



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Posgrado en Artes y Diseño
Maestría en Artes Visuales

Facultad de Artes y Diseño

Dibujo y Narrativa

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA
Noel Francisco Corral Félix

Comité tutor

Mtro. Sergio Koleff Osorio, FAD (Director de Tesis)
Mtro. Jorge Chuey Salazar, FAD
Mtro. José Luis Acevedo Heredia, FAD
Dr. Fausto Renato Esquivel Romero, FAD
Dr. Aureliano Sánchez Tejeda, FAD

Ciudad de México
Abril, 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Dibujo y Narrativa

Noel Francisco Corral Félix

ÍNDICE

Introducción	3
I. Imagen y Narración	5
1.1 Narración: Texto e imagen	6
1.2 Imagen-narración	15
1.3 La activación de la imagen: el receptor	26
II. Dibujo y Pensamiento	32
2.1 El trazo imaginante	33
2.2 La línea inteligente	41
2.3 De la representación a la imagen-mundo	46
III. Un mundo nuevo	51
3.1 Producción artística personal: Justificación	52
3.1.1 Relatos de un proceso creativo	54
3.1.2 Un mundo nuevo: Dibujo narrativo	67
Conclusiones	86
Bibliografía	89

INTRODUCCIÓN

Previas a la escritura, las imágenes han sido desde siempre un medio para el registro y transmisión de los relatos del hombre. La elaboración de imágenes es sin duda el rasgo más revelador de la naturaleza simbólica del ser humano. Desde los primeros vestigios de registros gráficos encontrados en cuevas o parajes montañosos, como en Altamira o el Tassili, pasando por expresiones posteriores como el mural y el vitral, hasta llegar a medios más actuales como podrían ser el cómic, el cine, o el libro-álbum, se puede hablar de disciplinas de representación visual en donde las imágenes han cumplido una función narrativa, observándose en algunos casos una marcada independencia de la palabra escrita cuando ha ido acompañada de esta e incluso una inversión en jerarquía.

El estudio del fenómeno narrativo en su relación con la imagen suele ser casi siempre una reflexión sobre esta última en su función de ilustración, es decir, como un componente que sirve de apoyo para visualizar un mundo descrito en un texto literario. Este hábito constituye un obstáculo a vencer cuando nos proponemos reflexionar sobre las cualidades narrativas intrínsecas a la imagen, sea artística o no.

Así pues la presente tesis, *Dibujo y Narrativa*, busca ser un estudio sobre la relación que existe entre narración e imagen, vinculada a la reflexión en torno a una de las prácticas vinculadas a la elaboración de imágenes: el Dibujo. Los principales objetivos de esta investigación entonces, pueden ser agrupados en dos bloques: a) Estudiar las posibilidades narrativas de la imagen, y b) Explicar el dibujo como una vía del pensamiento para la generación de sentido.

Esta investigación se plantea como una reflexión sobre la imagen gráfica, por lo que busca dialogar con las propuestas teóricas de las artes visuales, y además se expone como una experiencia creativa, por lo que se dirige también a otros artistas que exploran las posibilidades comunicativas y cognitivas del dibujo. Su desarrollo responde a un carácter teórico-práctico, es decir, que para explicar la teoría, se tomará en cuenta el conocimiento generado a partir de la experiencia artística, entiendo a esta como un medio productor de conocimiento y sentido nuevo, y por lo tanto, un recurso viable para la investigación. Dicha reflexión se verá apoyada tanto por estudios académicos (que atraviesan disciplinas como

podrían ser los Estudios Visuales, la teoría narrativa, y la semiótica cultural) como por la opinión y la obra de artistas visuales. Entre los trabajos teóricos más decisivos en que se apoya la argumentación de este trabajo destaco los planteamientos de Fernando Zamora, Iuri Lotman, Paul Ricoeur y José Antonio Marina. De la misma manera, se acude al apoyo de autores que han pensado y trabajado el Dibujo, tales como John Berger, Juan Acha y Shaun Tan, entre otros.

En el primer capítulo de este trabajo, se habla de la relación entre imagen y narración, proponiendo a la primera como un texto, es decir, como una entidad cultural compleja cuya función es la de generar y transmitir sentido nuevo. Esto con el fin de introducir uno de los conceptos principales de la investigación: el de *imagen-narración*. Además, se habla del proceso de la generación del sentido a partir de la interacción entre el mundo interior del receptor y aquel que propone la imagen. Se detecta la presencia de un agente *observador* que da forma al texto visual y se propone como un equivalente pictórico al narrador de las narraciones verbales.

La segunda parte indaga en la cuestión del Dibujo, que es explicada como una manifestación del pensamiento donde intervienen actividades cognitivas y expresivas. Se aborda el tema de la creatividad como la facultad de la inteligencia humana encargada de generar soluciones novedosas para la resolución de problemas diversos, y se habla de la imaginación como la capacidad humana de significar su entorno posibilitando el desarrollo de la cultura. También, al final de este capítulo se trata la noción de la *imagen-mundo*, que refiere a las imágenes como una totalidad que a su vez forma parte de otras totalidades. Todo esto dentro de un marco cultural en el que la naturaleza simbólica del ser humano es determinante en la experiencia de la realidad.

Por último, el tercer capítulo se presenta en una parte como una serie de casos en los que el acto de dibujar me llevó a reflexionar sobre los conceptos que se desarrollan en este trabajo, y en otra, como una pieza visual personal de carácter más íntimo, donde se pretende que sea la imagen la que guíe el sentido de la composición. El propósito de esta sección es la de la aplicación de los conceptos revisados en los capítulos anteriores. Cabe aclarar que este capítulo surge mayoritariamente a partir del dibujo, y lo que se muestra en él refleja el imaginario personal que se fue gestando a través de la práctica libre de esta actividad a lo largo del programa de maestría.

CAPÍTULO I
IMAGEN Y NARRACIÓN



1.1 Narración: Texto e Imagen

Frente a las palabras, y a diferencia de ellas, las imágenes suelen comportarse como auténticos seres vivos, con alma y voluntad propias, originadas muy dentro de sí mismas. Nadie ha podido develar por completo la fuente misteriosa de donde fluyen sus poderes. Y nadie podrá hacerlo.

—FERNANDO ZAMORA

Filosofía de la Imagen

¿Qué son las narraciones?, ¿Dónde están?, ¿Cómo nos afectan?, y para referir a los objetivos particulares de este capítulo: ¿Cómo se nos presentan? Estas son solo algunas de las interrogantes sobre las cuales orbitarán las reflexiones que constituyen este trabajo. La cuestión sobre la narración no es algo sencillo de tratar. Para comenzar a indagar será conveniente intentar ver por debajo de la membrana del lenguaje y sus caprichos, y estar dispuestos a replantear nuestra manera de entender el mundo y las formas en las que interactuamos con él. Considero inadecuado pensar que el fenómeno de la narrativa encuentra sus fronteras en el terreno del lenguaje verbal, con el que comúnmente suele ser asociado. Mi propuesta es que el estudio de esta cuestión puede ser atendido desde distintos códigos de significación, no necesariamente verbales. Para esto, se estudiará la dimensión narrativa de las imágenes.

La función narrativa de la imagen y su relación con el lenguaje ha cambiado sus formas a lo largo de la historia y de las estructuras culturales. A raíz del desarrollo de la imprenta y la masificación de la lectura y la escritura, se ha impuesto la idea de que el lenguaje verbal es el medio más eficiente y confiable para comunicar cualquier contenido. Cuando se piensa en narración, regularmente se concibe como una modalidad discursiva presente en los géneros literarios, como algo exclusivo del lenguaje y las palabras. Al convivir en un mismo espacio, es regularmente el texto escrito el que acapara el sentido del

relato, desplazando a la imagen y su enorme potencial semántico a ser un mero complemento o adorno del texto del que es parte, un retrato de la realidad que describen las palabras. Pareciera ser que las imágenes han sido un acompañante pasivo y silencioso del lenguaje. En este estudio se argumentará que esto tal vez no sea así.

Siempre que se habla de narración se piensa en el tiempo como soporte fundamental. Cuando se habla de imagen se piensa una representación espacial inmóvil. Sin embargo, esta tesis va ligeramente en contra de esta noción que nos da la experiencia inmediata. A continuación se profundizará en la tensión o vocación narrativa que palpita en la imagen.

Las imágenes se han visto vinculadas y limitadas al espacio y a lo estático. Pareciera que es su naturaleza negar el tiempo pausándolo, inmovilizando la acción. Sin embargo, ellas poseen un dinamismo peculiar: acompañan al movimiento y lo presuponen. A medida que avanza la reflexión, estas afirmaciones se verán justificadas.

¿En qué se piensa cuando se habla de narración apoyada en la imagen? Para abordar esta pregunta, usualmente se recurre a variadas expresiones artísticas como podrían ser el cine, el cómic, o el libro-álbum. También, históricamente, se han asociado el mural o el vitral como manifestaciones de carácter gráfico vinculadas a este tema. Por muy diferentes que puedan resultarnos estos *formatos* entre sí, seguramente tendrán algo en común, a parte de su naturaleza visual. Considero que para tratar la relación entre imagen y narración es conveniente hablar de una tercera instancia en la cual ambos convergen: *el texto*. Desde el punto de vista semiótico, tanto los relatos (impresos u orales) como las imágenes gráficas son textos.

Para evitar confusiones es preciso comenzar por especificar claramente a qué me refiero cuando hablo de los *textos*. Pues bien: a diferencia de lo que podría entenderse comúnmente, un texto no refiere únicamente a un conjunto de signos lingüísticos sistematizados para almacenar y transmitir un mensaje, sino a un mecanismo capaz de producir sentido nuevo debido a la multiplicidad de códigos significantes que lo atraviesan. Para la semiótica cultural, “...un texto es la manifestación simultánea de varios lenguajes. Son las relaciones complejas, dialógicas y probabilísticas entre sus distintas subestructuras, las que constituyen el poliglotismo del texto y lo convierten en mecanismo generador de significación” (Lotman, 2003: 112).

Viéndolo de esta manera, cualquier forma de enunciación humana puede ser entendida como un texto: desde un “simple” gesto como un movimiento de la mano, hasta composiciones presuntamente más complejas como un video musical. Desde esta perspectiva, el ser humano mismo puede ser considerado un texto. Con esto dicho, comienza a abrirse el terreno para hablar de lo que será una de las piedras angulares en este análisis: las imágenes.

La naturaleza de la imagen, su relación con el lenguaje y su influencia en el comportamiento humano son cuestiones que ya han sido tratadas desde la estética, la historia del arte o la semiótica, y que recientemente interdisciplinas posmodernas como los *Estudios Visuales* se han encargado de replantear al dar cuenta de las implicaciones que tiene en esta cuestión el complejísimo fenómeno de la visualidad, con todas las cuestiones culturales, políticas y sociales que conlleva. Resulta claro entonces, que no es tan sencillo establecer una normalización de los procesos de significación de la imagen, como tanto lo han intentado disciplinas dogmatizantes como la iconología, cuyo problema, como dice W.J.T. Mitchell en su *Teoría de la imagen*: “...ya está sugerido por la raíz de la propia palabra “iconología”. Por un lado, se nos promete una ciencia de las imágenes discursiva, un control del icono por el *logos*; por el otro (...), ciertas imágenes y semejanzas persistentes se cuelan en ese discurso, haciéndole totalizar ‘imágenes del mundo’ y ‘visiones del mundo’” (Mitchell, 2009: 30). Así que por ahora, y para cumplir con los propósitos de esta investigación, será necesario conformarse con situar a la imagen en su dimensión textual.

Un texto ha de ser entendido no como un objeto acabado, sino como una manifestación dinámica del pensamiento. Una escultura, un libro, un cuadro al óleo, o una canción serán siempre más que simple materia; su materialidad es de carácter simbólico, es decir, cultural, ideológico, imaginario. Tampoco sería afortunado intentar aproximarse a la naturaleza del texto desde una noción simplista de *mensaje*, ya que reducir el texto a su función informativa sería privarle de sus posibilidades creativas. Un texto no es estrictamente la plasmación o registro de una idea, sino el escenario o el laboratorio que hace posible la gestación y transformación de sentido. Conviene más pensar en los textos como una unidad de la que se despliega una infinidad de posibilidades comunicativas,

como si se tratase de bombas detonadoras de significado. Sobre esto, Iuri Lotman sugiere que:

...el texto se presenta ante nosotros no como la realización de un mensaje en un solo lenguaje cualquiera, sino como un complejo dispositivo que guarda variados códigos, capaz de transformar los mensajes recibidos y de generar nuevos mensajes, un generador informacional que posee rasgos de una persona con un intelecto altamente desarrollado (1996: 82).

Un texto constituye en sí mismo una realidad autónoma así como un universo cultural. Sean sus códigos visuales, sonoros, lingüísticos, táctiles, o un juego entre todos los anteriores (más cualquier otro que pueda ser nombrado), los textos juegan un papel determinante en la construcción del mundo humano. Y es menester recordar en todo momento que aunque algunos son más sofisticados y complejos que otros, la variedad de códigos es una condición de la cultura y del pensamiento. El encuentro con un texto es muy similar al encuentro con otra persona: resulta en un diálogo cultural, expandiéndose la una en la otra, y ampliando así el conocimiento del mundo. Dicho de otro modo: sin textos, no hay cultura.

Una tendencia común al tratar estos temas (texto, imagen y narración) es la de suponer la noción de *texto*, como texto escrito. Es importante aclarar desde ahora de qué manera será referido aquí este asunto. Como ya comenté antes, con este documento no se pretende desvalorizar un código de significación frente a otro, ni hacer comparaciones entre su efectividad comunicativa. Mucho menos, postular alguno de ellos como el más adecuado para generar determinado tipo de sentido (a saber, narrativo). Sin embargo, no hay que olvidar que existe una inclinación popular a enlazar la narrativa con la literatura, confiriéndole a la imagen un rol secundario frente al lenguaje verbal. Debido a esto, será necesario señalar hasta cierto punto las diferencias entre estos dos caminos del significado. Habrá que recordar en todo caso que “lo principal no es la relación entre la imagen y la palabra, sino entre la razón imaginal y la razón discursiva” (Zamora, 2007: 173).

Culturalmente, la narración se ha visto asociada con la ya referida *razón discursiva*, hasta llegar al punto en el que incluso resulta lógico pensar que sin lenguaje verbal no

puede existir un *relato*. Esto no puede ser casual: pareciera ser que parte de la naturaleza del lenguaje consiste en pretender ser protagonista del mundo del sentido, desplazando a los demás caminos que toma el pensamiento para su manifestación a un estado de pasividad y subordinación, restándoles valor y eficiencia comunicativa. El patrón racionalista ha promovido este concepto excluyente del lenguaje, que privilegia el aspecto lógico sobre el sensible, desprovveyendo a este último de funciones cognitivas. Sin embargo, a partir de los nuevos enfoques filosóficos en materia humanística, podemos apreciar que frente al lenguaje verbal, la imagen no es para nada inocente, y que se muestra incluso más seductora que la palabra articulada, llena de misterios ocultos a plena luz. Mitchell menciona al respecto que:

...existe una antigua tradición que defiende que el lenguaje es el atributo humano esencial: “El hombre” es el “animal” que habla. La imagen es el medio de lo infrahumano, del salvaje, del animal “mudo”, del niño, de la mujer, de las masas. Estas asociaciones son bien familiares, como lo es también la preocupante contradicción que defiende que el “hombre” ha sido hecho a *imagen* de su creador (2009: 30).

No cabe duda del fuerte vínculo entre palabra y narración. Es innegable que dentro de las expresiones que vinculan la narrativa y la imagen, normalmente quien guía el sentido de lo narrado es la palabra, el lenguaje articulado, la cronología. En muchos casos, la imagen adquiere una condición más bien de apoyo visual. Pero *ojo*, no hay por qué enfrentar el lenguaje verbal (el uso de la lengua natural) con el de la imagen. Indudablemente el primero posee una estructura mucho más compleja y eficaz para comunicar distintos contenidos con mayor precisión que el que brinda la imagen visual. Hay que recordar que el lenguaje verbal incluye tanto la utilización de conceptos como de imágenes (metáforas, hipérboles, comparaciones, etc.). Lo que hay que confrontar entonces es dos tipos de racionalidad: la lógico-conceptual y la racionalidad imaginal, y recordar que esta diversificación tiene lugar también dentro del lenguaje verbal; de hecho, tradicionalmente se les distinguen como lenguaje recto y lenguaje figurado. Lo que sí hay que afirmar rotundamente es que ambas racionalidades son igualmente indispensables para el intelecto humano.

Para resumir: el lenguaje verbal es soporte de narraciones, pero también de *imágenes mentales* (concepto que será abordado más adelante en este estudio). La imagen pues, no se opone al lenguaje verbal, que indudablemente es el sistema más complejo de comunicación. El esfuerzo de este trabajo consiste solamente en explorar los alcances narrativos de la imagen material: qué ocurre con la narración cuando se restringe el soporte. Qué pierde y qué gana. Insistiré por última vez en que el motivo de la mención de las diferencias entre palabras e imágenes es importante sobre todo si el esfuerzo consiste en abogar por las capacidades de un medio para funcionar de una manera específica.

El tema de las imágenes es por demás extenso, complicado y laberíntico. La evidencia histórica más remota del raciocinio humano son precisamente imágenes: dibujos realizados sobre la superficie de rocas y cavernas a lo ancho del planeta. Al igual que con la aparición del lenguaje, el proceso mental que tuvo que haber ocurrido en el humano prehistórico para la creación de las primeras imágenes es aún ignorado por la ciencia. En este trabajo no se pretende abogar por la imagen como una predecesora del lenguaje, ni establecer un debate sobre qué ocurrió primero en el comportamiento que concluyó finalmente en la formación de la psique humana. Pero sí se parte de una sospecha latente de que tanto la habilidad para utilizar el lenguaje, como la de producir imágenes parten de un mismo lugar: la capacidad de simbolizar. Conviene tomar en cuenta la idea de Ernst Cassirer de que “primeramente, el lenguaje no expresa pensamientos o ideas sino sentimientos y emociones” (2016: 59). Además, este pensador considera que el ser humano es un *animal simbólico*, y es debido a esta naturaleza que la civilización y la cultura pueden ser posibles.

Pienso que a partir de aquí ya es posible introducir a la reflexión un elemento que será muy importante para el tratamiento adecuado de la imagen: las implicaciones del fenómeno de la visualidad. Lo que vemos, así como lo que escuchamos, olemos o saboreamos, tienen todo que ver con la manera en la que nos desarrollamos y nos desenvolvemos en el mundo. Algo que se estará recordando a lo largo de este escrito, es que *se piensa con todo el cuerpo*. Todo lo que captamos a través de nuestros sentidos influye en nuestra manera de ser y actuar más de lo que solemos imaginar, y ninguna de esas formas de interacción con la realidad trabaja por separado; más bien, al ser

irreductibles las unas a las otras, se complementan en la *semiosis*.¹ No obstante, por algún motivo, el lenguaje verbal y la imagen han resaltado popularmente entre la variedad de opciones que tiene la voluntad humana para manifestarse. Ante esto, Fernando Zamora —cuyo pensamiento ha sido fundamental para sostener los argumentos expuestos en esta investigación—, piensa que “Palabras e imágenes están condenadas a vivir juntas. Nosotros somos animales verbo-visuales”, dice, “Para nuestra especie, desarrollarse es tanto aprender a hablar y escuchar como aprender a imaginar y ver. De hecho, es más difícil explicar por separado la verbalización y la imaginación que explicarlas conjuntamente: cada una implica a la otra” (2007: 97).

Las imágenes visuales particularmente se distinguen por su condición de *quietud*: a primera vista son fijas, resistentes al paso del tiempo. Es difícil saber si están atrapadas en él, o si es el tiempo mismo el que está atrapado en ellas. Para José Luis Brea, esta cualidad de *pausa* temporal en las imágenes, se debe a que estas poseen una naturaleza o “fuerza de archivo que retiene lo capturado para que, fuera de su tiempo propio, pueda de nuevo recuperarse, venir de nuevo a *ocurrir*. Para que, en realidad, todo momento *persista ocurriendo*, suspendido en el tiempo estatizado de la representación” (2010: 13).²

A diferencia de las palabras, las imágenes no nos hacen esperar: su impacto sobre nosotros es inmediato y simultáneo. No existen guías para decodificarlas; la guía y el código de la imagen son ella misma. En las imágenes no existen secretos ni trampas: a lo mucho habrá trucos, juegos, pero sospecho que la imagen material se manifiesta en todo su ser. Poco antes de Fernando Zamora, el profesor W.J. T. Mitchell, ya había advertido que:

Las “diferencias” entre imágenes y lenguaje no son cuestiones meramente formales: en la práctica están relacionadas con cosas como la diferencia entre el yo (que habla) y el otro (que es visto); entre el decir y el mostrar; entre los testimonios de “oídas” y los de “testigos oculares”; entre las palabras (escuchadas, citadas, inscritas) y los objetos o

¹ La *semiosis* ha sido descrita por C. S. Peirce como la acción significativa que requiere para su realización la interacción entre tres agentes, a saber: un *representamen*, su *objeto*, y el *interpretante*. PEIRCE, Charles. La ciencia de la semiótica. Nueva Visión, Buenos Aires. 1974

acciones (vistos, figurados, descritos); entre los canales sensoriales, las tradiciones de representación y los modos de experiencia (2009: 13).

Al reflexionar sobre la convivencia entre lenguaje, imágenes y razón en la esfera de la cotidianidad, puede observarse que es un suceso de lo más curioso. El lenguaje es asociado comúnmente con lo lógico, con el razonamiento y el orden. Se piensa que es lo que nos convierte en seres “inteligentes” y nos diferencia de las demás criaturas. Con él nos comunicamos, funcionamos socialmente, incluso le hemos adjudicado a sus límites los límites del conocimiento de la realidad. Las imágenes por su parte, tienen objetivos menos claros: por un lado, como lenguaje (es decir, en su dimensión icónica), la imagen se nos presenta ambigua, evasiva, polisémica, subjetiva; mientras que, como complemento del lenguaje verbal, lo visual proporciona un apoyo contundente. Se atesora la visión como una infalible portadora de verdad. Las imágenes del mundo son la evidencia de la existencia del mismo, y proporcionan un acceso inmediato a su conocimiento.

Si deseamos continuar profundizando en estos aspectos del comportamiento de las imágenes, será útil intentar alejarse un poco de su comprensión como meros *íconos*. Es decir, como conceptos formales que están destinados a referir la idea de alguna otra cosa. Sugiero concebirlas mejor como entidades complejas e inteligentes, que viven e interactúan con el ser humano, que constituyen realidades, acontecimientos y que incluso podrían poseer una *voluntad* (Mitchell, 1996: 71-82). Diego Lizarazo concibe a las imágenes como un acontecimiento: una suerte de *continuum* espacio-temporal cuando menciona que

...la imagen en realidad no es un objeto o una sustancia, sino que es un *acto*: constituye un acontecimiento, una acción en el tiempo. Esa acción en el tiempo tiene como elementos fundamentales *un texto visual y una expectación o una mirada* que se ofrece para hacer posible ese texto visual. El acontecimiento imagen emerge del encuentro de estos dos componentes fundamentales.³

³ Video. Conferencia del Dr. Diego Lizarazo Arias. “Hermenéutica de las imágenes y estética de la mirada”. Noviembre 2013 (Cursivas de Noel Corral).

Habiendo entendido este aspecto de la imagen, en el que es vista no solo como una representación de la realidad, sino como una entidad cultural en sí misma, se puede volver a aquel otro asunto pendiente: si la imagen no está compuesta por elementos menores articulados sintácticamente, como ocurre en el signo lingüístico, o más bien se presenta como un todo simultáneo. ¿Cómo es que narra, si es que lo hace? Es momento ahora de pasar al aspecto de la narración y su relación con la imagen.

1.2 Imagen-narración

Se ha sugerido antes que un texto no será necesariamente aquel compuesto por signos lingüísticos. Lo siguiente ahora será lograr una aproximación teórica a la idea de los textos que podrían ser denominados como *narrativos*, con el objetivo de diferenciar y desarrollar el concepto principal que se propone en este capítulo, el de la *imagen-narración*. Para lograrlo, ya no se pretenderá un desapego entre los códigos de la imagen y aquellos del lenguaje verbal, como en el apartado anterior, ya que como se verá más adelante, la llamada narración visual no es posible sin la interacción con otros códigos culturales. Para aclarar esto, conviene mantener en mente la reflexión de que cada texto está compuesto por más textos. En todo caso, el problema que interesa evidenciar será la preponderancia de un código sobre otro. Sobre esto, encuentro interesantes unas líneas de Mitchell, sobre un texto en el que podrían convivir un texto escrito y una imagen material, a la que se refiere como *objeto pictorial*:

En general, los textos suponen una mayor amenaza a los conceptos de “integridad” o “pureza” de la imagen que a la inversa. Para empezar, se imponen de forma inevitable y literal dentro y alrededor de los objetos pictoriales: sobre las paredes, fuera, dentro, sobre el marco, o incluso “en el aire” a través del cual se mira el objeto y se conduce el debate respecto a éste. Por el contrario, las imágenes en los textos se consideran generalmente como insignificantes, figurativas y prescindibles: la *écfrasis* es un género menor y la descripción es meramente “accesoria” a la narrativa (2009: 185).

Para comenzar a desarrollar este tema se hace una revisión del entendimiento mismo de la narración, que goza de ser popularmente asociado con una serie lógica de acontecimientos que al *entramarse* constituyen un *relato*, y que comúnmente se da a conocer mediante una voz que habla, llamada *narrador*. Habrá que tomar en cuenta que esta voz que habla es también una entidad sintiente, poseedora de una mirada y de una inteligencia propia. No hay que olvidar que la reflexión sobre el tiempo está íntimamente vinculada a esta cuestión. Paul Ricoeur, uno de los autores que ha hecho más aportaciones al estudio de este fenómeno, nos dice que “la especulación sobre el tiempo es una cavilación inconclusiva a la que solo responde la actividad narrativa” (2004: 43).

¿Qué es pues, un texto narrativo? Para comenzar a echar luz sobre el asunto, podemos recurrir primeramente a Iuri Lotman, quien propone lo siguiente:

...el texto narrativo puede construirse de dos modos.

El primero de ellos es bastante conocido: es la construcción del texto narrativo sobre la base del lenguaje natural. Las palabras-signos se unen en cadenas conforme a las reglas de la lengua dada y al contenido del mensaje.

Aunque el caso más extendido del segundo tipo lo constituirían los así llamados signos icónicos, aquí no parece posible reducir la cuestión a la representatividad [*izobrazitel'nosti*]. La cosa está en que aquí el concepto mismo de signo se torna difícil de distinguir, puesto que el mensaje no está dotado de un manifiesto carácter discreto (2000: 10).

Como puede notarse, el semiólogo detecta dos niveles en la narración: uno de carácter lingüístico, que hace inteligibles las acciones narradas, y otro al que llama icónico, en el que el relato se presenta como un todo. Este todo ya no es un signo lingüístico sino una imagen.

Una narración pues, no es solo una estructura ordenada de tal manera que cumpla determinadas especificidades. Si hay algo que nos haga entender un escrito, una tonada, o una imagen como una narración, es porque produce en nosotros *cierto tipo de sentido*. Existen autores como Jerome Bruner, que piensa que la narratividad es un modo de operar de la psique para organizar el entendimiento de la realidad humana. Rosalía Montealegre nos recuerda que:

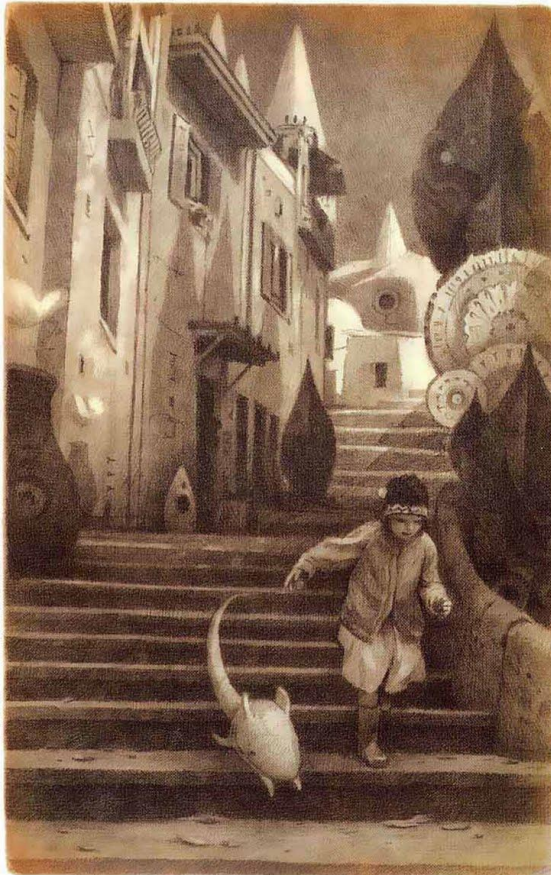
Para Bruner (1994, 1997) los individuos organizan su experiencia y la memoria de la humanidad en forma de narraciones, transmitidas culturalmente. Los seres humanos mediante las narraciones (mitos, historias, relatos, etc.) reciben y transmiten todo su acervo cultural; ellas son la base para conformar sus percepciones sobre el mundo. La narración, más que una forma de representación, es “un instrumento de la mente en la construcción de la realidad” (2004: 251).

Más aún, insiste en que este pensador

...considera la cultura y la búsqueda del significado dentro de la misma, la verdadera causa de la acción humana. A través de la cultura es posible construir significados y darle sentido al texto. En otros términos, todo lector emplea una serie de instrumentos de su cultura (lenguaje, conocimientos anteriores, etc.), previamente adquiridos, que guían su interpretación del texto (2004: 250).

Retomando aquello sobre lo que advertía en un principio, la idea del tiempo y su relación con la mente tendrá aquí un papel relevante, pues como ya veremos, en la narración, los conceptos de *tiempo* y *transformación* resultan indispensables. De acuerdo a Luz Aurora Pimentel, más que un acomodo coherente de los elementos, “La transformación operada en el tiempo sería el requisito absolutamente indispensable de la narratividad” (1995: 3-4).

Disponer los acontecimientos en juego con otros a manera de eslabones en una cadena, sigue respondiendo a una figura del lenguaje discursivo. Para ejemplificar esto podríamos hablar de una de las obras más icónicas (en más de un sentido) de la novela gráfica: me refiero a *Emigrantes*, de Shaun Tan (2007). En este relato en el que el texto escrito es a todas luces evitado por el autor (incluso inventa una escritura fantástica que utiliza en lugar de cualquier alfabeto conocido), y en el que solo se muestran dibujos, es la disposición de estos últimos lo que le da al sentido de *Emigrantes* su inevitable dimensión literaria. Cada dibujo está dispuesto en viñetas pensadas para ser recorridas en el típico sistema de lectura occidental: de izquierda a derecha, y de arriba hacia abajo. Sin embargo, la extraordinaria riqueza de esta pieza es el enigma de sus dibujos. Cada cuadro nos muestra un mundo infinito de posibilidades interpretativas, de historias y significados capaces de impactarnos tanto o más por sí mismos, como la obra en su totalidad.



Emigrantes, 2007. Shaun Tan

¿Qué pasa entonces cuando interpretamos una imagen como *narrativa*? Dudo que la operación mental que toma lugar aquí pueda ser reducida a una explicación tan simple como la *lectura* de los símbolos presentes en ella a manera de un discurso verbal, pues como ya ha mencionado Zamora,

...el sentido de una imagen no consiste en que ésta “contiene” enunciados o palabras que se traducen a términos visuales. Pues la imagen significa a su manera y por sí misma, no como una ilustración de ideas formuladas discursivamente (2007: 78).

Tal vez, una pista sobre cómo opera el sentido narrativo en la imagen se encuentre en Pimentel, quien en su *Teoría Narrativa* escribe lo siguiente:

...no basta la sola secuencia para tener una “historia” que contar; la transformación de un estado de cosas en otro es siempre una transformación orientada; es decir, con sentido: una secuencia no solo cronológica, sino lógica. En general el sentido más elemental de un encadenamiento sería el de la causalidad, de tal manera que la *secuencia* se dobla en *consecuencia*. Así, la relación que primero se da en el tiempo-espacio del discurso (uno *tras* otro), y que luego se transpone a la cronología representada (uno *después* de otro), acaba desdoblándose en una relación lógica (uno *a causa* del otro).

Mirada desde la sola perspectiva de una transformación operada en el tiempo, la narratividad se nos presenta como la estructura profunda de diversas formas de transmisión de un contenido de acción humana, y no solamente aquella referida a la narración verbal (1995: 4).

Hasta aquí, considero que es posible sostener que para que el sentido narrativo sea posible, la transformación en el tiempo es uno de los requisitos indispensables, lo que conduce a una de las interrogantes más interesantes de la investigación: el cómo una imagen se *transforma* en el tiempo, cuando pareciera ser que su naturaleza fuera por completo atemporal. Mientras que en el relato verbal esta transformación se expone mediante frases; en el relato basado en imágenes, por carecer estas de una estructura interna no discreta, se requiere de una secuencia de cuadros. Lo que hay que subrayar aquí es que dichos cuadros se resisten a someterse a una única narración y cada uno muestra posibilidades de historias diversas. Esto ocurre porque cada cuadro pictórico reclama su autonomía y se ofrece como el comienzo posible de una narración. Por esta misma línea el doctor Fernando Zamora menciona en su *Filosofía de la imagen*, que:

La imagen no tiene una organización discursiva: no es eminentemente temporal como la palabra, sino espacial y temporal. Es un *organismo*: cada imagen o conjunto de imágenes opera como un campo de fuerzas en constante interacción; al ser espacio-temporales, se combinan en ellas la *simultaneidad* y la *sucesión*. Tal vez a eso se deba el mayor poder sintetizante de lo visual frente a lo verbal (2007: 144).

Este comportamiento de la imagen, en relación a la narrativa, encuentra su razón de ser en que probablemente no exista un orden en el tiempo; sino más bien, un ordenamiento en la psique humana, que resulta finalmente en la idea de la experiencia temporal. De este modo, la transformación abandona su condición de suceso y deviene en posibilidad. Para reforzar lo anterior es obligado recurrir a Kant, quien sostiene que el espacio y el tiempo son categorías de la mente; no de la realidad.

En sus *Ensayos de Hermenéutica*, Ricoeur dice que “Todo lo que relatamos ocurre en el tiempo, se desarrolla temporalmente y, a su vez, todo lo que se desarrolla en el tiempo puede ser relatado” (2002: 16). Partiendo de aquí, podrían plantearse ya las siguientes preguntas que interesan a esta investigación: ¿Qué relatamos?, y ¿Cómo lo hacemos?

Un relato vendría a ser una disposición coherente en la que los hechos se presentan con un sentido (lógico) determinado. El relato presenta dos niveles: la trama y la historia. En el nivel discursivo tenemos la trama, que es la manera en que el autor lo ha ordenado; en el nivel de la historia lo que tenemos es la secuencia de eventos en orden cronológico. Para Luz Aurora Pimentel,

...el acto configurante que transforma los acontecimientos en historia nos permite concebir una historia como algo ya estructurado; “tejido”: una trama: una verdadera figura. Una historia es entonces una serie de acontecimientos “entramados”, y por lo tanto nunca es inocente, justamente porque es una “trama”, una “intriga”: una historia “con sentido” (1995: 16).

Una historia pues, responde a las exigencias del lenguaje verbal, ya que requiere una secuencia que exponga el sentido de la narración, mientras que el relato como totalidad se impone como una figura, como una imagen. A nivel de trama, el relato puede ser posible también desde otros códigos de enunciación y significación, aunque con sus respectivas

variantes, como se verá más adelante. El propósito de las tramas es muy claro: la producción del sentido. Es en ese tejido de eventos donde está la mitad de la propiedad significativa de la narración. “En la narración, la innovación semántica consiste en la invención de una trama, que también es una obra de síntesis: en virtud de la trama, fines, causas y azares se reúnen en la unidad temporal de una acción total y completa” (Ricoeur, 2004: 31). La trama aparece cuando una situación genera una *intriga*. Es en las tramas donde se formula lo inesperado, lo problemático, lo ajeno, lo nuevo. ¿De qué están hechos entonces aquellos hilos que tejen esta red semántica? De esto no me cabe duda: acción humana.

Por fin, tocamos uno de los pilares que soportan este análisis. El obrar humano es la otra mitad de la estructura narrativa del texto. Ricoeur es claro en esto, cuando nos dice que “Comprender una historia es comprender a la vez el lenguaje del ‘hacer’ y la tradición cultural de la que procede la tipología de las tramas” (2004: 119). Que se refiera al “hacer” como un lenguaje, solo puede significar que al menos en parte, este puede ser entendido dentro de las condiciones semióticas de los textos culturales. Por una misma línea, Rosalía Montealegre menciona que “el discurso narrativo aborda el tejido de acciones e intencionalidades humanas” (2004: 246). Vemos entonces que lo que está en juego en los textos narrativos es *la puesta en intriga de la experiencia temporal del ser humano mediante sus actos*. En el primer volumen de la serie *Tiempo y Narración*, Ricoeur pone en evidencia lo siguiente:

...lo que está últimamente en juego, tanto en la identidad estructural de la función narrativa como en la exigencia de verdad de cualquier obra de este género, es el carácter *temporal* de la experiencia humana. El mundo desplegado por toda obra narrativa es siempre un mundo temporal. (...) el tiempo se hace tiempo humano en cuanto se articula de modo narrativo; a su vez, la narración es significativa en la medida en que describe los rasgos de la experiencia temporal (2004: 39).

Hay un sentido implícito en el hacer humano, y tanto la acción misma, como su entendimiento, es en gran parte posible debido a que pertenece a una cultura. Los seres humanos somos entidades culturales, y por lo tanto de naturaleza simbólica. Todo lo que hacemos, pensamos y deseamos está cargado de sentido cultural e intención simbólica. “Si,

en efecto, la acción puede contarse, es que ya está articulada en signos, reglas, normas: desde siempre está *mediatizada simbólicamente*” (Ricoeur, 2004: 119).

Una vez aceptada la idea de que la narración corresponde a uno de los caminos que toma el pensamiento para conocer y explicar el mundo, no resulta tan extraño que su lógica pueda ser aplicada al entendimiento de las imágenes. La imagen visual tiene sus limitaciones: como texto narrativo, tal vez sea difícil de contener un relato entendido como historia, es decir, como una cadena de acontecimientos que resultará siempre de una única manera, como cuando se lee un cuento, pues en este caso:

...no se trata de la oposición ‘sincrónico/diacrónico’ (puesto que, mientras que la diacronía es identificada con la organización temporal, la sincronía, en realidad, no es espacial), sino de la oposición entre los textos que se desenvuelven en el espacio y aquellos cuya existencia está ligada al tiempo (Lotman, 2000: 9).

Pero precisamente es esta condición de la imagen como ícono la que propicia su potencia narrativa. En el tercer volumen de *La Semiosfera*, Lotman menciona que:

En la base de los géneros narrativos de las artes verbales se halla el principio de la anexión de signos y cadenas de signos. La cosa es más compleja en los textos que no tienen una división regulada interna en unidades discretas. La narración se construye como una combinación de un estado estable inicial y un movimiento posterior. Por su tendencia básica (más exactamente, por la estructura del material) la pintura propende a ser, para el texto icónico, la encarnación ideal del “estado inicial” con su prioridad del aspecto semántico... (2000: 13)

La narración en la imagen entonces, se aborda como un *estado inicial* del cual se desprenderán tantas posibilidades de acción humana como puedan ser imaginadas. Viene al caso recordar a Guy Gauthier, quien al examinar el cuadro subtítulo como “Las masacres en China” publicado en *Le Petit Journal*, en 1891, concluye que “No es una escena lo que se nos propone, sino varias, como si el campo limitado de la imagen se convirtiera en el lugar de una acumulación ejemplar” (1986: 75).

Aprovechando la cita anterior, me gustaría retomar aquí la afirmación de Fernando Zamora de que la imagen no es estrictamente espacial, sino espacio-temporal. Aquello que menciona Guthier que se acumula en el espacio de la imagen no es otra cosa que experiencia temporal humana: *narraciones*. La polisemia de la imagen, así como su fuerza presencial frente al carácter icónico o mimético que suele atribuírsele conducen finalmente a una de las propuestas principales de esta tesis y que da título a este apartado: el concepto de “imagen-narración”.

Así, el sentido narrativo de un texto tendrá lugar cuando éste, al ser interpretado mediante el lenguaje del obrar humano, ocasione un conflicto en la experiencia cotidiana de la temporalidad. Por lo tanto, cuando se recurra a la acción humana para dotar de sentido a una imagen, esta podrá bien ser considerada como una *imagen narrativa*. Pero únicamente cuando ésta imagen narrativa sugiera un abanico amplio de posibilidades sobre lo que podría estar ocurriendo en ella, podrá ser llamada una *imagen-narración*. Es así que el requisito indispensable para que ocurra éste suceso, es que produzca en el receptor significado y conocimiento nuevo. Por lo tanto se puede afirmar que el fenómeno de la imagen-narración implicará siempre la producción de, al menos, *un nuevo mundo*. Esta clase de imágenes, por su misma naturaleza, siempre se nos mostrarán extrañas, misteriosas, incompletas. Como un rompecabezas con piezas perdidas. Sin embargo, no se sentirán completamente ajenas, pues es esencial para su existencia que al ser miradas, se encuentre en ellas a uno mismo. Nada muy alejado de lo que sucede al visitar un país extranjero y enfrentarse a sus habitantes y sus costumbres tan distantes a la cultura en la que se está moldeado. No se me ocurre un mejor ejemplo de imagen-narración que el famosísimo tríptico de El Bosco, *El Jardín de las delicias*, donde no pasa un segundo frente a él sin preguntarse qué rayos es lo que está ocurriendo. La manera en la que tiene lugar este proceso de interpretación narrativa será detallada en los siguientes apartados. Por lo pronto, continuaré recurriendo a las ideas de Iuri Lotman para reforzar la distinción de este concepto respecto a las narraciones verbales. Hay que tener claro que

La narración verbal se construye, ante todo, como adición de nuevas palabras, frases, párrafos, capítulos. Esta narración siempre es un aumento del volumen del texto. En lo

que respecta al texto-mensaje internamente no discreto de tipo icónico, la narración es transformación, transposición interna de elementos (2000: 11).

Es interesante observar que las imágenes-narración pueden ser creadas deliberadamente con ese potencial narrativo que las caracteriza, pues resulta claro que así como habitan en el reino de la interpretación, también lo hacen en el de la expresión. De la misma manera en la que pueden ser detectadas, pueden ser potenciadas. Esto se debe a que aunque a diferencia de la narración verbal, la imagen-narración no transmita una historia acabada con principio medio y fin, sus códigos son identificables. En ella, la narración se trata de un efecto de sentido consistente en que es transmitida la idea de transformación y de situación en el mundo, que nos hace preguntarnos, como en el cuadro de El Bosco, qué está pasando, qué pasó o qué va a pasar aquí.

Es importante advertir también que la imagen-narración puede constituir un subgénero en el arte pictórico, del cual ya existen ejemplos, como el mural, el vitral, incluso las pinturas rupestres, aunque no hayan utilizado este concepto en sus explicaciones. Así mismo, también puede ocurrir que un cuadro no haya sido elaborado con esta concepción pueda ser apreciado como imagen-narración por un receptor determinado. En el tercer capítulo de este trabajo se ofrece un ejercicio en el que la imagen gráfica se muestra como matriz de sentido, cobrando independencia respecto al texto verbal escrito.

Por último, hay que mencionar que la imagen-narración se encuentra en el extremo opuesto respecto a la imagen *ilustración*, cuya función podría ser descrita como la de *hacer visible una realidad ya conocida*. Este concepto se ha utilizado popularmente para referirse a las imágenes que “acompañan” a un texto escrito en aquellos medios donde conviven estos dos códigos. Sin embargo aún en la imagen-ilustración se pone ya de manifiesto el carácter vital de la imagen gráfica, que no se limita a someterse pasivamente a las determinaciones del texto verbal, sino que pugna por generar sentido nuevo. En buen ejemplo de esto lo tenemos en Shaun Tan, quien en un ensayo habla sobre su trabajo como productor de libro-álbum, donde defiende a la imagen como parte integral del sentido que pretenden lograr estas publicaciones, y no como una mera *visualización* de lo que dicen las palabras, argumentando que:

Even the word illustration is a little misleading, because the best illustrations do not actually illustrate anything, in the sense of describing or illuminating. My own narrative images, and those of my favourite artists, are actually far more concerned with deepening the uncertainty of language, enjoying its ambiguous references, exploiting its slipperiness, and at times, confessing its inadequacy.⁴

Por supuesto, cada una (ilustración e imagen-narración) será susceptible de convertirse en la otra; *todo depende de la mirada que las active.*

⁴ *Incluso la palabra ilustración es un poco engañosa, porque las mejores ilustraciones de hecho, no ilustran nada, en el sentido de describir o iluminar. Mis propias imágenes narrativas, y aquellas de mis artistas favoritos, están más interesadas por profundizar en la incertidumbre del lenguaje, disfrutando sus referencias ambiguas, explotando su superficie resbalosa, y a veces, confesando su ineficiencia.*

Tan, 2010: 2 (Traducción de Noel Corral)

1.3 La activación de la imagen: el receptor

Una a una, fueron surgiendo extrañas imágenes que poco a poco cobraban vida... primero una escena de tremendo caos... y luego otras, más luminosas e inquietantes.

— GARY CREW

El Visor

Los enigmas de la visión persiguen al ser humano desde *sus inicios*. Si ponemos atención a lo que dibuja la gente que no suele dibujar (y también a los que sí suelen hacerlo), nos daríamos cuenta que entre los objetos que mayormente se dibujan (además de personas, automóviles y flores), encontraríamos ojos. Hay *algo* en la mirada. ¿Qué nos haría pensar que ese “algo” no podría ser mejor un “alguien”? Tal vez para encontrar la respuesta, sea necesario perderse primero en el ajeno silencio de las imágenes.

Todas las *imágenes visuales*⁵ incluyen en su composición, como genes en las células, una mirada. Una entidad con la capacidad de *ver* habita en ellas, a la vez que les da cuerpo. Se habló anteriormente de una figura particular en todo este asunto, me refiero a la del narrador, que ya fue mencionado como *la voz que habla*. El narrador es quien dirige la historia y normalmente es el testigo principal de los acontecimientos. Es un agente necesario en las narraciones verbales, pero en el caso de la imagen, su presencia y función tal vez estaría presente de un modo distinto, como una entidad capaz de ver y mostrar su mirada: un *observador*. Con respecto al narrador, Pimentel postula lo siguiente:

En tanto que narración verbal, entonces, el narrador es una condición indispensable en la forma de transmisión del relato. Pero si pensamos en el relato como en un mundo de

⁵ Para fines prácticos, es preciso aventurar que las imágenes que habitan el mundo material son necesariamente visuales, y por ahora, se hablará de ellas exclusivamente. Esto será únicamente con el propósito de delimitar los horizontes de este ensayo. La idea de lo que podrían ser las así llamadas “imágenes mentales” será retomada en el siguiente capítulo.

acción humana, este atributo también le es esencial, incluso cuando los agentes de la acción se nos presenten figurativamente como animales u objetos, porque en todo caso se constituyen siempre en sujetos de una acción que no puede ser clasificada de otra manera sino como humana. Más aún, la acción humana, en sí misma, acusa ya un modo de ser plenamente narrativo (1995: 3).

Para ejemplificar lo anterior he de recurrir nuevamente a una de las obras más singulares de Shaun Tan:

En *El visor* (2011), Tan y el escritor australiano Gary Crew, nos presentan la historia de Tristan, un niño cuya curiosidad no conoce fronteras. En uno de sus viajes al tiradero de la ciudad, Tristan encuentra una caja contenedora de toda clase de artefactos visuales: lupas, lentes, anteojos, telescopios, ojos de madera. Entre ellos, una suerte de estereoscopio parecido a los juguetes *View-Master*⁶ acompañado por varios de sus característicos discos de imágenes. Tristan, ansioso por saber qué clase de cosas vería a través de ese aparato, coloca sus ojos sobre él. A partir de aquí, se detiene la guía de las palabras y ocurre el *encuentro entre miradas*. Primero, se nos muestra el ojo del protagonista *visto* desde *el otro lado* del juguete. Incluso podemos ver el mecanismo operador del dispositivo. Después, echamos un vistazo a uno de los recuadros singulares que componen el disco: lo que más o menos se supone que veríamos si estuviésemos realmente con la mirada puesta en el estereoscopio. Y luego, se muestra la imagen del disco completo, con sus nueve viñetas integradas que rotarían una tras de la otra frente a los ojos del chico, cuando éste activase dicho dispositivo.

La persona humana que esté frente a las imágenes de este libro, el receptor, verá en cada vuelta de página dos imágenes distintas: una, el mecanismo del *view-master* místico, que cada vez se cierra más entorno al ojo de Tristan. Y dos, la totalidad de cada disco que contiene a su vez las imágenes que lo conforman. Cada disco muestra en sus recuadros los horrores de una época de la Historia, como un universo compuesto de varios mundos. Además, en uno de los cuadros de cada disco se vislumbra un *testigo* que habita en ese mundo y observa los hechos. Al final, el mecanismo termina por cerrarse alrededor de la

⁶ El View-Master es un mecanismo imágenes dispuestas en discos. Fue inventado en la década de 1930 por William Gruber, y su patente es hoy propiedad de la empresa y marca de juguetes Fisher-Price.

pupila del niño, atrapándolo a él y a su mirada, presumiblemente convirtiéndolo en una imagen como las que él vio.



El Visor, 2011. Gary Crew y Shaun Tan



El Visor (Detalle), 2011. Gary Crew y Shaun Tan

¿Qué es el visor?, Podría ser que así decidamos llamar al tético objeto que encuentra el protagonista de la historia, pero, ¿será posible que pueda ser algo (o alguien) más? Podría pensarse por un lado que es Tristan quien ve esas escenas, pero por otro lado, eso solamente es algo que las palabras invitan a pensar, porque entonces habría que preguntarse quién ve el ojo de Tristan. Desde luego no es el receptor, pues si fuera únicamente la mirada del receptor la que está presente debería existir la posibilidad de tener algún tipo de control sobre lo que se elige ver. Sin embargo, a la imagen le dan igual elecciones que cada cual pueda tomar; ella se muestra ante el receptor tal cual es.

Se le puede llamar “visor”, o se le puede llamar “observador”. En cualquier caso, se estaría haciendo referencia a aquella mirada que da forma a la imagen. El observador pues, vendría a ser algo así como el equivalente gráfico del narrador en las narraciones verbales. El encuentro con una imagen, así como su producción, implica la presencia de una mirada, ya que ambos acontecimientos forman parte de un mismo *proceso creativo*. Hay que recordar que el obrar humano está cargado hasta la médula con significado y sentido cultural. En este caso, *ver* puede ser una función natural de los organismos con ojos, mientras que *mirar*, constituye un acto humano:

Habitualmente, nosotros no *vemos*, sino que *miramos*. Y la mirada no es posible más que cargada de diversos saberes: lingüísticos, estéticos, científicos, prácticos... Toda mirada lleva palabras adheridas. En cuanto a la visión ‘pura’, libre de ‘cargas’ lingüísticas, sin duda alguna existe (...). Sin embargo, su lugar entre las prácticas sociales se circunscribe a determinadas esferas en donde el sujeto –solitario o en grupo– desarrolla acciones que tienden a alejarse de toda representación: los éxtasis religiosos y estéticos, las efusiones amorosas, las experiencias alucinantes... (Zamora, 2007: 97)

Como todo texto la imagen gráfica presupone un emisor y un receptor, los cuales son instancias formales de todo hecho discursivo y no se corresponden con individuos particulares del mundo extratextual. La obra se actualiza en la mente de cada receptor particular que es capaz de entrar en relación con el mundo que esta le presenta. Ello implica que el sujeto pasa del ver al mirar. En esto consiste *la activación de la imagen*. El tipo de sentido que genere dicho encuentro entre miradas dependerá⁷ que colinden ambos mundos. De acuerdo a Zamora, en el ser humano:

El acto fisiológico de ver se transforma en el acto hermenéutico de mirar. Pues mirar implica la intervención de intenciones, de relaciones entre el todo y la parte, de conexiones entre lo pasado, lo futuro y lo presente, de configuraciones de un mundo estable; en suma: *mirar es interpretar lo que se ve*. Así suele funcionar la percepción humana (2007: 249).

Del mismo modo, John Berger apunta que “Toda imagen incorpora un modo de ver. (...) Sin embargo, aunque toda imagen incorpora un modo de ver, nuestra percepción o apreciación de una imagen también depende de nuestro propio modo de ver” (2016: 9-10). La experiencia vital del sujeto humano que se enfrenta a una imagen está conformada por todas sus vivencias, conocimientos, y visiones del mundo, que son determinantes para su

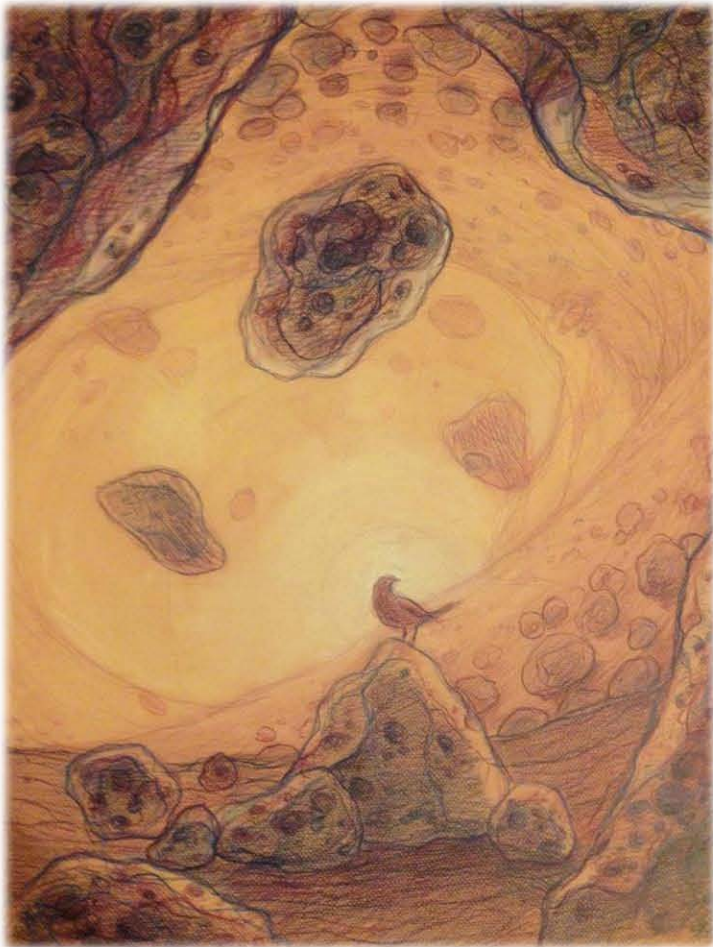
⁷ Convendría familiarizarse con este concepto de Lotman, en el que “la frontera semiótica es la suma de los traductores-«filtros» bilingües pasando a través de los cuales un texto se traduce a otro lenguaje (o lenguajes) que se halla fuera de la semiosfera dada”. Lotman, 1996: 12

entendimiento. Pero también los códigos de la imagen invitarán al receptor a mirarla de cierta manera. Así es como la imagen activa y es activada.

Con esto, espero haber cubierto mínimamente las particularidades de la experiencia del receptor en relación a la imagen visual. Finalmente, y para recapitular un poco: cuando se activa una imagen-narración, esta es capaz de ofrecer un mundo a su receptor en el cual pueda resignificar sus experiencias vitales, tanto de orden cognoscitivo, como ético y estético. Todo ello implica la capacidad de generación de sentidos nuevos: creatividad. Y es con esto último que se abre el terreno para las reflexiones del siguiente capítulo de este documento.

CAPÍTULO 2

DIBUJO Y PENSAMIENTO



2.1 El trazo imaginante

El hombre deviene humano cuando imagina.

—MARIA NOEL LAPOUJADE

Filosofía de la imaginación

En el capítulo anterior se estudió el carácter de la imagen visual en relación a los llamados textos narrativos, intentando descubrir en qué circunstancias y de qué manera una imagen podría actuar como una narración. A consecuencia de ello se ha propuesto el concepto de *imagen-narración*, que se refiere específicamente al momento en el que una imagen produce conocimiento nuevo al ser interpretada desde la acción humana. De la misma manera, se ha sugerido que ésta interpretación no consiste en pretender *traducir* al lenguaje verbal aquello que se está viendo, intentando deliberadamente acomodar los signos presentes en una imagen a manera de acciones. Sino que, por ser el obrar humano un lenguaje, lleva implícito en su estructura una carga de significación cultural, al igual que la mirada que lo presencia. Para reforzar aún más esta afirmación, me remitiré a una frase de José Antonio Marina. “No se trata de que veamos las cosas y luego las interpretemos, sino que la inteligencia parece funcionar al revés: vemos desde el significado. (...) Así funciona la mirada inteligente: anticipa, previene, utiliza información sabida, reconoce, interpreta” (2014: 31).

El interés teórico de estos apartados se centrará en reflexionar específicamente sobre uno de los tantos caminos que toma la psique para producir estos textos: el Dibujo, una capacidad innata del ser humano de marcar líneas sobre una superficie, cuya función es inmensamente compleja en lo referente a los procesos cognitivos de la mente. Intentaré delimitar esta práctica a aquellos aspectos que le interesan a esta investigación, es decir, a los asuntos de las imágenes y de la razón, no sin antes adelantar una sentencia importante respecto a esta actividad: *cada línea trazada tiene sentido*.

Así pues, el esfuerzo consistirá en estudiar cómo es que las imágenes surgen en el mundo en relación a los procesos que toman lugar durante la práctica del dibujo, así como el posible enlace del mismo con las particularidades de la imagen-narración. Cabe decir que

habrá que tener en consideración que mucho de lo que aquí se hable podrá ser aplicado no solo a cualquier otro método de elaboración de *objetos pictoriales*, sino también a toda actividad creativa. Pues como se detallará más adelante, los procesos de creación responden siempre a la necesidad de encontrar nuevas maneras de interactuar con la realidad. En el caso del dibujo, dichas maneras de interacción tienen, por supuesto, sus peculiaridades, que no pasarán por alto, pero en ningún momento será la pretensión de este escrito superponer los modos del dibujo por sobre los de cualquier otra práctica artística. Más bien, se mantendrá la actitud con la que hasta ahora se ha trabajado. Es decir, que ningún medio de expresión es superior a otro en cuanto a su efectividad para generar y comunicar sentido; simplemente son distintos.

Dicho esto, y antes de continuar ahondando en los motivos del dibujo, será necesario retomar e indagar en uno de los conceptos que ya se vislumbraba en el capítulo anterior: la idea de las *imágenes mentales*, y puntualizar sus características y particularidades en relación a la imagen material o imagen-texto. Hacer esta distinción será de suma importancia para el desarrollo adecuado de las páginas por venir, ya que todos estos temas convergen últimamente en la facultad creativa de la inteligencia humana, que es finalmente la superficie que intenta tocar este documento.

Anteriormente, se revisó el concepto de la imagen como texto, o sea, como una unidad somática de sentido cultural. Pues bien, en esta segunda parte el estudio de la imagen será tratado desde su condición de pensamiento. Es tiempo entonces de comenzar a dar pequeños pasos por el laberíntico universo de la imaginación, para después intentar ligarlo con los no menos intrincados caminos de la visualidad.

Antes de entrar de lleno en la reflexión sobre su naturaleza, y para tener una base de dónde partir en el análisis sobre las imágenes, considero conveniente definir brevemente la concepción sobre la imaginación que compete a los propósitos de este trabajo. Para esto, continuaré valiéndome de los esfuerzos de diversos autores que han tratado este tema. María Noel Lapoujade define la imaginación como la posibilitadora de la capacidad humana para simbolizar. Por lo tanto, la imaginación es precursora incluso del lenguaje.

El lenguaje humano articulado es simbólico. Sólo puede adquirirse cuando el hombre (filogenética y ontogenéticamente) ha ganado para sí la capacidad de simbolizar. Así,

sin más, nos sumergimos en las profundidades del trabajo de la imaginación. *La imaginación hace posible la simbolización, es ella una de sus funciones* (1988: 184-185).

Tomando en cuenta que la imaginación es la responsable de la generación de la dimensión simbólica de la psique, que es la característica esencial de la identidad humana, la doctora Lapoujade considera al ser humano como un ser imaginante, el *Homo imaginans*. La imaginación no es entonces simplemente la capacidad de poder generar y retener imágenes, como comúnmente se piensa, sino que constituye una condición de la mente misma, cuya función principal tiene que ver con el desarrollo integral del ser, sobre su capacidad de ser receptivo ante el lenguaje simbólico, poder comprenderlo, generarlo y utilizarlo. Sobre esto, Zamora considera que:

Es mucho más útil explicar la imaginación no como un acervo visual, sino como una capacidad de utilizar sistemas de símbolos y signos. *La imaginación no radica en algún lugar misterioso de la corteza cerebral que algún día habrán de descubrir los científicos para mostrarlo al mundo. La imaginación no radica en ningún lado, sino que toma forma o se manifiesta en el uso del lenguaje verbal o visual y de cualquier otro sistema de signos por parte de los usuarios. La imaginación está en el uso de los signos, en la intersubjetividad* (2007: 184).

Para Fernando Zamora no existe la imaginación como un archivo de ideas acumuladas; más bien, de lo que se tendría que hablar es de *imaginaciones*. Una *imaginación* es lo que sucedería cuando se dice que se tiene una *idea*. Ahí donde el pensamiento se organiza formando una nueva realidad mediante un conglomerado de referencias de todo tipo de naturaleza significativa: auditiva, visual, verbal, etc. Si se piensa en una melodía, o en el rostro de una persona, difícilmente podría decirse que esa tonada haya sido “escuchada”, o ese rostro haya sido “visto”, pues eso supondría la existencia de un oído o un ojo *interiores*, lo cual sólo puede admitirse como metáfora. Resulta más congruente la teoría de que el raciocinio se componga de informaciones presentes en múltiples códigos, algunos que podemos reconocer, y otros que posiblemente vayan más allá de los límites de la percepción consciente. Todo esto es, a grandes rasgos, lo que vendría a representar una

imagen mental. La imaginación, pues, “no consiste en la producción de imágenes visuales, sino de *imágenes imaginarias*” (Zamora, 2007: 87).

Las imágenes mentales están pues, en constante convivencia con el mundo material, que incluye por supuesto, a las imágenes materiales. Sin la existencia de las imágenes mentales, ni siquiera sería posible la imagen material. Sin embargo, sin los estímulos del mundo somático tampoco sería posible la generación de estas imágenes inmateriales. Siempre que nos enfrentemos a una imagen visual, así como a un sonido, o un olor, se estará poniendo en marcha un mecanismo de significación. Zamora es claro en esto cuando menciona lo siguiente: “En cuanto a su carácter óptico, las imágenes materiales son visibles *porque* son visuales (mientras que (...), las imágenes inmateriales no son visibles *porque* no son visuales. Aunque sí son *visualizables*)”. Más adelante, en el mismo párrafo, concluye con que “El carácter físico de la imagen no es un mero soporte material de algún recóndito contenido espiritual o conceptual: la materia de la imagen (visual, táctil, etc.) *es* significado, *es* espíritu, *es* concepto” (2007: 127).

Encuentro atractivo pensar que las imágenes mentales puedan estar más cargadas con un código de significación que con otro: sería por ello que al ocurrir, éstas *se parezcan* más a algo presente en el mundo material. Podrían aparecer tal vez como una frase, un ritmo, una fórmula matemática, un movimiento, una visión. Este comportamiento de las ideas tiene mucho que ver con el nivel de madurez en la sensibilidad del sujeto imaginante. En su ensayo *Imagen y Razón. Los caminos de la creación artística*, éste mismo autor reflexiona sobre este asunto:

No hay un solo *medio*, un solo *con qué* del pensar. No sólo de palabras está hecho el pensamiento. Las imágenes (imaginarias o materiales; “mentales” o visuales) son herramientas legítimas del pensamiento, y también las cosas lo son: el pintor piensa con formas, con colores, con pigmentos o con palabras; el escultor piensa con formas, con volúmenes, con piedras, plásticos, metales, y con palabras; el músico piensa con ritmos, con timbres, con tiempos y con palabras; etc. (2002: 218)

Posiblemente una persona que dibuja de manera constante tenga, gracias a su práctica, una susceptibilidad visual más desarrollada que muchas otras. De esta manera, sus imágenes mentales se manifestarían más como visiones, que quizás, intentará después trasladar al

mundo físico mediante su recurso intrínseco de producción de imágenes visuales: el Dibujo.

Ya va siendo tiempo de volver a éste último tópico. Antes que nada, habrá que señalar que la capacidad de dibujar se presenta como uno de los rasgos fundamentales del ser humano. Y hay que recordar que previo a cualquier inquietud estética, el dibujo, como dice Juan Acha, “es un lenguaje o medio de producir imágenes al servicio de cualquier actividad humana” (2004: 66). Es decir, el dibujo puede estar presente en cualquier aspecto del mundo humano. Acha reitera que:

El dibujo, igual que cualquier otra realidad concreta —en especial la cultural o humana—, es varias cosas a la vez o, si se prefiere, es susceptible de varias definiciones, concepciones o identificaciones: constituye al mismo tiempo un producto, una actividad manual, una técnica, varios procesos y un sistema artístico, todavía en ciernes como para considerarlo un arte propiamente dicho (2004: 29).

Pero aunque su uso pueda abarcar múltiples terrenos, su función original seguirá siempre siendo la misma: la competencia primera del dibujo es, seguramente, la producción de significado por medio de la línea. La concepción del dibujo por la que optará esta investigación será precisamente la de que antes que cualquier otra cosa, la acción de dibujar es en sí misma una manera de pensar. Uno más de los lenguajes de los que se vale la razón humana para su manifestación. Aquí entra en escena otra de las hipótesis principales sobre las que orbita esta investigación: *No sólo se piensa lo que se dibuja, sino que se piensa dibujando.*

La relación del dibujo con las imágenes visuales fluye en más de una dirección. Éste puede devenir en aquellas, pero también el dibujo resulta de las imágenes del mundo. Qué tan vinculada esté la capacidad de ver con la de dibujar es aún un interesante tema de estudio y debate, pues hay casos de personas ciegas que dibujan presumiblemente a partir de otro tipo de contactos con la realidad no-visuales, el tacto, por ejemplo. Tal es el caso de Tommy Edison, un dibujante estadounidense que es ciego de nacimiento, y sin embargo se esfuerza por dibujar cosas totalmente ajenas a su realidad sensorialmente accesible, como podría ser un arcoíris. Edison dice que para él es muy difícil dibujar, pues todo su mundo es

tridimensional, mientras que trazar líneas sobre una superficie plana de manera sencilla requiere cierto dominio sobre la dimensión bidimensional. Así que hace uso de los recursos que conoce para llevar a cabo esta actividad. Las imágenes producto de sus dibujos son extrañas, pero curiosamente reconocibles a la vista.

Esto hace pensar que existe una sección del dibujo que va más allá de lo visible, que una parte de su naturaleza tiene que ver con la totalidad de la experiencia adquirida del contacto sensible con el mundo. En el dibujo entonces convergen realidades tanto visuales como imaginarias, pero hay que recordar que para que dichas realidades puedan ser posibles, el requisito indispensable es el movimiento: el recorrido de una línea sobre el espacio. Podría argumentarse que no hace falta ver para poder dibujar, y que el dibujo, antes que visual, es corporal, pero aun así, no deja de ser curioso que en ningún momento el caso de Tommy Edison termina de ser un asunto concerniente a la visualidad.

Recordemos la distinción que postula Fernando Zamora entre imágenes materiales y las propiamente imaginarias: "...hay una importante diferencia entre *ver* e *imaginar*. El primero es un acto relacionado con las imágenes materiales visuales; el segundo está relacionado con las imágenes imaginarias, *que no son visuales*" (2007: 148). Y por supuesto, hay una diferencia importante, pero a la vez hay una suerte de comunión. Si las imágenes visuales son productos de la inteligencia, y el mirar es ver interpretando, no se puede sino pensar que mirar es de alguna manera ver imaginando. Si se tiene en cuenta que la actividad de dibujar es, como se ha dicho, una manifestación del pensamiento, ésta tiene que estar íntimamente ligada, al menos, a la mirada imaginativa. La *Filosofía de la imagen* recuerda que "el ver humano es casi siempre un mirar, que el mirar es una forma de imaginar y que el imaginar es un modo de pensar" (2007: 237).

Hay que afirmar rotundamente que además de visual, dibujar es un acto corporal. Y más aún, es un acto imaginativo: dibujar confiere sentido. El sencillo movimiento de un dedo puede corresponder a la intención de trazar una línea, mientras que el ojo está ocupado en otros lugares. Por supuesto, lo que se mire influirá en lo que se dibuje, ya que se ve pensando. Después de todo, como afirma John Berger, "la imagen dibujada contiene la experiencia de mirar. (...) Un dibujo cuestiona sin prisa la apariencia de un suceso y, al hacerlo, nos recuerda que las apariencias son siempre una construcción con una historia" (2011: 55).

Partiendo de ahí, parece lógico que todo movimiento del cuerpo (hasta el mismo movimiento ocular) pueda estar igual de involucrado, incluso involuntariamente, en una misma acción dibujística.

Vuelve a surgir nuevamente aquella reflexión que se proponía desde el capítulo anterior: *se piensa con todo el cuerpo*. Cuando se traza una línea con un lápiz en una hoja de papel, poco tiene que ver la vista. Si ésta imperara sobre el movimiento corporal, sería sencillísimo para cualquiera ejecutar una línea totalmente recta. El dibujo pues, genera pensamiento, y el pensamiento a su vez genera dibujos. Aunque las imágenes visuales que puedan aparecer como el vestigio de estos movimientos luzcan como garabatos caprichosos y sin orden alguno, como los primeros trazos de los infantes, cada rayón estará indudablemente impregnado de sentido humano. Es a partir de las maneras de actuar individuales que el dibujo encontrará sus caminos. Todas las personas pueden y saben dibujar. El propio doctor Zamora reconoce que: “Nuestro cuerpo es nuestra *materia* y nuestra *forma* de ser más inmediatas: nuestro cuerpo significa y se expresa por sí mismo, con sus palabras, sus movimientos, sus posturas, sus silencios y su gramática facial. Nuestro cuerpo habla, dibuja, piensa” (2007: 110).

Después de todo esto, es seductora la idea de un vínculo existente entre el dibujo y aquello de lo que se había venido hablando: la narración. Un atisbo de esto tal vez esté en el entendimiento del dibujo como una acción humana destinada generar sentido nuevo. Por otro lado, si es concebido como medio de producción de textos visuales, éste mismo estaría en convivencia con el mundo de la imagen-narración. Cada trazo es un detonador de posibilidades que de propiciarán el autoconocimiento y el desarrollo integral del ser. Dibujar en este caso deviene una herramienta para el descubrimiento y la comprensión de la realidad cultural, así como del autoconocimiento y desarrollo integral del ser humano. Sobre esto, Berger opina que “un dibujo es un documento autobiográfico que da cuenta del descubrimiento de un suceso, ya sea visto, recordado o imaginado (2011: 8). El dibujo puede ser entendido como un medio que impulsa el surgimiento de mundos nuevos.

Pues bien, como ya se ha visto, tanto el dibujo, como la narración y las imágenes (ya sean visuales o mentales), involucran la capacidad de innovar el pensamiento. En otras palabras, son materia concerniente a la creatividad, concepto que de ninguna manera se

refiere a alguna cualidad divina o suprahumana de producir cosas de la nada. El conocimiento solo puede producir más conocimiento, de manera similar a una bola de nieve que aumenta su tamaño a medida que rueda por una pendiente. *Encontrar* ese conocimiento es el principio fundamental de la creación. Todo ser humano es capaz de descubrir estos saberes, pues como se especificará en el siguiente apartado, y recordando otra frase de Marina, “*El hombre posee una inteligencia creadora*” (2014: 20).

2.2 La línea inteligente

En el apartado anterior se habló de la imaginación y comenzó a esbozarse la noción de *creatividad*, que fue referida a grandes rasgos como la facultad del pensamiento de *descubrir* conocimiento. A sabiendas de la amplitud de aristas de donde el tema puede ser abordado, las siguientes líneas estarán destinadas a marcar el camino que atañe a las consideraciones de este estudio.

Palabras como “creación” o “invención” tienden a ser problemáticas. Popularmente, se han visto asociadas con una especie de generación espontánea de realidades, algo de naturaleza semi-divina. O como una capacidad que algunos pueden tener y otros no. Estos conceptos a menudo son vinculados con la actividad artística. Se habla de ellos como una suerte de caminos misteriosos de donde surgen las piezas de arte, como ha sugerido Kandinsky:

El artista crea misteriosamente la verdadera obra de arte por vía mística. Separada de él, adquiere vida propia y se convierte en algo personal, un ente independiente que respira de modo individual y que posee una vida material real. No es un fenómeno indiferente y casual que permanezca inerte en el mundo espiritual, sino que es un ente en posesión de fuerzas activas y creativas. La obra artística vive y actúa, participa en la creación de la atmósfera espiritual (1989: 103).

Puede que la idea de la creación de Kandinsky no aporte mucho contenido a aquello de lo que aquí se pretende hablar, pero esta cita me ha parecido importante, pues la manera en la que se refiere a la obra coincide con la concepción de imagen que se ha estado manejando en estas reflexiones, que conviene mantener fresca. La verdad es que la creatividad tiene tanto que ver con la actividad artística como con cualquier otra. Por supuesto, aún es complicado determinar cómo es que el hombre es poseedor de semejante virtud, así como especificar los procesos mediante los que opera, pero tal vez para comenzar a aclarar estas cuestiones sea conveniente hablar primero sobre su naturaleza.

En una de sus ponencias, José Antonio Marina expone la creatividad a grandes rasgos como un medio para inventar soluciones a toda clase de “problemas”. Los problemas, dice Marina, “son una categoría muy universal, de manera que se puede

considerar que toda actividad creadora está resolviendo algún tipo de problema” (2011: 3), incluyendo los artísticos. Lo que se quiere formular es que la creatividad está presente en todos los aspectos de la vida humana, no solo en su dimensión cultural (donde los mismos problemas a resolver son posibles gracias a un acto de creación), sino, y principalmente, en la cognitiva. La creatividad vendría a ser el filtro por el cual se accede a la realidad. Profundizando en el tema, Marina señala que “crear es inventar posibilidades, es decir, encontrarlas (...) Lo posible, que aún no existe, surge de la acción de la inteligencia sobre la realidad. Las cosas tienen propiedades reales, en las que inventamos posibilidades libres” (2014: 21).

Es precisamente el espíritu de ésta teoría al que se circunscriben las ideas sobre creatividad que pretendo abarcar. Es decir, el entendimiento de la creación como la cualidad de la inteligencia de descubrir el mundo humano. Es de presumir entonces, que cada individuo posee un intelecto que no solo posibilita el contacto con lo real, sino que también le advierte de su propio existir como sujeto. Marina afirma que “lo que llamamos inteligencia es, ante todo, la capacidad que la inteligencia tiene de crearse a sí misma” (2014: 12).

Como se ha dicho anteriormente, se lleva a cabo un proceso creativo tanto cuando se elabora una imagen, como cuando se le ve. Pero también la *inteligencia creadora* actúa cuando se está aprendiendo a hablar, a mirar, a dibujar o a escribir. Esto es debido a que la misma no es un recurso del que se valga la conciencia para conocer, sino la misma capacidad humana de conocer que hace incluso que la conciencia sea posible. Una evidencia de lo anterior podría encontrarse en el hecho de que cada individuo aprende a concebir el mundo de una manera distinta.

Si se ha dicho que la creatividad es la facultad que *encuentra*, no ha sido porque se busque algo que esté perdido, sino porque explora las múltiples maneras en las que la realidad ya se encuentra presente. La búsqueda en todo caso, no sería por conocer la mejor forma de resolver un asunto, sino por las distintas maneras posibles de hacerlo. Crear es indagar en las posibilidades.

El arte como actividad es en esencia un estudio sobre la creación y sus procesos. Está en la naturaleza de la producción de música, objetos táctiles, imágenes visuales, etc., profundizar en las maneras en las que surge el sentido. El estudio del arte y la creatividad

conducen al estudio del intelecto. El de “inteligencia” es otro concepto esquivo, del cual tampoco se pretenderá una definición concreta. Lo que sí es importante puntualizar es que de ninguna manera se trata de la habilidad para resolver problemas lógicos o prácticos, lo cual es sólo una de las manifestaciones de la inteligencia, sino también de la capacidad de problematizar, lo cual implica la activación de las múltiples facultades cognitivas: lógicas, sensoriales, afectivas, etc. “No hay inteligencia. Hay un mirar inteligente, un recordar inteligente, un imaginar inteligente, y así todo lo demás” (Marina, 2014: 24). Siguiendo por esta línea, no hay motivo para no aceptar un *dibujar inteligente*.

Antes se mencionó que al ser pensamiento, dibujar involucra todo el cuerpo. El actuar humano posiblemente esté determinado por un intelecto que crea y una imaginación que significa. En el dibujo convergen creatividad e imaginación. Es inteligente porque mediante él se conoce el mundo: permite descubrir posibilidades nuevas de significación. Además, como facilitador de imágenes visuales, puede ser utilizado como herramienta de registro de aquello percibido. De esta manera el dibujo permite una suerte de huella gráfica de la psique. Toda imagen dibujada será originalmente producto de una inteligencia.

Se hablaba también de la creación como tratamiento de toda clase de problemas. El trabajo de un artista visual, es encargarse de problemas concernientes a la imagen, mediante toda clase de recursos que permitan su producción. El dibujo es una de estas herramientas cuando se pretende resolver un problema de naturaleza visual. En el acto de dibujar pues, se ven involucrados todo tipo de procesos, tanto receptivos como expresivos, conscientes e inconscientes. Se ve lo que se dibuja y se dibuja lo que se ve. Marina menciona que “en las actividades mentales más simples está presente la creatividad más sorprendente, aunque en embrión. Entre el acto perceptivo y el acto creador no hay un abismo. Una de las posibilidades de la mirada es ser creadora” (2014: 33).

Con el único propósito de expandir un poco el último punto, cabe mencionar que si el propósito del dibujo es encontrar significado, tal vez pueda ser utilizado como método de exploración y adquisición de conocimientos nuevos. Al hacer uso del dibujo como herramienta de investigación, los resultados que ésta arrojaría serían, casi con toda seguridad, sobre el dibujo mismo, y por lo tanto sobre quien dibuja. O sea, el estudio de la creación será a partir de la creación misma, tanto del acto como de la obra producida. Y en el caso particular del dibujo, la imagen será el mejor medio para ello. La imagen dibujada

brinda, a manera de huella, información sobre su composición. Henk Borgdorff (2015) considera que “la práctica artística puede ser calificada como investigación si su propósito es aumentar nuestro conocimiento y comprensión, llevando a cabo una investigación original en y a través de objetos artísticos y procesos creativos” (2015: 61).

La manera en la que se desarrolla el intelecto estará íntimamente vinculada con el entorno cultural en el que se vive. Los procesos del dibujo se mantienen siendo los mismos, pues es una facultad inherente al ser humano, lo que no quiere decir que por ello sea instintiva: existe gracias a que el ser humano se desarrolla en una realidad simbólica que solo es posible en un entorno cultural, pero su naturaleza de significación lineal persiste; sus usos, en cambio, pueden variar de una cultura a otra. Esto tiene que ver con el cómo las imágenes forman parte de la realidad humana, y podría ser una evidencia de la carga simbólica que la imagen visual incluye en su corporeidad. Sobre todo esto, Juan Acha considera que:

...con el dibujo apareció la imagen y ésta sí tuvo una verdadera historia gracias a sus variados y sustanciales cambios de naturaleza y funciones sociales. En comparación, el dibujo consta del mismo trabajo simple de siempre y si registramos en él alteraciones, será tan solo en sus herramientas, materiales, y soportes usados (2004: 70).

Antes de cerrar este capítulo, considero conveniente articular la actividad creativa, y en especial la artística, con otra práctica muy similar: el juego. Johan Huizinga (1972) advierte en su *Homo Ludens* que el juego es, entre otras cosas, un acto de libertad que estimula la fantasía y crea ordenes nuevos. Tal vez convenga entender al arte como una forma de juego superior al juego ordinario, ya que la obra interactúa con procesos anímicos profundos del sujeto. Al dibujar se juega con las posibilidades de la imagen, se experimenta, se descubre y se conoce.

Me gustaría concluir estas líneas pensando que las imágenes no son algo aparte del sujeto. La creación es un proceso que involucra la totalidad de las partes que componen al ser humano, y el arte ayuda a dar cuenta de ello.

En el artista se verifica que no pensamos sólo con el cerebro, sino con el cuerpo entero; que no hablamos sólo con la boca, sino con manos, rostro, ojos, pies, espalda, cabeza, garganta y lengua, por lo menos; que no escuchamos sólo con los oídos; que no tocamos un instrumento musical sólo con los dedos o con las manos, sino con todo lo que se mueve en nosotros, por dentro y por fuera; que no amamos sólo con el corazón o sólo con el vientre; que somos, en suma, *seres integrales*. El artista piensa, habla, escucha, ejecuta y ama con todo lo que es él: cuerpo y alma, cuerpo y conciencia, cuerpo y mente (Zamora, 2002: 183-184).

Pensar no es una actividad limitada a las señales emitidas por una zona del cuerpo; todo el cuerpo es una entidad mental que es receptiva y expresiva. Todo individuo es un ente creador de sí mismo y de su entorno cultural. El dibujo interviene en la conformación y transformación de la realidad.

2.3 De la representación a la imagen-mundo

¿Qué es un mundo? Es un conglomerado de subjetividades organizadas, es un producto cultural, no natural. Un mundo es el producto intersubjetivo de un conjunto de concepciones del mundo: una imagen del mundo. Y una imagen del mundo, como sabemos, es colectiva, no puede ser más que colectiva.

—FERNANDO ZAMORA

Filosofía de la imagen

Las imágenes poseen un modo peculiar de comportarse. Las maneras en las que nos afectan son tan misteriosas y difusas como el sentimiento que tiene lugar cuando se sostiene un encuentro entre miradas. Y hay que decir que al enfrentarnos a una imagen, es precisamente eso lo que acontece. Las imágenes, más allá de ser un signo que está en lugar de otra cosa, son algo que está ahí, con lo que convivimos, y que podemos sentir en el cuerpo. Nos vemos impactados directamente por ellas sin mediación alguna, son ellas mismas un filtro. Cuando vemos en un anuncio espectacular un platillo que luce succulento, deseamos comer *ese* platillo; no uno parecido, no su concepto.

El impacto inmediato de las imágenes en nuestra percepción tiene tanto que ver con lo contenido en nosotros, que con lo contenido en ellas. El lenguaje simbólico está ya implícito tanto en nuestros *modos de hacer*, como en nuestros *modos de ver*. Partiendo de esta premisa, cuesta concebir a las imágenes únicamente como *representaciones*. Las imágenes no solo se ven, sino que se viven: son mundos presentes en contacto directo con la realidad humana. Se podría entonces aventurar que la imagen cumple una función doble: por un lado podemos encontrarla como ícono que está en lugar de un objeto, y por el otro,

como forma-objeto que llama la atención sobre sí misma. Profundizar más en esto sería imposible sin seguir recurriendo a las notas del doctor Zamora:

Toda representación es una imagen, mas no toda imagen es una representación. Hay imágenes que son representaciones y hay imágenes que son *presencias*; están más allá (o están *antes*) de la representación. Las imágenes pueden *preceder* a las representaciones, como sucede durante la primera infancia, cuando el niño aún no se representa el mundo verbalmente, pero tiene imágenes de éste, que para él son auténticas presencias. Pero hay también imágenes que *suceden* a las representaciones, como en las experiencias límite, cuando las representaciones ya no bastan y son abandonadas (2007: 321-322).

En el programa de televisión española *El Hormiguero*, el conductor y humorista Alejandro “Jandro” Lopez García, ofrece a varios niños una visita guiada por el Museo del Prado. Después de varias bromas y juegos preparados con algunas de las pinturas que cuelgan de los muros, el recorrido concluye al introducirse en el marco que contiene una puesta en escena del aclamado cuadro de Diego Velázquez, *Las Meninas*. Aunque algo desconcertados en un principio, los niños no dudan en ningún momento de la veracidad de lo que están viviendo cuando los personajes de la escena comienzan a moverse y hablar. Incluso, uno de ellos le pregunta a “Velazquez” cuánto se ha tardado en pintarlo todo. Después, los personajes del cuadro les piden a los niños que los reemplacen en sus “papeles” mientras ellos van al baño. Seguido de esto, los niños y el conductor adoptan la posición estática de los personajes del cuadro mientras una multitud de turistas guiados por un guía del museo entra a la sala para admirar “el realismo” de la pieza.⁸

El juego de Jandro con los niños puede servir para esbozar la idea de la presencia. Los niños no salen de su mundo para entrar en el mundo de la imagen, pero podría intuirse que ellos *saben* que de algún modo están en *otro plano*, que al ser vistos ellos también *son* imagen. Zamora dice:

⁸ Video. Sección *Cámara oculta con Jandro*. Episodio “¡Diversión en el museo!”, del programa *El Hormiguero*, Transmitido por ANTENA 3 TV.

...el hecho de sentir que una imagen omnipresente forma “un mundo” implica que nosotros (sus generadores, sus usuarios, sus consumidores, sus habitantes) vivimos *dentro* de ese mundo, y que no podemos sustraernos a él: vemos o concebimos otros mundos y aun ese mismo mundo a través suyo. *El mundo de la imagen es una de las modalidades, uno de los territorios de una imagen del mundo*; otro de ellos es, por ejemplo, el mundo del lenguaje; uno más, el mundo de la ciencia (2007: 116).

Con esto se puede inferir que la función de los signos va más allá de la mera representación. Los signos son parte integral del pensamiento y por tanto, del conocimiento y construcción del mundo humano: de la cultura, por lo que cumplen también “funciones *expresivas y presentativas* y, por ende, no *referenciales*” (Zamora, 2007: 320). En el capítulo anterior se sugirió que la imagen es una suerte de estado inicial (Lotman) de donde se despliegan posibilidades infinitas, y como bien apunta el profesor Mitchell, “Los estadios iniciales son ‘automáticos’, más tarde se vuelven reflexivos, deliberativos” (2009: 32). Las imágenes, además de ser formas u objetos relacionados con cosas del mundo, son habitantes del mundo: “ídolos, fetiches, espejos mágicos: objetos que no solo parecen tener presencia, sino también ‘vida’ propia, que nos hablan y nos devuelven la mirada” (Mitchell, 2009: 57). Cabe mencionar que esto remite a la idea de *primeridad* en la semiótica de Charles Sanders Peirce, que la define como “el modo de ser de aquello que es tal como es, de manera positiva y sin referencia a ninguna otra cosa” (1974: 86). De los tres tipos de signo que postula Peirce (ícono, índice y símbolo), la que se corresponde con el ícono es una “Primeridad de él en tanto Primero” (1974: 46).

Se observa que persiste un espíritu de comunión entre las imágenes, el tiempo, los textos, las acciones, la cultura. Pero a partir de todo esto: ¿Qué se puede decir entonces sobre *el mundo* de las imágenes?

El mundo es la realidad por la que estamos constituidos y que ayudamos a constituir. Es el tejido de informaciones, lenguajes, acciones, emociones, gestos e ideas que le dan forma a la realidad humana. Ahora es un buen momento para recordar aquella afirmación que vislumbra en los primeros párrafos de esta investigación: “se piensa con todo el cuerpo”. Paul Ricoeur hace notar que el texto escrito, por su misma condición, suprime su referencia inmediata al mundo dado (a diferencia de lo que sucede en la comunicación oral ordinaria) y crea un *cuasi-mundo* (2002: 107). Esto mismo ocurre con la

imagen cuando suspende su función icónica. Ricoeur habla del concepto de Heidegger "ser en el mundo" de modo que lo que el receptor encuentra en el texto de ficción es una proposición de mundo. La imagen-mundo ofrece también eso a sus receptores. El lector no busca entonces alcanzar el mensaje del autor del texto sino comprenderse a sí mismo, profundizar en su propio estar-en-el-mundo. Ver una imagen se traduce inevitablemente en vernos a nosotros mismos.

Podría pues, pensarse que un texto es un mundo, en tanto que un mundo es una cultura: una entidad organizada con características propias de un ser viviente dotado de una altísima inteligencia. Al igual que cualquier otro sistema vivo, la cultura es capaz de mutar, comunicarse, expandirse en sí misma a partir del contacto con otras. Al ser colectiva, para el pensamiento de Edgar Moran, ésta sería un sistema abierto, es decir, que su "existencia y estructura dependen de una alimentación exterior y, en el caso de los sistemas vivientes, no solamente material-energética, sino también organizacional-informacional" (1996: 23). Un mundo entonces, no es muy diferente a una *mente*. La imagen, al ser entendida como texto, pasa a ser en sí misma un mundo: una entidad cultural pensante. Lotman defiende que

Tal peculiaridad del texto lo sitúa en una clase isomórfica junto a fenómenos tales como la conciencia individual del ser humano, con su asimetría funcional entre los dos hemisferios del cerebro, y la cultura, con una estructura interna que se caracteriza por su heterogeneidad y redundancia. El mecanismo generador de significado es siempre el mismo: un sistema de traducciones internas entre sublenguajes que se encuentran en condición de relativa intraducibilidad en un texto determinado (2003: 112).

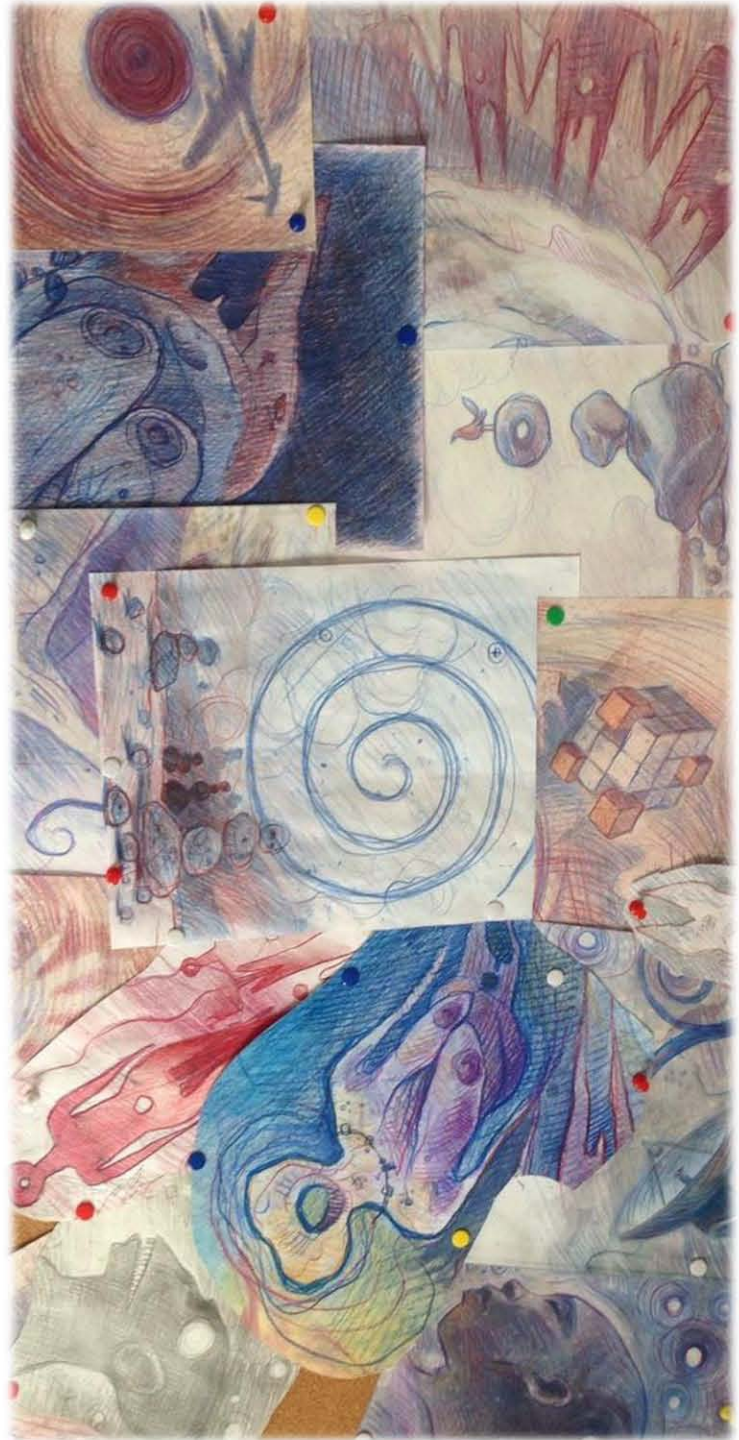
Más o menos por la misma línea de lo que intento argumentar, un fragmento de los escritos de Paul Ricoeur recopilados en *Del texto a la acción* sugiere que la relación entre el texto y el sujeto humano será siempre una interacción compleja que resultará inevitablemente en un desarrollo integral del ser.

Lo que finalmente me apropio es una proposición de mundo, que no está *detrás* del texto, como si fuera una intención oculta, sino *delante* de él, como lo que la obra desarrolla, descubre, revela. A partir de esto, comprender es *comprenderse ante el texto*. No imponer al texto la capacidad finita de comprender, sino exponerse al texto y recibir

de él un yo más vasto, que sería la proposición de existencia que responde de la manera más apropiada a la proposición de mundo (2002: 109).

La creación de imágenes es pues, indispensable para la construcción y desarrollo de la cultura. Las herramientas o actividades empleadas para este fin, como el dibujo, permiten, además de representar y comunicar la realidad, conocerla y configurarla. A través de la elaboración de una imagen es posible descubrir nuevas y diversas maneras de acceder a ella. Al final, lo que el dibujo narra es aquello de lo que todos formamos parte: el mundo de la razón humana.

CAPÍTULO 3
UN MUNDO NUEVO



3.1 Producción artística personal: Justificación

Para la parte práctica de este trabajo, se decidió que el estudio del Dibujo sería en primer lugar a partir de la observación de la experiencia misma de dibujar, y en segundo, de las imágenes resultantes de esta práctica. Para ello, desde el inicio del programa de maestría la propuesta de acción fue dibujar todos los días intentando realizar esta actividad de la manera más *libre* posible. Es decir, sin la pretensión de *ilustrar* un concepto previo o de tratar un tema específico, sino dejando que las imágenes *fluyan*. Al final del programa resultaron (entre otras cosas) casi una decena de libretas de dibujo y cientos de papeles llenos de apuntes y bosquejos que muestran la gestación de un imaginario particular que presenta una coherencia en su atmósfera visual. A través de las páginas de estos cuadernos se puede adivinar un *mundo* peculiar que se presume es consecuencia de una actividad cognitiva que es influenciada a su vez por un entorno cultural específico.

A diferencia de los dos anteriores, este capítulo se presenta ya no como un análisis conceptual, sino como una presentación de la producción artística realizada durante el lapso de tiempo que abarcó el programa. Dicha presentación se divide en dos partes: en la primera de ellas se ofrece una reflexión sobre la experiencia del dibujo libre y se relatan cuatro casos particulares que fueron significativos para la comprensión de los conceptos revisados en los capítulos anteriores, y que van acompañados de imágenes concernientes a los mismos; la segunda se expone a manera de una obra visual personal cuyo propósito es desarrollar por la vía práctica las ideas expuestas en los dos primeros capítulos. En esta sección, el texto escrito y la imagen interactúan en un mismo espacio, pretendiendo que sea esta última la que conduzca el sentido de la composición.

Es muy importante aclarar que la estructura de la última sección (3.1.2) fue generada a partir de la práctica libre del dibujo. Esto es así debido a la noción de que esta actividad constituye una forma del pensamiento, y por lo tanto, una vía para la construcción del sentido. Además, lo escrito en sus *páginas* es también producto de las imágenes que aparecen en él. Es decir, en este caso, el texto verbal fue construido a partir de lo que muestran los dibujos, y procura conservar una integridad formal con ellos. Con

esto también se entiende entonces, que uno de los motivos que se tratan aquí es la relación entre texto e imagen.

Otra de las cosas que se intenta lograr es evidenciar un intercambio entre diversos códigos con el fin de propiciar en el receptor un juego de estímulos sensoriales. Los elementos formales se organizan de tal forma que incitan a enfrentarse a la obra de múltiples maneras, propiciando la libertad de elegir uno mismo el orden para la revisión de los asuntos que se presentan.

3.1.1 Relatos de un proceso creativo

Desde que comencé en el programa de maestría, he luchado con una manera de resolver imágenes que de algún modo había tomado control de mi forma de dibujar, queriendo siempre tratar las imágenes que se manifiestan en mi imaginación de una misma manera, como si solo así apareciesen en ese espacio fantasmagórico de la mente que se parece tanto a donde ocurren los recuerdos. El ejercicio constante de dibujar libre y desinteresadamente en mis cuadernos me ha hecho dar cuenta de que es así precisamente como aparecen esas ideas: se parecen a memorias. Son imágenes difusas, cambiantes, sin detalles. Puntos de partida de infinitas posibilidades.

Me di cuenta que lo que intento siempre dibujar, no es una imagen como tal, sino que correspondería más bien al recuerdo de un sentimiento, como cuando se escucha una melodía y se recuerda algo que no se recuerda. Un sentimiento al que realmente nunca consigo acceder, en los que tratar de dibujar lo que “recuerdo que vi” siempre falla. Pero no es un fallo como tal, pues la imagen resultante siempre será provocadora de otros sentimientos y otros mundos, que estarán de alguna u otra manera habitando en la periferia de esa idea original. No puedo sino pensar en una conocida anécdota en la que un entrevistador cuestiona a Thomas Alva Edison sobre los casi mil intentos fallidos a la hora de realizar uno de sus mayores inventos, a lo que él responde que no fracasó; simplemente descubrió novecientas noventa y nueve maneras de cómo no hacer una bombilla.

Es debido a la experimentación con la amplia gama de posibilidades que ofrece la disciplina del dibujo que he conseguido irme liberando de a poco de esas ataduras del sentido y de la lógica racional. El dibujo ha sido para mí una manera para experimentar con las posibilidades; una manera de abordar de miles de formas distintas un mismo asunto. Curiosamente, las imágenes resultantes del dibujo libre y despreocupado, pero no por ello irracional o incontrolado, evocan un sentimiento que me resulta siempre más cercano a esa especie de memoria. Sospecho que esto es porque en un momento el dibujo no trata de domar a esas bestias de la imaginación, sino que ellas mismas devienen en dibujos. A continuación, hablo de cuatro casos concretos en los que jugar de esta manera con las posibilidades me dio pistas para resolver algunas de las lagunas conceptuales que me acecharon durante el desarrollo de esta investigación.

Los Carahueca



Una clave fundamental para concebir el concepto de *imagen-narración* fue la aparición de unos singulares personajes de características similares cuya presencia fue cada vez más común y a medida que avanzaba con mi proyecto de investigación. Antes de tener definido el concepto, me fue asignada en uno de los cursos de dibujo una tarea que sería determinante para su concepción: De los dibujos que llevaba hechos, hacer una selección de aquellos que consideraba como “narrativos”. Al hacer esto, noté de que muchos de ellos contenían la

presencia de estos extraños seres sin cara, y me di cuenta que no son otra cosa *que habitantes de un mundo*: individuos pertenecientes a una cultura, por más misteriosa o extravagante que esta pueda ser, y que tienen *comportamientos* inherentes a ella.



Ignoro en qué momento los Carahueca comenzaron a habitar los paisajes desérticos que abundan en mis cuadernos de dibujo. Simplemente comenzaron a aparecer, como si hubieran salido del polvo. Yo mismo no sé quiénes son, desconozco su origen y su destino. Solo sé que pertenecen a un mundo que me es extrañamente familiar, y que son parte de una historia que entre más me la cuento, menos sé de qué trata. Sus erosionados cuerpecitos me evocan una infancia lejana en un país que ha sido enterrado por las arenas del tiempo, provocando una sensación de amnesia que me atormenta.

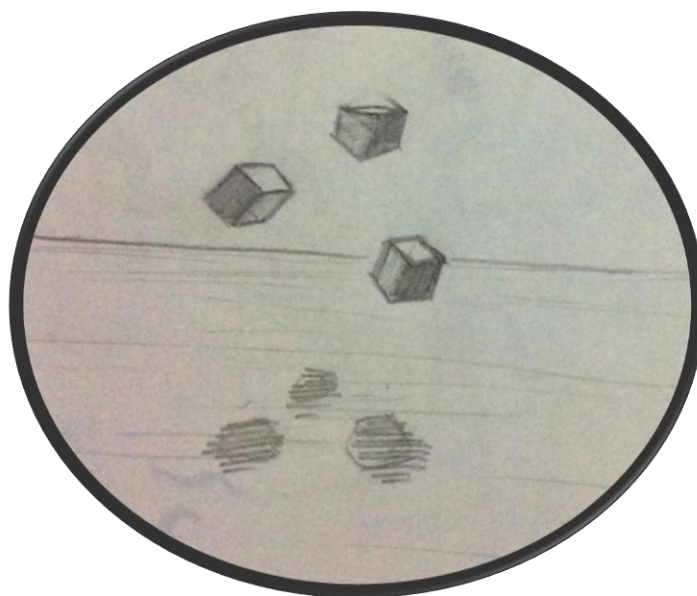
Quien eche un vistazo a mis cuadernos podría pensar que los Carahueca se han convertido en una obsesión, y tal vez tengan razón. Pero tengo que decir que no es su carisma lo que me mueve a seguir dibujándolos, sino más bien una infinita curiosidad por conocerlos. Es el misterio de su naturaleza lo que me motiva. No puedo dejar de pensar que son importantes, y que aún tengo muchas cosas que

aprender de ellos. Tal vez algún día pueda conocer los secretos del mundo que se vislumbra a través de sus extrañas cabezas de tierra.

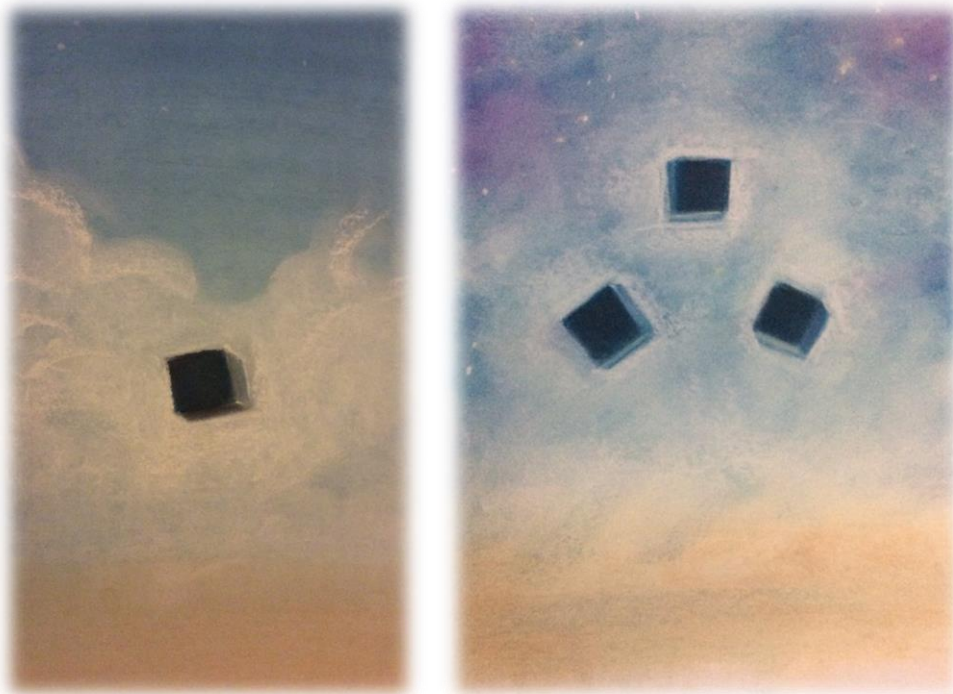


Los tres cubos

El concepto de *imagen mental* fue claro para mí a partir de una inquietud nacida de un garabato que hice con bolígrafo en una servilleta que lamentablemente no tuvo un destino distinto al de cualquier otra servilleta, y acabó perdida en el fondo de un cesto de basura. En la infeliz ausencia de su registro, no puedo más que describirla formalmente: una línea horizontal hecha con tinta negra que divide en dos el espacio en blanco de la servilleta, y que podría responder a la división entre el cielo y la tierra a la distancia; tres cubos negros que estarían por encima de la línea de horizonte, como si flotasen sobre el terreno blanco, amplio y desértico. No imaginaba que esa imagen, tan sencilla y espontánea, se quedaría tan anclada en mi cabeza que haya tenido que recurrir a dibujarla una y otra vez, siempre para poder descubrirla. Para recordarla mejor, y saber por qué es importante.



El primer dibujo después de ese garabato en la servilleta, surgió en una hoja de mis cuadernos, a manera de un apunte rápido y general, para que la idea no se me olvidara. Con el paso de los días, los motivos siguieron apareciendo, siempre parecidos. Como si la imagen quisiera ser vista de esa manera. Como si así hubiera sido vista por alguien hace mucho tiempo. Continué con la exploración de la misma idea: comencé a cambiar ligeramente los elementos, agregando o quitando cosas en cada dibujo. Hasta que fue tal la necesidad de poseer la imagen que había producido dibujos con un mayor nivel de detalle y claridad en las formas, pero sentí que había perdido toda la sensación que originalmente buscaba, y que solo había conseguido en los trazos rápidos y automáticos en aquel primer garabato. No era esa la solución, había que buscar otros caminos. Pero por más que intentara forzar el dibujo a parecerse a esa visión, más me alejaba de ella.

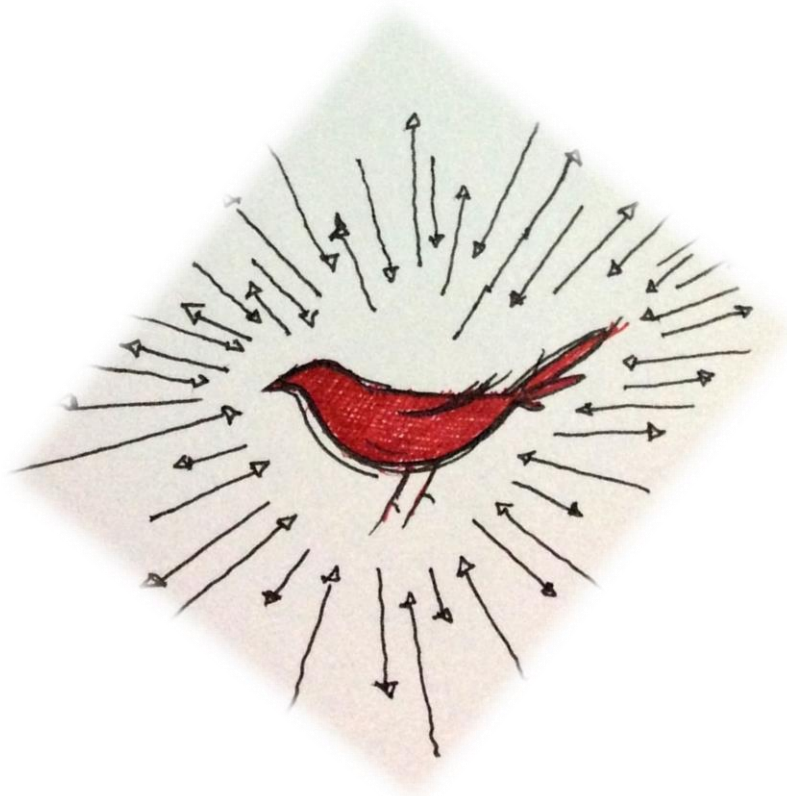


Fue muy curiosa la manera en la que esa sensación volvió a aparecer, de una manera tan espontánea y misteriosa como aquella primera vez en la servilleta. Un día como cualquier otro, al estar probando unos rotuladores nuevos, dibujé nuevamente los mismos motivos, pero con nuevas variantes, y ahí estaba otra vez esa fuerza evocadora de la imagen que me provocaba una suerte de *déjà vu*.

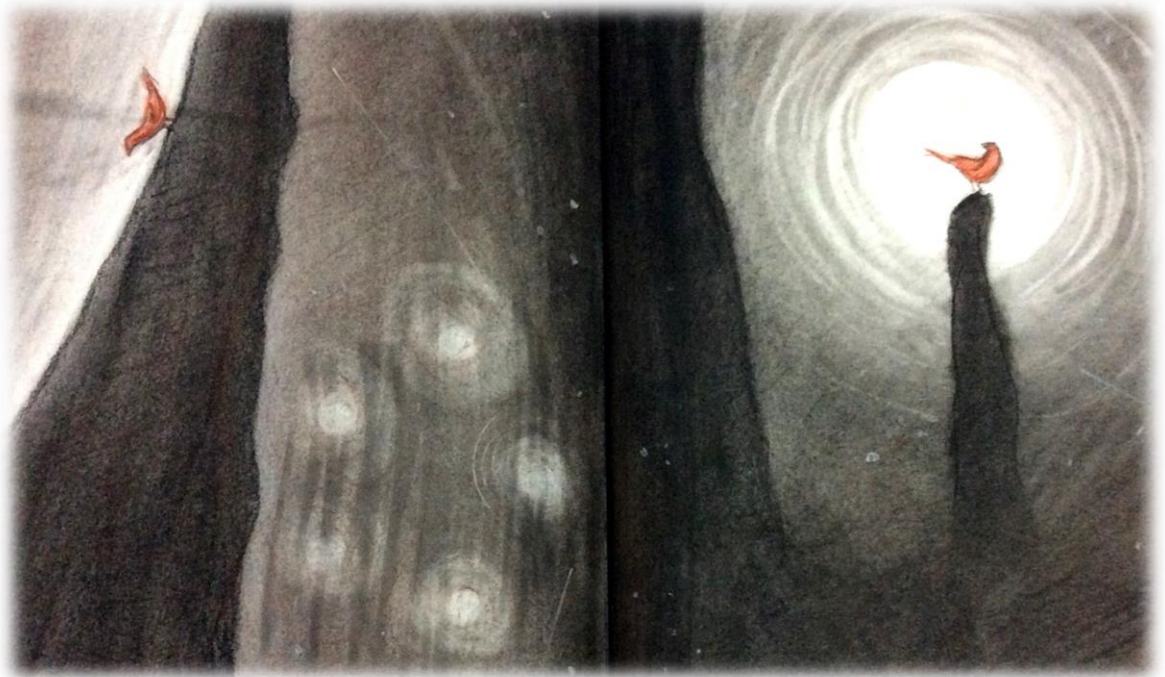


El pájaro rojo

La idea de cómo la cotidianidad pasa a ser parte del imaginario personal (y por lo tanto de la producción artística), y viceversa, la detecto en una de las curiosidades de mis dibujos: me refiero a la visita intermitente de una pequeña ave colorada. En las imágenes no siempre se muestra su color, pero en mi mente es siempre roja.



A diferencia de los Carahueca, no siento que el pájaro rojo sea un habitante misterioso de mis mundos dibujados. Más bien, lo relaciono con una especie de guía, aunque sus instrucciones nunca sean claras. Como un espíritu que advierte el camino hacia ningún lugar, y que se posa en sitios en donde tal vez haya que poner atención.



El interés por el pájaro rojo es menor al que siento por otros motivos visuales pertinentes a mis imágenes, como los desiertos, los cubos o las piedras, pues a diferencia de estos, siento como si a él sí lo conociera desde hace mucho, a pesar de que su presencia en mis cuadernos sea reciente. Creo que el pájaro rojo está más ligado a mí que cualquier otra cosa que dibujo, aunque sea de las entidades que menos entiendo. Su existencia es fluida: lo retrato casi inconscientemente, sin preocuparme mucho por sus facciones.



No siento que pájaro rojo sea un personaje. Lo percibo más bien como un ser que viaja en todas direcciones y que está en todos lados, desinteresado por las leyes regidoras de los universos, que no tiene problemas con atravesar las barreras que intentan aprisionarlo a un único mundo, y que salta de las páginas de mis cuadernos a los muebles de mi habitación.

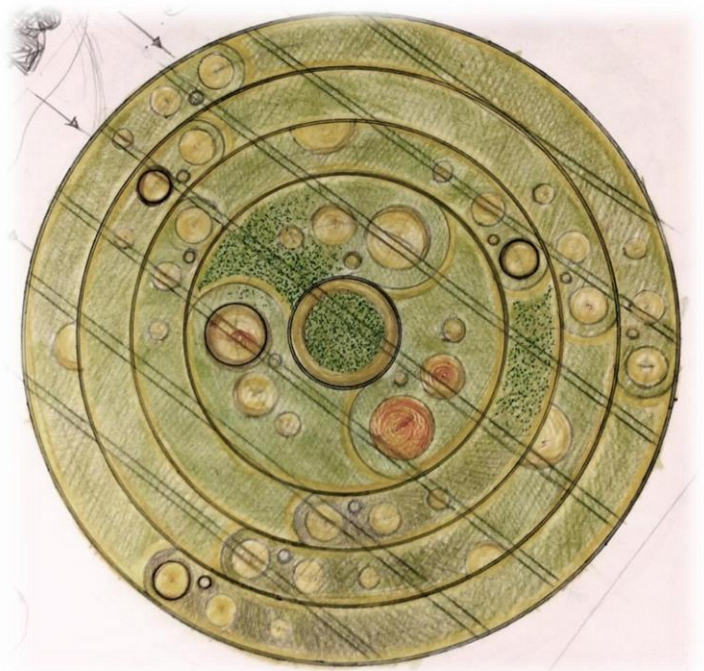
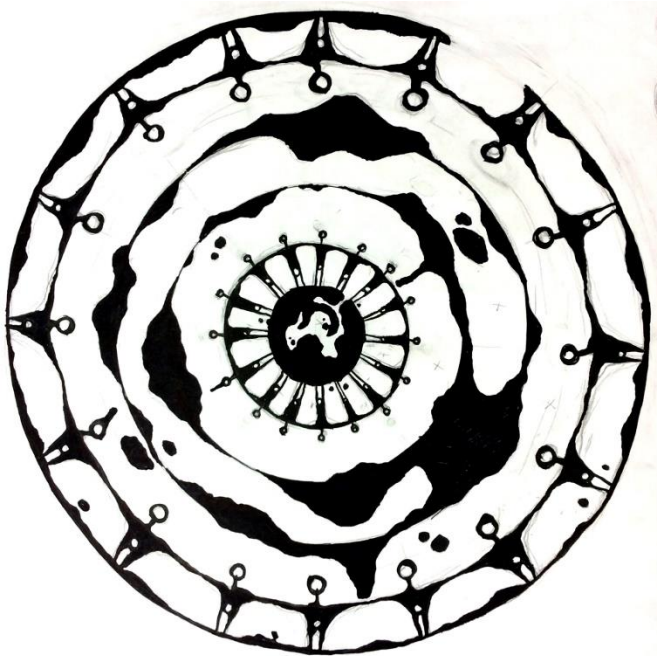


Rotamundos



Los círculos y las espirales seguramente son las formas más recurrentes en mis dibujos. Siento un hipnótico placer al recorrer con el lápiz una y otra vez sus bordes infinitos, y no puedo dejar de ver en ellos movimiento y transformación.

La inquietud por explorar sus posibilidades móviles llegó a un punto en el que los trazos de mi cuaderno fueron insuficientes para saciar mi sed visual: los dibujos exigían evolución. Fue así que me vi en la necesidad de construir discos a base de madera y acrílico que actuaran como soporte para las imágenes, permitiendo su movimiento rotatorio. Sin duda estas piezas fueron de las cosas más interesantes y gratificantes que realicé en este periodo académico. El acto de dibujar se reveló como un estado primordial en el desarrollo de una idea de carácter principalmente temporal.





Estas piezas constituyen para mí la evidencia más clara de cómo es que el Dibujo es generado y generador de imaginaciones. Con este ejercicio comprendí que el dibujar no conforma el principio ni el final de una idea, sino que forma parte de un flujo vital dinámico que nunca para de girar: el pensamiento humano.



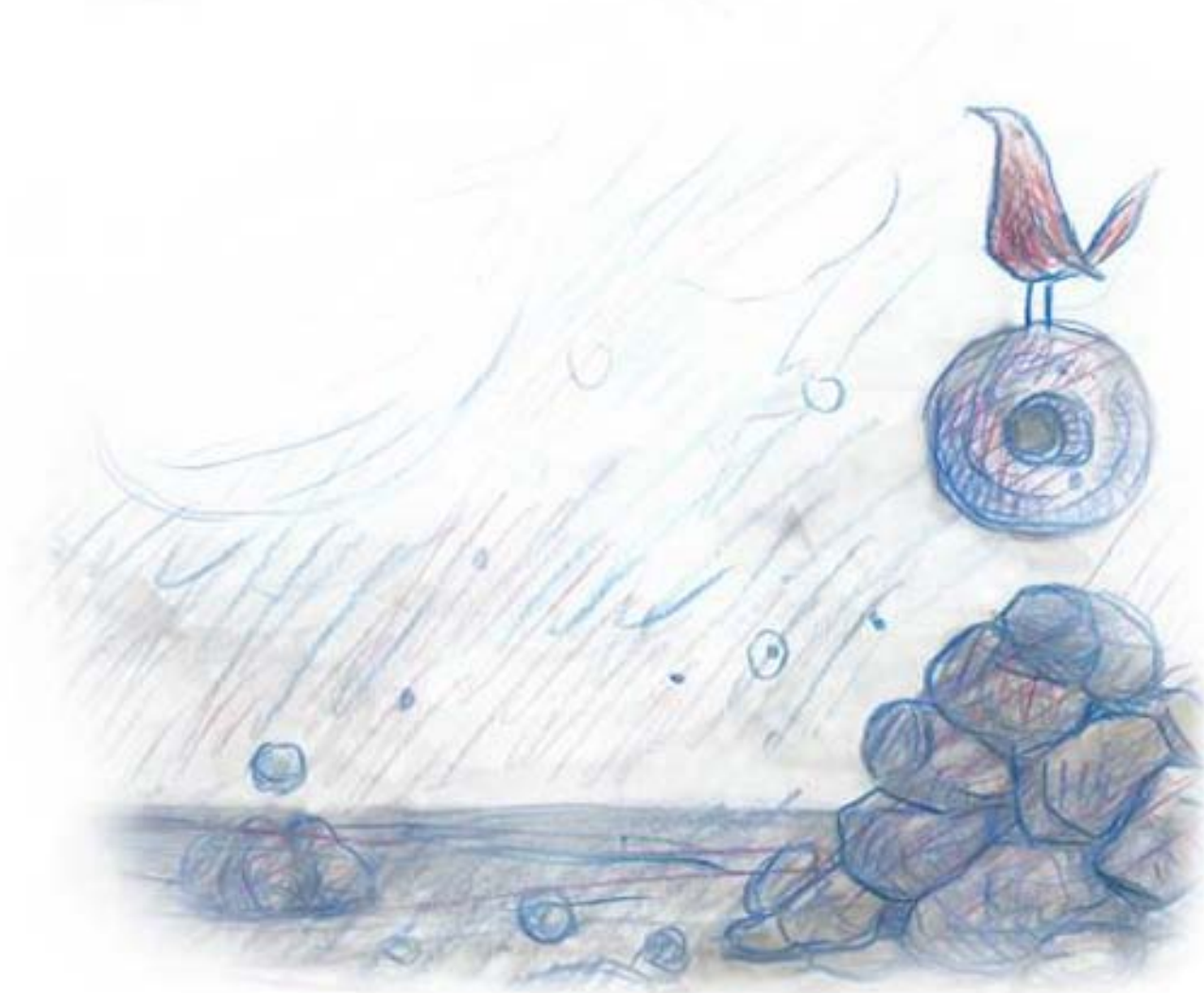
3.1.2 Un mundo nuevo: Dibujo narrativo

Esta sección se presenta como una obra visual dibujística de carácter personal, e intenta guardar relación principalmente con dos de los conceptos más relevantes tratados en esta tesis: la imagen-narración, y la imagen-mundo. En el caso de la primera, la atmósfera icónica que envuelve a las imágenes es fundamental para su abordaje: las escenas que se muestran buscan causar la sensación de ser parte de algo más que puede que no tenga nada que ver con aquello de lo que se está hablando. Además, el mismo formato de la pieza (que sugiere una posible división en secciones) y el uso de recursos visuales como el color y el contraste, o la dirección de la línea, dotan de ritmo a la obra y ayudan a mantener la congruencia entre el todo y las partes, tensando así la disposición lineal del signo lingüístico y la simultaneidad del gráfico. Estos elementos hacen referencia a temáticas pertinentes a la cuestión narrativa, como la temporalidad y la transformación.

En lo que concierne a la imagen-mundo, la pieza se expone como un todo compuesto por cuadros que, por separado, pueden ser atendidos como unidades independientes del resto. Cada una de las partes, así como su conjunto, es contenedora del imaginario personal-universal que se ha ido concretando y expandiendo gracias a la práctica constante del dibujo a lo largo del programa de maestría. Para fines prácticos, cada una de estas *partes* abarca el espacio de una página. Se invita al lector a recortar cada una de ellas por la **línea punteada** y a jugar con las posibilidades que la pieza brinda para su **ensamble**. Al final, se anexan un par de sugerencias en las que las *páginas* pueden ser distribuidas. Este capítulo es la manifestación gráfica de un conjunto de saberes y vivencias que han tenido lugar gracias a la experiencia cotidiana del entorno cultural en el que me desenvuelvo. Es la parte de mí que doy al mundo a partir de lo que el mundo me ha dado. Esta es, por lo tanto, una obra colectiva.

Capítulo ● ● ●

MUNDO ●
NUEVO



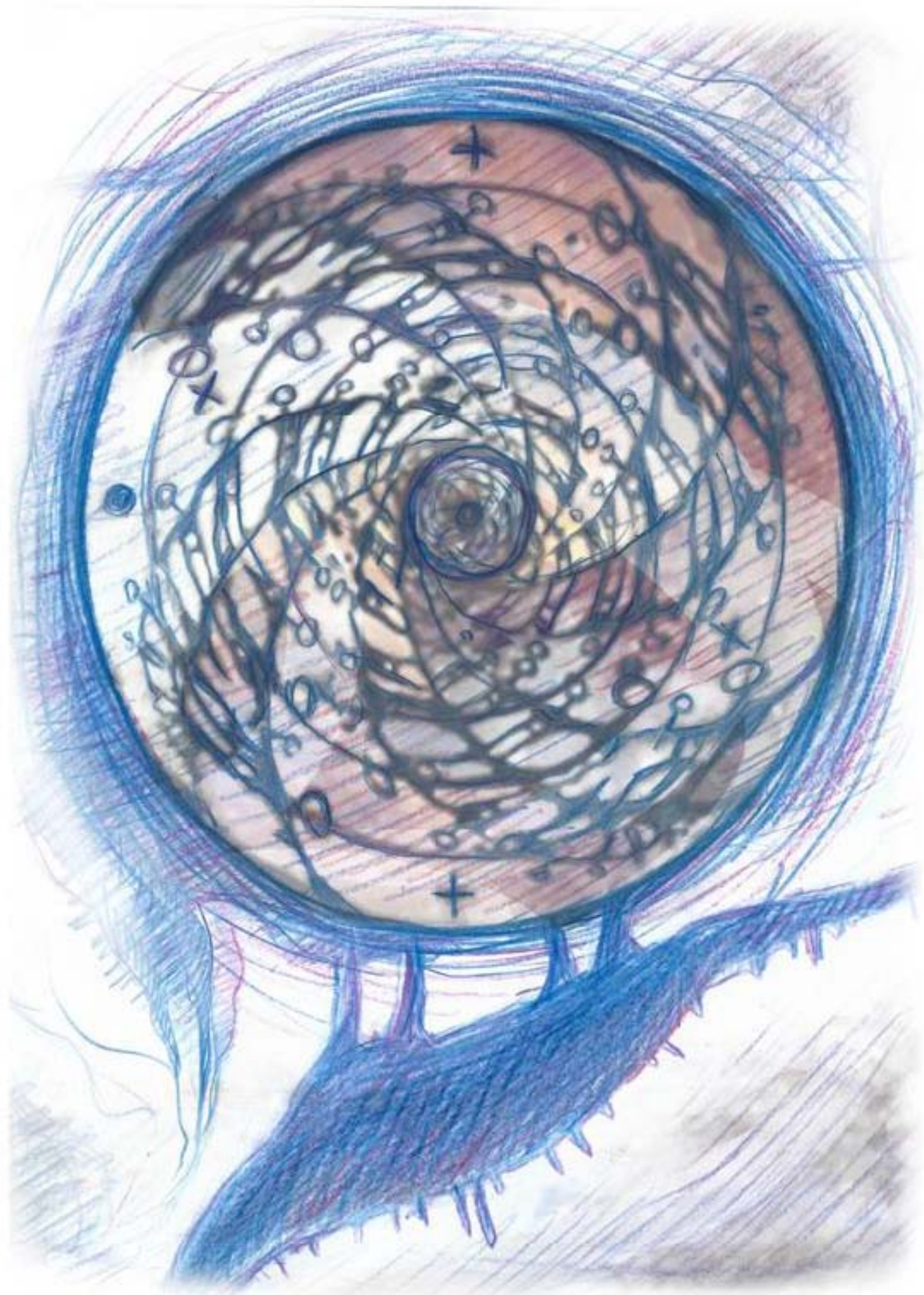
IMÁGENES & PALABRAS

No hay una forma de conocimiento que no provenga del ser humano. La razón se vale de distintos códigos para significar el mundo. Para mí, lo más interesante no son las diferencias entre ellos, sino las maneras en las que interactúan.

En la novela *Cien años de soledad*, García Márquez escribió una frase que me cautivó desde el instante en que la leí por vez primera: “El mundo era tan reciente que muchas cosas carecían de nombre, y para mencionarlas había que señalarlas con el dedo”. Me quedó tan grabada la imagen de un grupo de personas que incluían en sus diálogos señalamientos en todas direcciones que jamás olvidé esa parte del libro.

Ahora yo señalo con palabras aquella escena, que mi mente recuerda como si la hubiera visto con mis ojos. ¿En serio jamás la vi?

Esta investigación me ha llevado a pensar que las imágenes contienen palabras, y que las palabras contienen imágenes. Y que tanto palabras como imágenes contienen muchas cosas más, pues todo es pensamiento.



H O T R O S A M U N D O S S

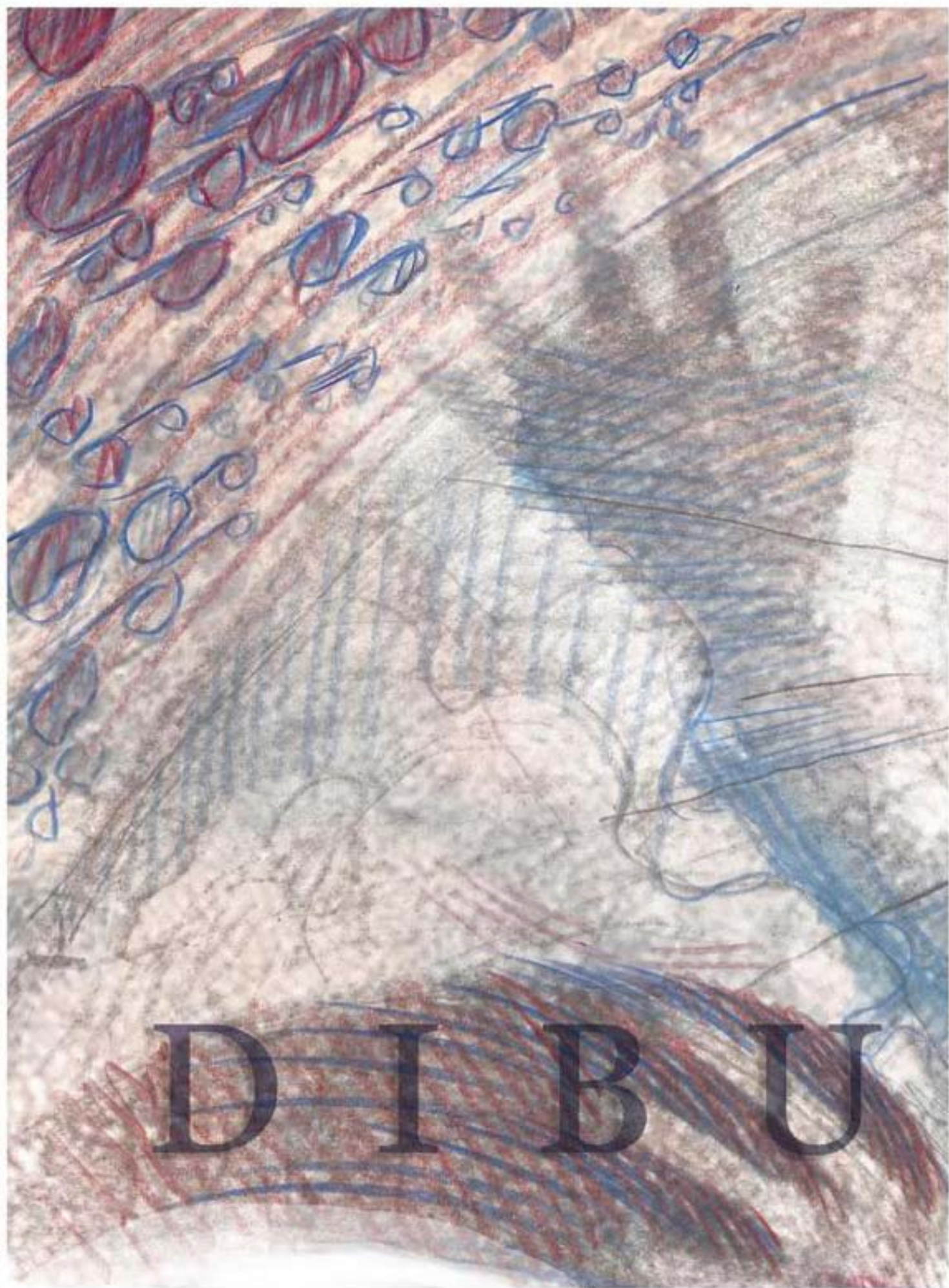
¿Cómo seríamos los seres humanos para los seres humanos de otros mundos?
?

Tal vez seríamos parientes más cercanos.

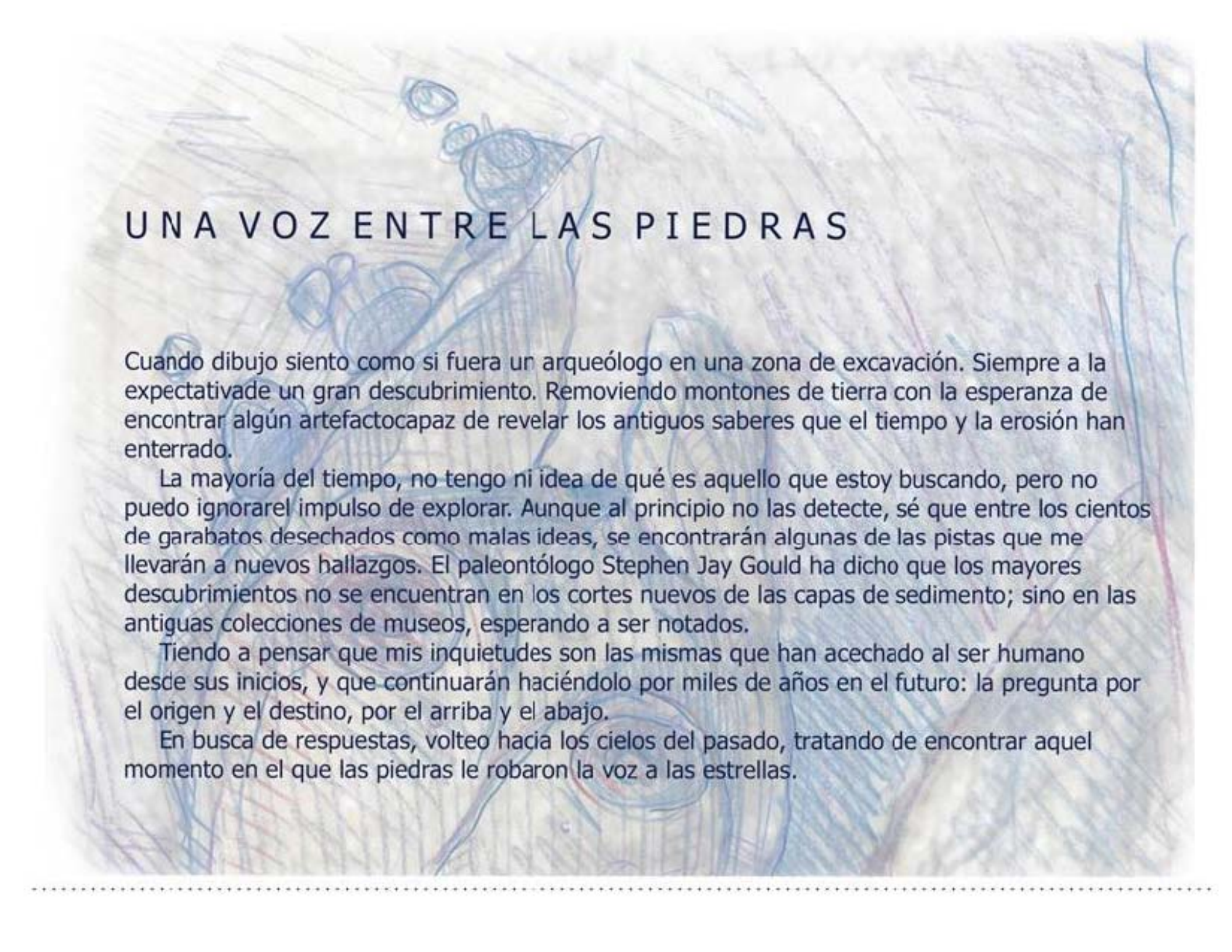
Reconoceríamos otros usos semejantes, pero seguramente muchas de las cosas que hacemos les resultarían extrañas. Las mandras de relaciones, los utensilios que empleamos, las leyes por las que nos gobiernamos...

¿Cómo podríamos ser ellos?

¿Los humanos de otros mundos también ibn d d i b u j a n n o ?



DIBU



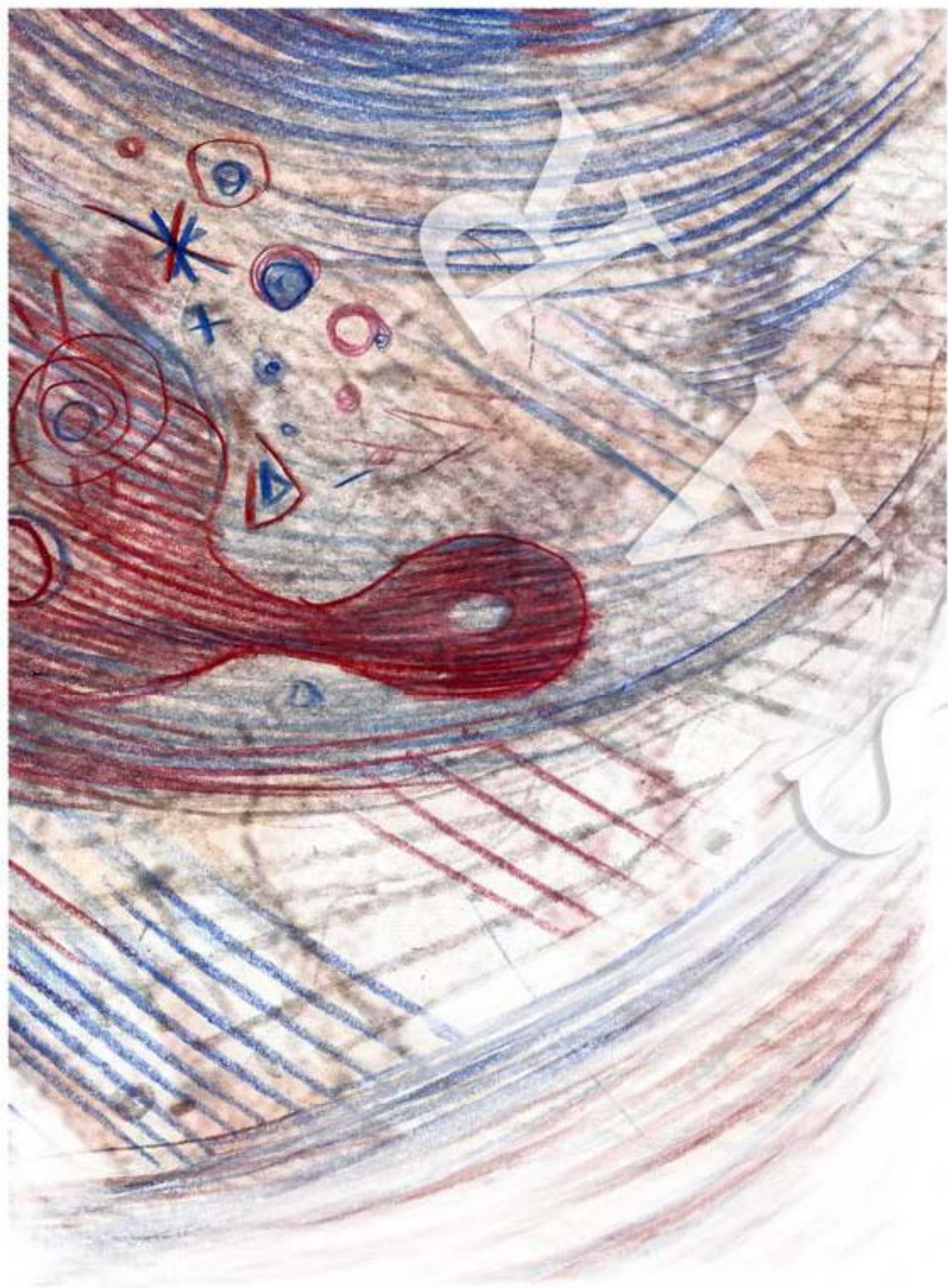
UNA VOZ ENTRE LAS PIEDRAS

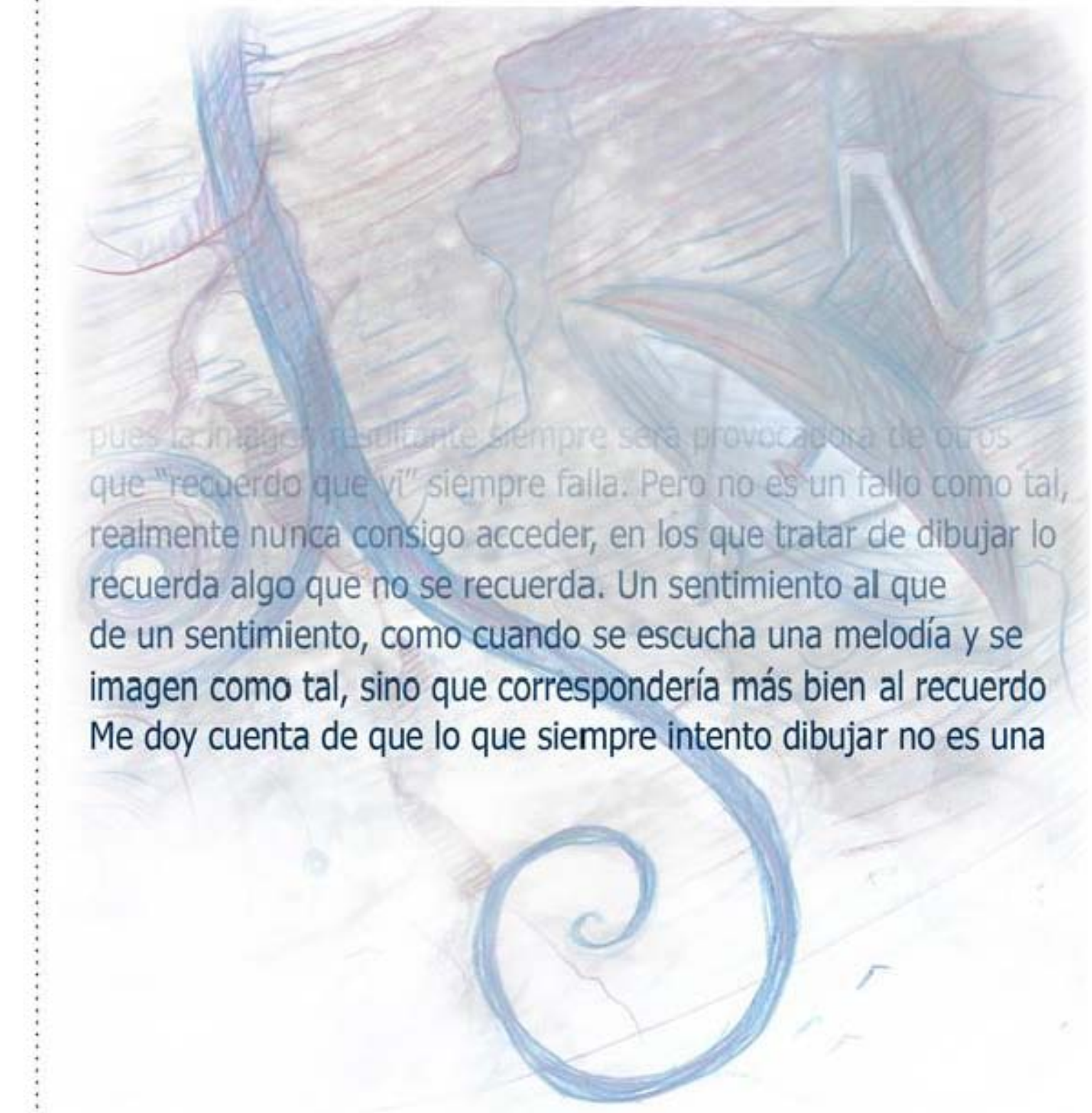
Cuando dibujo siento como si fuera un arqueólogo en una zona de excavación. Siempre a la expectativa de un gran descubrimiento. Removiendo montones de tierra con la esperanza de encontrar algún artefacto capaz de revelar los antiguos saberes que el tiempo y la erosión han enterrado.

La mayoría del tiempo, no tengo ni idea de qué es aquello que estoy buscando, pero no puedo ignorar el impulso de explorar. Aunque al principio no las detecte, sé que entre los cientos de garabatos desechados como malas ideas, se encontrarán algunas de las pistas que me llevarán a nuevos hallazgos. El paleontólogo Stephen Jay Gould ha dicho que los mayores descubrimientos no se encuentran en los cortes nuevos de las capas de sedimento; sino en las antiguas colecciones de museos, esperando a ser notados.

Tiendo a pensar que mis inquietudes son las mismas que han acechado al ser humano desde sus inicios, y que continuarán haciéndolo por miles de años en el futuro: la pregunta por el origen y el destino, por el arriba y el abajo.

En busca de respuestas, volteo hacia los cielos del pasado, tratando de encontrar aquel momento en el que las piedras le robaron la voz a las estrellas.





pues la imagen resultante siempre será provocadora de otros que "recuerdo que vi" siempre falla. Pero no es un fallo como tal, realmente nunca consigo acceder, en los que tratar de dibujar lo recuerda algo que no se recuerda. Un sentimiento al que de un sentimiento, como cuando se escucha una melodía y se imagen como tal, sino que correspondería más bien al recuerdo Me doy cuenta de que lo que siempre intento dibujar no es una

ALGO QUE NO SE RECUERDA

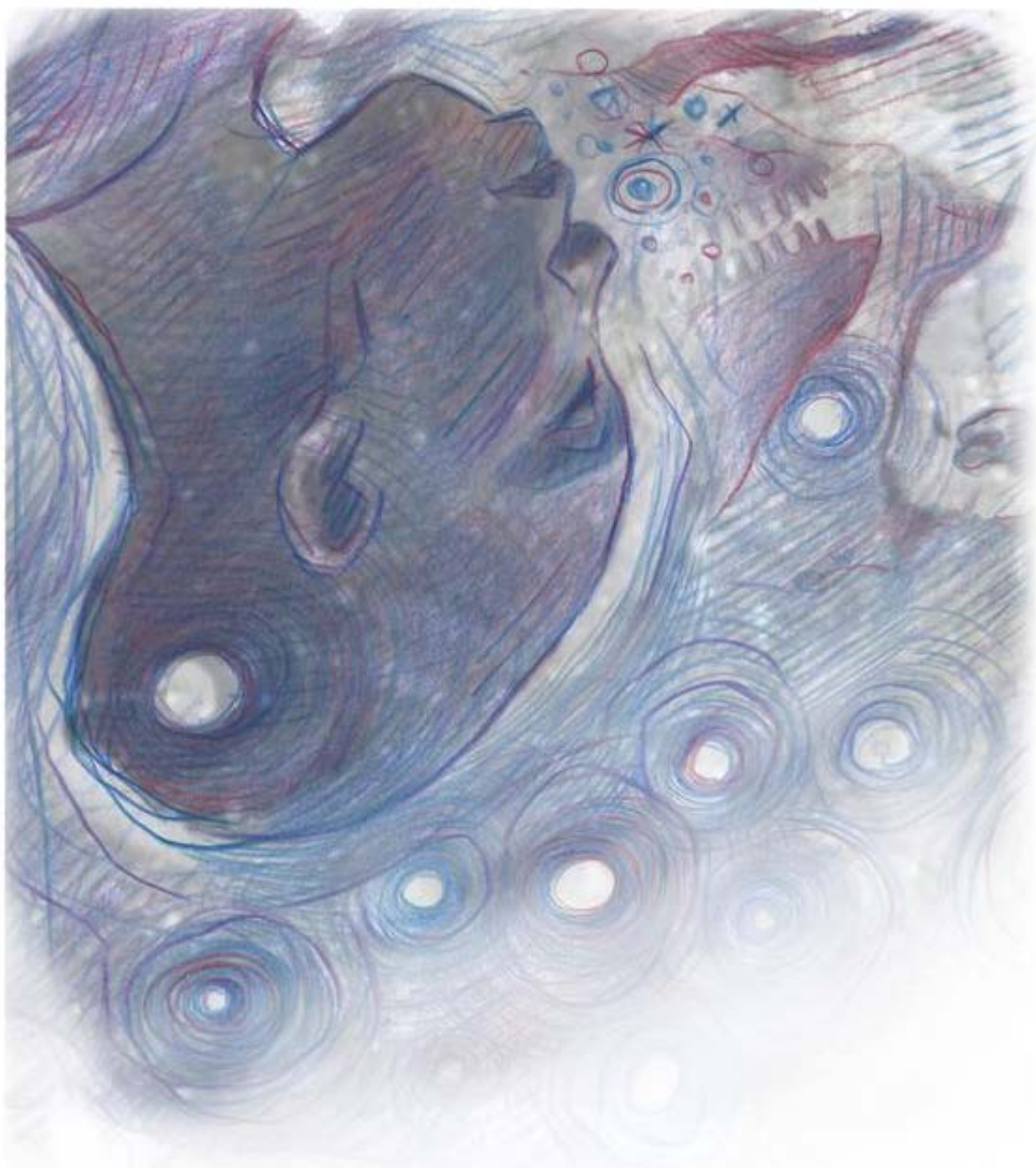


EL TODO Y LAS PARTES

Todos mis dibujos contienen una parte de mí, pero no por eso son ellos entidades incompletas. Una vez concebidos, lo único que buscan es su plenitud. De la misma manera en la que uno intenta siempre diferenciarse de sus semejantes, las imágenes demandan ser vistas como una totalidad independiente.

Al igual que yo, mis dibujos son mundos completos y autónomos que, paradójicamente, no podrían existir sin la fuerza del pensamiento colectivo que mueve la realidad humana. No hay estímulo que no provenga de otros estímulos. Las imágenes que creo surgen siempre de la tensión generada entre las fuerzas externas que me forman, y de las internas, con las que formo. No es posible un mundo fragmentado.

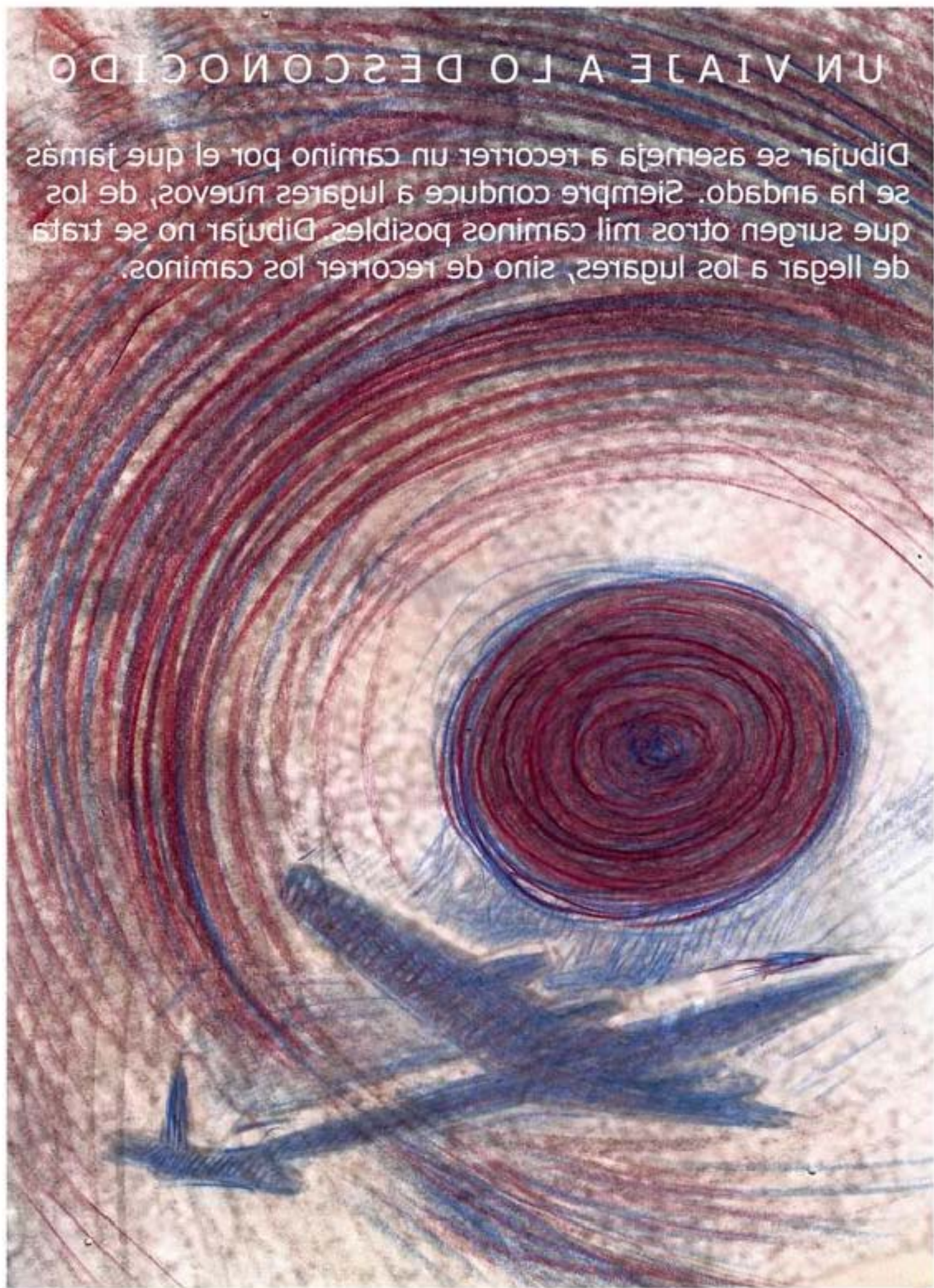
Mis dibujos influyen en mí tanto como yo influyo en ellos. El camino de la creación siempre es una calle de varios sentidos. De no ser así, el mundo no sería tal.

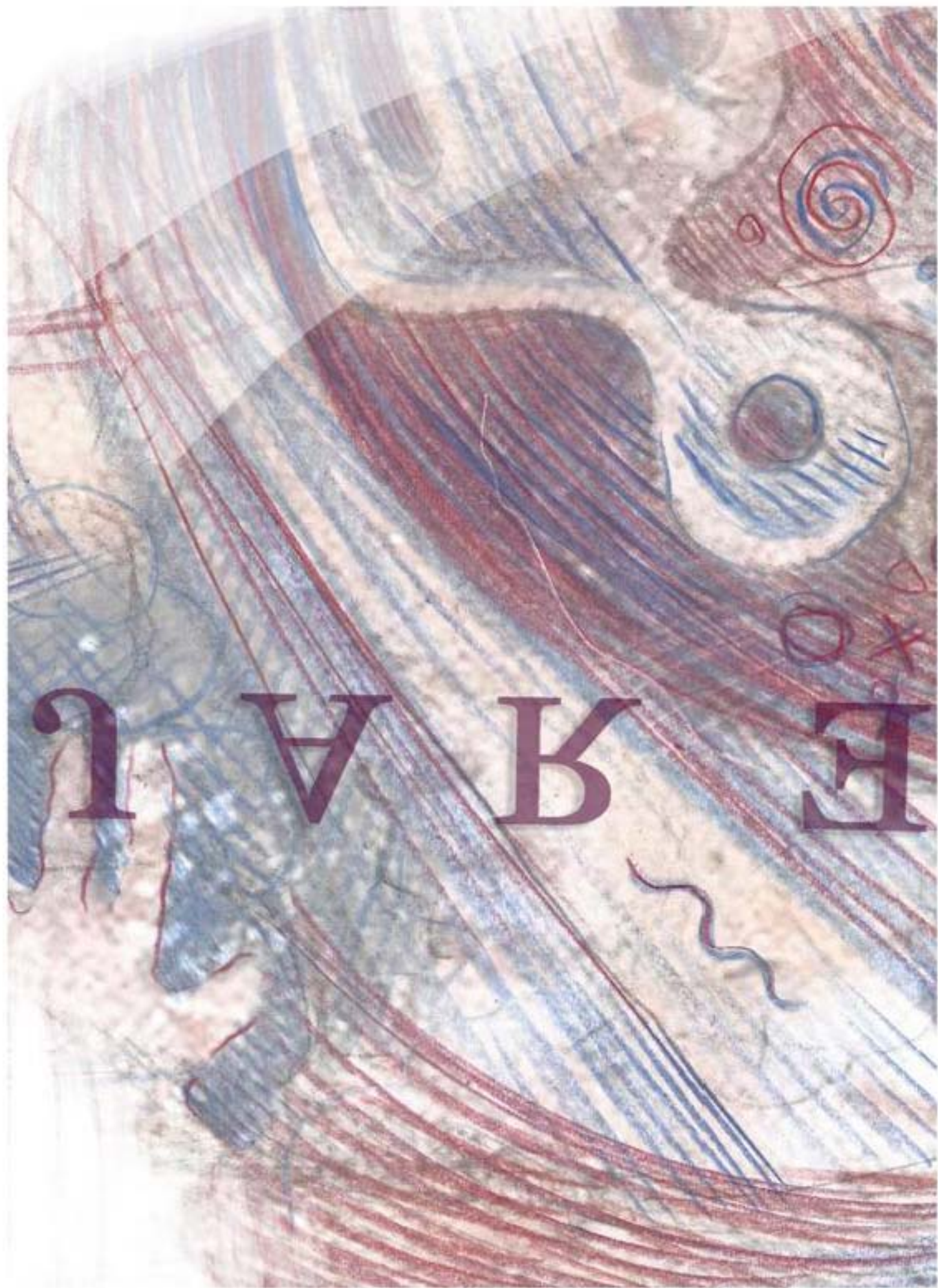


RILNES

UN VIAJE A LO DESCONOCIDO

Dibujar se asemeja a recorrer un camino por el que jamás se ha andado. Siempre conduce a lugares nuevos, de los que surgen otros mil caminos posibles. Dibujar no se trata de llegar a los lugares, sino de recorrer los caminos.





Л В Б Е



EL TIEMPO CONTENIDO

Tiendo a pensar que las imágenes son algo así como cápsulas de tiempo. Cada una contiene la oportunidad de vivir infinitas veces un mismo instante. No pausan lo ocurrido, porque están siempre ocurriendo.

Son una constante invitación a la transformación del mundo, pues jamás llegan a concretarse como hechos. Habitan entre el "sería" y el "hubiera sido". Las imágenes no niegan el tiempo, lo abarcan. Están compuestas de él, al igual que la mente del ser humano.

Lo que contienen las imágenes no son los minutos que marca el reloj, sino nosotros mismos.



DIBUJARE

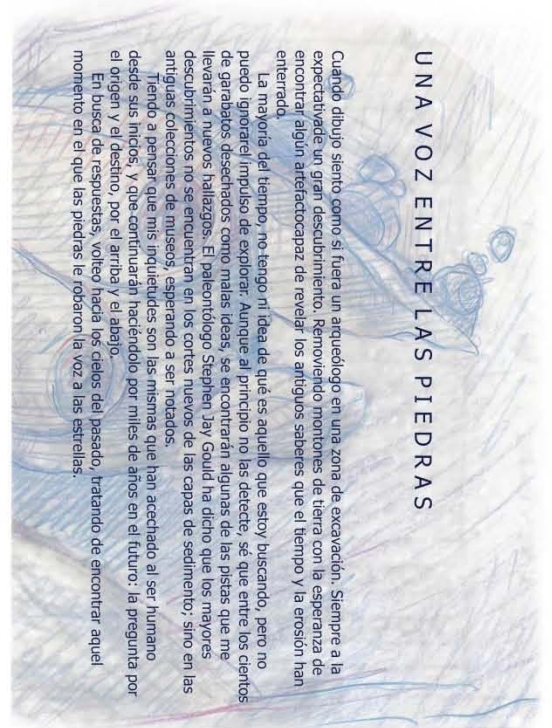
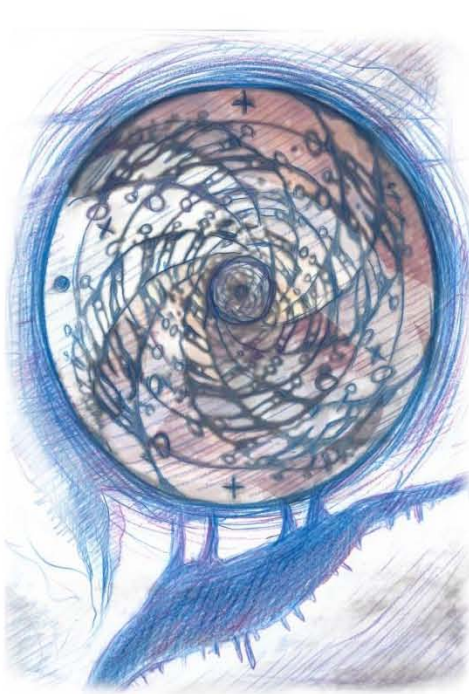
IMÁGENES & PALABRAS

No hay una forma de conocimiento que no provenga del ser humano. La razón se vale de distintos códigos para significar el mundo. Para mí, lo más interesante no son las diferencias entre ellos, sino las maneras en las que interactúan.

En la novela *Cien años de soledad*, García Márquez escribió una frase que me cautivó desde el instante en que la leí por vez primera: "El mundo era tan reciente que muchas cosas carecían de nombre, y para mencionarlas había que señalarlas con el dedo". Me quedó tan grabada la imagen de un grupo de personas que incluían en sus diálogos señalamientos en todas direcciones que jamás olvidé esa parte del libro.

Ahora yo señalo con palabras aquella escena, que mi mente recuerda como si la hubiera visto con mis ojos. ¿En serio jamás la vi?

Esta investigación me ha llevado a pensar que las imágenes contienen palabras, y que las palabras contienen imágenes. Y que tanto palabras como imágenes contienen muchas cosas más, pues todo es pensamiento.

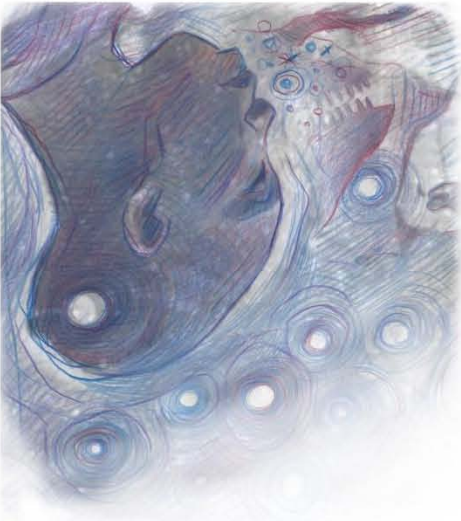


Cuando dibujo siento como si fuera un arqueólogo en una zona de excavación. Siempre a la expectativa de un gran descubrimiento. Removiendo montones de tierra con la esperanza de encontrar algún artefacto capaz de revelar los antiguos saberes que el tiempo y la erosión han enterrado.

La mayoría del tiempo, no tengo ni idea de qué es aquello que estoy buscando, pero no puedo ignorar el impulso de explorar. Aunque al principio no las detecte, sé que entre los cientos de garabatos desechados como malas ideas, se encontrarán algunas de las pistas que me llevarán a nuevos hallazgos. El paleontólogo Stephen Jay Gould ha dicho que los mayores descubrimientos no se encuentran en los cortes nuevos de las capas de sedimento; sino en las antiguas colecciones de museos, esperando a ser notados.

Tiendo a pensar que mis inquietudes son las mismas que han acechado al ser humano desde sus inicios, y que continuarán haciéndolo por miles de años en el futuro: la pregunta por el origen y el destino, por el arriba y el abajo.

En busca de respuestas, volví hacia los cielos del pasado, tratando de encontrar aquel momento en el que las piedras le robaron la voz a las estrellas.

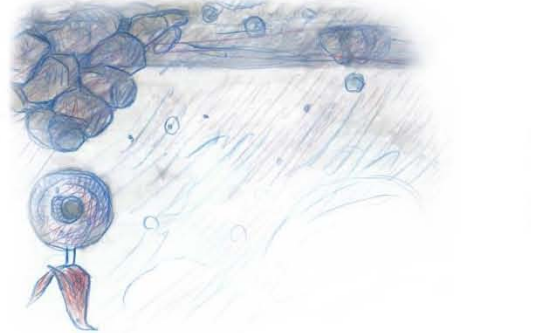


RILNES

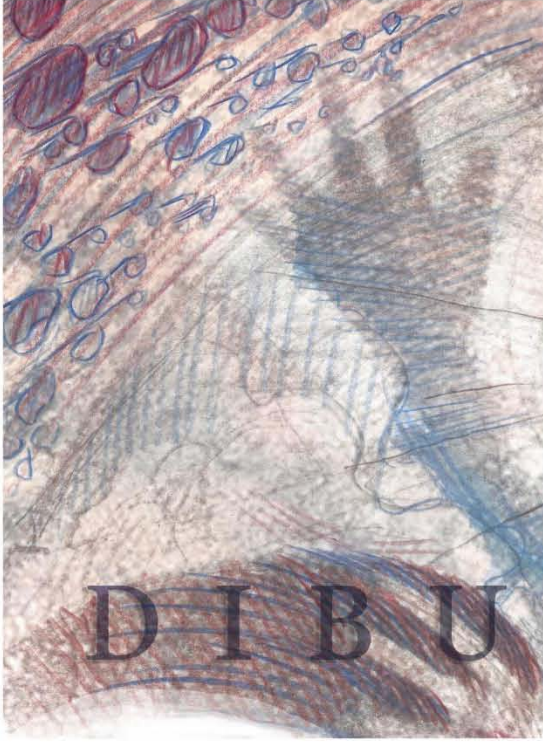


pues la imagen siempre está presente en el recuerdo que "recuerdo" que "siempre falla". Pero no es un fallo como tal, realmente nunca consigo acceder, en los que tratar de dibujar lo recuerda algo que no se recuerda. Un sentimiento al que de un sentimiento, como cuando se escucha una melodía y se imagina como tal, sino que correspondería más bien al recuerdo. Me doy cuenta de que lo que siempre intento dibujar no es una

ALGO QUE NO SE RECUERDA



MUNDO
NUEVO
Capítulo

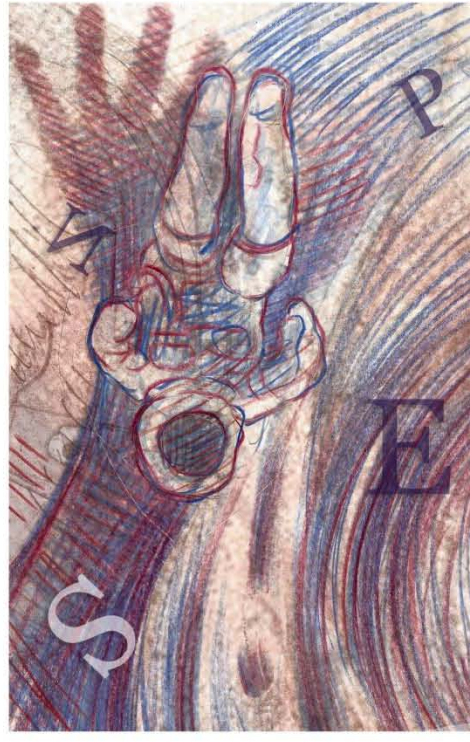


EL TIEMPO CONTENIDO

Tiendo a pensar que las imágenes son algo así como cápsulas de tiempo. Cada una contiene la oportunidad de vivir infinitas veces un mismo instante. No pausan lo ocurrido, porque están siempre ocurriendo.

Son una constante invitación a la transformación del mundo, pues jamás llegan a concretarse como hechos. Habitan entre el "sería" y el "hubiera sido". Las imágenes no niegan el tiempo, lo abarcan. Están compuestas de él, al igual que la mente del ser humano.

Lo que contienen las imágenes no son los minutos que marca el reloj, sino nosotros mismos.



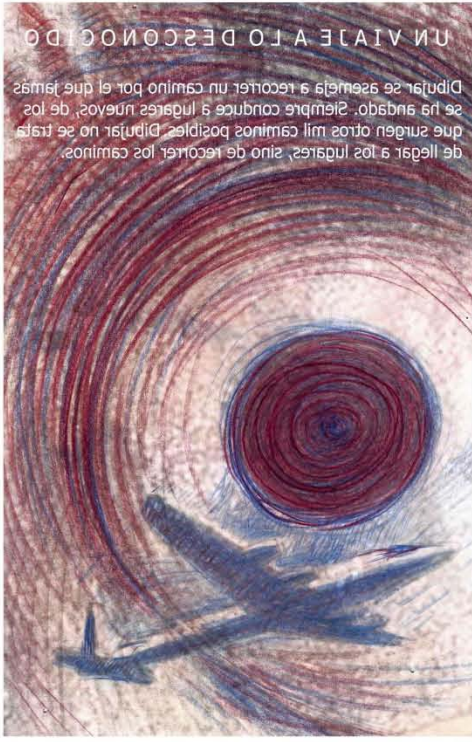
HO T U R O S A M U N D O S

¿Cómo seríamos los seres humanos para los seres humanos de otros mundos?

Tal vez seríamos parecidos a ellos. Reconoceríamos en ellos a nosotros mismos, pero seguramente muchos de los rasgos que nos definen serían extraños. Las maneras de relacionarnos, los estereotipos que nos gobiernamos, las leyes por las que nos gobernamos...

¿Cómo podríamos ser ellos?

¿Los humanos de otros mundos también dibujarían?

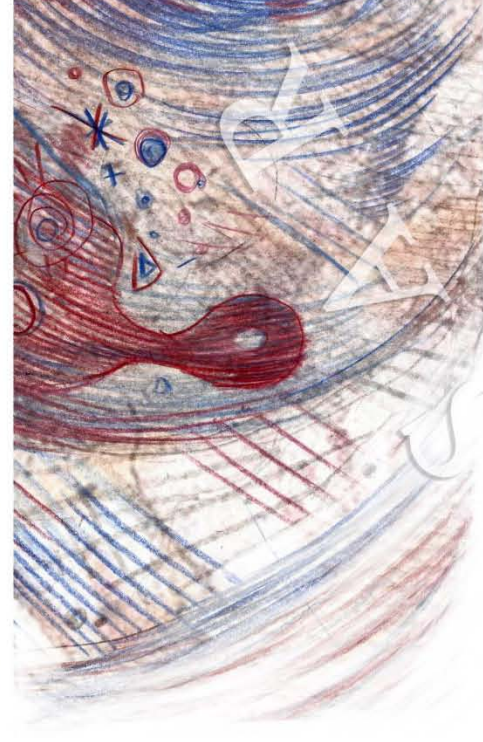


EL TODO Y LAS PARTES

Todos mis dibujos contienen una parte de mí, pero no por eso son ellos entidades completas. Una vez concebidos, lo único que buscan es su plenitud. De la misma manera en la que una imagen siempre diferenciarse de sus semejantes, las imágenes demandan ser vistas como una totalidad independiente.

Al igual que yo, mis dibujos son mundos completos y autónomos que, paradójicamente, no podrían existir sin la fuerza del pensamiento colectivo que mueve la realidad humana. No hay estudio que no provenga de otros estímulos. Las imágenes que creo surgen siempre de la tensión generada entre las fuerzas externas que me forman, y de las internas, con las que formo. No es posible un mundo fragmentado.

Mis dibujos influyen en mí tanto como yo influyo en ellos. El camino de la creación siempre es una calle de varios sentidos. De no ser así, el mundo no sería tal.



CONCLUSIONES

En la exploración teórica y práctica sobre la relación entre imagen y narración, se ha refutado la idea de que la imagen es estrictamente espacial y que solo la palabra o los medios auditivos pueden expresar la temporalidad. El estudio de esta problemática ha llevado a concluir que es posible que una imagen actúe en ciertos casos como una narración, siempre y cuando se cumplan ciertas condiciones específicas. Una premisa básica de la que parte esta reflexión es que los seres humanos, debido a nuestra naturaleza simbólica, somos entidades culturales. Nos desarrollamos en una sociedad sostenida por un tejido de diversos lenguajes, saberes, creencias y costumbres, que varían de comunidad a comunidad, y que definen nuestro entendimiento de la realidad. Todo lo que hacemos, pensamos y deseamos está cargado de sentido cultural.

En esta tesis la imagen es propuesta como un texto, es decir, una entidad cultural dinámica de carácter simbólico que es atravesada por múltiples códigos de significación, y cuya función es el de generar y transmitir conocimiento humano; en cuanto a la narración: es entendida como un recurso de la psique para organizar y significar la experiencia temporal a través de la transformación. Dicha transformación tiene la particularidad de ser interpretada a partir de la acción humana. O sea, el propósito de la narración es la significación basada en la interacción del ser humano con el mundo.

En esta investigación se considera que el sentido de las narraciones se construye en base a una trama, que es una figura compuesta por el tejido de acciones humanas que ocasionan un conflicto en la experiencia cotidiana del tiempo, y cuyo propósito es el de producir conocimiento nuevo. Aquí se argumenta que esta totalidad significativa puede estar presente en cualquier forma de enunciación humana, y por lo tanto, todo texto es susceptible de ser interpretado desde una dimensión narrativa. Así pues, un texto narrativo será aquel que, al ser interpretado mediante el lenguaje del obrar humano, genere la invención de una trama, provocando en el espectador una tensión en su experiencia de la temporalidad.

El conceptualizar la imagen como texto permitió resolver el problema de la naturaleza de las imágenes, que por su condición de quietud y simultaneidad, es asociada comúnmente con el espacio. El análisis de los textos narrativos sugiere que las imágenes poseen además una dimensión temporal, y que su transformación en ella nos es sugerida a manera de

posibilidades. Esto lleva a la propuesta del concepto *imagen-narración*, que se define como *aquella imagen-texto capaz de ofrecer un mundo a su receptor en el cual pueda resignificar sus experiencias vitales, tanto de orden cognoscitivo, como ético y estético*. El propósito de la imagen-narración es precisamente la generación de sentido nuevo mediante las posibilidades que tiene el signo gráfico de ser interpretado como acción humana. Así mismo, se concluye que este tipo de imágenes pueden ser concebidas deliberadamente con la potencia narrativa que las caracteriza.

Un problema a resolver fue el de la relación de las imágenes con la facultad de la visión, para lo cual se sugirió que el *ver* humano está cargado de saberes culturales, que dan lugar a *la mirada*. El mirar pretende en todo momento la significación: busca ser imagen. A partir de esto, se propuso que formalmente, la imagen visual está compuesta por un mirar. Se habla de un *observador*, que es un agente capaz de ver, y que con su mirada le da forma al mundo de la imagen. Cuando la mirada del espectador (sujeto humano que se enfrenta a la imagen material) entra en contacto con la del observador, ocurre un encuentro entre mundos que da origen al significado nuevo. Esto es referido aquí como la *activación de la imagen*.

La reflexión de lo anterior condujo a la idea de que en el surgimiento de una imagen toma lugar un proceso creativo. Es decir, su elaboración y percepción implican la capacidad humana de generación de conocimientos nuevos, y es aquí donde entra en escena la otra mitad de la investigación: el Dibujo.

Se partió de que dibujar consiste en producir sentido mediante el trazo. El Dibujo entonces, es un medio de elaboración de imágenes, y por lo tanto, es una actividad vinculada al pensamiento. El análisis sobre esta práctica condujo a conceptos cruciales en la experiencia artística como los de juego y creatividad. Se observó también que este acto está relacionado tanto a las imágenes materiales (que son visuales), como a las imágenes mentales (que no son visuales, pero pueden ser visualizables). En él, convergen creatividad e imaginación, conceptos que también son revisados.

La creatividad, por su parte, es explicada como la capacidad para resolver cualquier tipo de problemas de manera innovadora. Pero además, es también la responsable de la problematización misma. Es decir, el ser humano no solo resuelve problemas, sino que los fabrica; en cuanto a la imaginación, esta tesis pretende hablar de ella no como la capacidad

de retención y acceso a un archivo de ideas, sino más bien como la facultad de la inteligencia humana responsable de la capacidad de simbolización. Además, como ya se mencionó, en este trabajo se aborda el estudio las imágenes mentales, o *imaginaciones*, y lo que a grandes rasgos podría decirse sobre ellas es que suceden cuando el pensamiento se organiza formando una nueva realidad mediante un conglomerado de todo tipo de conocimientos. En relación al dibujo, este es generado y generador de imaginaciones, que desembocan en imágenes narrativas: relatos no-lineales (más bien *simultáneos*), o no específicamente basados en un guion o narración preestablecida. Dibujos que encuentran y sugieren historias, que indagan en la memoria individual-colectiva de la semiósfera a la que pertenezco.

Ya al final, se advirtió que la imagen entendida como texto puede fácilmente ser concebida como una representación, o sea, como un signo destinado para referirse a algo más. Pero más allá de eso, la imagen se presenta ella misma como un mundo, es decir, como una entidad dinámica y organizada de naturaleza simbólica que interactúa directamente con el entorno humano. Su presencia afecta y es afectada por la realidad cultural en la que está presente. El dibujo permite la generación de estas realidades nuevas y al mismo tiempo otorga la posibilidad de significar transmitir la experiencia vital del ser humano. Dibujar, al final, evidencia nuestro ser en el mundo.

Indudablemente hay puntos que esperan mayor desarrollo pero que no fue posible hacerlo en este trabajo, como es la relación entre la imagen y el movimiento, profundizar sobre el sentido y la importancia del dibujo en el contexto cultural contemporáneo, o indagar en el aspecto *problematizador* de la inteligencia. Sin embargo, se espera dar seguimiento a estas y otras cuestiones en una futura investigación.

BIBLIOGRAFÍA

- ACHA, Juan. *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*. Ediciones Coyoacán, México DF, 2004
- BAL, Mieke. *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*. CÁTEDRA. Madrid, 1990
- BERGER, John. *Sobre el dibujo*. Gustavo Gili. Barcelona, 2011
- ---. *Modos de ver*. Gustavo Gili. Barcelona, 2016
- BORGENDORFF, Henk. *El debate sobre la investigación en las artes*, en MEJÍA, Iván. *Investigación Artística. Un mapa de la cuestión*. Circulo de Investigación Artística. México D.F. 2015
- BREA, José Luis. *Las tres eras de la imagen*. AKAL. Madrid, 2010
- CASSIRER, Ernst. *Antropología filosófica. Introducción a una filosofía de la cultura*. Fondo de Cultura Económica. México, 2016
- CREW, Gary y TAN, Shaun. *El Visor*. BÁRBARA FIORE EDITORA. España, 2011
- GAUTHIER, Guy. *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. CÁTEDRA. Madrid, 1986
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*, Alianza/Emecé. Madrid. 1972
- KANDINSKY, Wassily. *De lo espiritual en el arte*. PREMIA. México D.F., 1989

BIBLIOGRAFÍA

- LAPOUJADE, María Noel. *Filosofía de la imaginación*. Siglo XXI Editores. México, 1988
- LOTMAN, Iuri. *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Cátedra. Madrid, 1996
- ---. *La Semiosfera III. Semiótica de las artes y de la cultura*. Frónesis - Cátedra Universitat de Valencia, Madrid, 2000
- MARINA, José Antonio. “Inteligencia y pensamiento divergente”, ponencia presentada en el congreso ‘El ser creativo’”. Revista *Creatividad y Sociedad* no. XVI. Málaga, 2011
- MARINA, José Antonio. *Teoría de la inteligencia creadora*. Anagrama. Barcelona, 2014
- MITCHELL, W.J.T. *Teoría de la imagen*. AKAL. Madrid. 2009
- MORAN, Edgar. *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa. Barcelona. 1996
- PEIRCE, Charles S. *La ciencia de la semiótica*. Nueva Visión. Buenos Aires, 1974
- PIMENTEL, Luz Aurora. *Teoría Narrativa*, en Esther Cohen (ed.), *Aproximaciones. Lecturas del texto*. Universidad Nacional Autónoma de México. México, 1995
- RICOEUR, Paul. *Del Texto a la acción. Ensayos de Hermenéutica II*. Fondo de Cultura Económica. México, 2002
- ---. *Tiempo y narración I: configuración del tiempo en el relato histórico*. Siglo XXI, México, 2004

BIBLIOGRAFÍA

- ---. *Sí mismo como otro*. Siglo XXI. Madrid, 2006
- TAN, Shaun, *Emigrantes*, BÁRBARA FIORE EDITORA. España, 2007
- ZAMORA, Fernando. *Imagen y Razón. Los caminos de la creación artística*, en *Arte y Diseño: Experiencia, Creación y Método*, del mismo autor. México, D. F.: UNAM, ENAP, 2002
- ZAMORA, Fernando. *Filosofía de la Imagen. Lenguaje, imagen y representación*. UNAM. Escuela Nacional de Artes Plásticas. México, 2007

HEMEROGRAFÍA

- LOTMAN, Iuri M. “Sobre el concepto contemporáneo de texto” en *Entretextos* no.2. Noviembre 2003
- MITCHELL, W.J.T. “¿Qué quieren realmente las imágenes?”, Texto original publicado en *October*, Vol. 77 (Verano 1996), pp. 71-82. Traducción de Javier Fresneda. COCOM Press. México, 2014
- MONTEALEGRE, Rosalía. “La comprensión del texto: Sentido y significado”, en *Revista Latinoamericana de Psicología*, vol. 36, núm. 2, 2004, pp. 243-255. Bogotá, Colombia

VIDEOS

- Conferencia del Dr. Diego Lizarazo Arias. LOA, Laboratorio de Objetos de Aprendizaje. UAM-Xochimilco. Noviembre 2013
Título del video en YouTube: “Diego Lizarazo - Hermenéutica de las imágenes y estética de la mirada – conferencia”

BIBLIOGRAFÍA

<https://www.youtube.com/watch?v=gy3Vh9CMcdY&t=658s>

- Sección *Cámara oculta con Jandro*. Episodio “¡Diversión en el museo!”, del programa *El Hormiguero*, Transmitido por ANTENA 3 TV.

Título del video en YouTube: “Diversión en el museo en la cámara oculta de Jandro en El Hormiguero 3.0”

<https://www.youtube.com/watch?v=7ANrrNNaLE>