aquí viene la cuestión más importante: la creación visual, y la misma visión de las cosas, no pueden ir más allá de los límites marcados por el modo de ver-modo de ser. Por tanto, el artista verá sólo aquellos aspectos de su entorno que le permita ver el estilo representativo dentro del que se ha desenvuelto”.¹⁶

El artista debería de estar preparado para poder mirar las cosas y su entorno de otra manera, ya no es la época mimética en donde se intentaba copiar la realidad de manera fotográfica, ahora es necesario mirar, codificar e interpretar lo que se ha visto. Es definitivo que el contexto en donde se desarrolla el sujeto se refleje en su representación, pero ahora con el vasto contenido de información a nuestro alcance y con la supuesta globalización en medios de comunicación, somos capaces de conocer y mirar el desarrollo social de otras sociedades lejos de nuestro alcance experimental.

Hoy en día se vive, en mayor grado, en un mundo visual que, en conjunto, nos es indiferente. Puesto que el mundo del oído es un mundo hiperestético y caliente, mientras que el mundo de la vista es un mundo relativamente neutro y frío. En la actualidad está olvidada la civilización del libro y del pensamiento discursivo-analítico, ya que poco a poco se ha incrementado una necesidad insaciable de imágenes que fomenta una percepción inmediata y simultánea del mundo. Los grandes letreros en las calles y avenidas son la información inmediata para el transeúnte. La falta de comprensión visual y análisis de la imagen nos lleva a consumir información que pocas veces traducimos.

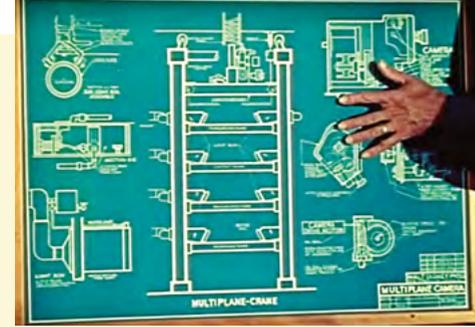
Tal vez esto es un poco exagerado si lo vemos de esta manera, en donde la “*cultura de la imagen*”, al volver cada vez más prioritaria la visión, implicaría dañar al discurso y por ende al pensamiento, lo cual sería un resultado lamentable. Pero la realidad es que la percepción visual se trata de una actividad inteligente altamente selectiva en la cual se presentan desde niveles primitivos de percepción hasta complejos procesos de pensamiento abstracto y este avance de pensamiento, o más bien, de abstracción se llevó a cabo mientras la civilización pasaba de ser *tribal* a *civilizada*, en donde la civilización tribal era aquella en donde la comunicación oral era la más empleada, y la civilización actual, es aquella en donde nos envolvemos dentro de un mundo visual.

¹⁶ Zamora, Fernando. 2006. *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*. México. ENAP, UNAM, p.237

1.5. La nueva ventana. Un imperio insuperable Disney y la cámara multiplanos

Si hablamos de animación infantil del siglo pasado, es menester citar los logros que Walter Elias Disney construye con su impero a partir de 1923 en Walt Disney Company y sus innumerables aportaciones a la animación tradicional. En 1928 sale a la luz su pequeño corto animado llamado "Steamboat Willie", el debut del pequeño ratón Mickey (Mickey Mouse) se convertiría en el ícono de la animación norteamericana en plena depresión económica que sufrían los Estados Unidos de Norteamérica en la primera mitad del siglo XX.

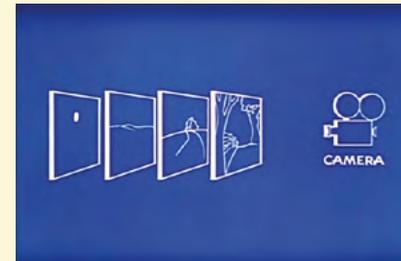
El éxito de Walt se cristalizaría en su primer largometraje animado "Snow White and the seven dwarfs" de 1937, filme que revolucionaría la forma de hacer animación tradicional por sus aportaciones técnicas y artísticas. Las inquietudes de Disney por presentar una animación que envolviera al espectador, no sólo por sus mágicas historias, sino también por la calidad del dibujo y efectos que la bidimensionalidad de la gran pantalla podía aparentar, introduce un proceso técnico que Walter Disney expondría en un episodio del programa de televisión "*Tricks of our trade*" transmitido el 13 de febrero de 1957, veinte años después de publicar su primer largometraje. Este programa de televisión develaba los secretos detrás de sus producciones de animación, y por primera vez explicaba cómo habían logrado la sensación de profundidad en sus películas. Impreso en una lámina verdosa, Disney nos muestra el diagrama de la "*multiplane camera*", sistema de planos que permiten grabar la animación con cualidades tridimensionales.



Walt Disney's MultiPlane Camera (Filmed: Feb. 13, 1957)

Disponble en: <https://www.youtube.com/watch?v=YdHTIUGN1zw&t=300s>

Los planos transparentes pintados con imágenes de la escenografía del filme animado contienen partes coloreadas y secciones sin dibujo para dejar ver los planos que se encuentran debajo de este. El paisaje dibujado a mano por los artistas animadores, empleando técnicas tradicionales de pintura como el óleo y la acuarela, seccionaban el paisaje con la idea de representar cada uno de los planos en sus distintas profundidades o distancias.



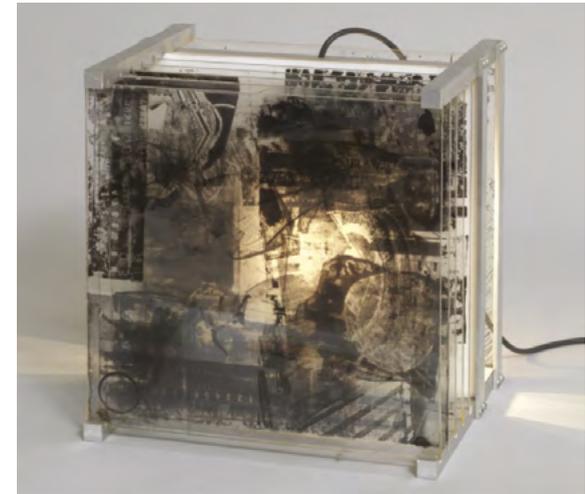
La arquitectura de la cámara multiplanos permitía desplazar las láminas transparentes con las partes del paisaje coloreado en forma vertical, mientras la cámara se disponía en la parte superior de los planos transparentes. Al iniciar a grabar la película, los planos dispuestos horizontalmente, comenzaban a moverse verticalmente para acercarse o alejarse de la vista del lente que capturaba las imágenes planas. El resultado era una imagen que simulaba profundidad de campo a partir de la bidimensionalidad de la imagen ilustrada. La cámara generaba profundidades al desenfocar las imágenes que se acercaban al lente y dando así prioridad de nitidez a las ilustraciones del fondo.

1.6. La imagen layer. Robert Rauschenberg

El trabajo de Rauschenberg abarca un amplio espectro técnico desde la fotografía, pintura, escultura, estampa e inclusive el performance, sobrepasando seis décadas de producción activa iniciando su carrera en plena escena del Expresionismo abstracto estadounidense.

En 1963 su exploración visual lo lleva a realizar litografías sobre una piedra rota dejando el registro de la fragmentación de la piedra sobre el papel. En 1967 realiza la impresión a mano más grande realizada hasta el momento, realizada con litografía y serigrafía, nos muestra la imagen de una radiografía de su cuerpo entero y transferencias de diagramas y fotografías impresas yuxtapuestas en distintos colores.

Su obra titulada “Shades” explora la impresión litográfica en plexiglass, material de resina sintética, flexible, transparente e incoloro, tratando de incursionar en la construcción del objeto-libro. En lugar de papel, el objeto está construido en un marco de aluminio sosteniendo cinco placas movibles de plexiglass. Las imágenes están conformadas por numerosas piezas tomadas de periódicos y revistas de su contexto comercial. Las placas movibles dan un posible número de seis millones de combinaciones sobreponiéndose una sobre otra de manera vertical haciendo que la vista sume la imagen desde la placa frontal, hasta la última placa impresa. Este libro-objeto se convierte en una imagen tridimensional al regalarnos profundidad con cada placa iluminada desde el fondo con una bombilla incandescente, sugiriendo que la imagen se construye a partir de su fragmentación al estilo del multiplano que Walt Disney utilizó en su primer largometraje para generar un campo de profundidad dentro de la bidimensionalidad de la animación tradicional.



Robert Rauschenberg. “Shades”, 1964.

Múltiple con seis litografías sobre paneles de plexiglás: una montada de forma permanente y cinco indistintamente en un marco de aluminio ranurado e iluminado por una bombilla de luz intermitente

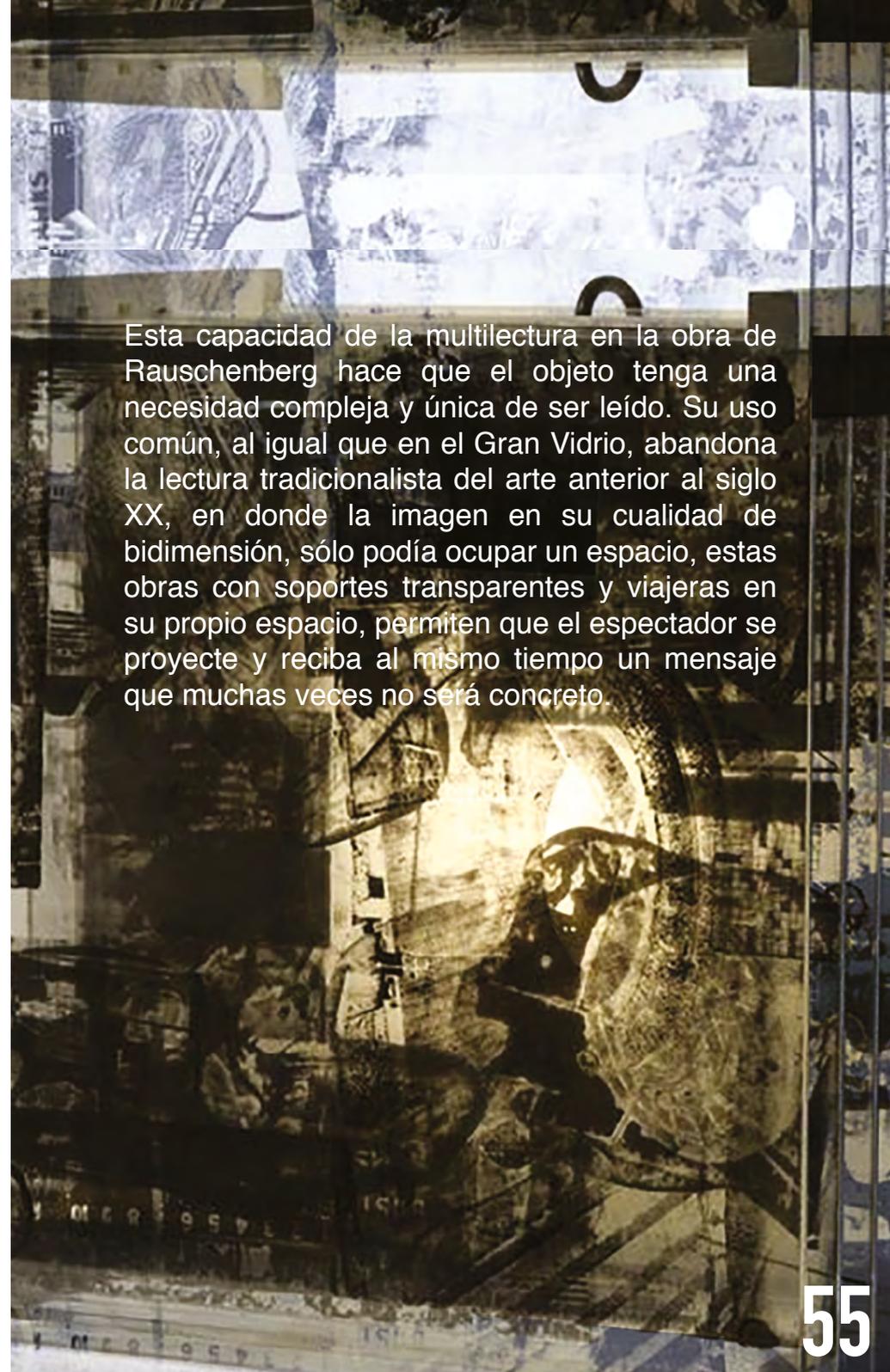
Dimensiones: composición (cada una irreg.): 14 x 14” (35.5 x 35.5 cm); otro (panel): 14 x 14” (35.5 x 35.5 cm); otro (caja): 15 1/8 x 14 1/2 x 11 3/4” (38.4 x 29.9 cm)

Disponible en: <https://www.moma.org/collection/works/14718>

© 2021 Robert Rauschenberg Foundation

Por otra parte, la activación de la obra por medio del desplazamiento de las placas impresas muestra el interés de Hendrix por incrementar las posibilidades de la imagen en escala de grises, característica de la técnica litográfica. Romper con la idea de la imagen bidimensional de la tradicional impresión sobre papel de algodón, propaga posibilidades sobre la creación de la estampa-objeto, una posibilidad que Rauschenberg comienza a explorar con las técnicas de estampación que se introducían en las artes gráficas y el diseño.

Ulises Carrión se hubiera encontrado con una enorme sorpresa frente a “Shades” de Rauschenberg: “El libro es una secuencia espacio-temporal” en palabras de Carrión, este libro fuera de lo normal contiene un lenguaje no escrito, pero si un sistema de signos que comunica y en donde todo existe como una estructura; una totalidad.



Esta capacidad de la multilectura en la obra de Rauschenberg hace que el objeto tenga una necesidad compleja y única de ser leído. Su uso común, al igual que en el Gran Vidrio, abandona la lectura tradicionalista del arte anterior al siglo XX, en donde la imagen en su cualidad de bidimensión, sólo podía ocupar un espacio, estas obras con soportes transparentes y viajeras en su propio espacio, permiten que el espectador se proyecte y reciba al mismo tiempo un mensaje que muchas veces no será concreto.



Capítulo 2.

La mente: hogar de imágenes



2.1. Percepción y los tres mundos

“Las cosas son un producto de una capacidad mental que se llama percepción”, dice el psicólogo norteamericano James J. Gibson en su texto titulado “La percepción del mundo visual”. Para esto debe de existir un proceso mental destinado a las sensaciones visuales; proceso que, de algún modo, construye el mundo con la biblioteca de eventos que se le presenta a la mente. La concepción general de la percepción sigue siendo aquella en la que el percepto nunca es determinado completamente por el único y “simple” estímulo físico.

Cómo se podría describir el proceso que un individuo construye al percibir su entorno. ¿Qué cuestionamientos soluciona y desglosa para entender las imágenes que su mente proyecta?

Tan sólo en la Ciudad de México, habitan casi nueve millones de personas (INEGI, Censo de Población y Vivienda 2015) y podemos asegurar que cada uno de estos habitantes percibe la ciudad de una forma diferente.

Por ejemplo, el vendedor de esquites y elotes que circula en las pequeñas colonias de la ciudad, recorriendo las calles a pie a donde la venta lo guíe; ha de tener una visión peculiar de su entorno. **¿Será capaz de ilustrarnos su ruta usando un lápiz sobre un pedazo de papel en blanco?, ¿De qué forma lo haría?, ¿Describiría minuciosamente el entorno por el que se desplaza?.** A caso recordaría cada uno de los colores pintados sobre los muros de las casas, o la cantidad de perros escondidos detrás de las rejas, o simplemente mostrará su interés por las personas que cotidianamente compran su producto.

Seguramente este vendedor tendría una visión diferente a la que podría proyectar un trabajador que se desplaza por la ciudad en transporte público hasta su punto de trabajo en uno de los grandes edificios de la vistosa avenida de Paseo de la Reforma. Este trabajador de oficina tiene que levantarse a las cuatro de la mañana a prepararse su almuerzo y arreglarse formalmente para tomar un pequeño autobús que lo lleve de su colonia situada en el Estado de México hasta el metro más cercano. Tal vez le tomaría unos 40 minutos el trayecto de su casa al metro, en donde seguramente el lugar que ocuparía dentro del transporte sería de pie y apretujado entre los viajeros. ¿Tendría la oportunidad de observar minuciosamente el camino que recorre todas las mañanas? Dentro del transporte metro, la ciudad se esconde tras bambalinas, ocultándose del recorrido veloz que todos los días, miles de personas ocupan para trasladarse. Aquí no habría nada que ver más que los rostros cansados y deshechos de los trabajadores que están ocupados en miles de cosas menos en su entorno. Saliendo del metro, una magnífica urbe se pinta ante sus somnolientos ojos de oficinista. Ahora se enfrenta a un mundo visual, contaminado y dispuesto a ser usado.

Estas dos personas, que probablemente no se ven cruzar en sus caminos, se desplazan sobre las mismas sendas dibujadas en el asfalto, los mismos cruces, y respiran el mismo denso aire.

La vista fue el último de los sentidos en formarse y el más complejo sin duda. Este sentido suele considerarse el medio principal que tiene el hombre para recoger información. Sin embargo, es menester distinguir entre la imagen de la retina y lo que el hombre percibe. James Gibson llama técnicamente a la primera “campo visual” y al segundo “mundo visual”. “El campo visual está compuesto por formas luminosas que cambian constantemente (y que la retina registra), y el hombre las utiliza para construir su mundo visual.”

El vendedor y el oficinista, en un principio que consideraremos básico, pueden ver de la misma forma su entorno, es decir, cuentan con la misma capacidad de un campo visual que registra formas en su retina. Sin embargo, el mundo visual que perciben es totalmente distinto entre ambos.

Lo que quiero cuestionar es el mundo que se construye y cómo se construye en cada sujeto. **¿Por qué usamos los dos ejemplos pasados?**, al ejemplificar la situación que experimenta un vendedor ambulante que pasea toda su jornada de trabajo entre las sendas de la ciudad y comparar el trayecto de una persona que viaja aproximadamente dos horas todas las mañanas para llegar a su trabajo, llegamos a la conclusión de que estos dos sujetos experimentan la ciudad de una forma distinta.

Para adentrarnos a los procesos de percepción aplicados a la imagen empezaremos con Karl Popper acerca del conocimiento y el problema cuerpo-mente.

Karl Popper considera que hay dos tipos de conocimiento: el conocimiento en sentido objetivo y el conocimiento en sentido subjetivo. Estos dos conocimientos están vinculados, no podemos comprender nada sobre el conocimiento subjetivo si no es a través del estudio del aumento del conocimiento objetivo. Para atacar el problema cuerpo-mente, Popper designará y nombrará como «mundo 1» al mundo de los cuerpos físicos y de sus estados físicos y fisiológicos, y por otra parte el mundo de los estados mentales lo denomina «mundo 2».

Existe una interacción entre estos dos mundos que se podría ilustrar sencillamente de la siguiente manera:



Citando las ideas de René Descartes, menciona que su mente actúa sobre su cuerpo, el cual produce sonidos físicos. Éstos a su vez actúan sobre los cuerpos de nosotros (lectores), sobre nuestros oídos, después, nuestros cuerpos actúan sobre sus mentes y *ergo*, pensamos. Aquí es en dónde interaccionan el cuerpo y la mente, los estados físicos y mentales.

El mundo visual de una persona siempre va a depender del campo visual de ésta. Al mismo tiempo, el campo visual va a recibir una retroalimentación de lo que la mente ha adoptado para codificar información útil y conveniente para el individuo.



La información que se percibe sensitivamente por medio de la vista abarca pequeñas porciones de nuestro entorno. La ciudad se conforma por pequeñas piezas para nosotros. La banqueta se transforma en los pasos que damos. La lectura que hacemos es enfocada a nuestros intereses. El que camina cabeza abajo, difícilmente va a percibir que el mundo crece en altos rascacielos.

2.2. De lo interior y exterior Los tres mundos de Popper

“...escuchad ese fuero, oíd la voz que sale de vosotros mismos. Cuando esa voz calla, sabed que algo anda mal, que algo está desquiciado, que vais por el camino equivocado”.

Hermann Hesse

Para oír esa voz interna tenemos que ser conscientes de la consciencia, como lo menciona Morin. La consciencia es, por lo tanto, producto y productora de una reflexión. Lo que sucede en el mundo 2 es un pensamiento del pensamiento capaz de retroactuar sobre el pensamiento y “permite correlativamente un pensamiento de sí capaz de retroactuar sobre sí”.

Con el pensamiento existencialista de Hermann Hesse, somos impulsados constantemente a la búsqueda de un “Ser unido a su interior”. Esta consciencia subjetiva al apartarse de sí misma para observarse, le permite al sujeto objetivar y tratar subjetivamente todas sus actividades psíquicas así como todos sus comportamientos subjetivos.

El ejercicio de la toma de conciencia se impulsa más allá de la mera adquisición del conocimiento, es un complejo acto reflexivo que compromete al sujeto a reorganizar, objetivamente su conocimiento. El ejercicio no termina en el interior del sujeto, tiene que cruzar una brecha complicada entre lo interior y el exterior, construir su realidad.

Popper nos introduce al «mundo 3» el cual refiere al mundo de los productos de la mente humana. Estos productos pueden terminar en objetos físicos tales como las piezas de arte: esculturas, pinturas, construcciones arquitectónicas y dibujos. Son objetos físicos: según su terminología pertenecen tanto al mundo 1 como al mundo 3. Otros productos de nuestras mentes no son exactamente objetos físicos.

¹⁷ Morin, Edgar. 2002. *El método. El conocimiento del conocimiento*. Ed. Cátedra. España, p. 207

Vemos que estos tres mundos relacionan el exterior con el interior. El adentro y afuera hace que el mundo parezca infinito, pues esta interacción es un bucle interminable en los procesos de interpretación.

Henri Bergson en “Materia y memoria” piensa acerca de este bucle: “He aquí las imágenes exteriores, después mi cuerpo, después en fin las modificaciones aportadas por mi cuerpo a las imágenes circundantes”. Las imágenes exteriores que menciona pertenecen al mundo 1, los objetos físicos. Después el sujeto como contenedor, que podríamos citarlo dentro del mundo 2, es decir, la intervención de la mente. Y por último las modificaciones aportadas por el cuerpo a las imágenes circundantes. Estas modificaciones se pueden realizar sobre diferentes soportes, bien pueden ser construcciones físicas como las realiza el artista visual, o pueden ser modificaciones que terminan en ideas abstractas e inmateriales. Aquí terminamos con el mundo 3.

Siguiendo con Bergson; “Veo cómo las imágenes exteriores influyen sobre la imagen que llamo mi cuerpo: ellas le transmiten movimiento. Y veo también cómo ese cuerpo influye sobre las imágenes exteriores: él les restituye movimiento. Mi cuerpo es pues, en el conjunto del mundo material, una imagen que actúa como las demás imágenes, recibiendo y devolviendo movimiento, con esta única diferencia, quizás, que mi cuerpo parece elegir, en cierta medida, la manera de devolver lo que recibe”.



No podemos comprender el mundo 2, esto es, el mundo habitado por nuestros propios estados mentales, sin comprender que su función principal es proyectarse y producir objetos del mundo 3, y a su vez, el mundo 3 únicamente puede actuar sobre el mundo 1 a través del mundo 2; la mente como intermediario de lo construido y lo percibido.



El mundo 1 sólo puede actuar sobre el mundo 3 a través de nuestra acción como mediadores. Las experiencias mentales son el puente que lanza las ideas al plano material.

Ahora, si regresamos más arriba, los dos ejemplos primarios que citamos del vendedor ambulante transitando entre las calles de la ciudad; utilizará sus experiencias del mundo físico para elaborar una imagen de la ciudad muy particular que posteriormente proyectará en sus próximas visitas y recorridos sobre ella.

Estas experiencias que rondan en la mente como imágenes inmateriales son visualizables de alguna manera por el individuo. En este caso el vendedor ha desarrollado una forma de relación con su entorno. Indispensable para su crecimiento y a favor siempre de su desarrollo personal.

¹⁸ Bergson, Henri. 2007. *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*. Editorial Cactus. Buenos Aires, p. 35.

Para Lewis Mumford, la ciudad es una construcción en vasta escala, esta escala es imposible percibirla como una totalidad, sólo se percibe en el curso de largos lapsos. Días y días le han tomado al vendedor y al oficinista percibir una parcialidad de esta vasta ciudad. Es esta comunicación entre el exterior con el interior lo que permite elaborar espacios de pensamiento y logros cognitivos que son ignorados por el mismo sujeto que los genera. Sin embargo, cuando se le da la oportunidad de cuestionarlos, entra en proceso de escoger, organizar y dotar de significado a lo que ve.

Los procesos internos parecen muchas veces un misterio, sin embargo, el conocimiento humano no podría ser otra cosa que una traducción construida cerebral y espiritualmente, dice Edgar Morin. Nos ilustra con un pequeño diagrama de fluido como los que hemos ilustrado más arriba:



“El conocimiento cerebral es en principio una traducción de eventos físicos en mensajes interneuronales portadores de información, y después vía inter-retro-macro-computaciones, traduce estos mensajes en representaciones y simultánea o sucesivamente, las actividades psíquicas traducen estas representaciones en palabras, ideas, a su vez organizadas en discursos y teorías, las cuales son construcciones no-culturales tendentes a reconstruir, de forma analógica o simulativa, las formas o estructuras de las realidades exteriores”.

He aquí la importancia del mundo 2 como mediador entre el 1 y el 3. Toda la información recaudada a partir del mundo físico pasa por un proceso discriminador para posteriormente ser representado y tener nuevas formas de pensamiento, sean ideas o imágenes inmatrimales como lo citamos con Zamora. Esta información de *adentro* requiere de esfuerzos físicos para darles formas nuevamente físicas que reconstruyan y reformulen la realidad observada.

¹⁹ Morin, Edgar. 2002. *El método. El conocimiento del conocimiento*. Ed. Cátedra. España, p. 227



“Cuando Adán y Eva mordieron el fruto del árbol del conocimiento del bien y del mal, dice el texto bíblico, se vieron transformados en otros seres, para nunca volver a su primera inocencia. Antes, su conocimiento del mundo se expresaba en su desnudez, y se movían con ella y en ella en la inocencia del mero saber; después, se sabían desnudos, sabían que sabían”.²⁰

Adán y Eva descubrieron su autoconciencia; se sabían a sí mismos como individuos en el paraíso, el cual, empezó a ser construido por ellos mismos a partir de sus dudas.

Comer del árbol del conocimiento no sólo es una prohibición que ha perdurado por milenios. El conocimiento es el puente hacia la conciencia, y ser conscientes de uno mismo es poner en duda las acciones que suceden fuera de nuestro cuerpo. Estos procesos cognoscitivos nos obligan a tomar una actitud de permanente vigilia, como lo dice Maturana, contra la tentación de la certeza, porque al saber que sabemos, no podemos negar lo que sabemos.

Paul Ricoeur nos muestra un camino para *organizar* nuestro pensamiento y su construcción. En su texto titulado “Tiempo y narración”, Ricoeur explora la estructura de la narración en tres dimensiones: el tiempo vivido, su integración en una trama y el tiempo de lectura. El concepto de actividad mimética (mimesis) de la que habla Ricoeur en su texto es a la mimesis Aristotélica de la imitación o la representación de la acción.

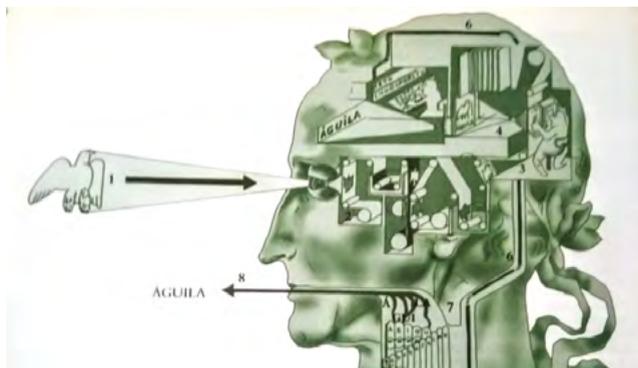
²⁰ Maturana, Humberto. 2003. *El árbol del conocimiento. Las bases biológicas del entendimiento humano*. Editorial Lumen. Argentina, p.162

La triple mimesis nos permite construir una narrativa que terminará siendo leída o escuchada. Pero para el propósito de esta investigación de la imagen, vamos a introducir las mimesis a los procesos mentales y físicos que el individuo tiene a su disposición para la construcción y percepción de la imagen física e inmaterial.

Mimesis I

Ya hemos hablado del sentido de la vista, y cómo podemos diferenciar entre el campo y el mundo visuales: el primero es la capacidad de ver y el segundo es la construcción visual que el individuo ha generado. La primera mimesis se encarga de pre-comprender el mundo de la acción: “de sus estructuras inteligibles, de sus recursos simbólicos y de su carácter temporal”.²¹ Este es un proceso de prefiguración, un aparato discriminatorio. Ahí es donde se recodifican los códigos de este flujo que chorrea sobre el individuo.

Si hablamos sobre la percepción que el sujeto tiene sobre su entorno, lo primero que sucede es la experiencia. Salir de nuestros hogares y enfrentarnos a la megalópolis es un constante aprendizaje y adaptación con el medio que nos rodea. Esta adaptación parte de la acumulación de información sensorial que se almacena en nuestra mente y cuerpo.



- El César según la metáfora representacionista-²²

²¹ Ricoeur, Paul. 2013. *Tiempo y narración*. Siglo veintiuno editores. México, p. 116.

²² Ilustración tomada de “El árbol del conocimiento” Las bases biológicas del entendimiento humano. Maturana, Humberto, p.88

La visión más popular y corriente hoy día considera al sistema nervioso como un instrumento mediante el cual el organismo obtiene la información del ambiente que luego utiliza para construir una representación del mundo que le permite computar una conducta adecuada a su sobrevivir en él. “(...) podemos describir la conducta del organismo como si surgiera del operar de su sistema nervioso con representaciones del medio, o como expresión de alguna intencionalidad en la persecución de una meta”²³.

“¿Por qué separar el pensamiento del ánimo?, ¿Acaso es posible pensar realmente sin ninguna experiencia pasional y corporal?”. Las experiencias visuales que se guardan en la memoria no son meramente una mimesis visual. Uno de los prejuicios que se ha arraigado sobre la percepción visual es creer que esta opera como una especie de copia figurativa que reproduce en la cabeza la información captada por el sentido de la vista. El diagrama de arriba nos muestra precisamente esta idea, omitiendo por completo las intenciones que el sujeto puede arrojar sobre la información que entra por los ojos.

La representación es una cualidad que el ser humano ha desarrollado durante milenios. Desde las pinturas de Altamira y las cuevas de Lascaux, las imágenes que se representan en los muros de piedra, están cargadas de intenciones que en realidad desconocemos, pero que, sin duda, esos “pintores” querían más que copiar fielmente su realidad.

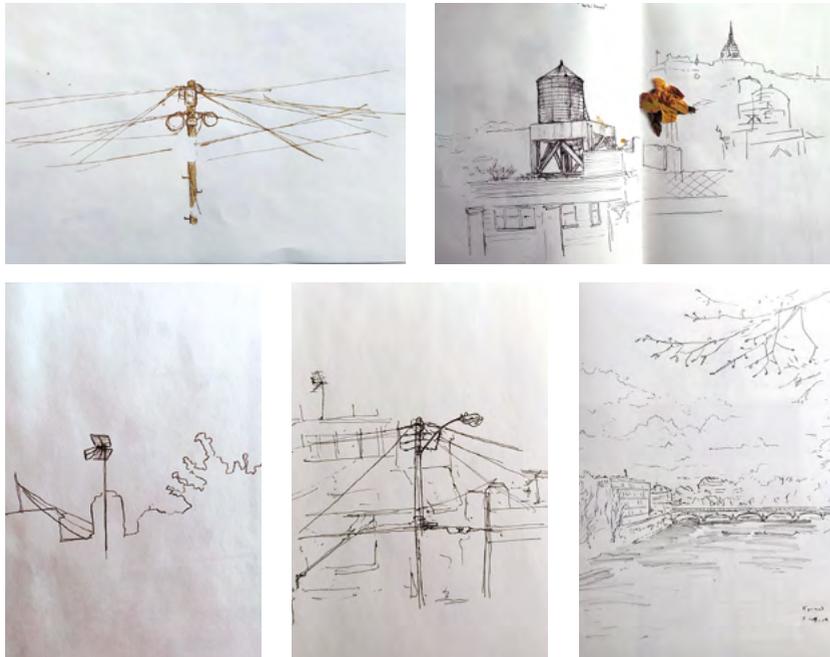
De lo que hablamos para comenzar a entender los procesos de la triple mimesis, es considerar que las imágenes “mentales” cobran valor para el sujeto cuando éstas adquieren un nivel esquemático o representativo. Esto involucra una actividad inteligente altamente selectiva de la cual no somos conscientes casi nunca, pero que sin embargo, las intenciones del sujeto pueden discernir con la conciencia del pensamiento y la producción material.

²³ Maturana, Humberto. 2003. *El árbol del conocimiento. Las bases biológicas del entendimiento humano*. Editorial Lumen. Argentina, p.162

²⁴ Zamora, Fernando. 2006. *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*. México. ENAP, UNAM, p.237

En este proyecto, al hablar de la megalópolis de la Ciudad de México, la experiencia individual es la que compone y construye los ejercicios materiales para la comprensión de la parte teórica. Las imágenes que se forman en mi interior, resultado del desarrollo e interacción con una particular percepción geográfica de la ciudad, son útiles en mi desarrollo como persona ambulante entre el entorno ciudadano. La *biblioteca interna* pasa por los filtros que mi vivir diario necesita, una especie de simbiosis entre el pensamientos y el entorno.

No podría ejemplificar como lo hace Ricoeur en esta primera mimesis con representaciones lingüísticas acerca de la construcción y búsqueda de la trama en la narración, sin embargo, el trabajo del dibujo anticipado al proyecto, como el boceto y los apuntes permiten entender esta analogía con la escritura. El apunte del natural es la primera impresión que el sujeto tiene sobre lo que está observando, lo cual hace que el ejercicio del dibujo al aire libre sea fundamental para entender la inmediatez de la información visual traducida a información visual material.



Rubén Rodríguez de la Cruz. Apuntes del natural. Tinta sobre papel, medidas varias.

Estos ejercicios de apuntes sobre mi entorno representan la *biblioteca interna* en su proceso material, es decir, la biblioteca se construye también en información almacenada físicamente (hoja de papel). Este es el primer paso de la mimesis, en donde se discrimina información visual y se lleva al plano material mediante el ejercicio del dibujo.

¿Qué prosigue al tener disponible esta biblioteca mental/física?

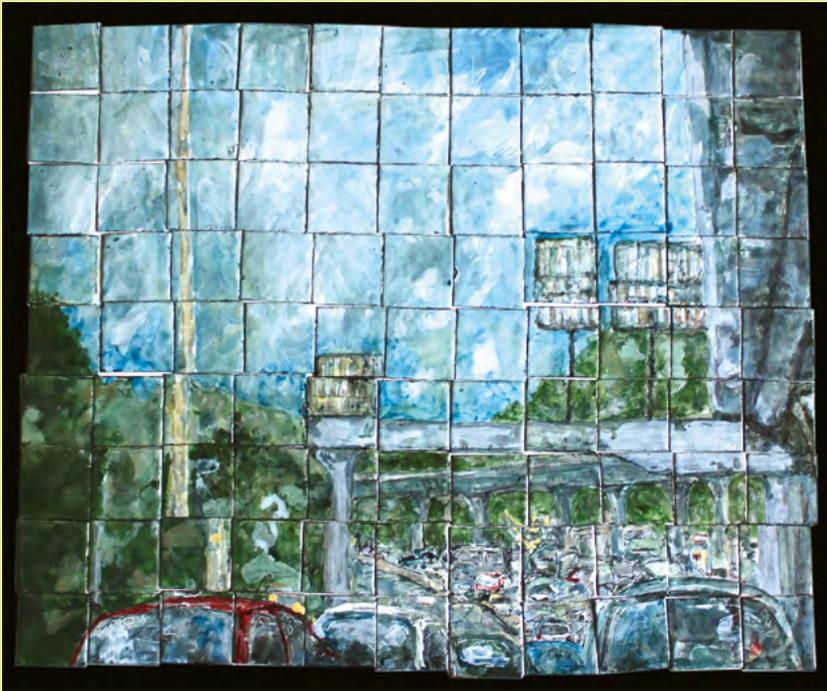
La configuración de la información almacenada en nuestras mentes marca un antes y un después de la configuración. Mimesis II ocupa una posición intermedia por tener la función de mediación entre la mimesis I y mimesis II. Esta operación de configuración para Ricoeur es la trama es mediadora porque "... media entre acontecimientos o incidentes individuales y una historia tomada como un todo. A este respecto se puede decir equivalentemente que extrae una historia sensata de una serie de acontecimientos o de incidentes...o que transforma estos acontecimientos o incidentes en una historia".²⁵

La configuración se encarga de comprender la información que previamente ha entrado en nuestro sistema. La comprensión es el conocimiento que engancha y aprehende todo aquello de lo que podemos construir una representación concreta. Este gran paso del percibir al representar arroja una proyección del propio individuo, la cual, se vuelve en el modo fundamental de conocimiento para "cualquier situación humana que implique subjetividad y afectividad y, para todos los actos, sentimientos, pensamientos de un ser percibido como individuo/sujeto".²⁶

En el proceso de la construcción de la imagen, este acto configurante consiste en tomar juntas todas las pequeñas piezas visuales que en la mimesis I se han seleccionado a partir de la experiencia. Con los dibujos sucede lo siguiente: cada pequeña porción de la realidad que hemos construido al enfrentarnos al dibujar al exterior, nuestro entorno ciudadano, funciona igual que el registro fotográfico previo a una pieza mayor.

²⁵ Ricoeur, Paul. 2013. *Tiempo y narración*. Siglo veintiuno editores. México, p. 131.

²⁶ Morin, Edgar. 2002. *El método. El conocimiento del conocimiento*. Ed. Cátedra. España, p. 157.



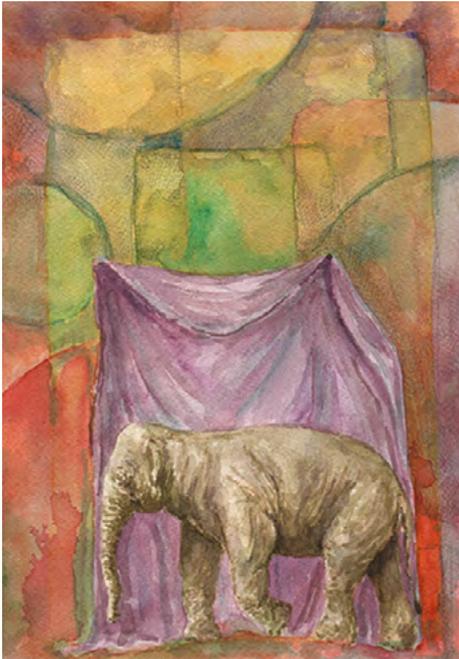
Rubén Rodríguez de la Cruz, 99 piezas de esmalte vítreo sobre lámina negra. 2010
4 x 4 cm. cada pieza. Obra completa 37 x 45 cm.

En este ejercicio del 2010, vemos el antecedente del proceso que esta tesis desarrolla. La pieza que funciona de manera didáctica para entender la construcción de la imagen en su proceso de percepción muestra un rompecabezas de pequeñas piezas coloreadas, que individualmente parecen no mostrar nada más que color y texturas. Estas pequeñas piezas son la selección de información que nuestra mente ha discernido con base a la experiencia sensorial y que *a posteriori* se registra sobre estas placas de metal. La segunda mimesis nos permitió construir a partir de estas pequeñas piezas, el resultado es una imagen física de gran tamaño compuesta de pequeñas imágenes.



Detalles de las piezas esmaltadas de 4 x 4 cm. Cada pieza muestra información independiente a la imagen total que se forma al unir las 99 piezas esmaltadas. Esta información visual es un pequeño acento de una totalidad. El ojo humano sólo es capaz de percibir estas pequeñas fracciones de información que se apiñan en nuestra biblioteca mental; después de discriminar esta información, se puede pasar a organizarla e interpretarla.

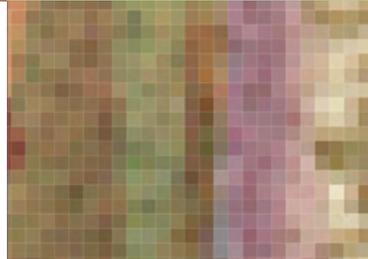
Algo semejante pasa con la información digital de la imagen en un ordenador. Los monitores que observamos todo el tiempo en nuestras computadoras portátiles, o en los dispositivos más pequeños como las tabletas y los teléfonos celulares, convierten la información de los colores de una imagen digital en pequeños cuadros de información a los cuales conocemos como píxeles (px). Este ejemplo es la forma en que el ordenador construye e interpreta la entrada de información de una imagen:



Rubén Rodríguez de la Cruz
"Tras bambalina". 2015. 26x18 cm.
Acuarela y grafito sobre Arches.

Fotografía de una pintura en acuarela
escaneada por un ordenador a
una resolución de 72 ppi y con
dimensiones de la imagen: 14.01 x
20.28 cm.

Detalle de la misma fotografía con un aumento
(zoom) de 3200 veces su tamaño.



Este acercamiento de la imagen nos permite observar y entender el concepto de píxeles, los cuales son pequeños cuadros de información que contienen colores. Esta imagen contiene 72 píxeles por pulgada, los suficientes para no ser vistos por el ojo humano al 100 % del tamaño de la imagen. Esto bien puede ser una analogía de los procesos de la triple mimesis que Ricoeur habla sobre la narración y que en este estudio se trasladan hacia la construcción de la imagen.

El proceso de configuración de la información adquirida requiere de síntesis; es decir, la información percibida nunca será idéntica a la información traducida por nuestra mente. Existen distintos factores que hacen que el receptor construya una realidad modificada y la convierta en experiencias a su favor. La llegada de una "cultura de la imagen", volcó hacia este sentido una prioridad que anteriormente le pertenecía a la palabra. El mito corría de boca en boca, el conocimiento se transmitía del abuelo al padre, y así al hijo. Esto ponía en riesgo el conocimiento, pues a falta de un conocimiento tangible o físico, la palabra era hermética dentro del círculo comunitario en donde se generaba el conocimiento. La praxis era aún más importante que la palabra escrita. Así el conocimiento fue migrando hacia un medio más inmediato y fácil de transitar.

"Ver intencionadamente un objeto –mirarlo- implica un proceso activo y creativo, por el cual se va configurando una totalidad en la que el todo y las partes se presuponen; en donde cada elemento individual adquiere su sentido en relación con el conjunto, y el conjunto es mucho más que la suma aritmética de sus partes; en que la visión realiza un recorrido lineal (discursivo) pero conduce a una percepción de la totalidad".²⁷ Para el ordenador es fácil interpretar la información que entra, en este caso por medio de un escáner fotográfico. La máquina sólo interpreta en información digital cierta cantidad de colores en pequeñas porciones para armar una imagen de un tamaño en específico. Pero el proceso de construcción que el individuo genera, la creación visual, dependerán también de aquellos aspectos de su entorno que le permitan configurar, enriquecer los modos y medios que la cultura le ofrece y ha apprehendido.

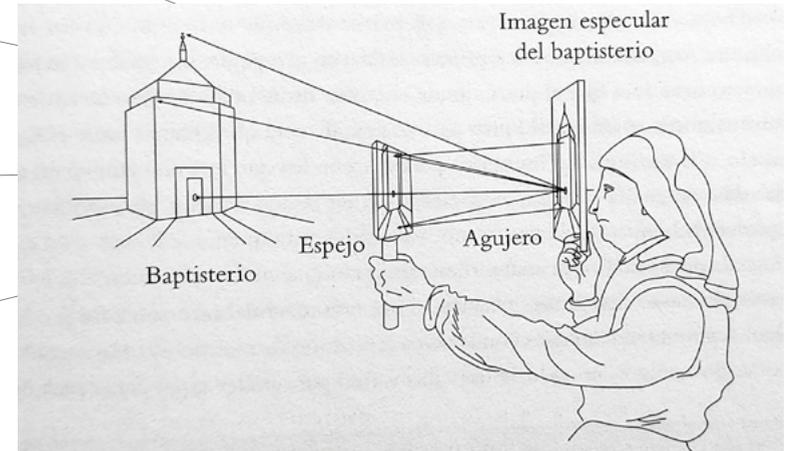
²⁷ Zamora, Fernando. 2006. *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*. México. ENAP, UNAM, p. 241.

Teniendo a la mimesis II como mediadora, “la narración tiene su pleno sentido cuando es restituida al tiempo del obrar y del padecer” en la tercera mimesis. Este último paso marca la intersección del mundo del texto con el encuentro del mundo del oyente o del lector. Esta mimesis es el momento en donde la comunicación inicia su cometido. La imagen que en un inicio es completamente *individual*, inicia su función comunicativa al encontrarse con un segundo receptor.

Hasta este punto habíamos tratado el problema de la imagen desde el momento de la función sensorial de la vista y cómo esta información pasa por la capacidad representativa que codifica la información que la experiencia nos ha arrojado. También sabemos que la forma en que el sujeto traduce su información dependerá en gran medida de los anclajes sociales y de su entorno que lo obligan, en cierta manera, actuar y discernir su información. Aquí los prejuicios culturales toman forma en su inconsciente colectivo, pues en definitiva ningún ser humano es un ente aislado del grupo de personas que lo rodean, por lo tanto, su pensamiento estará ligado a los modos de ver establecidos colectivamente.

El papel del artista siempre es y será la antesala cultural, sitio en donde se desata el nudo que las convenciones sociales imponen a los quehaceres humanos. Podemos decir que en la visión cotidiana todos vemos lo mismo, pero el artista realiza permanentemente una especie de selección intencionada, siendo capaz de proyectar y lanzar la flecha hacia sus intereses.

El hecho que cambia la forma de representar la realidad en la pintura renacentista no fue un consenso social que explicara la forma en que se tenía que representar la profundidad de las cosas. Filippo Brunelleschi (1377-1446), arquitecto, escultor, pintor y matemático florentino, es conocido sobre todo por la construcción de la gran cúpula del Duomo de Santa María del Fiore, en Florencia. Pero el legado de este artista trascendió entre los artistas de su época y cambió por completo la historia de la representación.



“La burla de los sentidos. El arte visto con ojos matemáticos”,
National Geographic. España 2011.

La prueba que lleva su nombre mostraba que la pintura necesitaba tener como bases las matemáticas para su construcción. En la Edad Media la representación se regía por las necesidades espirituales que la iglesia imponía, sin embargo, en el renacimiento el concepto de *artista* comienza a tener independencia de creación ante los mandatos religiosos.

La tercera mimesis es precisamente este paso comunicativo. Brunelleschi descubre que las profundidades del espacio se pueden representar con líneas que convergen en un solo punto, llamando a este *punto de fuga*, convoca a sus contemporáneos frente al Baptisterio de San Giovanni a experimentar lo que había descubierto. Del pensamiento abstracto (mimesis I) que la mente de Brunelleschi compone de su realidad, construye esta pintura (mimesis II) reflejada en un espejo que permitía observar el Baptisterio como si la pintura se fundiera con el fondo sin identificar que esta era una construcción bidimensional del artista. Los espectadores sorprendidos se encontraron con una nueva *forma de ver* que estaba fuera de sus parámetros de representación de la imagen.

Esta experiencia cierra el ciclo de la triple mimesis, siendo la tercera la lectura que los usuarios de la pintura tuvieron frente a la arquitectura del Baptisterio. Se concluye la mimesis con la comunicación de la imagen construida. Por eso la mimesis II se le considera como un puente, una intermediaria entre el proceso individual y la lectura que realiza el espectador, siendo éste, receptor de nueva información que entrará en el proceso de la triple mimesis dentro de su sistema.

No se puede negar que el proceso sea recursivo, pero “puede refutarse que el círculo sea vicioso”, dice Ricoeur. Prefiere hablar más bien de una “espiral sin fin que hace pasar la meditación varias veces por el mismo punto, pero a una altura diferente”.

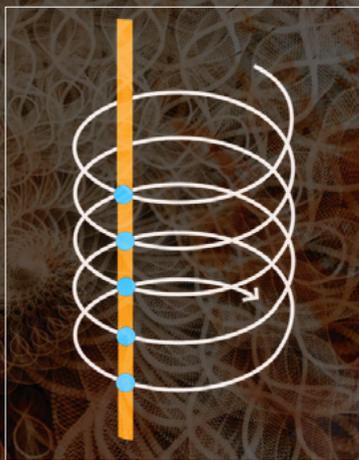


Ilustración por Rubén Rodríguez, 2020.

Esta espiral sin fin nos refiere al constante e interminable proceso de:

percepción-construcción-comunicación,

que nos permite entender que en cualquier punto de la espiral rompe una vertical que permite los momentos de meditación, generando puntos de contemplación en donde la tercera mimesis permite la transportación de conocimiento e ideas que posteriormente entrarán de nuevo en una nueva espiral al retornar al proceso de percibir y codificar la información que nuevos individuos se permiten contemplar.

Al igual que las imágenes exteriores, el cerebro y el mismo cuerpo, en hipótesis, es una parte de esta *metaimagen* del universo material. “He aquí las imágenes exteriores, después mi cuerpo, después en fin las modificaciones aportadas por mi cuerpo a las imágenes circundantes”.²⁸ Vemos cómo las imágenes exteriores influyen sobre la imagen que llamo *cuerpo*, estas le contagian de movimiento y a la par, veo cómo este cuerpo influye sobre las imágenes exteriores, retornándoles de igual manera movimiento. Es decir que nuestro cuerpo habitable se convierte en una imagen más en el conjunto del mundo material, una imagen que actúa como las demás imágenes, con la única diferencia de que el cuerpo parece elegir la manera de devolver lo que recibe.

2.4. La ciudad que fragmento en gajos

La relación que sucede entre un individuo y su entorno es vital para su desarrollo social e individual. Aquí el recuerdo y lugar muestran el vínculo inseparable entre la problemática del tiempo y la del espacio. Los acontecimientos de nuestra vida cotidiana se registran en una memoria en forma de imágenes-recuerdos que asignaría a cada hecho, a cada gesto, su lugar y fecha.

La construcción en la memoria de una línea del tiempo ocupa un espacio en la fase reflexiva, en donde recordamos en gran parte el ¿Cuándo?, la distancia del pasado y su duración.

Cuando mencionamos el mundo 2 de Popper, nos zambullimos en el extenso mar de la mente, en la cual, muchas veces naufragan nuestras memorias. Las memorias que construimos y almacenamos en nuestra mente en forma de imágenes inmateriales, se les suma la importancia que nosotros le atribuimos a esos paisajes externos. Estos *lugares* habitados son memorables pues el recuerdo está muy unido a ellos. El acto de vivir en un espacio lo convierte en un lugar notable para nuestras memorias a las cuales dotamos de fecha y momento en nuestra línea de tiempo abstracta. “En cuanto a nuestros desplazamientos, los lugares recorridos sucesivamente sirven de *reminders* a los episodios que se desarrollan en ellos”.

²⁸ Bergson, Henri. 2006. *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*. Editorial Cactus. Buenos Aires, p.35.

Sin embargo, dentro del recorrido que se convierte en rutina para un habitante de la megalópolis de la Ciudad de México, hay puntos de encuentro y reconocimiento que socialmente hemos adoptado para nuestro desplazamiento.

Kevin Lynch en “la imagen de la ciudad” reúne la idea de una imagen pública de una ciudad que es construida por la superposición de muchas imágenes individuales que, al circular en el imaginario social, se convierten en imágenes públicas, cada una de las cuales es mantenida por un número considerable de habitantes de dicha ciudad. Estas imágenes no cobran importancia al azar, hay influencias que actúan sobre la imaginabilidad social, como el significado social de una zona, la función que adquiere por los habitantes, su historia e incluso por su nombre.

El estudio que realiza Lynch sobre los contenidos de las imágenes de la ciudad es referible a las formas físicas, las cuales clasifica dentro de cinco tipos de elementos a saber, sendas, bordes, barrios, nodos y mojones (para su descripción, la cual no incluiremos en este trabajo, recomiendo el capítulo tres “La imagen de la ciudad y sus elementos”, de su libro antes citado).

Existen ejemplos sencillos dentro de la Ciudad de México. Cada uno de los elementos que describe Lynch cuenta con cualidades particulares para su identificación, pero que no es necesario conocer dichas cualidades para ubicarlos en las calles, en un mapa o en nuestras mentes. Lo que nos permite el texto de Lynch es comprender cómo *a priori* sabemos de la existencia de estos elementos de nuestra ciudad sin haberlos visto antes. Un ejemplo podría ser la glorieta en donde se encuentra la victoria alada de México: el Ángel de la Independencia. Este punto de nuestra ciudad,

según Lynch podría catalogarse como mojón y/o nodo. Sería un nodo por la convergencia del Paseo de la Reforma con calle Florencia y con la calle Río Tíber y un mojón por ser un punto de referencia visual importante para el habitante urbano que le sirve para geolocalizarse dentro de su ciudad.

Estas funciones que cobran ciertos elementos arquitectónicos de nuestra ciudad permiten que la memoria funcione relacionando la imagen con el recuerdo. La memoria eidética, la cual es extraño tenerla, no será la misma para todo el que habita esta ciudad de marañas visuales.

El artista británico Stephen Wiltshire visitó la ciudad de México en el 2016 con el fin de realizar un dibujo a gran escala de la Ciudad de México. Stephen observó la Ciudad durante 30 minutos desde un helicóptero en movimiento que se desplazó sobre los puntos más importantes de la Ciudad de México. A pesar de que ese viaje aéreo no tuvo una trayectoria lineal, el artista británico realizó una representación de la ciudad en una vista panorámica sobre un gran lienzo de algodón que medía cuatro metros de largo por uno de alto utilizando sólo como herramienta un par de rotuladores de tinta negra.



Imagen disponible en: <https://elbigdata.mx/wp-content/uploads/2016/10/STEPHEN-WITSHIRE-1000x600.jpg>

²⁹ Ricoeur, Paul. 2010. *La memoria, la historia, el olvido*. Fondo de Cultura Económica. Argentina, p. 64

¿Cómo funciona la memoria eidética de Stephen? ¿Es posible recordar algo que no se ha vivido? ¿Es el recuerdo una especie de imagen? Y si sí, ¿Cuál? "...la imaginación y la memoria poseen como rasgo común la presencia de lo ausente y, como rasgo diferencial, por un lado, la suspensión de cualquier posición de realidad y la visión de lo irreal y por otro, la posición de una realidad anterior".³⁰

La idea de contar con una memoria que tiene como recursos la *imagen* inmaterial, nos hace dudar de su procedencia y exactitud con la vivencia y experiencia del habitante urbano. La rememoración como actividad constructiva, significaría recolectar de la memoria distintas imágenes de nuestra biblioteca mental; la discriminación que realizamos dentro de la mimesis 1.

Carlos, el protagonista en "La muñeca reina" (1964) de Carlos Fuentes, al recordar a Amilamia al encontrar la pequeña carta en su libro muchos años después de no verla, se cuestiona sobre su recuerdo: -Y ahora, casi rechazando la imagen que es desacostumbrada sin ser fantástica y por ser real es más dolorosa, regreso a ese parque olvidado y, detenido ante la alameda de pinos y eucaliptos, me doy cuenta de la pequeñez del recinto boscoso, que mi recuerdo se ha empeñado en dibujar con una amplitud que pudiera dar cabida al oleaje de la imaginación. . . en un pequeño jardín rodeado de rejas mohosas, plantado de escasos árboles viejos y descuidados, adornando apenas con una banca de cemento que imita la madera y que me obliga a pensar que mi hermosa banca de hierro forjado, pintada de verde, nunca existió o era parte de mi ordenado delirio retrospectivo. Y la

³⁰ Ricoeur, Paul. 2010. *La memoria, la historia, el olvido*. Fondo de Cultura Económica. Argentina, p. 67

colina ... ¿Cómo pude creer que era eso, el promontorio que Amilamia bajaba y subía durante sus diarios paseos, la ladera empinada por donde rodábamos juntos? Apenas una elevación de zacate pardo sin más relieve que el que mi memoria se empeñaba en darle.³¹

¿Qué falsas imágenes somos capaces de construir al recordar? Bien, Carlos es consciente que su recuerdo no se apoya en la imaginación, la cual suscita lo irreal, lo ficticio. Sin embargo, al enfrentarse al lugar que su mente citaba en su memoria, cae con el hecho de que tal lugar no es como la imagen de sus recuerdos.

El proceso de las tres mimesis de Ricoeur nos permite entender cómo la mente selecciona *a posteriori* de la vivencia. Esta selección que discrimina según sus necesidades resguarda sólo lo necesario. El recuerdo se puede usar como referencia de nuestro pasado y construir imágenes nuevas a partir de nuestra previa selección mental.

La coincidencia

En este proyecto, las imágenes que selecciono sobre mi entorno urbano se desnudan sobre las láminas de acrílico en líneas y manchas, evitando que el ejercicio de la memoria sea inmediato. El ejercicio de percepción, completamente individual, se encarga de develar el proceso de construcción de la imagen urbana sobre piezas que muestren casi de una forma didáctica, el proceso de la triple mimesis y los tres mundos.

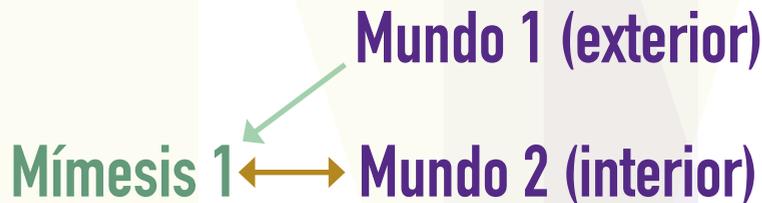
³¹ Parte del relato "La muñeca reina" que Carlos Fuentes, tal vez siendo él mismo quien lo protagoniza, cuestiona sus recuerdos sobre la pequeña Amilamia que desaparece después de que le entrega una carta, la cual él guarda sin preocupación en uno de sus libros. Años después, la casualidad detona un viaje que lo adentra en su memoria y que lo obliga a buscar a esta pequeña niña.

He llegado a la conclusión, después de repensar mi propia experiencia, que la teoría que Paul Ricoeur arroja con la triple mimesis tiene puntos que coinciden con lo planteado en los tres mundos de Karl Popper. De inmediato uno puede encontrar la similitud en seccionar el proceso en tres pasos.

Mímesis 1 **Mundo 1**
Mímesis 2 **Mundo 2**
Mímesis 3 **Mundo 3**

Trataré de pensar en los puntos de conexión entre estos dos autores.

El primer proceso para Ricoeur es un proceso de prefiguración, el aparato discriminatorio en donde se recodifican los códigos de este flujo de experiencias del individuo. Este proceso de prefigurativo no se encuentra en otro lado más que en la mente, mundo 2 para Popper; pero la materia prima de este proceso son las imágenes exteriores que pertenecen al mundo 1. Aquí el primer diagrama:



La primera coincidencia conceptual surge entre la mimesis 1 y el mundo 2. El mundo 1 incide sobre la mimesis 1 que discrimina la información que percibimos de este. En los procesos mentales, después del cuerpo (exterior), está la intervención de la mente; el interior. En el mundo 2 sucede el pequeño bucle de construir → traducir, la información que sensorialmente recibimos y cotejamos para nuestro uso traduciendo información que posteriormente utilizaremos en el mundo 3.

La mimesis 2 es un configurado de la información percibida y previamente seleccionada. Esta mimesis sigue estando en el interior del individuo en el momento donde logramos una traducción no completamente interna sino llega al plano exterior por medio de la construcción física de las ideas; es decir, que el proceso es exteriorizar, dar el salto en donde construimos simultáneamente el pensamiento y la “cosa”. Esto nos habla del mundo 3 que Popper sitúa en los objetos contruidos por un individuo: las pinturas, dibujos, los textos y muchas veces no-físicos como la palabra.

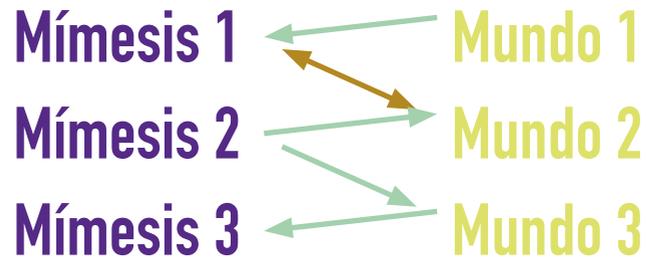
Un nuevo diagrama se nos presenta:



El transporte para llegar al mundo material siempre será el interior, la caverna que resguarda al pensamiento, las imágenes y los recuerdos. La idea de la imagen-recuerdo nos permite entender que la memoria archiva, muchas veces en manera de imágenes, para poder expresar y abstraer de su entorno.

El mundo 3 que se ocupa de los objetos creados, toman su verdadera función al cerrar la espiral de las mimesis. La mimesis 3 es un refigurado en donde lo creado es ahora ocupación de la percepción ajena, es decir, cumple su funcionamiento de comunicación en donde el receptor o receptores se adentran a la espiral percepción – construcción – comunicación, en donde los puntos de meditación permiten a los individuos iniciar un nuevo proceso sobre los cuerpos

físicos y de sus estados físicos o fisiológicos del mundo 1 para detonar nuevos procesos mentales (mundo 2) los cuales generan material cognitivo que funcionan como guías para la producción de nuevos productos de la mente humana (mundo 3). El último diagrama que me permito ilustrar nos muestra la relación que he encontrado importante y funcional dentro de las mímesis y los mundos:



Es importante entender que estos procesos que involucran el ver, observar, percibir plenamente con los sentidos; y posteriormente traducir y discriminar información dentro de nuestras mentes, no se desarrollan por etapas claras y comprensibles. Muchas veces el proceso de percibir y traducir se empalma con los procesos de construir. Dentro del misterio del proceso creativo, debemos aceptar que no existe una sucesión de reglas a seguir que nos permitan obtener siempre los mismos resultados. Para Edgar Allan Poe, el proceso creativo debía de tener como antecedente, en la narración, un objetivo claro; si el objetivo es generar tensión y terror en el lector, habría que conocer el final de la historia que se disponía a contar para poder desarrollar una trama acorde al resultado buscado.

Para el artista visual, este proceso es justo esta espiral sin fin que se ilustró más arriba, en donde los puntos de meditación pasan varias veces por el mismo punto, pero a una altura diferente del proceso.

2.5. Los layers

Dentro de un software de diseño encontramos la idea de construcción del campo de trabajo a partir de capas que se sobreponen una encima de la otra.

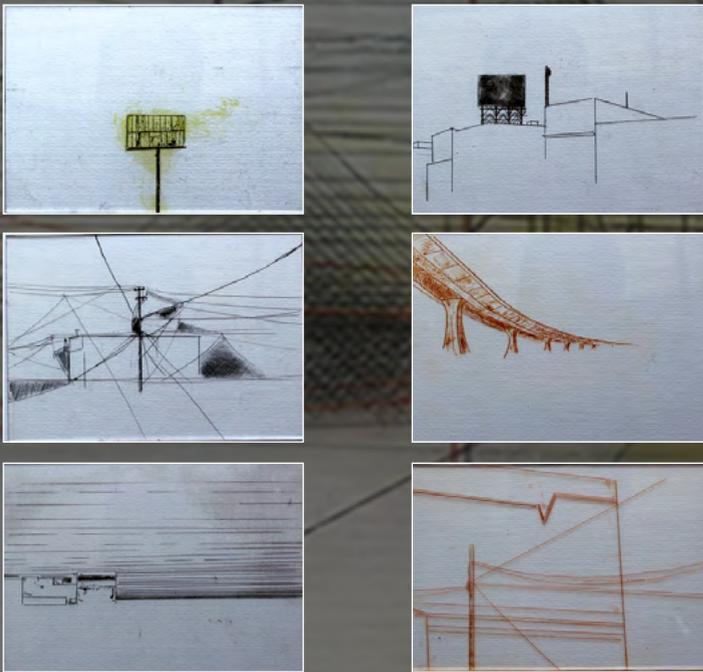
El uso de capas en esta interfaz de diseño nos permite ordenar y disponer de distinta información visual para la construcción de una imagen. La capa con el nombre de “Capa 1” que se nos muestra en la imagen, corresponde al contenido visual que se encuentra hasta atrás si imaginamos que cada capa es una hoja de acetato, ésta estaría hasta la parte inferior. La “Capa 2” se encuentra por encima de la primera y así sucesivamente hasta llegar a la “Capa 4”. La imagen que se nos mostrará en el área de trabajo del software será la suma de todas las capas visibles que hemos construido, tomando en cuenta que el orden de las capas modificará la imagen visualizable, es decir, si en la “Capa 1” tenemos dibujado un círculo blanco y en la “Capa 2” un cuadrado negro justo arriba del círculo blanco, siendo éste de proporciones mayores al círculo, el cuadrado cubrirá por completo al círculo, pero si subimos la “Capa 1” de lugar en la lista, dejando por debajo de esta a la “Capa 2”, el círculo será visible por encima del cuadrado negro.



Ventana de la herramienta de capas en Adobe Photoshop CC 2015.

El principio de las capas/*layers* nos permite entender cómo la imagen se construye por pequeñas porciones y no por una imagen *total*. Desde el inicio de este texto hemos tratado de explicar los procesos que conlleva Ver y Observar. Como ya lo explicamos anteriormente, el acto de ver es plenamente fisiológico, como ya lo explicamos en un inicio; pero el ver es el camino al observar, por medio del barrido y selección de enfoque con el ojo logramos observar información selectiva y relevante para posteriormente traducirla en nuestras mentes.

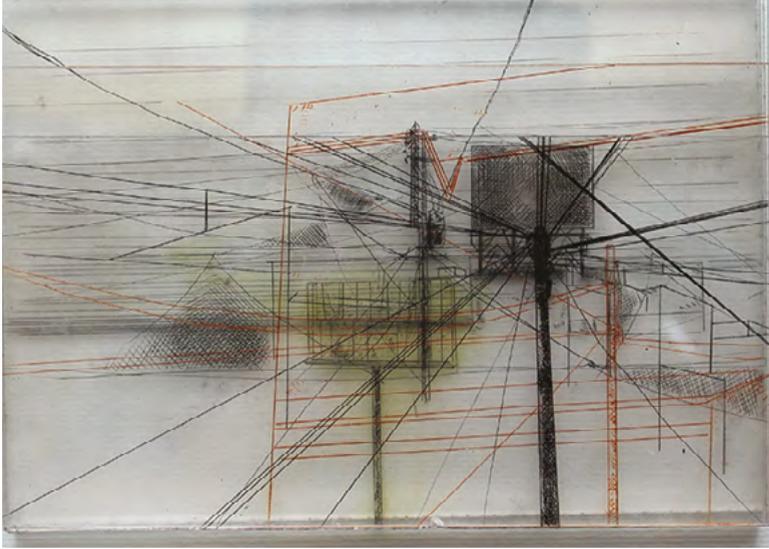
Para este proyecto tomamos el principio de los *layers*, pero de una forma totalmente física, con la finalidad de mostrar cómo la imagen se construye por pequeñas porciones, al igual que un rompecabezas, pero a diferencia de un rompecabezas que cuenta con sus cuatro límites que nos permiten enmarcar la imagen, el concepto de *layers* nos lleva a una imagen más profunda en sus tres dimensiones que el acrílico nos puede dar.



Estas seis imágenes nos muestran el concepto de *layers* sobre acrílico transparente de 3mm de grosor. La técnica empleada en estas diez láminas fue la punta seca que posteriormente fue entintada retirando el exceso para dejar el hueco lleno de color, como normalmente se entinta para imprimir una lámina en huecograbado. La transparencia del acrílico nos permite sobreponer, al igual que el *software* de diseño, las imágenes que se construyen independientemente en cada lámina. Después deviene el ejercicio de construir una imagen del paisaje a partir de la suma de las seis placas.

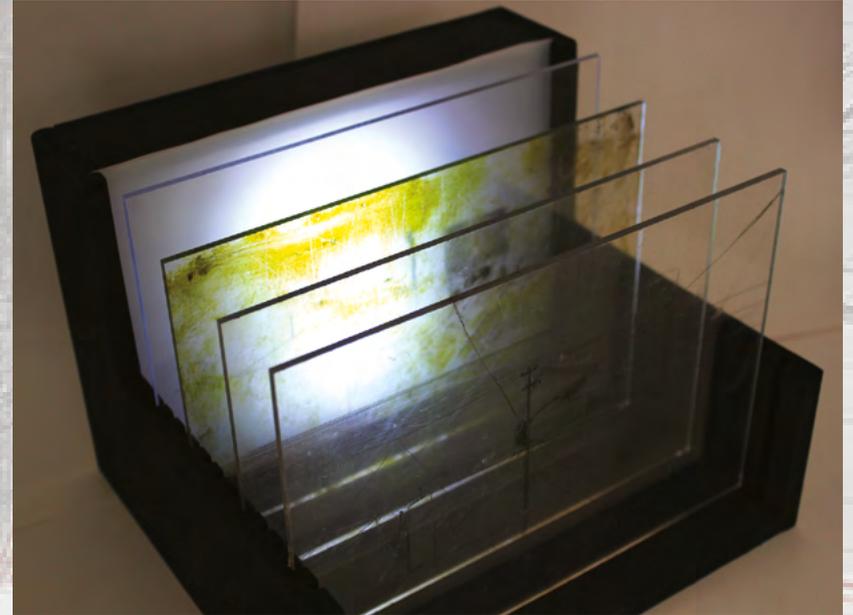


Este ejemplo muestra la suma de las seis imágenes que previamente eran independientes, autosuficientes en su contenido como imagen de paisaje; sin embargo, al sumarlas nos muestran una construcción totalmente distinta, tanto en contenido como en composición. Las distintas combinaciones nos permiten tener una imagen distinta en la vista frontal de las láminas. A continuación, mostramos otras dos posibles combinaciones con las mismas seis láminas dibujadas:



Con la fotografía sabemos que en este caso la profundidad se perderá un poco, pero si miramos meticulosamente, podemos observar que ciertas líneas suben o se alejan según el orden de las láminas. Tan solo con seis láminas en punta seca podemos obtener 36 combinaciones diferentes según el orden de las láminas.

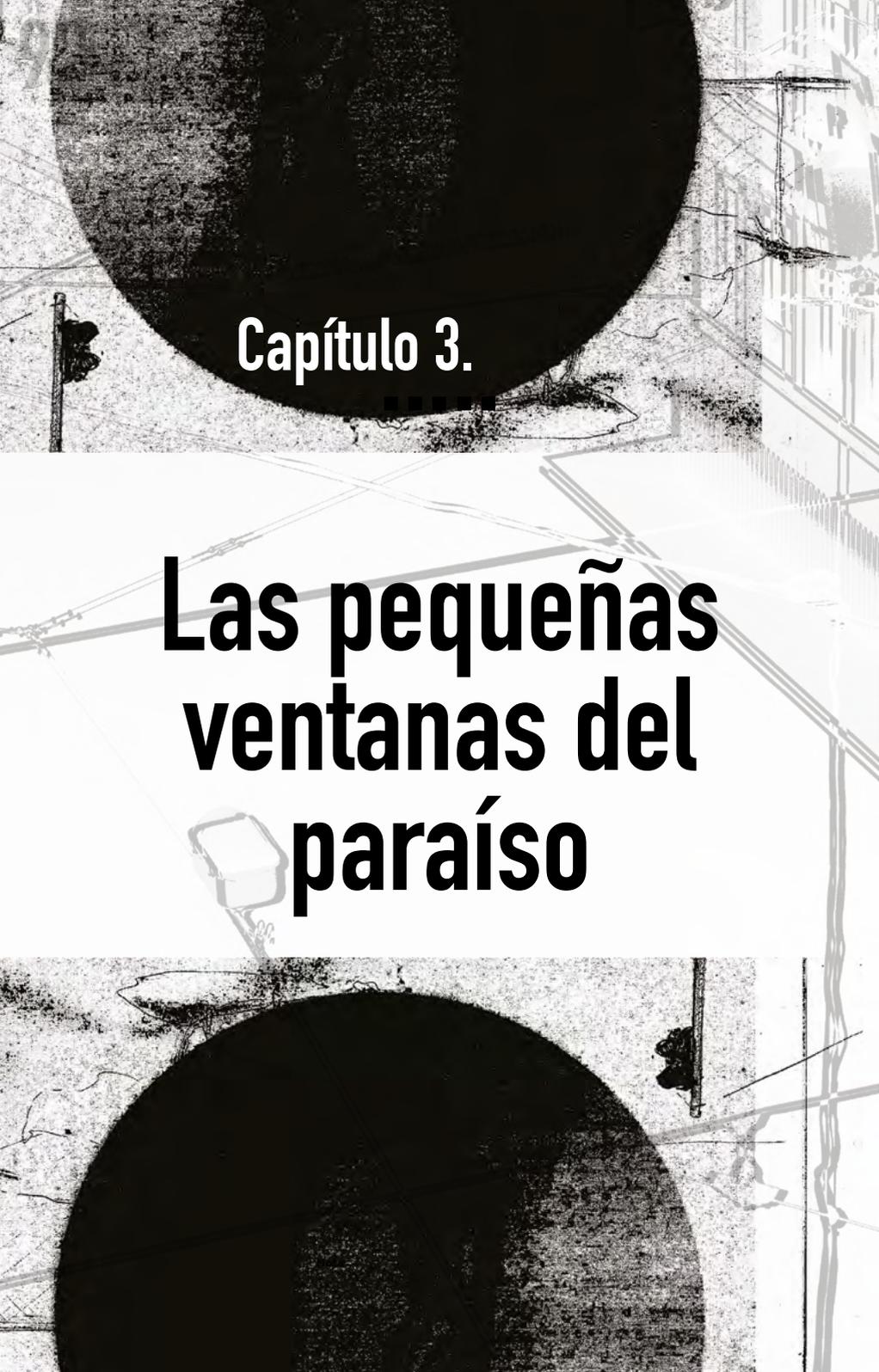
Dentro de la búsqueda y experimentación plástica con el concepto de transparencia, se buscaba que las láminas pudieran presentarse en su cualidad de objeto tridimensional: construir un objeto que permitiera verlas no sólo de frente como imagen bidimensional, si no poder desplazarse de izquierda a derecha y tener un movimiento de acercamiento-alejamiento para observar la imagen de la siguiente manera:



Rubén Rodríguez de la Cruz. "Caja negra". 2018

Esta caja negra, como fue nombrada, permite colocar las láminas de manera vertical para poder aumentar sus posibilidades de anchura, largo y profundidad, con la finalidad de que cada lámina pudiera moverse al igual que la herramienta de layers en Photoshop. Al fondo se colocó una pantalla de acrílico blanco de 3mm. que contiene dos placas de tres focos leds cada una, alimentadas con una batería de nueve volts cada placa de leds. Esta luz de fondo permite iluminar la suma de imágenes que se muestran en los paisajes dibujados con la punta seca.

Esta pieza logra mostrar, de una manera muy didáctica, la forma en cómo la imagen es percibida y construida en nuestras mentes. El primer paso de Ver se entiende con la fragmentación de la imagen dibujada independiente en cada lámina. El segundo paso es la discriminación de información, como sucede en la mimesis 1; discriminamos para ordenar la información visual que se nos presentan con cada dibujo. El tercer paso es construir, ordenar la imagen a nuestro capricho como espectador. Al finalizar de jugar con la caja negra, tenemos como resultado una suma de imágenes que se suman en un gran paisaje. Esta imagen ahora funge dentro del papel de comunicador, es decir, es percibida no sólo por la persona que usó la caja, también será observada por más personas que se acerquen a ver y observar esta imagen "ajena". Finalmente llegamos y concluimos con la mimesis 3, el proceso comunicador que permite cerrar el concepto de la triple mimesis que hemos desarrollado insertándola en la fenomenología de la imagen.



Capítulo 3.

Las pequeñas ventanas del paraíso

**“Estábamos en el paraíso. En el paraíso no ocurre nunca nada.
No nos conocíamos. Eva, levántate.”**

Jaime Sabines

Un Paraíso estático al abrir los ojos. Eso es justo lo que Adán hace notar a Eva. Pero su desplazamiento, sus tropiezos y noches largas, hicieron notar que este Paraíso tomaba la forma de sus propios cuerpos, y que su mente marchaba a la plenitud en cada sorpresa antepuesta sobre sus ojos. Estos ojos vírgenes tuvieron que aprender a observar su entorno, y así, entender que su cuerpo crecía como el río mientras los ojos viajaban hasta un horizonte que tiempo después, también era suyo.

Así tomó forma un Paraíso compartido, en donde cuerpo y pensamiento maduraban sobre el mismo camino. El encierro se convirtió en libertad cuando Eva y Adán modificaron su entorno a capricho. Generaron herramientas complejas para cumplir sus necesidades, y probaron aquel fruto que rompería las cadenas del basto conocimiento humano.

En el proceso de investigación y creación, he aprehendido un Paraíso desconocido para los demás, plasmado en surcos sobre el plástico que se resiste a ser modificado por la punta de acero y construir pequeños vanos de donde nace este Paraíso personal; individual.

Los procesos expuestos y planteados en los capítulos anteriores me permiten adentrarme al proceso de construcción de mi propia imagen, y cómo es que ésta funciona para ilustrar en su propio cuerpo la oportuna forma de percibir y traducir el entorno citadino. La fotografía es uno de los soportes principales de rememorización: “la memoria es del pasado, y este pasado es el de mis impresiones; en este sentido, este pasado es mi pasado”:³²



Rubén Rodríguez de la Cruz
“La arqueología de la memoria”
2020.

Esto ilustra la memoria por estratos, en donde estos horizontes tienen que ser evocados, descubiertos o revisitados. Uno mismo es el arqueólogo de estas memorias y recorrer el tiempo, considerando que aquí, la rememorización evoca imágenes inmateriales; es decir, un recuerdo-imagen que se nos presenta de forma fantasmal en nuestra cabeza, y que posteriormente afrontaremos el ejercicio de modificarlo y hacerlo material.

Menciona Bergson dos memorias teóricamente independientes. “La primera registraría, bajo la forma de imágenes-recuerdos, todos los acontecimientos de nuestra vida cotidiana a medida que se desarrollan; ella no descuidaría ningún detalle; en cada hecho, en cada gesto, dejaría su ubicación y su fecha”³³, esta memoria se encargaría del espacio y tiempo que ha dejado de ser nuestro presente. Una segunda memoria se encargaría de la renovación del pasado, creando en el cuerpo disposiciones nuevas para actuar. “Así se forma una experiencia de un orden totalmente distinto y que se deposita en el cuerpo, una serie de mecanismos completamente montados, con reacciones cada vez más numerosas y variadas ante las excitaciones exteriores”³⁴

³² Ricoeur, Paul. 2008. *La memoria, la historia, el olvido*. Fondo de cultura económica. Segunda edición. Argentina, p.128.

³³ Bergson, Henry. 2006. *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*. Editorial Cactus. Buenos Aires, p 93.

³⁴ *Ibid.*

Pero como lo hemos mencionado con anterioridad, es erróneo pensar que, en la percepción visual de un objeto, el cerebro, la parte nerviosa y el objeto mismo formen un “todo solidario” (Bergson). La Conciencia es en sus entrañas subjetiva, “pero el desdoblamiento que opera le permite al sujeto objetivar y tratar subjetivamente, en un segundo grado, todas sus actividades psíquicas y todos sus comportamientos subjetivos”³⁵.

Rubén Rodríguez de la Cruz
Instantáneas
2020.



Es así como la fotografía me permite visitar la mirada que en algún momento fue el presente que destacaba en el entorno. Una fotografía del mirar con intención el paisaje gris que se sobrepone del azul cerúleo del cielo. Esta mirada del pasado, plasmada sobre el papel que inmediatamente dibujó una imagen de la instantánea, se guarda, se genera un acervo para poder tener el ejercicio del arqueólogo que vuelve a la tierra y destapa sus estratos para entender su pasado.

Así se construye una imagen de la imagen del pasado. La instantánea es esa primera memoria que menciona Bergson, tiene un papel importante como objeto de registro de un momento de enfrentamiento entre la ciudad y mis ojos.

La fotografía ha sido usada como un estrato más en mi memoria. La cámara digital es distinta por su naturaleza, pues ésta arroja en una pequeña pantalla de baja resolución un acercamiento a la imagen que posteriormente seguirá siendo una traducción de información digital en mi ordenador. Aquí el fin de la fotografía será distinto, pero de igual importancia en el proceso creativo. La cámara digital es un accesorio más del turista, del *flâneur* contemporáneo. El papel de este turista moderno aplica en la forma del sujeto que viaja fuera de su lugar que habita día a día. El dejar el hogar, el nido que ha construido a su placer, orilla al sujeto a adentrarse al descubrimiento del espacio.

Habito en los límites de la Ciudad de México, en esa transición entre la gran urbe y la zona conurbada. Salir de casa es viajar por al menos una hora o más en transporte público, hacia el corazón de la gran Ciudad de México; zona de alta actividad y consuelo para muchos con los diversos centros de ocio que nos mantienen a salvo de su propia inercia. Este cruce de espacios es meramente virtual, o en ocasiones, sólo por el cambio de transportes públicos es notorio los bordes que separan políticamente estos lugares.

Rubén Rodríguez de la Cruz
Instantáneas/collage digital
2020.



³⁵ Morin, Edgar. 2002. *El método. El conocimiento del conocimiento*. Ed. Cátedra. España, p. 207.

3.1. Los acentos en la sintaxis urbana

El cuerpo es un medio entre el exterior y lo que misteriosamente ocurre adentro. “Cuando aprendemos a ver imágenes, lo que aprendemos es a pasar de una manera de ver a otra, a *elegir* una y otra; *lo que no aprendemos es a aceptar lecturas de imágenes que entran en conflicto entre sí*”.³⁶ Todas las flechas tienen la mira sobre nosotros y reaccionamos ante ellas de la manera que más nos convenga para interpretar y comunicarnos con nuestro entorno.

Es un lunes del mes de septiembre del 2019; dispuesto a tomar el camino al trabajo, suelo preferir subirme a mi auto para disponermelo en dirección al caos matutino y llegar tarde al Colegio para impartir mi primera clase. Es complicado percatarse de lo extraño durante el camino, pues la vista está concentrada en el tránsito local y en las maniobras de los conductores, que al igual que yo, aceleran motor para cruzar el cambio a verde lo más pronto posible. Después de mis seis horas de laborar dentro del aula, preparo lo necesario para dirigirme al centro de la ciudad, pero esta vez decido tomar el transporte público. Ir en auto no es la mejor idea. El primer trayecto lo realizo en el pequeño autobús que me facilita la llegada al metro, no el más cercano, pero sí el más directo para mi destino. Estos cinco kilómetros viajando en el autobús me permiten mirar a través de los cristales, un trayecto de una ciudad, de la cual, creo haber hecho una imagen sólida en mi cabeza acerca de sus recorridos. Es como un monoplaza de la Fórmula 1, sus setenta vueltas sobre el mismo circuito: siempre el mismo escenario a su alrededor.

³⁶ Zamora, Fernando. 2006. *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*. México. ENAP, UNAM, p.253.



Al bajar del autobús me dispongo a entrar al túnel del subterráneo, la línea número 2 que me llevará al Zócalo de la ciudad. Aquí la mirada tiene que descansar y posarse en algo agradable, normalmente será sobre las hojas de cualquier libro de bolsillo.

Al subir las escaleras que me acercan más a la superficie un poco más fresca que en el túnel, ya comienza la lluvia de imágenes. Grandes maquetas de los procesos arquitectónicos del Zócalo capitalino nos ilustran, con su magnífica confección, los contrastes del México prehispánico con la del México Colonial. Parece una obligación detenerse a ver esos perfectos modelos a escala de nuestra Ciudad. Cruzando los torniquetes de salida se nos presenta una pequeña escalinata iluminada por la luz amarilla del exterior, acompañada por olores desagradables de desechos humanos.

Por un breve momento, las pupilas se dilatan por la intensidad lumínica del exterior. He abierto los ojos y comienzo a mirar. “En este corte nuestro cuerpo ocupa el centro. Las cosas que lo circundan actúan sobre él y él reacciona sobre ellas”³⁷.

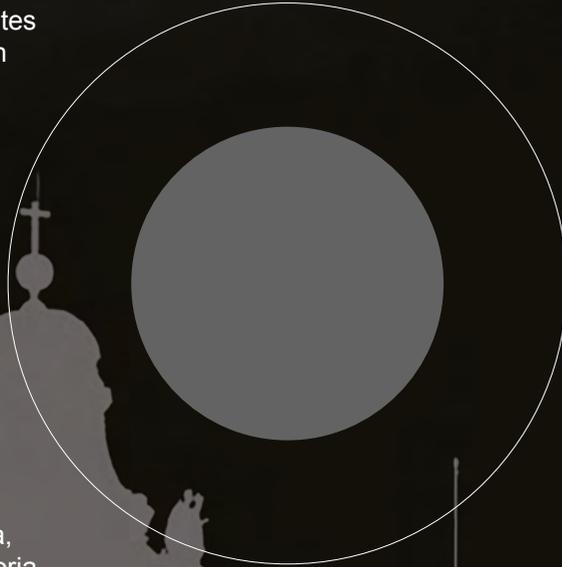
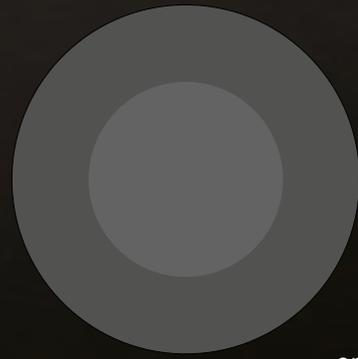
³⁷ Bergson, Henry. 2006. *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*. Editorial Cactus. Buenos Aires, p. 89.



La gran catedral metropolitana es lo primero que me ataca al salir de las escaleras del subterráneo. Es aquí en donde mi entorno y yo comenzamos a interactuar, un vaivén de flechas intencionadas que mis sentidos deciden recolectar y guardar. Las dos memorias que Bergson menciona se han activado inconscientemente, sin embargo, yo decido qué es importante para retener y posteriormente digerir.

El mundo 1 como Popper designa al mundo de los cuerpos físicos y fisiológicos abre las cortinas que velan el conocimiento objetivo. Este conocimiento que hemos generado a través del conocimiento subjetivo nos ha permitido generar puentes concretos en cómo relacionarnos con nuestro entorno. Lo que se oculta detrás de estos muros y piedras habitables que me confrontan al salir del subterráneo, ha pasado a ser "mensajes interneuronales portadores de información, y después vía inter-retro-macro-computaciones, traduce estos mensajes en representaciones"³⁸

Mi papel como traductor consciente de la realidad física (dibujante, grabador, pintor, etc.) me permite contener representaciones en un lugar permanente en mi cabeza, con obvias modificaciones en la memoria, que con Zamora hemos citado con el nombre de Representaciones Imaginarias o Inmateriales. En este campo de lo inmaterial-interior, la primera mimesis que nos presenta Ricoeur, toma el papel de un aparato discriminador de



información, en donde cada elemento imaginado fue forjado por la conciencia del uso de la imagen que posteriormente pasaremos al plano físico de los objetos.

Parece ser en este punto, que la instantánea funge como traductor de la imagen que mis ojos ven, sin embargo, no olvidemos que la cámara es sólo un encuadre que permite, justamente, delimitar mi visión selectiva. Es así como la fotografía ayuda a preservar la memoria en un papel impreso o en un archivo digital que posteriormente, servirá para su nueva comprensión y *digestión*.

Nos hemos introducido instantáneamente en el mundo 2 de Popper, un mundo de los estados mentales que permiten llevar a cabo los procesos de los que se encarga la mimesis I. En el proceso creativo, relacionado a la imagen de la megalópolis mexicana, mis estados mentales corren a favor de la construcción material de la información visual que recopiló mediante el sentido de la vista, almacenado conscientemente por mi cerebro.

La discriminación de información visual es predeterminada por las intenciones a las que la mente orilla a mis ojos a buscar y percibir atentamente. "Para conocer no sólo tenemos que codificar" nos dice Morin; es importante abstraer esa información visual en contenido útil para el desplazamiento y comprensión del entorno urbano.

¿Pero qué es lo que observo en esas caminatas dentro de las entrañas de la ciudad? Ser consciente de lo que veo, me ha permitido generar una estética personal de lo que es este espacio que transito. Mirar hacia arriba, buscar lo que se encuentra en los bordes del cielo con lo construido y habitado. En una ciudad de ruido, tanto visual como sonoro, es difícil concentrar la mente en algo concreto, sin embargo, el proceso de percibir algo intencionado es convertir la imagen en algo intuitivo, en fortalecer el sentido de la vista para atrapar sólo lo que me he dispuesto a ver.

³⁸ Morin, Edgar. 2002. *El método. El conocimiento del conocimiento*. Ed. Cátedra. España, p. 227.

La sorpresa es también algo importante en la búsqueda, pero ésta es aún mayor cuando ya se sabe qué queremos encontrar.

En esos días que caminaba por el centro de la ciudad, mi vista se fijaba muchas veces en un punto justo en el horizonte con el fin de llegar a mi destino. En muchas ocasiones eso es lo más saludable en esta ciudad pues uno corre el riesgo de cruzar miradas con algo o alguien que no la recibirá con gusto. Solía caminar por Correo Mayor hasta llegar a Justo Sierra y girar a mi izquierda para encontrarme con los negocios dedicados al enmarcado. En ocasiones seguía el camino hasta las ruinas del Templo Mayor y girar a la derecha justo en República de Argentina. Este camino que realicé más de diez veces en los últimos meses del año 2019, lo recorría con seguridad al aumentar mis visitas sobre las mismas calles, siempre buscando los mismos servicios. Pero en una ocasión, devino mi caminata en una sorpresa. Era usual caminar por esas calles y comprar alguna chuchería antes de ir a la Academia, pero mi mente, como en un aviso oportuno de un tabloide, se plantó sobre un libro en un puesto de periódicos. Era un libro de publicación mensual que hablaba sobre la memoria, y justo en una de mis clases del posgrado, ese era el tema en curso.

Son esas sorpresas que no son fortuitas. Pensamos ir divagando en el camino, pero este sensor de búsqueda se encuentra encendido la mayoría del tiempo. A estos pequeños aspectos de mi interés dentro de la imagen de la ciudad, los he llamado acentos. Pequeñas porciones que resaltan de un todo que esconde, sutilmente, lo que sólo yo, considero importante.

El mundo 2 concibe nuestra realidad inmediata como nuestra representación de la realidad, y esta realidad que consumimos es nuestra concepción de la realidad. Esta cogitación de nuestra cabeza llega a ser autopoética, una capacidad de reproducir procesos necesarios para concebir nuestra ciudad. No es arbitraria mi búsqueda a pesar de seguir rutinariamente los mismos caminos durante algunos días, meses o inclusive años

3.2. Un rompecabezas con mil maneras de armarlo

Kevin Lynch nos explica cómo las imágenes ambientales son el resultado entre la relación que tiene el observador y su medio ambiente. Este proceso de interacción genera una imaginabilidad en el sujeto con respecto a su ciudad lo suficientemente estable para que éste se sienta a gusto y confíe en la imagen que él mismo ha creado de su entorno. Es importante mencionar que, al hablar de crear, no necesariamente nos referimos llevar a cabo su imagen en un medio físico, muchas veces esta imagen sólo se queda en el pensamiento para usarse instintivamente como herramienta de ubicación y entendimiento de su entorno inmediato.

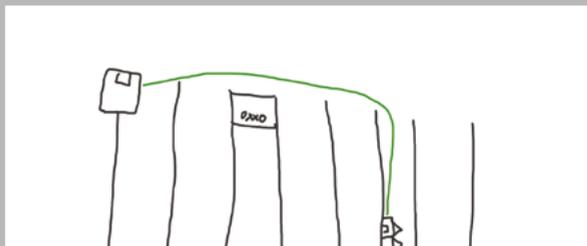


Foto: Rubén Rodríguez de la Cruz

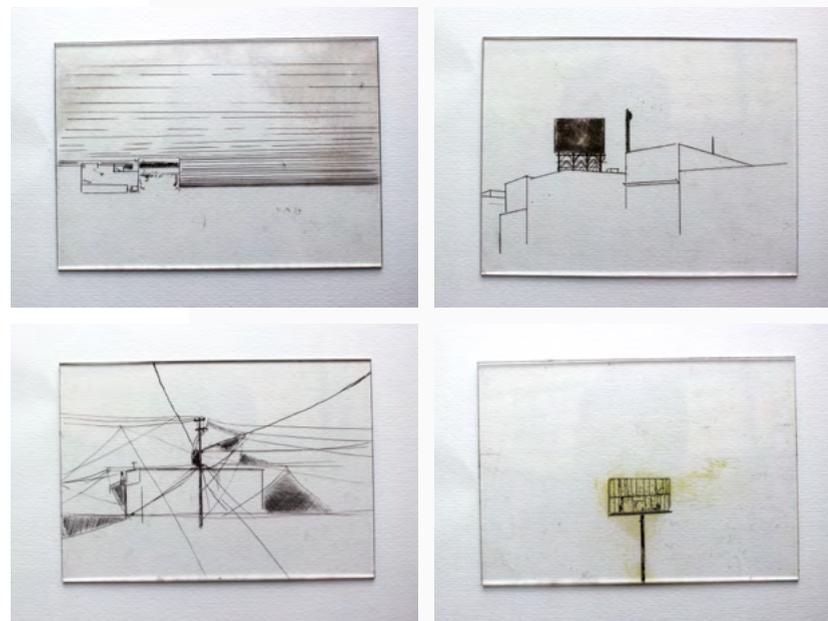
Este croquis realizado por una niña de doce años nos muestra la capacidad de ubicación en el trayecto que por años lleva repitiendo de su casa a la escuela. Su imaginabilidad ha llegado al punto de reconocer estos hitos que sirven para ubicarse en el espacio. Primero, es importante notar la capacidad de la niña para abstraer el espacio en una vista aérea de las calles, una capacidad de perspectiva que se gana con los años.

Para ella, su recorrido también se determina por las cosas es que capaz de reconocer. “El mundo se ve tan solo en fragmentos, no habrá otro. Hay instantes, migajas, configuraciones momentáneas que apenas formadas se desintegran en mil pedazos”.³⁹ Son esos acentos que permiten conocer nuestro entorno y apropiarse de él. ¿Se imaginan que de un día para otro esa Tienda en la esquina de la calle desapareciera? Generaría un desorden de ubicación para muchos, sin embargo, seríamos capaces de reordenar nuestra imagen del entorno para de nuevo, generar hitos importantes para nuestro desplazamiento.

En un comienzo, la idea de fragmentar la imagen para dar a conocer los procesos de percepción y construcción de la imagen urbana, toman como soporte la lámina de acrílico por sus cualidades de transparencia. La técnica tradicional de la punta seca fue empleada sobre la lámina para poder tener una incisión que permita una marca entintable sobre ella.

En esencia ya no pretendía llevar a cabo el proceso completo del grabado tradicional, desde la preparación de la lámina, al menos en este caso biselar y posteriormente llevarla al proceso de entintado y limpieza con tarlatana, para terminar, llevando la matriz a la prensa y obtener múltiples copias de esta sobre papel.

El resultado fue el siguiente:



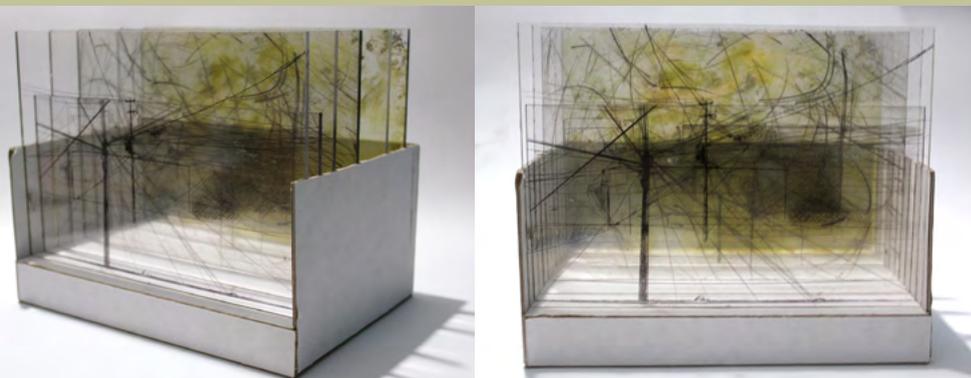
Esta propuesta de obtener una imagen terminada sobre la lámina de acrílico con punta seca y sólo entintando el hueco de la superficie, me llevó a construir una serie de maquetas en las clases impartidas por el Doctor Daniel Manzano en la Unidad de Posgrado de Ciudad Universitaria.

³⁹ Tokarczuk, Olga. 2019. *Los errantes*. Editorial Anagrama. México, p.176.

El Doctor Manzano me introdujo a la complejidad en la libertad que contiene la creación del libro de artista. Citando a Ulises Carrión en su *Arte Nuevo de Hacer Libros*, en donde existe un lenguaje no intencional o, mejor dicho, un lenguaje abstracto, el cual quiere decir que las palabras no están ligadas a ninguna intención particular. La palabra puede convertirse en una imagen libre de interpretar. La letra ya no *significa*, ahora se coloca dentro de una estructura más visual que lingüística.

En el arte nuevo, muchas veces ya no se requiere de una lectura lenta, al contrario, el ritmo de lectura cambia, se acelera; y a menudo no es necesario leer el libro entero. Basta con viajar de atrás para adelante, del centro para un extremo, y brincar entre el espacio del nuevo libro que se dispone de una manera más vivencial que antes.

Teniendo en mente los cuestionamientos sobre esta nueva lectura y con intenciones de crear un libro distinto y en donde predominara la imagen sobre la palabra, decidí realizar la primera propuesta de libro-objeto a partir de las láminas de acrílico con punta seca. Las primeras maquetas se realizaron con papel ilustración a manera de dummy y poder visualizar las posibilidades plásticas y visuales de la propuesta. Aquí la primera maquetación de la idea, en donde ya se habían realizado algunos dibujos sobre las láminas de acrílico de 3 milímetros de grosor:



Rubén Rodríguez de la Cruz, *Maqueta n.2*. Láminas de acrílico de 3mm. Punta seca y tinta offset. MDF 3 mm. Luz led. 2019. Medidas varias.

Las láminas verticales permiten ver una imagen que se suma con cada línea y trazo de la lámina que le precede o que se le suma en profundidad. Aquí podemos generar una analogía visual con los layers en el programa de diseño como lo habíamos ejemplificado anteriormente. La suma de la imagen son cada fragmento dibujado independientemente en cada capa, al final, la suma de imagen siempre será distinta según el lugar que ocupe la lámina en la caja construida.

El segundo dummy, ya elaborado con MDF de seis milímetros arrojó las siguientes problemáticas: para una mejor visualización de los dibujos se requeriría de una fuente de luz led alimentada por una pila de 9 voltios, para poder iluminar los dibujos a punta seca sobre las láminas. Este fue el resultado:

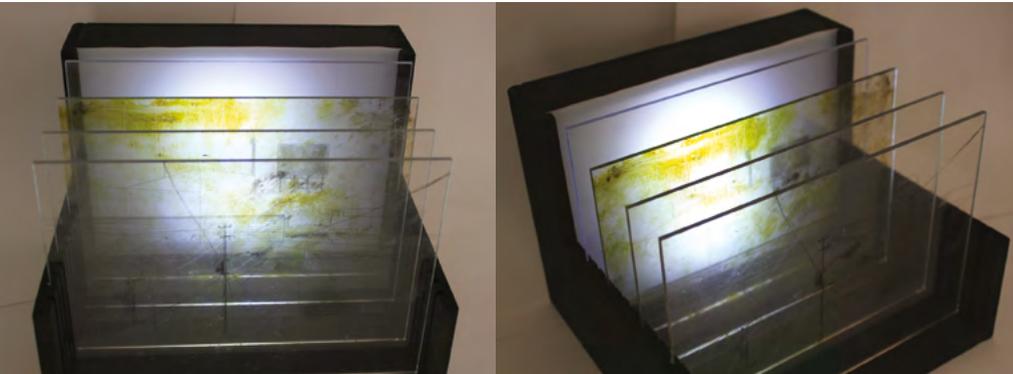


Rubén Rodríguez de la Cruz, *Maqueta n.2*. Láminas de acrílico de 3mm. Punta seca y tinta offset. MDF 3 mm. Luz led. 2019. Medidas varias.

Esta maqueta definió todas las mejoras y cambios que se tenían que realizar para el objeto final. Primero: la luz dispuesta en la parte inferior no iluminaba lo suficiente las láminas de acrílico; estéticamente era bueno, pero no suficiente para su funcionalidad. Segundo: la maquetación arrojó la posibilidad de disponer de las placas en manera horizontal y en vertical, cuestión que se tenía que definir según la intención o practicidad de su construcción.

Estas nuevas necesidades que se generaron en el objeto me llevaron a construir una tercera maqueta, con las intenciones de que esta tercera fuera definitiva y última para su exposición en la sesión abierta del Taller del Doctor Manzano.

Este fue el resultado final que se decidió exponer públicamente para los compañeros de clase y los visitantes el día 6 de diciembre del 2018.



Maqueta n.3. "Caja negra". Láminas de acrílico de 3mm. Punta seca y tinta offset. MDF. Luz LED de fondo alimentada con pila de 9 v. 16x22x20 cm. Rubén Rodríguez de la Cruz. 2019.

Esta Caja Negra fue la primera vista completa del concepto de percepción y construcción de la imagen de la megalópolis. Permitía mover cada lámina a capricho del espectador, permitiendo elaborar una imagen distinta las veces que fueran posibles ante sus ojos. La luz hasta el fondo permitía iluminar todas las capas dibujadas sobre los acrílicos entintados con diferentes colores de tinta offset.

El poder ver el uso de la caja puso al proyecto y a la investigación en un buen camino por los excelentes resultados tanto técnicos como conceptuales en el objeto que cobraba vida al ser visto y modificado por el público visitante.



Diseño de cartel por Rubén Rodríguez



Fotografía tomada en la sesión abierta del laboratorio de Investigación y producción del Libro Alternativo.

Es momento de aterrizar la parte conceptual que se trabajó en los capítulos anteriores sobre el primer trabajo plástico titulado Caja Negra. Las intenciones al usar las láminas de acrílico se pueden ilustrar fácilmente en esta propuesta de lectura como libro-objeto. El espectador pudo construir una imagen a partir de los distintos acentos que disponían en el acrílico, teniendo la oportunidad de modificar constantemente esta imagen con el juego de cambiar de lugar las láminas en la caja negra.

El proceso de las tres mimesis ocurre de manera casi instantánea en esta pequeña caja. Es como la cámara de fotografías instantáneas: las imágenes comienzan a revelarse con la luz de fondo mientras decidimos y establecemos el lugar que sentimos correcto dentro de la caja.

La primera mimesis para el espectador-activador de la obra comienza cuando sus ojos perciben los dibujos sobre las láminas de acrílico. La información visual que entra por sus ojos se convierte en formas legibles en su cerebro: un poste de luz, cables que rompen el espacio, planos trapezoides con saturaciones de líneas, texturas con colores, letreros espectaculares, todo esto que parece ya conocer de su entorno pero que aquí me he encargado de preseleccionar para él.

MIMESIS I

Reconocimiento de imagen – nuevo entendimiento

La mimesis II entra a seleccionar y discriminar información visual al decidir el orden de las láminas dentro de la caja negra. El proceso de segregación de imágenes, que sucede física y mentalmente para el espectador, ocurre en pequeños instantes de decisión al mover una y otra vez las piezas dibujadas dentro de la caja.

MIMESIS II

Proceso discriminatorio – construcción de imagen(es)

Por último, la tercera mimesis es el cierre cíclico del proceso de percepción y construcción de la imagen. Este proceso se inicia conmigo al construir todo el objeto y su contenido Percibir-Discernir-Construir. Las tres mimesis insertas en los tres mundos de Popper. Este proceso se reactiva con el espectador al iniciar su interacción con el objeto. La tercera mimesis es la imagen construida, la decisión de dejar las placas de acrílico en un lugar fijo y detener el proceso de selección-construcción.

MIMESIS III

Comunicación – imagen nueva

La comunicación de la imagen construida por el sujeto espectador es el último paso del proceso de mimesis. Es un proceso escalonado, del ver al mirar, del mirar al conocer, y del conocer al construir. La imagen pasa de vista en vista, las láminas se usan de mano en mano, y las imágenes se comunican indefinidamente durante el uso de la Caja Negra. “También creo que el mundo se encuentra en el interior (...) En realidad se podría carraspear y escupirlo.”⁴⁰ Estas imágenes que dispongo en la caja ante el espectador, bien generan una ficción que evoca recuerdos en él. El mundo se encuentra en el interior, y pongo en el borde al sujeto que lo usa para escupirlo y construir con sus propias manos un escenario que él ha habitado, y que todos encontramos común pero distinto cada vez que lo percibimos ante nuestros ojos.

A partir de esta primera experiencia que permitió encaminar la producción dando pasos más sólidos, terminó por cuajar en el momento de conocer la siligrafía con el maestro Alejandro Pérez Cruz. El primer acercamiento fue precisamente en el Laboratorio del Doctor Manzano al darnos la oportunidad de tener una *máster class* con el maestro.

Fue aquí cuando todas las imágenes enjauladas en mi cabeza comenzaron a romper sus propias limitaciones, y principalmente, las posibilidades técnicas y plásticas con las que cuenta la siligrafía, las cuales me dieron las opciones que buscaba.

⁴⁰ Tokarczuk, Olga. 2019. *Los errantes*. Editorial Anagrama. México, p.56.

No pretendo explicar los procesos técnicos de la siligrafía, pero creo necesario hacer la comparación con la litografía para aquellos que desconocen de esta técnica. Si recordamos, la litografía se basa en el principio de hidrofobia de los materiales para su impresión, utilizando ácido para fijar la imagen sobre la piedra trabajada. Litografía en seco, como también es llamada a la siligrafía, se distingue de la litografía por dejar a un lado los procesos de fijación con ácido. Se reutilizan las láminas que sirvieron para la impresión offset en lugar de una piedra. Estas láminas se mercan listas para el proceso siligráfico: por un lado, queda el fantasma de su vida pasada y por el otro se le da vida con un tratamiento parecido al graneado de una piedra litográfica. En realidad, nunca tuve que realizar todo este proceso de preparación de la lámina pues éstas las adquiría listas para usar.

El primer encuentro, muy fugaz, por cierto, que tuve con este proceso, considerando que ya conocía el proceso de la litografía y varios del huecograbado, me atrapó por su aparente sencillez y velocidad en todo su proceso, aparente porque ya con el tiempo y su uso, devinieron múltiples complicaciones técnicas, que al final terminaron adaptándose a mis tiempos y modos de producción.

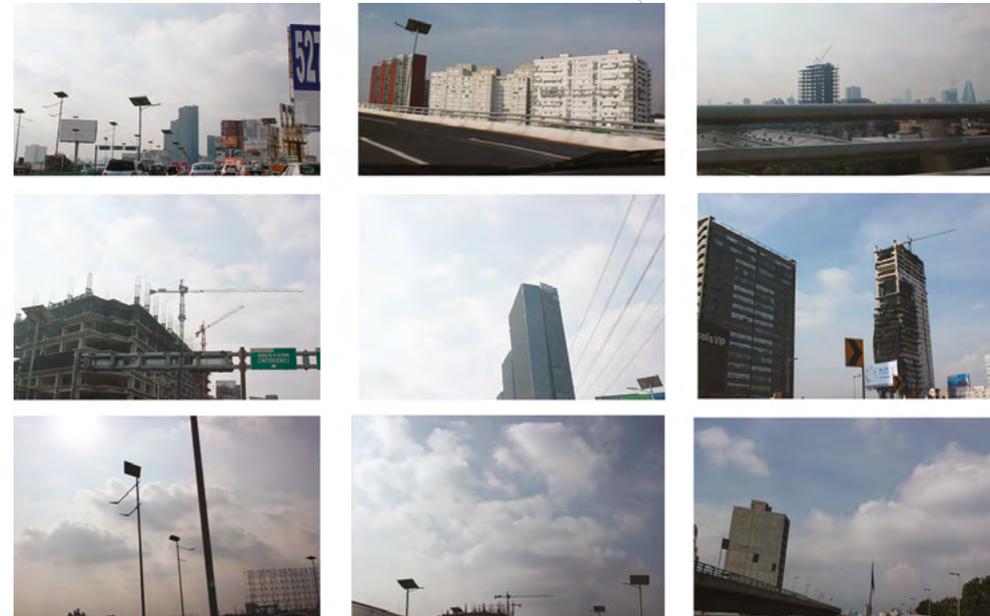
Mis intenciones hacia y para el grabado cambiaron drásticamente al salir de la licenciatura; procesos largos que desgastaban mi proceso creativo. La pulcritud de la estampa siempre me ha parecido bella e importante, pero con las reservaciones que conlleva producir una obra de múltiples originales. Fue esa distancia al grabado tradicional lo que me llevó a omitir por completo (en un inicio) el largo proceso de las técnicas tradicionales del huecograbado, siendo así como encontré sumo valor a la siligrafía: una técnica, que, como pieza perdida del rompecabezas, llegó para darle imagen a mi producción.

Fue así como terminó mi primer semestre en el posgrado: entusiasmado y con inquietudes nuevas. Esas pequeñas vacaciones intersemestrales me atreví a incursionar en la siligrafía dentro de mi propio taller de grabado. Con las intenciones de seguir construyendo cajas de paisaje con láminas de acrílico, me aventuré a realizar una impresión siligráfica sobre la placa de acrílico logrando con éxito la impresión y retención de la siligrafía sobre el acrílico. Así decidí inscribirme al Taller de Gráfica Urbana impartido por el maestro Alejandro Pérez Cruz, explotando la experimentación de la técnica con el apoyo del maestro y los compañeros del posgrado.

3.3. Las ventanas casi abiertas

La percepción que yo tengo de mi entorno comenzaba a fragmentarse cada vez más. La producción gráfica me mantenía en una búsqueda de los pequeños detalles que siempre me han parecido estéticamente distintos dentro del paisaje gris de los muros y fachadas de los edificios. Junto con el taller de siligrafía del maestro Alejandro Pérez Cruz en la Unidad de San Carlos, a la par producía huecograbado y construía las primeras nuevas cajas de paisaje con el maestro Alejandro Alvarado en la Academia de San Carlos. Los trayectos hacia Ciudad Universitaria siempre los realizaba en automóvil, partiendo del Estado de México por la Avenida Gustavo Baz Prada hasta entroncarme con el gran eje vial Periférico norte. Es ahí donde yo subía al distribuidor vial conocido como segundo piso.

Esta nueva vista de la ciudad por encima o a mitad de los edificios me hizo conocer una ciudad aérea, en donde usualmente la vista no alcanza a llegar transitando desde las aceras a ras de puertas y entradas.



Fotografía digital. Rubén Rodríguez de la Cruz. 2018.

La fotografía seguía siendo esa herramienta de registro inmediato, un registro que me permitía contener esas imágenes vivas en mi cabeza y que posteriormente las usaría para recordar estos paisajes transitados desde la altura del *segundo piso* de la avenida periférico.

Mi “impulso sensible” (F. Schiller) se maneja libre mientras el camino me suspendía sobre la ciudad, en donde me permitía mirar en un inmediato con la fotografía. Eran días de mirar a través de la ventanilla del automóvil para percatarme del exterior. Con el constante desplazamiento sobre el mismo camino, aparentemente mismo camino, el “impulso formal” tomaba control sobre mis decisiones que dejaban lo arbitrario a un segundo plano. “El impulso sensible actúa, pues, antes que el racional, porque la sensación precede a la conciencia”,⁴¹ pero es la voluntad la que guía y define las intenciones de enfocar la mente en el objeto de interés.

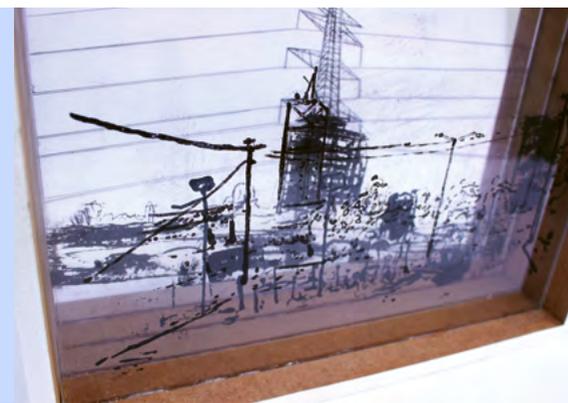


fotografías de registro me permiten materializar el primer mundo, este mundo de los objetos: los edificios que recortan las nubes, las líneas de luz que rompen el encuadre, anuncios, postes, vigas.

El proceso del mundo 1 al 2, el de los procesos mentales ocurre cuando realizo el dibujo sobre el acrílico o la lámina de offset. El desenvolvimiento de la mente y su selección ocurre al revisar las imágenes tomadas con la cámara, y se suman a las experiencias de mis trayectos a pie, en subterráneo, autobús y automóvil cruzando la ciudad en ocasiones hasta por 40 km de recorrido. Es imposible mantener toda esa información visual como un catálogo de alfombras con texturas y colores variantes y posibles, sin embargo, mi mente, a voluntad y conciencia reserva ciertos aspectos de este espectáculo ambulante de la urbe, en donde cada paso, cada metro, busca anclarse a un elemento en particular que se acopia virtualmente.

Fig. 1. "Ventana 1",
20.2x28.5x10 cm., 2019.

Caja de madera con cuatro
láminas de acrílico de
19.2x26.4 cm c/u de 3 mm
de grosor.



Los conceptos de los tres mundos de Popper me permitieron abrir las ventanas de la comprensión entre el cuerpo y la mente, entre la intención y los hechos, para poder agrupar mis procesos creativos y de percepción en su espacio más tangible. Estos impulsos de Schiller lo son para Popper con los dos tipos de conocimientos que existen en el hombre: el conocimiento en sentido objetivo y el conocimiento en sentido subjetivo que ya habíamos mencionado antes. Estas

Iniciando un nuevo mundo visual que exponer, construyo nuevas propuestas de ventanas que muestran la descomposición de la imagen urbana, una dentro del taller de siligrafía en la Unidad de Posgrado al Sur de la Ciudad, y otra en la Academia de San Carlos en corazón del Centro Histórico de CDMX.

⁴¹ Schiller, Friedrich. 2005. *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Editorial Anthropos. España, p. 281.



Fig.2. Ruben Rodríguez de la Cruz. "Gran perspectiva" 2019. 41 x 60 x 4.2 cm. Cuatro láminas de acrílico de 3 mm intervenidas con punta seca y tinta offset distintos colores.



En la figura 1 tenemos la fotografía del primer modelo de ventana que realicé a partir de las nuevas posibilidades que obtuve con la siligrafía. El uso de tinta china y acuarela sobre la lámina de offset me otorgó la oportunidad de gesticular con mi línea y mancha, en contraste con las líneas impasibles de la punta seca sobre el acrílico (Fig.2).

El pequeño formato de la ventana 1 permite el encuentro personal al enfocar la mirada en tan pequeño celaje. Una mirilla que permite ver a través de su forma y dibujos, aludiendo a la ventana que permite ver del interior al exterior, pero con la suma de su propia arquitectura. La diferencia con la caja negra es clara pues ahora el juego de imagen se impone al tener las láminas de acrílico fijas en la caja de madera, sin embargo, esa posibilidad de ver a través del objeto proyecta la suma de las imágenes a las posibilidades de su entorno inmediato en donde transcurre la acción de usar la caja.

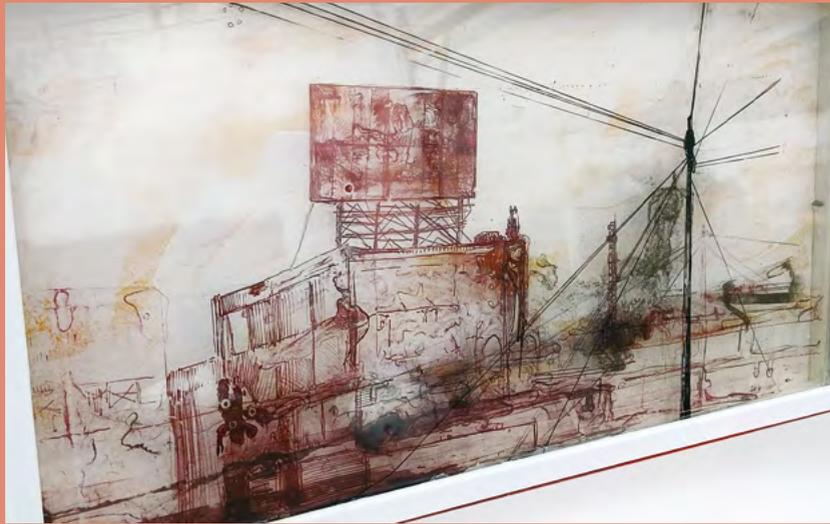
Ver en su interior para poder mirar hacia fuera, "...estar-allí, es erigir un índice vigoroso que colocaría fácilmente al ser íntimo en un lugar exteriorizado"⁴². Lanzar el interior sobre el objeto y percibir que la vista reconoce lo que entra por sus ojos sin interrumpir su proyección al *infinito* del lugar.



"Hay demasiado mundo. Cabría reducirlo antes que ampliarlo o expandirlo. Debería ser encerrado de nuevo, enlatado en un panóptico portátil..."⁴³

⁴² Bachelard, Gaston. 2005. *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica. México, p.252.

⁴³ Tokarczuk, Olga. 20019. *Los errantes*. Editorial Anagrama. México, p.62.



Rubén Rodríguez de la Cruz "Gran perspectiva 2" 2020. 32.5 x 62.5 x 4.2 cm.
Cuatro láminas de acrílico de 3 mm intervenidas con siligrafía, punta seca y tinta offset
distintos colores. Fondo de papel algodón, pintura acrílica y acuarela.

Una oportunidad de encapsular la presencia del cuerpo en la mirada del paisaje. Un escenario portátil, casi habitable con sólo mirarlo. Incitar a moverse para encontrar los detalles y a la manera de Brunelleschi mostrar un pequeño mundo en una nueva *perspectiva*, que sin dejar de ser extraña y ajena en su hechura, congenia con el espectador en sus dibujos y formas; él las conoce y también las construye en un instante. Se permite citar su experiencia con el objeto, y a partir de este generar escenarios de su múltiple vivencia con la ciudad.



Rubén Rodríguez de la Cruz. Siligrafía y punta seca sobre láminas de acrílico de 2 mm. Caja de madera de pino. 2019. 22 x 35 x 10 cm.

Mi trabajo se concentraría en desarrollar más posibilidades visuales en estas pequeñas ventanas de paisajes. Comencé a complementar el dibujo de línea con manchas con acuarela, tinta y tóner en la siligrafía. Esto permitía obtener planos con textura coloreados, dando profundidad y espacio a la caja. Poder ubicar un arriba y un abajo en el paisaje, y detener la mirada en puntos de concentración con objetos protagonistas generalmente con líneas definidas y firmes.



Rubén Rodríguez de la Cruz. Siligrafía y punta seca sobre láminas de acrílico de 2 mm. 22 x 35 x 10 cm. Caja de madera MDF.

Un pequeño viaje en abril del 2019 a París, Francia, me permitió mirar más allá de mi lugar de confort dentro de la ciudad de México. Unas ansias de descubrir hasta lo más pequeño en esa nueva ciudad me mantuvieron alerta durante este viaje, y la posibilidad de visitar por un día la ciudad de Zúrich en Suiza generó contrastes en cómo crecen estas ciudades, más hacia lo ancho que a lo alto.

A ambas ciudades las parte un río que por medio de puentes conecta un pedazo de tierra con la otra, es así como puedes ubicarte estando dentro de la ciudad, grande y ostentosa de día y de noche la gran París romántica y culturosa. El amigo que me llevó a recorrer esta ciudad durante una semana fue mi guía de turista: al menos dos museos por día, un itinerario lleno de arte y arquitectura neoclásica y barroca. A pesar de haber contado con anticipación con un itinerario razonable en donde yo pudiera apreciar los más grandes e importantes museos de París, mi perspectiva hacia y con la ciudad fue muy diferente si me permito compararla con la urbe mexicana.

El primer paso fue manejar desde el aeropuerto Charles De Gaulle hasta la pequeña ciudad de Nancy al noreste de Francia, en donde, junto con mi acompañante, recogeríamos a nuestro contacto mexicano que ha vivido durante dos años en la comuna francesa Épinal en la región del Gran Este. Recorrimos la carretera en un total de cuatro horas aproximadamente. Caminos largos y casi rectos con límites de velocidad bajos y muy controlados. En rededor de estas vías se encuentran campos extensos de pobre vegetación, verdes pero austeros.

Largas líneas de luz, con altas torres de luz que a simple vista podría ser el mismo paisaje que se repite en cualquier país en donde la energía viaja de campo en campo para traernos energía eléctrica a nuestros hogares. Mi sorpresa siempre fueron esos pequeños detalles que hacían a estos paisajes distintos a los almacenados en mi memoria, tratando de encontrar lazos de semejanza entre unos y otros.

De regreso a México comencé a trabajar inmediatamente en estos residuos que el viaje había dejado en mi memoria, sin dejar a un lado todo el material fotográfico que registré digitalmente durante dos semanas. Un poco más de 600 imágenes digitales obtuve de este viaje, imágenes que me permití ver una y otra vez con la finalidad de recrear, omitir y construir unas nuevas en mi memoria.



Fig.3. Rubén Rodríguez de la Cruz. Siligrafía y punta seca sobre láminas de acrílico de 2 mm, Caja de madera MDF. 2019. 22 x 35 x 10 cm.



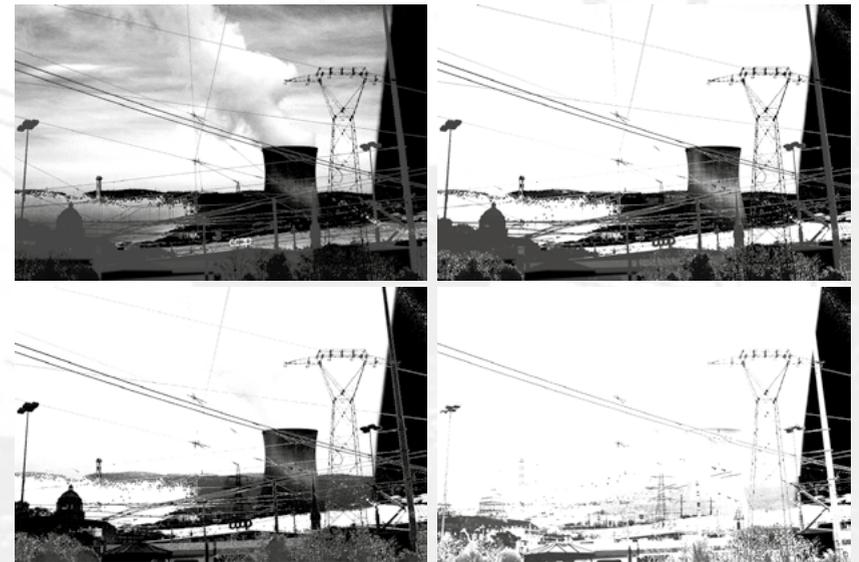
Fig. 4. Rubén Rodríguez. Siligrafía sobre láminas de acrílico de 2 mm. Caja de madera de pino. 2019. 22 x 35 x 10 cm.

Mantuve una pequeña bitácora de viaje en donde registraba algunas ideas en palabras y letras, pero con el tiempo abandoné la idea de contener todo en este cuaderno y concentrarme más en la mera experiencia visual entre el paisaje y mi vista, y dejar que mi mente junto con las intenciones de turista-artista dejaran huellas e improntas lo suficientemente marcadas para trabajar en re-memorizar trabajando de vuelta en México.

Al transitar de nuevo las fotografías tomadas e ir jugando con la memoria para reforzar los recuerdos de las arquitecturas y objetos plasmados en estas imágenes, decidí crear collages digitales con estas fotografías. Utilizando Adobe Photoshop como herramienta de edición digital, me concentré en construir escenarios ficticios de los paisajes registrados a una manera de recortar y comenzar

a ensamblar una gran imagen a partir de pequeños fragmentos de fotografías. Terminando su edición decidí fragmentar la imagen en los cuatro canales de impresión: Cian, magenta, amarillo y negro (CMYK). Esta cuatricromía se usa para los medios impresos, permitiendo obtener, a partir de su impresión en puntos, todos los colores de la imagen digital.

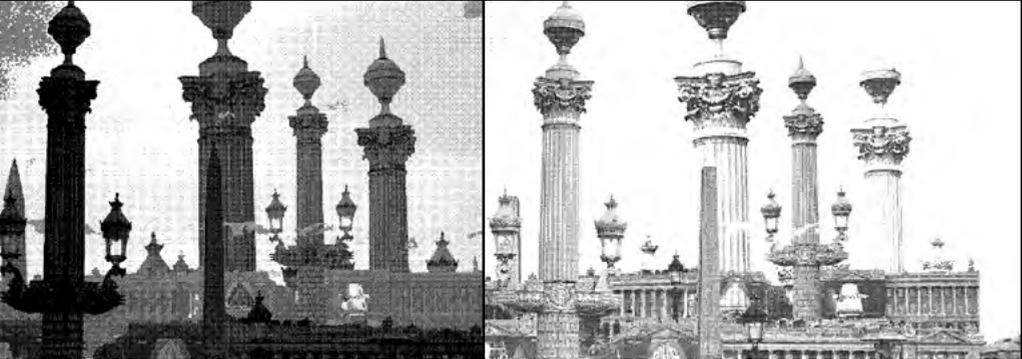
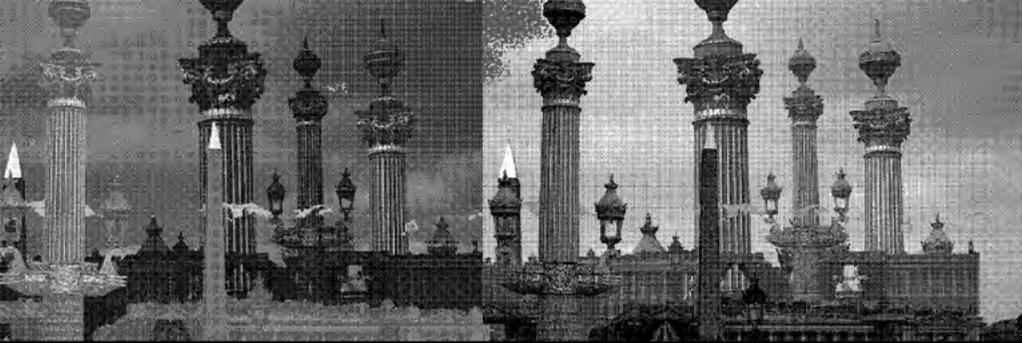
Estas imágenes impresas en blanco y negro con impresoras/fotocopiadoras que trabajan a base de tóner, me permitieron realizar transferencias con tiner sobre la lámina de offset. En la figura 3 vemos el resultado final de esta primera exploración de cuatricromía sobre la lámina de acrílico. Mis intenciones no eran lograr la combinación de color con la luz que recorre dentro de la caja. Me hurgaba mucho la idea de poder fragmentar la imagen que había obtenido desde su primer registro con la cámara digital durante el viaje. Esta gran biblioteca de 600 imágenes dentro de mi computador me clamaban aún más su traducción visual con la idea de contener sólo los objetivos



Rubén Rodríguez. Fotografía digital editadas en software de diseño. 2019

que insitaban mi visión de aquella construcción u objeto.

Siguieron otras cajas con diferentes soluciones. Las imágenes de salida para impresión en blanco y negro fueron hechas con puntos,



Detalle de fotografía con puntaje en forma de X

tal cual se usa en la impresión cuatricromática en el offset o en las impresoras caseras de inyección de tinta.

Empezaba a obtener imágenes distintas sobre las láminas de acrílico. Esto permitía percibir la imagen desde su construcción como un posible rompecabezas a desarmar. Cada pieza impresa, ahora



coloreada, contiene la información que en esencia le corresponde al *todo* representado en la fotografía original.

Rubén Rodríguez de la Cruz. Siligrafía sobre láminas de acrílico de 2 mm. 2019. 22 x 35 x 10 cm. Caja de madera MDF.

La imagen ahora parece moverse junto con el cuerpo y la vista. La lectura ha cambiado, al igual que el viaje me permitió percibir un entorno al que en realidad, no pertenecía, al no permanecer en él como habitante fijo entre sus calles y edificios. La proyección que uno se permite hacer sobre el entorno nuevo es importante para entender cómo nos desplazamos en él durante cierto tiempo determinado. La memoria registra eso, tiempo y espacio van entrelazados en el proceso de percibir, almacenar y construir. Cada imagen era revisitada al momento de verla en la pantalla del computador. Posteriormente mi cabeza realizaba los procesos de la primera mimesis al recortar y pegar en este espacio virtual que construía en el archivo de Photoshop. El paso de la impresión

Este camino se recorría de nuevo en mi proceso creativo al transferir las imágenes a la lámina, fijarla con silicón y posteriormente entintarla e imprimirla sobre las láminas de acrílico. Mi mente cuestionaba y volvía a interpretar esta información que se dibujaba en colores sobre el acrílico. Obteniendo estas impresiones se presentaba un nuevo ejercicio de discriminar y seleccionar al montar las láminas dentro de la caja; podría mantener el orden de la cuatricromía usual o romper la imagen desordenando esta información de color.



a blanco y negro sobre papel bond comercial convertía esta computación en un objeto físico; el mundo 2 era tangible ahora.



Rubén Rodríguez de la Cruz. Siligrafía sobre láminas de acrílico de 2 mm. Caja de madera MDF. 22 x 35 x 10 cm.

Rubén Rodríguez de la Cruz. Siligrafía sobre láminas de acrílico de 2 mm. Caja de madera MDF. 22 x 32.5 x 10 cm. Fig.3 y 4

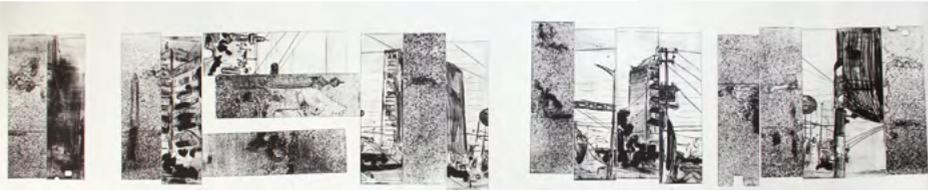
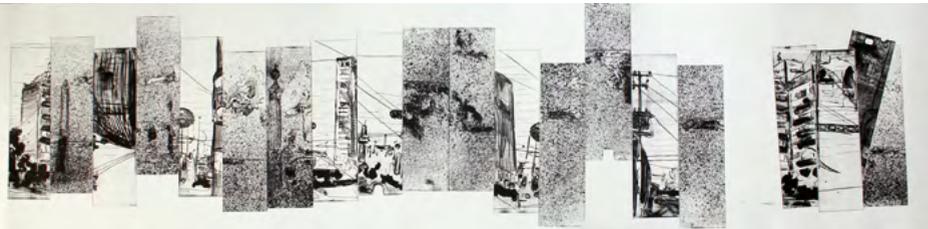
En las figuras 3 desordené la cuatricromía a capricho de mi visualidad logrando así una imagen distinta a las otras cajas. Distinta desde su orden interno hasta la manera en que la vista se desplaza dentro de este paisaje, ahora ruidoso y ostentoso en sus formas. La imagen 4 muestra un capricho digital, un Glitch del ordenador. El glitch digital no es un fallo, más bien es una característica no prevista en lo que se ha elaborado digitalmente. Este glitch apareció al guardar las imágenes en mi disco duro, realizando arbitrariamente este cambio en el contenido de las imágenes que había editado previamente. Su estética me pareció enriquecedora para el trabajo, asignando una nueva información y contribuyendo a la fragmentación de la imagen dentro de la caja y los acrílicos.

“El mundo se ve tan solo en fragmentos, no habrá otro. Hay instantes, migajas, configuraciones momentáneas que apenas formadas se desintegran en mil pedazos”

Otra vez regreso a Tokarczu, por que ha sido en los últimos meses una

3.4. De vuelta al papel Una ciudad fragmentada

Tomó mucho tiempo dentro del proceso de investigación y de exploración plástica para llegar a la impresión de la siligrafía sobre papel de algodón. Creo que este reencuentro con el proceso de impresión en el grabado partió de una situación fortuita. Encontré necesario darles un respiro a las cajas de acrílico llevando la impresión

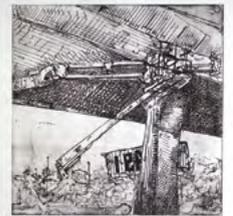
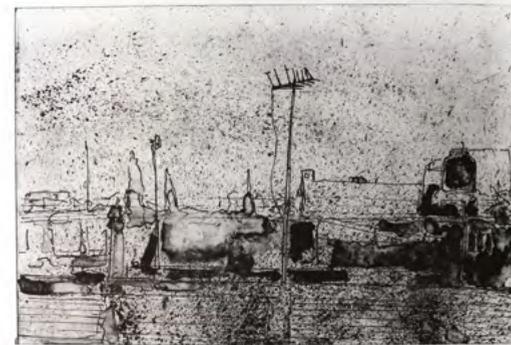


al papel de algodón, pensando en las posibilidades que el proceso de impresión y entintado de las láminas podrían aportar a mi proyecto.

*Rubén Rodríguez de la Cruz. Siligrafía sobre papel de algodón.
2020. 27 x 120 cm.*

Todo proceso artístico es descubrir, diseccionar sus entrañas para volverlo a unir. En el caso del grabado, las distintas etapas de su proceso me permitieron experimentar con intenciones fuera del accidente y el error, posibilidades plásticas y visuales en los resultados sobre el papel.

Este nuevo acercamiento me permitió percibir mi producción desde una perspectiva no tradicional de la estampa. Omittiendo y modificando los pasos que “debería” de llevar a cabo en el momento de entintar, registrar e imprimir la estampa, la imagen se muestra



*Rubén Rodríguez de la Cruz. Siligrafía sobre papel de algodón. Láminas impresas antes de ser fragmentadas.
2020*

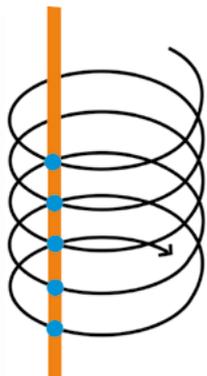
como un documento “autobiográfico que da cuenta del descubrimiento de un suceso...”⁴⁴, no sólo de su contenido y de su narrativa, sino también de su propia historia ligada a mi cuerpo y mente en la impresión de la estampa.

Nuevas ventanas comencé a abrir. Una ventana que dejaba una impronta sobre las fibras de algodón y que la tinta parecía ser un testigo directo de la imagen percibida por mis ojos; aquella imagen que

⁴⁴ Berger, John. 2018. *La apariencia de las cosas. Ensayos y artículos escogidos*. Gustavo Gill. España, p.142.

se fragmenta en cada paso que el proceso concede re-pensar con mi cuerpo y mente. .

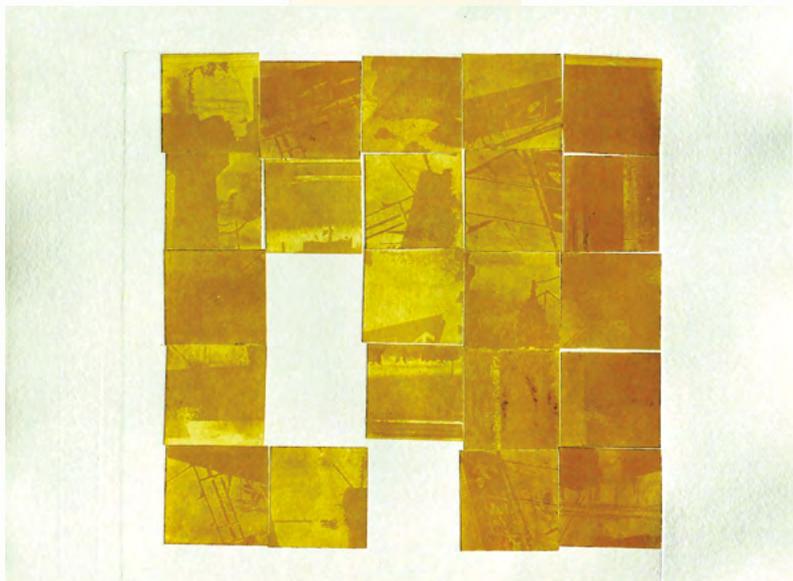
De nuevo me adentraba en el proceso dialéctico del observar



percepción-construcción- comunicación

Las mimesis involucradas en cada instante del quehacer, del percibir y del comunicar. Una comunicación interna de mi propia manera de representar y convertir cada imagen en una nueva posibilidad visual de entendimiento sobre el papel.

y producir. Se convirtió en un proceso autopoietico:

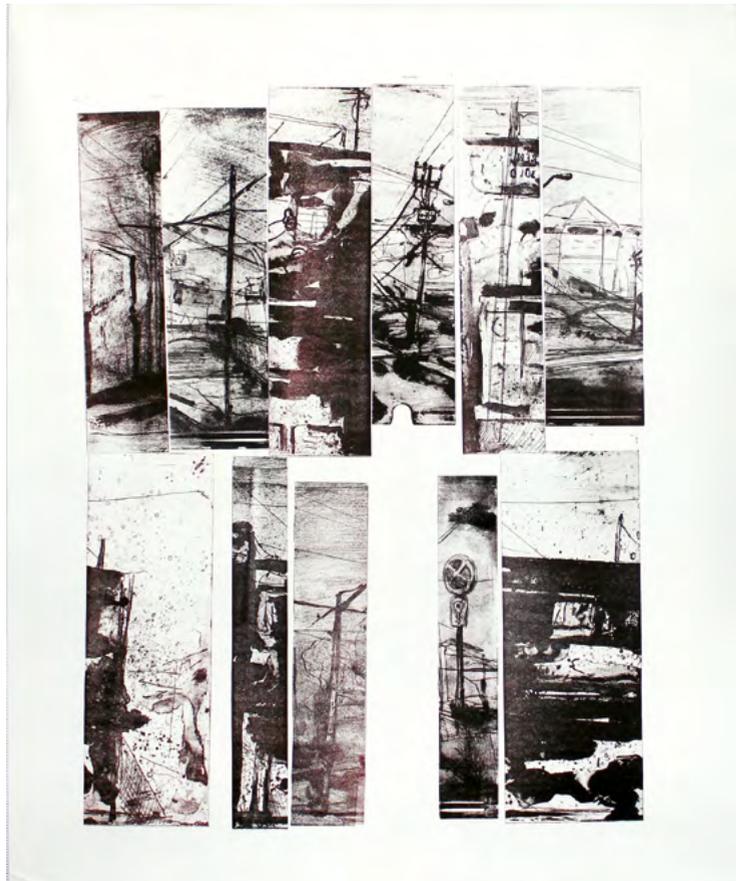


Rubén Rodríguez de la Cruz. Siligrafía sobre papel de algodón. 2020. 48 x 40 cm.

Rubén Rodríguez de la Cruz. Siligrafía sobre papel de algodón. 2020
29 x 29 cm cada impresión.

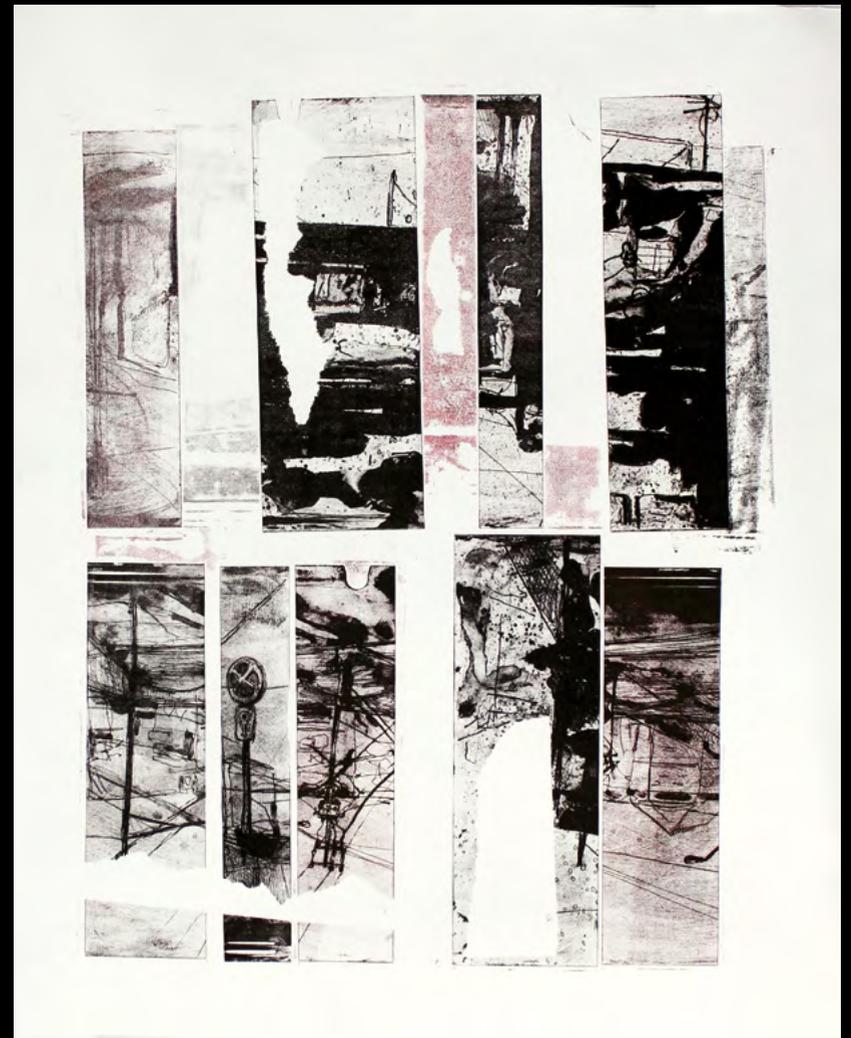
El proceso de impresión sobre el papel, parte de la necesidad de encontrar una nueva imagen después de fragmentar la lámina de offset. El dibujo inicial se realiza en el plano completo, como un paisaje en su totalidad. Antes del entintado, recorto la placa en pequeñas partes y las dispongo sobre la mesa de manera aleatoria para no forzarme a repetir su orden inicial. La preferencia por el color negro de la tinta, va ligado a la imagen oculta y precaria de contrastes que mis ojos buscan en el paisaje. Sin embargo, regresar al color me permite jugar con las capas posibles que permanecen en la placa después de su primera impresión.

Este caos somático y visual de la imagen fragmentada, sugiere una búsqueda de entendimiento y de relación entre las partes; así como en las cajas y láminas de acrílico, la imagen se suma a través de sus transparencias, aquí el paisaje se suma con cada pieza yuxtapuesta. La ausencia del espacio, o los fantasmas de la impresión que guarda la tinta sobre la platina, evoca a una imagen que falta; esa imagen que el recuerdo y la memoria modifica y no encuentra, sin embargo, la imagen final funciona sin la necesidad de armar el rompecabezas completo.

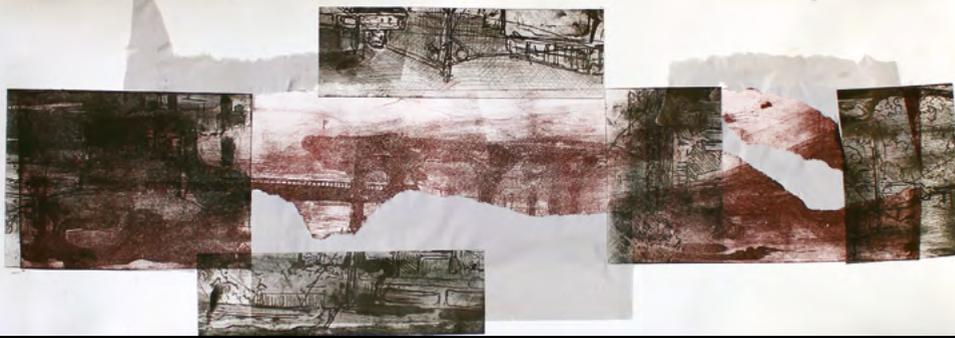


Rubén Rodríguez de la Cruz. Siligrafía sobre papel de algodón y recorte de papel.
2020. 60 x 20 cm.

El avance con este proceso de exploración en donde el corazón creativo se pasaba del dibujo en la siligrafía al momento del entintado y la impresión, mantuvieron fresco y en un sentido libre de ataduras con la forma tradicional de hacer una estampa. El proceso tradicional de reproducción de un grabado, nos somete a cuidar y buscar siempre la pulcritud con la finalidad de conseguir la mejor estampa en un tiraje. Es así como estas piezas se convierten en copias únicas con características similares en su origen: la matriz siligráfica. Por esta razón, en cada nuevo trabajo de fragmentación para la impresión, me obligaba a sólo imprimir dos "copias" de la misma matriz, para evitar el agotamiento de mi actividad creativa sobre la búsqueda de estas imágenes.

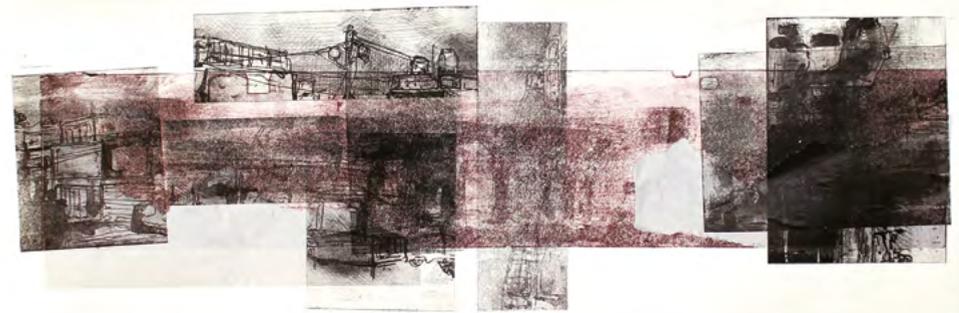


Rubén Rodríguez de la Cruz. Siligrafía sobre papel de algodón y recorte de papel.
2020. 60 x 20 cm.

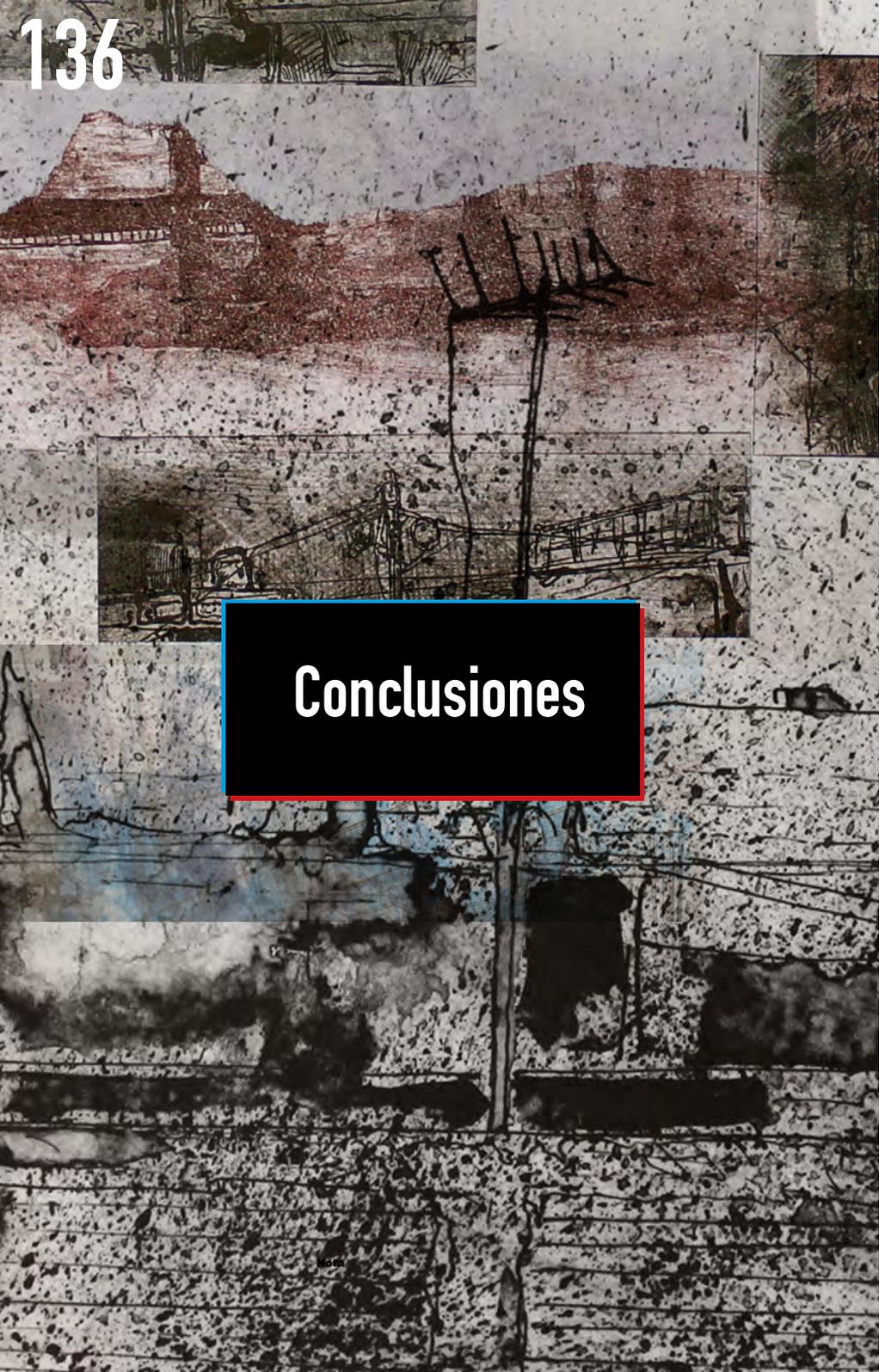


*Rubén Rodríguez de la Cruz. Siligrafía sobre papel de algodón y recorte de papel. 2020.
60 x 20 cm.*

El camino me fue mostrando que la exploración requería El camino me fue mostrando que la exploración requería más elementos. En estos dos últimos trabajos incorporé un papel delgado entre el proceso de impresión con las láminas. En un primer paso imprimía un color con cierta cantidad de placas para poder sobreponer con un poco de cola el segundo papel. Este papel funge como bloqueo visual, permitiendo otorgarle una textura física y visual al trabajo. Al final terminaba colocando otras láminas con un distinto color de tinta que se involucraban tanto con el primer color como con el segundo papel.



*Rubén Rodríguez de la Cruz. Siligrafía sobre papel de algodón y recorte de papel. 2020.
60 x 20 cm.*



Conclusiones

“Un mundo no es una mera agrupación de cosas presentes contables o incontables, conocidas o desconocidas. Un mundo tampoco es un marco únicamente imaginario y supuesto para englobar la suma de las cosas dadas. Un mundo hace mundo y tiene más ser que todo lo aprensible y perceptible que consideramos nuestro hogar. Un mundo no es un objeto que se encuentre frente a nosotros y pueda ser contemplado”.

Martin Heidegger

El habitar me ha permitido generar un camino, un camino que me ofrece abrimme paso con la guadaña del pensamiento hacia paisajes nuevos. Un mundo es una imagen desoculta que se resiste. Esta imagen verdadera es una oposición entre el desocultar y el ocultar. Esta resistencia de ser una totalidad clara ante los ojos es la que me ha concedido generar cuestionamientos a partir del quehacer artístico con el ir y venir de resultados en la estampa.

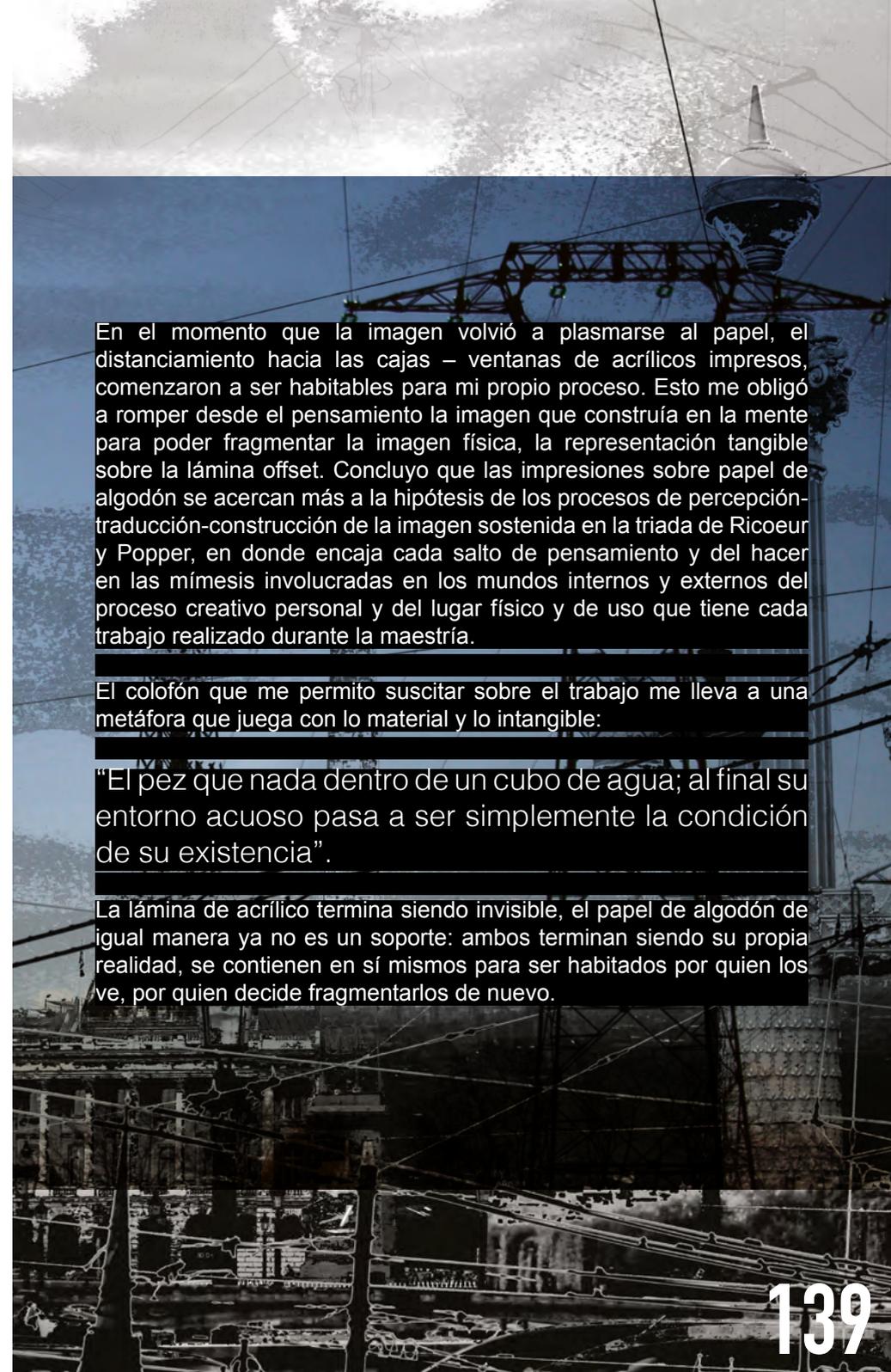
Esta labor de investigación y creación plástica, aún no termina. Como este personaje del *Flaneur* que se dirige a una incertidumbre del viaje y termina por rondar por lo desconocido, entrar a esa puerta que alerta “sólo para locos” pues al entrar uno se encuentra con este mundo que es ajeno a nuestro hogar.

Las impresiones de la placa siligráfica previamente fragmentada, me acercaron a la idea de la Idea - rompecabezas que en Script de Jan Hendrix con sus 3,608 piezas estampadas (con acercar, en parte me refiero mucho a la cantidad de trabajo de exploración que Hendrix obtuvo con este trabajo) busca constantemente un mundo que se aleja de ser un objeto que se encuentre estático frente a la vista, al contrario, se convierte en la huella en donde surge algo nuevo como verdadero.

Cada obra realizada durante estos dos años, deja un descubrimiento de las capas complejas que esconde mi propio proceso creativo, el cual se sustentó dentro de la espiral de las tres mímisis que se albergan en los mundos de Popper. Una metodología que luchaba por abandonar los accidentes para evocar en los procesos, la conciencia misma de la imagen que se estaba construyendo.

El génesis de esta tesis tuvo una mudanza en su orden interno y externo, sin olvidar la hipótesis creadora. Como toda mudanza, requirió de abandonar referencias de algunos artistas para descubrir nuevas. Las pláticas enriquecedoras con la Maestra María Eugenia Quintanilla generaban constantes acomodos dentro del contenido de mi escrito. La retroalimentación dentro del posgrado, en los espacios, con los trabajos de los compañeros y maestros, ponían en crecimiento el camino de mi producción. Primero es importante mencionar dentro de estas conclusiones que el camino se distendió ante mis ojos con la siligrafía en el taller de Gráfica Urbana del Maestro Pérez Cruz. Este sería el primer gran cambio dentro del proceso de producción de mis imágenes.

La imagen siempre buscaba introducirse en un espacio, nunca era suficiente la exploración dibujística sobre la lámina de offset o de acrílico. Lo de adentro tenía que develar lo de afuera, un juego de entrar y salir que me permitía encontrar más dudas que respuestas con los objetos que iba construyendo. El construir las cajas de madera desde cero: medir, cortar, pegar, clavar, ensamblar, rehacer, hacía que el objeto final fuera un pequeño espacio habitable de una gran escenografía ficticia pero adherida a nuestro entorno común que es la megalópolis.



En el momento que la imagen volvió a plasmarse al papel, el distanciamiento hacia las cajas – ventanas de acrílicos impresos, comenzaron a ser habitables para mi propio proceso. Esto me obligó a romper desde el pensamiento la imagen que construía en la mente para poder fragmentar la imagen física, la representación tangible sobre la lámina offset. Concluyo que las impresiones sobre papel de algodón se acercan más a la hipótesis de los procesos de percepción-traducción-construcción de la imagen sostenida en la triada de Ricoeur y Popper, en donde encaja cada salto de pensamiento y del hacer en las mímisis involucradas en los mundos internos y externos del proceso creativo personal y del lugar físico y de uso que tiene cada trabajo realizado durante la maestría.

El colofón que me permitió suscitarse sobre el trabajo me lleva a una metáfora que juega con lo material y lo intangible:

“El pez que nada dentro de un cubo de agua; al final su entorno acuoso pasa a ser simplemente la condición de su existencia”.

La lámina de acrílico termina siendo invisible, el papel de algodón de igual manera ya no es un soporte: ambos terminan siendo su propia realidad, se contienen en sí mismos para ser habitados por quien los ve, por quien decide fragmentarlos de nuevo.

Bibliografía

Acha, Juan. "Teoría del dibujo". México. Ediciones Coyoacán, 1999.

Argudín, Luis. "La espiral y el Tiempo" Juicio, genio y juego en Kant y Schiller". México, ENAP, UNAM. 2008.

Bachelard, Gaston. "Poética del espacio". Fondo de Cultura Económica, 1975.

Barre, Andre y Flocon, Albert. "La perspectiva curvilínea" Del espacio visual a la imagen construida". Ed. Paidós, 1985.

Belting, Hans. "Antropología de la imagen". Ed. Katz, 2012.

Berger, John. "La apariencia de las cosas". Gustavo Gili. España, 2018.

Berger, John. "Modos de ver". Gustavo Gili. España, 2019.

Bergson, Henri. "Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu". Cactus. Buenos Aires, 2006.

Bucknand-wright, John. "Etching and engraving" Techniques an the modern trend". Ed. Dover, 1973.

Carrión, Ulises. "El arte nuevo de hacer libros". Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. 2012.

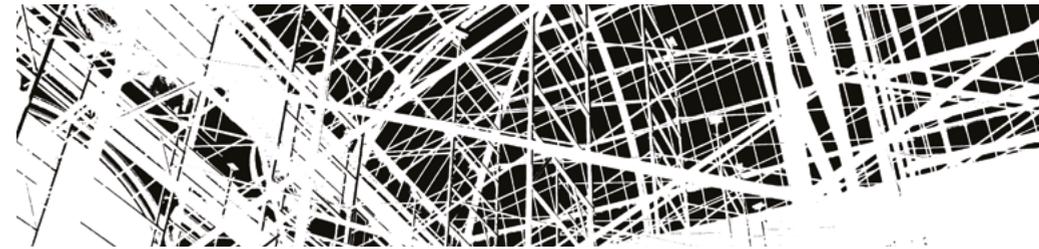
Chamberlain, Walter. "The Thames and Hudson", Manual of etching and engraving". Ed. Thames and Hudson.

Danisch, Hubert. "Origin of perspective". Ed. MIT, 1994.
Debus, Allen. "El hombre y la naturaleza en el Renacimiento". Fondo de Cultura Económica. 1985.

Eco, Umberto. "Apocalípticos e integrados". México. Tusquets Editores, 2011.

Fraenza, Fernando. "¿Cómo vemos? Una introducción a la visión de la forma y el color". Argentina. Ed. Brujas, 2014.

Gadamer, Hans Geor. "La verdad de la obra de arte". Herder. Barcelona, 2002.



Gibson, James J. "La percepción del mundo visual". Buenos Aires. Ediciones Infinito, 1974.

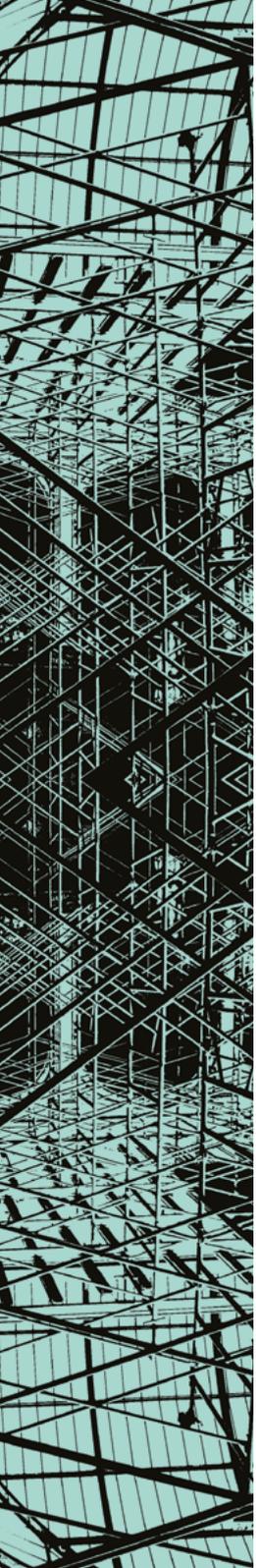
Gombrich, E.H. "La imagen y el ojo. Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica". Phaidón. Madrid, 1987.

Heidegger, Martin. "El origen de la obra de arte". Alianza. Madrid, 1996.

Hochberg, J. E. "La percepción". México. Uteha, 1968.

Kenp, Martin. "La ciencia del arte" La óptica en el arte occidental de Brunelleschi a Seurat". España. Ed. Akal, 2000.

Lynch, Kevin. "La buena forma de la ciudad". Barcelona. Ed. Gustavo Gili, 1985.



Lynch, Kevin. "La imagen de la ciudad". México, Ed. Gustavo Gili, 1984.

Mayer, Benjamín, compilador. "El fotógrafo ciego" Evgen Bavcar en México. CONACULTA México, 2014.

Nieto Alcaide, Victor. "La luz, símbolo y sistema visual". Ed. Catedra, 1985.

Panofsky, Erwin. "La perspectiva como forma simbólica". Ed. Tusquets, 1985.

Pirrene, M.H. "Óptica, perspectiva y visión en la pintura, arquitectura y fotografía". Argentina. Ed. Victor Leru, 1974.

Popper, Karl. "El cuerpo y la mente". España. Ediciones Paidós, 1994.

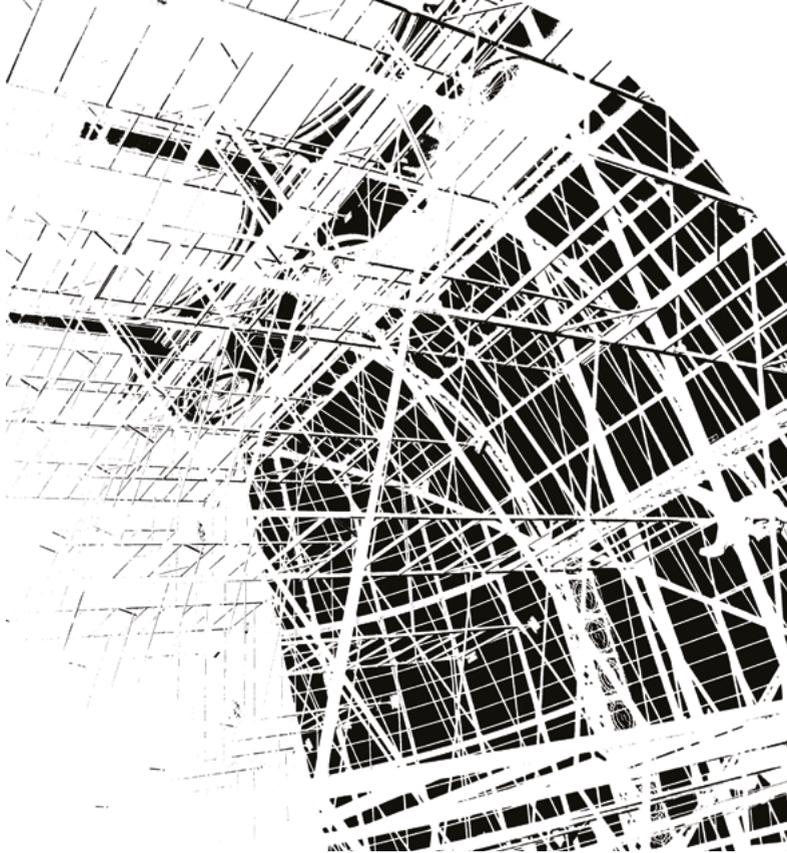
Popper, Karl. "Los dos problemas fundamentales de la epistemología". Ed. Tecnos, 2007.

Quignard, Pascal. "La imagen que nos falta". México.

Ricoeur, Paul. "Historia y narratividad". España. Ed. Paidós, 1999.

Ricoeur, Paul. "Tiempo y Narración". México. Siglo XXI, 2003.

Schiller, Friedrich. "Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre". España. Ed. Anthropos, 2005



Tokarczuk, Olga. "Los errantes". Editorial Anagrama. México 2019

Warr, Tracey. Jones, Amelia. "El cuerpo del artista". Phaidon, 2006.

Zamora, Fernando. "Filosofía de la imagen" Lenguaje, imagen y representación. México. ENAP, UNAM, 2006.

WEB

Lowery, Rebecca. 2015. Robert Rauschenberg. American, 1925-2008. <https://www.moma.org/artists/4823>

www.janhendrix.com.mx

www.tate.org.uk

www.youtube.com

