Los juegos de la imagen

Francisco Quirarte

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUAAD
CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO

Universidad de Guadalajara

Dr. Ricardo Villanueva Lomelí
Rector General

Dr. Héctor Raúl Solís Gadea
Vicerrector Ejecutivo

Mtro. Guillermo Arturo Gómez Mata
Secretario General

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Dr. Francisco Javier González Madariaga
Rector

Dra. Isabel López Pérez
Secretario Académico

Dr. Everardo Partida Granados
Secretario Administrativo

Los juegos de la imagen
Primera edición, 2023

Textos
Francisco Quirarte

Diseño editorial
Jorge Campos Sánchez
Diana Berenice González Martín

Corrección de estilo
Alejandro Campos Sánchez
Natalia Aguilar Rosado

D.R. © 2023, Universidad de Guadalajara
Av. Juárez 976. Col. Centro
C.P. 44100, Guadalajara, Jalisco, México.

ISBN 978-607-581-062-1

Este libro se terminó de editar
en noviembre de 2023.
Hecho en México.

Se prohibe la reproducción, el registro o la transmisión parcial o total de esta obra por cualquier sistema de recuperación de información, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, existente o por existir, sin el permiso por escrito del titular de los derechos correspondientes.

A mis alumnos

Agradecimientos

Este libro se realizó con la ayuda de diversas personas a quienes agradezco profundamente su apoyo a esta publicación. Expreso mi gratitud a las autoridades de la Universidad de Guadalajara, Francisco J. González Madariaga, rector del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, así como a Isabel López Pérez, Secretario Académico, a Dolores Ortiz Minique, Directora de la División de Artes y Humanidades, y David Agredano Delgadillo, Jefe del Departamento de Artes Visuales, quienes posibilitaron la edición de esta investigación.

Mi agradecimiento a los miembros del Colegio Departamental y a los integrantes de la Academia de Fotografía, quienes aprobaron este escrito: Oscar Joel Martínez Camarillo, María Trinidad Gutiérrez, Pablo Cobián, Alejandro M. Rodríguez, Rafael del Río, Orlando Torres, Ever Arrañaga, Tania Zermeño, Grettel Desentis, Luis Fernando Moreno, Héctor Orozco y Marco Carranza. Se valora en gran manera su buena disposición que permite el surgimiento de nuevos planteamientos metodológicos para la creación de proyectos de artes. Estimo el trabajo que con esfuerzo realizan día a día en la comunidad universitaria, a lo largo de los años he aprendido de su interés genuino por contribuir a la formación de los alumnos.

Gracias a Lisset Yolanda Gómez por su trabajo incansable en la editorial y a Jorge Campos por su labor en la edición de este escrito.

Doy las gracias de manera especial a Gloria Soledad García López, Martha Vidrio Checa, Marco Aurelio Larios López y Laura González Flores, quienes han contribuido de manera directa en mis reflexiones sobre la imagen.

Extiendo mi gratitud a mis compañeros que durante estos años me han escuchado y apoyado de diferentes maneras: Irais Ávila, Diana Fernández, Salvador Plancarte, Jessica Cruz, Armando Andrade, Juan Eduardo Mendoza, Mónica Ornelas, Carmen Vidaurre, Adriana González, Adriana Navarro, Lorena Ortiz, Carlos Martínez, Mariana González, Liliana Ruiz, Fanny Enrigue, Karina Rengifo, Ernesto Briseño, Leonardo Mora, Francisco Gómez y José Jairo Alvarado.

También se agradecen las atenciones de Gabriela Avelar y de Moisés Arriaga dentro del Departamento de Artes Visuales y a María Luisa Villaseñor, Secretario de la División de Artes y Humanidades.

A Joseph Carroll le agradezco su imprescindible aportación de los textos de Ellen Dissanayake, autora base de esta investigación cuyo trabajo fue incluído gracias a que este relevante escritor se tomó el tiempo de compartirla como referencia. Además, las palabras de Carroll citadas por Denis Dutton me fueron de ayuda para desarrollar y completar las ideas de este estudio.

En la creación de este trabajo fue importante la labor de mi asistente de investigación Valeria Peña, con quien estoy agradecido ya que con su paciencia y esfuerzo tenaz se logró que este escrito se conformara de manera sucinta. Además fue una motivación para este libro, al inspirar su traslado de un formato expuesto en clases a una síntesis como herramienta para los alumnos y otros lectores.

Agradezco a mi madre, hermanas, hermanos, sobrinas y sobrinos, por su apoyo durante todo este tiempo, para ellos tengo gratitud infinita.

Índice

Introducción 9

Tabla de Elementos Artísticos: TEA 13
- La desobediencia 16
- La ética 17
- El presente 18
- La justificación 20
- La ideología 26
- El amor 29
- La metaimagen 33
- El campo vacío 36
- El punto ciego 39
- Los sentidos 40
- Los indicadores temporales 44
- La estructura y el montaje 46
- La verosimilitud 49
- La metáfora 51
- Las influencias artísticas 53
- El archivo 55
- La conceptualización de la luz 58
- El cambio de contexto 60
- Los géneros 63

La ambigüedad: entre el arte y la mente 67
- Agrupamiento 69
- Cambio máximo 70
- Contraste 75

Aislamiento 77
Resolución de problemas de percepción 79
Aversión las coincidencias 84
Orden 87
Simetría 91
Metáfora 93
Resonancia visual 98
La ambigüedad 99
La empatía 104

El juego irónico de Orozco 111
Coatlicue 113
Papalotes negros de Gabriel Orozco 127

Los juegos de la imagen 157

Referencias 161

Bibliografía 165

Filmografía 167

Introducción

El ser humano se ha caracterizado desde las primeras manifestaciones de su existencia por ser un explorador de las formas y las sensaciones, un creador de sentido. Los primeros vestigios de la humanidad que se han conocido son sus herramientas ígneas decoradas, sus percusiones, sus danzas y sus pinturas. A lo largo de las épocas y de las culturas, se ha invertido una gran cantidad de recursos de todo tipo en la creación de los productos artísticos. La pregunta sobre por qué las obras de arte estremecen, sobrecogen, entre muchas otras reacciones que causan en las personas, continúa formulándose cada vez por investigadores de otras disciplinas ¿Por qué algo en apariencia tan sencillo como un pedazo de metal, un video de un movimiento de dedos o una impresión de luces y sombras puede cambiar el estado del cuerpo y del ánimo del espectador? ¿Qué posee el arte que lo hace tan atractivo e influyente para personas tan diversas y de tiempos tan diferentes?

El presente está constituido de emociones y deseos, el arte lo usa como estructura para realizar sus proezas. Cuando existen varios presentes, el fenómeno del arte comienza a tejerse, estos al sincronizarse construyen la coherencia interna de la obra, la cual reside en cómo se integra el arquetipo. Las relaciones y sucesos anteriores forman parte de un solo concepto: la ambigüedad. Este elemento es la clave que provoca que la obra de arte lleve al espectador más allá de lo esperado. La imagen al igual que el yo, es

una concentración de elementos, sentidos, sensaciones, ideas y conceptos; el arte es una aglomeración de presentes. Parte de estos últimos reside en la temporalidad del arte, eso se evidencia desde el material seleccionado para realizar la pieza, así como la importancia social del tema del que se habla. La ambigüedad es el concepto que contiene las múltiples conexiones que conforman esa aglomeración y provoca que la obra posea diversos significados, de modo que no es estática, posee presencia.

A lo largo del proceso creativo, se juega con lo ambiguo de los recursos del arte. Esto se explicará a través de la *Tabla de Elementos Artísticos*, donde se muestra cómo los elementos de la obra utilizan la ambigüedad para construir la pieza, de modo que se genere una creación sólida, específica y potente. Así, al presentarse al público, la obra de arte provocará múltiples reacciones, pero no podrá pasar desapercibida. Aunque parezca contradictorio, la obra es tanto concreta como ambigua; es decir, que debe ser significante para el autor, pero no solo para este. El público debe de poder relacionarse con el arte sin que se le imponga un sentido obvio por parte del creador, de modo que el espectador tenga espacio para involucrarse con la obra.

El objetivo principal de esta investigación es estudiar la importancia del arte para la evolución humana y los elementos que le han dado esa relevancia, para crear con estos últimos un método de análisis y creación de arte. De esta manera, se unirá la teoría del arte con la práctica mediante este conocimiento académico que se puede utilizar para la producción artística. Así en el primer capítulo se presentará la *Tabla de Elementos Artísticos (TEA)*, un método para el estudio y construcción de obras de arte. En el segundo apartado se desarrollará el concepto de la ambigüedad y su trascendencia en el arte mediante la comparación de estudios de cuatro autores de diversas disciplinas, tales como la neurociencia, la filosofía y la antropología del arte. En el tercer capítulo se realiza un estudio de caso, en el que a través de la obra del artista Gabriel Orozco se mostrarán los usos de la TEA y la ambigüedad en el arte actual; con el fin de aportar más claridad al uso que pueden tener las propuestas teóricas de los primeros dos capítulos para el análisis y la creación de obra artística, con un ejemplo de nuestro contexto.

La ambigüedad es un recurso basto, cuyo origen se ubica en los procesos de simbolización del cerebro del ser humano, remontándose a los orígenes

de la fantasía. Cuando se simboliza se juega con el significado de los objetos. En esta investigación se busca demostrar que quien se permite ese juego con el otro es alguien que ama, que tiene el interés de jugar, compartir y cooperar con él para crear. Entonces se verá con las contribuciones de los autores abordados en este texto, que los elementos que le han dado al arte su importancia en los tiempos históricos, son conceptos como la ética y la desobediencia, pero sobre todo la presencia que contiene al amor. Así se podrá demostrar que el arte no tiene otro motivo más que el amor.

Tabla de Elementos Artísticos: TEA

La *Tabla de Elementos Artísticos* (TEA) es un método para la construcción de imágenes del arte, las cuales conllevan una compleja realización. Muchas veces se tiene la idea de que elaborar una imagen fotográfica es equivalente a generar una obra de arte, sin embargo, esto no es así. El producto resultante de la ejecución de cualquier disciplina artística (sea una pintura, una fotografía, etc.) puede y suele existir solo como objeto, sin que lo que su contenido y forma representen sea arte. Por lo tanto, se puede efectuar la actividad fotográfica de manera independiente a la creación artística, de modo que el ejecutante genera fotografías, no arte.

El arte de la fotografía entabla un diálogo con otras materias del arte, presenta propuestas de la imagen fotográfica que van más allá de su límite disciplinar. El método de la TEA (Figura 1) se construye con el motivo de tomar en cuenta estas diferencias y comprender la imagen del arte, ya sea que se construya esta en la fotografía, la pintura o el cine. Como esta propuesta surge desde los estudios visuales y cinematográficos, su principal finalidad es servir de apoyo teórico a las y los estudiosos y creadores de la imagen.

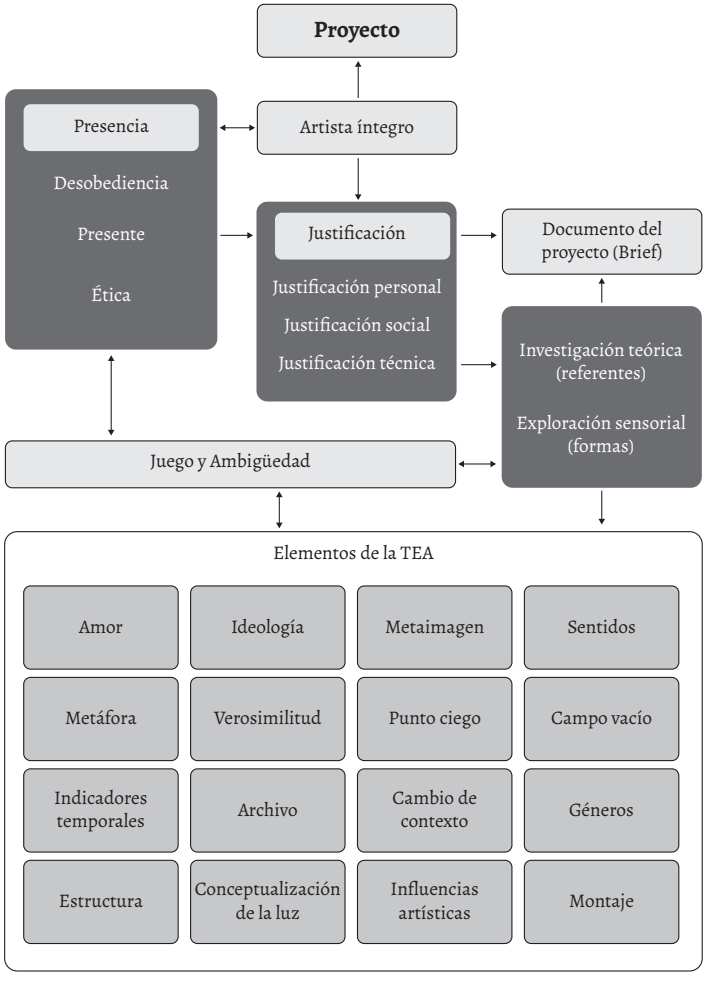

Figura 1. Esquema del método de la TEA.

El esquema del método de la TEA se representa de forma visual en la Figura 1, integrado por los elementos más importantes para la resolución eficaz de un proyecto artístico. El proyecto de arte es realizado por el *Artista íntegro*, quien crea la obra de arte gracias a la *Presencia*, la cual obtiene a través de la *Desobediencia*, el *Presente* y la *Ética*. Estos los plasma en la justificación del proyecto, la cual se conforma de una cuestión personal, una social y una técnica que tienen una fuerte relación con el autor.

Con esta justifiación se inicia el documento del proyecto o *Brief*, el cual contiene también la información de los referentes conceptuales y artísticos que son recopilados en la investigación del tema de la obra; así como datos de las experimentaciones que se realizan con los materiales y las técnicas que se consideran para el proyecto. Con el conjunto de estos componentes, tiene lugar el *Juego* y la *Ambigüedad* que aparecen en todos los *elementos* que contiene la pieza, los que son explorados a través de ese juego para concretar el proyecto artístico.

Un concepto fundamental de la TEA para la realización de una obra de arte es la *Presencia*, la cual es el estado psíquico-físico-emocional que quiere producir en conjunto el artista por medio de sus objetos creativos para lograr la sincronización de tiempos *presentes*. Alcanzarla depende de otros tres conceptos que son: *Ética*, *Desobediencia* y *Presente*. Al encontrarse estos de forma intensa en la obra; se produce *Presencia*; se alcanza una dimensión de comprensión de lo otro, como de uno mismo, de un modo en el que no se impone la fijación de ningún significado en particular, sino que se mantiene una relación múltiple entre ellos, gracias a las diversas aportaciones que interactúan en la ambigüedad del juego de la obra. Cuando sucede esta experiencia es cuando se da el fenómeno artístico. Cada uno de los tres conceptos anteriores son acciones del presente, es decir que el tiempo presente tiene una cualidad real dentro del pensamiento del sujeto que se enfrenta a dicha acción. Como los tres son *presente*, desde ellos inicia la multiplicación de lo presente en el arte.

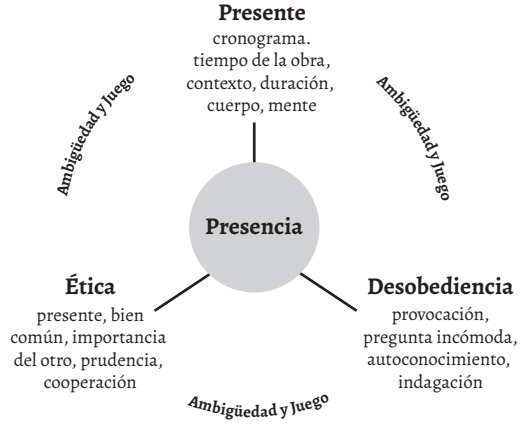

Figura 2. Relación de los conceptos fundamentales *Ética*, *Desobediencia* y *Presente* mediante el *Juego y la Ambigüedad* para la producción de *Presencia* en el fenómeno del arte.

La Figura 2 es un diagrama que representa la dinámica en el arte, en la que el Juego y la Ambigüedad que cada espectador activa desde su horizonte interpretativo moviliza el presente de los conceptos fundamentales: *Ética, Desobediencia* y *Presente*, produciendo *Presencia*. Aunque la obra de arte puede aparentar sencillez, uno de los objetivos de esta investigación es aclarar que posee una compleja estructura, cuya elaboración requiere del la participación de ciertos elementos en específico, que poseen múltiples posibilidades de relación entre sí, e ilustrar cómo es que se ancla el juego en la obra desde esa ambigüedad polivalente de relación entre diversos significados.

La desobediencia

La *desobediencia* es el conocimiento de uno mismo; al desobedecer, el sujeto conoce las implicaciones de su responsabilidad puesto que sabe qué lo constituye y cuáles son las consecuencias de sus actos. En el arte, muchas veces se utiliza la palabra transgresión, pero esta no se refiere en sí al quebrantamiento de leyes, órdenes o mandatos de autoridad, sino a las implicaciones que existen más allá de ello al remover y descentrar los arquetipos, al pensar que la destrucción es el principio de la creación, el cual es el primer paso para autoconocerse.

Un ejemplo de la desobediencia en el arte es el caso de Jackson Pollock, Allan Kaprow y Joshep Beuys, la cual tiene que ver con la forma en que el cuerpo del artista se torna material, herramienta, el cuerpo se construye y se transforma en la obra misma. Despúes de la generación del 60; la acción (objeto) y el sujeto (artista-observador) forman el fenómeno artístico, cuestión que vivieron estos artistas con sus creaciones. Esto se comprende desde la filosofía de principios del siglo XX (Nietzsche), y sus continuadores, ya que es imposible que se diera la importancia del cuerpo en el arte de forma contundente sin esa historia del cuerpo, de la rebeldía y la desilusión de la primera mitad del siglo XX.

La desobediencia es insistir en hacer la pregunta incómoda. Esta profundidad se tiene que mostrar a nivel consciente en la sociedad. El artista es quien aún en la actualidad convierte lo inconsciente en consciente, no reproduce lo establecido, sino lo que está latente en la colectividad pero

que pocos detectan o se atreven a señalar. Desobedecer es hacer un alto al ruido del espectáculo político, que no dice nada al contexto presente, es profundizar en la psique del espectador a la vez que se profundiza en la del artista mismo. Erich Fromm (1971) señala el mito de la expulsión del Paraíso como una imagen que marca el incio de la historia humana con el ejercicio de la decisión propia, pero una elección de desobediencia. El autor relaciona de forma fundamental al ser humano con su libertad, cuando se decide contrariar los mandatos de la autoridad, incluso de la divina:

> Obrar contra las órdenes de Dios significa libertarse de la coerción, emerger de la existencia inconsciente de la vida prehumana para elevarse hacia el nivel humano. Obrar contra el mandamiento de la autoridad, cometer un pecado, es, en su aspecto positivo humano, el primer acto de libertad, es decir, el primer acto humano... El acto de desobediencia, como acto de libertad, es el comienzo de la razón. (pp. 59-60)

La desobediencia es asumir la coherencia y la dignidad que hay en un sujeto humano dentro de su contexto, es decir, tener presencia y producirla. Por eso, el artista al crear arte provoca, tienta y juega con los paradigmas que la sociedad afirma, tambalea los dogmas que se cuidan con celo. Desobedecer es decirle al mundo que el otro también importa, aunque muchos no quieran verlo. Para eso es necesaria una coherencia (Figura 2), tanto en el uso de los elementos de la obra como en el artista.

La ética

La *ética* no es un concepto que funciona como la moral religiosa, sino que más bien tiene que ver con las ideas de Aristóteles. En este concepto existe una relación intrínseca con la cooperación y el bien común, lo que el filósofo expone como *phronesis*, la prudencia del sujeto. Esta solo se consigue por medio del conocimiento que lleva a una reflexión sobre lo que se puede hacer según las circunstancias presentes, lo cual no es un simple relativismo del sujeto, sino una capacidad para ver los hechos con una opinión aguda:

> Aristóteles… no le confiere la denominación de *phrónimos* más que en la medida en que posee un cierto saber: «Pensamos que los hombres de este tipo son prudentes por cuanto son capaces de considerar… lo que es bueno para ellos mismos y para los hombres»… una virtud intelectual… El prudente no es, pues, el puro empírico, que vive al día, sin principios y sin perspectivas, sino el hombre de amplia mirada. (Aubenque, 1999, pp. 68-69)

El sujeto ético es alguien que está prendido de la realidad del mundo e intuye el bien más suficientemente justo. El arte es una cuestión de cooperación entre individuos (Figura 2) dentro de una sociedad y del mundo, por lo que opera para implantar un deseo de conservación y ampliar los horizontes de los que integran el grupo de lo vivo por medio de la creatividad y el juego. Como la conexión entre el que crea la pieza y el que observa es inherente a la dinámica del fenómeno del arte, entonces no hay manera de que este se complete si no se cuida al otro; por lo que si no se le da importancia a los demás, no hay arte.

El presente

El *presente* es un concepto que adquiere sentido desde múltiples entendimientos. Esto es así pues el siglo XXI, la época actual, es un siglo de tiempo; en el que se da la continuación de las invenciones del siglo XX, de diferentes aparatos que tienen que ver con la velocidad como la fotografía, la locomotora, el submarino o el automóvil. Es cuando tiene su apogeo la filosofía de Nietzsche, que marca un sendero en el camino de los fenomenólogos. La causa de la relación entre los adelantos científicos y tecnológicos, la filosofía y el tiempo es que el ser humano tiene una preocupación por su condición de ser finito y temporal; lo cual manifiesta dándole una importancia excesiva en todos los sentidos. Esa inquietud por el tiempo se concentra en el presente, en el que según Jean Gebser se manifiesta la presencia, la intensificación de la conciencia:

> Para Jean Gebser, el origen es 'antes de todo tiempo' y es la 'integridad del principio', así como el presente es 'la integridad de todo lo temporal', incluidos 'el ayer, el hoy, el mañana y hasta lo pre-temporal y sin tiempo'. Es «pura presencia», un resplandor espiritual cuya luminosidad queda atenuada por la luz menor de las estructuras de la consciencia que proceden de ella. (Lachman, 2016, p. 357)

En el presente se integran todos los tiempos, en una unión sincronizada que permite percibir lo originario, lo fundamental que se anticipa a cualquier tiempo. La religión pone en esta cuestión temporal muchas de sus ideas en torno al cuerpo; por ejemplo mediante la mortificación de la carne. Esta última se asocia con el pecado en la religión cristiana, pero en todas las religiones hay un tiempo *otro*. Por ello desde la antigüedad han existido conventos con votos de silencio, que funcionan como una especie de meditación para quienes los realizan. En el budismo se lleva a cabo esta práctica, en la que se reconocen los planos de la existencia, o en otras corrientes religiosas por medio de un sonido se recuerda el paso de una hora para notar el tiempo presente en el que viven; las prácticas religiosas tienen que ver con situar la temporalidad del cuerpo.

La política se desempeña utilizando el pasado y el futuro, pues en las campañas se hacen promesas de un futuro justo, comparándose con las ilegitimidades del pasado, pero casi siempre lo único que se hace es repetirlas. El artista comprende esta situación por medio de la ideología, la cuestión temporal que se adhiere a la creación de la obra va a estar permeada por la cultura que determina esa captación momentánea de su contexto.

La obra de arte, a la vez que está construída desde el presente, incide en este al propiciar una conexión entre el espectador, la obra y el artista, que impacta a los sentidos (Figura 3) y por lo tanto, a la percepción del mundo. La Figura 3 es un apoyo visual para representar que cada persona (en este caso espectador y artista) es Presencia, una multiplicidad de interconexiones a la vez psíquicas, físicas y emocionales que impactan y se encarnan en todo el cuerpo. Este se relaciona y activa la obra de arte a través de los elementos que posee la TEA, que son sus componentes más externos (esferas no. 1); los cuales percibe primero el espectador, con cuyo cuerpo entran en

contacto, generando conexiones entre sus sentidos y la obra. Esta última se puede apreciar llena de líneas de movimiento, pues cada elemento (tanto los externos como los del interior) se relaciona con los demás en una coherencia interna de la obra, que sobrecoge al espectador y al artista.

En dirección hacia el centro de la esfera, hay puntos que también influyen y se mueven con los elementos: la Ambigüedad y el Juego (esferas no. 2), que rodean a la Ética, la Desobediencia y el Presente (esferas no. 3), para conjugar el principal motivo de la existencia de la obra que es la producción de Presencia (esfera no. 4). Esta surge de la relación con el espectador y el artista de una forma directa, a través de las conexiones de los elementos que llegan al cuerpo de cada uno; generando un movimiento expandido que envuelve a todos los participantes, puesto que al involucrarse en esta dinámica todos contribuyen a una creación y cooperación mutua en la que aportan sus experiencias y contenidos psíquicos-físicos-emocionales. Así, el fenómeno del arte no es el objeto creado sino la unión de todos estos presentes, la sincronización del espectador, la obra y el artista que produce Presencia.

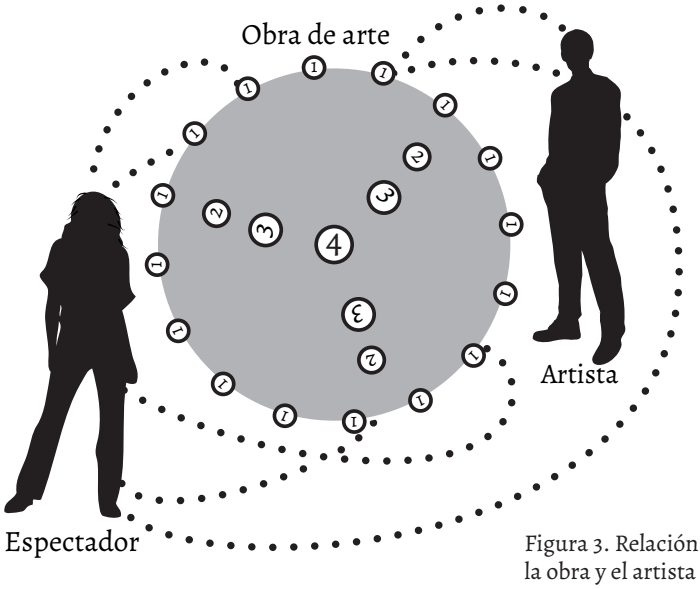

Figura 3. Relación del espectador, la obra y el artista en el fenómeno del arte, con su respectivo impacto en los cuerpos

Como sociedad hemos creado medidas para el paso del tiempo (horas, días, meses, años, etc.), lo cual permite a los individuos ser conscientes del tiempo en el que se encuentran inmersos. Parte de esa comprensión temporal se da por medio de las etapas de la niñez, la adolescencia y la adultez. Es por lo anterior que para el ser humano lo narrativo es un juego que sabe interpretar. Así, desde la antigüedad surgió el lenguaje oral de forma narrativa, que acumula sucesiones de acciones que son transcurso del tiempo y formas de la historia. La narrativa se usa de forma específica en las obras de arte; no sólo en la literatura, el cine o la fotografía, sino en todas las disciplinas, ya que tiene que ser claro el uso de dicho elemento por la importancia que tiene el transcurso del tiempo en la obra para el espectador.

El *presente* se puede visualizar desde todos los conceptos de la TEA, pues cada uno se construye de modo que puedan tener coherencia y relacionarse entre sí para generar el tiempo de la obra mediante la narrativa; un tiempo que se pueda relacionar con el del artista y el del espectador. De este modo, la narrativa es un componente de la obra que no solo participa de forma establecida, sino que amalgama la forma del presente contenido en la pieza, con la situación social que atraviesa el grupo humano, que es el contexto del artista. El presente es vital dentro de la construcción de la pieza, ya que fusiona lo conceptual con lo material, lo individual con lo colectivo, el mundo y su materia con la mente del invividuo y su contexto; solo así se da el fenómeno artístico.

La justificación

La TEA incluye a la *justificación* dentro de los conceptos de la construcción del objeto artístico, ya que si no hay una *justificación* determinada en sus tres modalidades (personal, social y técnica) el proyecto artístico es inconsistente y no se resuelve de forma eficiente. Esto se debe a que es en la justificación donde el lector puede recibir el mensaje de si el proyecto se resolvió o quedó inconcluso, pues la palabra es un mecanismo con el que las personas comprenden si el otro posee claridad o está inseguro de su intencionalidad y necesita ahondar más en su proceso. Sobre la justificación en el caso de la creación fotográfica, Maria Short (2013) explica que:

> Es necesario sentir pasión por comunicar 'algo', ya que esto es lo que determinará cada elección que hagamos relacionada con nuestro trabajo. Para ser fotógrafo, también es necesario interesarse por el mundo que nos rodea; interesarse por cosas que están más allá de la fotografía. La sustancia del trabajo es el compromiso con el tema, ya que es esto lo que aparecerá en las fotografías. Este compromiso es el que les dará vida; es la forma de 'personalizar' el trabajo. Si se tiene claro por qué se fotografía un determinado tema, entonces será posible elegir *cómo* fotografiarlo, y a su vez esto debe ayudar al espectador a interpretar la fotografía. (Short, 2013, p. 41)

El párrafo de esta teórica menciona los tres módulos que tienen que integrar la justificación: lo que inquieta al creador de forma personal, lo que le importa a los otros en el ámbito social, y la manera en que esto será plasmado, con una aportación ingeniosa en la cuestión técnica. Solo si la obra contiene las tres partes se podrá aportar a la pieza artística el contenido de presente necesario para que esta tenga presencia y por lo tanto incidencia; tanto para el artista como para el espectador. La Figura 4 es un diagrama en el que se ve este *presente* triplicado en los conceptos de *Desobediencia*, *Ética* y *Presente*, que surgen de una justificación completa. Este presente se multiplica en un movimiento constante de ida y vuelta al pasado, porque está permeado por el arquetipo, que en forma de mito impregna todos los tiempos. Del pasado se recuperan formas para la elaboración de la obra, que se crea desde conceptos ideológicos específicos, que alcanzan al arquetipo por medio de juegos de percepción y corporalidad que los presentan de un modo distinto al que antes encarnaban.

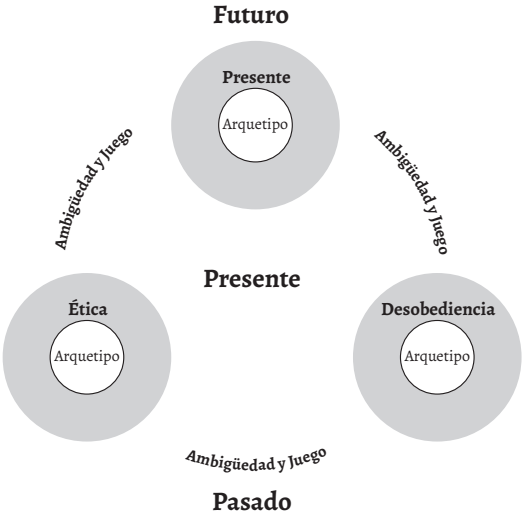

Figura 4. Construcción de la temporalidad de la obra artística por medio de la Ambigüedad y el juego, que conectan la *Ética*, la *Desobediencia* y el *Presente* con el arquetipo en la construcción de la justificación de la obra artística

La *justificación personal* es el conjunto de incentivos internos que posee el artista para expresar el tema que seleccionó para su proyecto. Las tres modalidades de la justificación provienen desde su Presente, su Ética y su Desobediencia. En el caso de la justificación personal, la desobediencia juega un papel crucial puesto que para generar una obra significativa es necesario que el artista se encuentre con sus motivaciones reales y profundas. Estas no parten de forma superficial por influencia de los temas en tendencia o de lo que de modo establecido se cree que es conmovedor. Es necesario para el artista cuestionarse de forma sagaz para poder desarrollar un tema que lo intrigue, que lo obsesione, que llene sus pensamientos y sensaciones, que abarque su tiempo, que le brinde el impulso interno necesario para realizar todo lo que la obra le requiera para solucionarla.

La *justificación social* se relaciona de forma directa con la Ética, a razón de que es la modalidad de la justificación en la que el artista incluye a los demás. Para resolverla, lo que se requiere no es un afán de documentar estadísticas o retacar de datos duros, sino preguntarse ¿por qué lo que me

inquieta a mí podría importarle también a las demás personas?, o ¿cómo las situaciones que en lo personal alteran mi vida, también lo hacen con otros? Puesto que el artista no es alguien aislado de su contexto y está en una época específica, siempre habrá otros a quienes les afecten las mismas circunstancias que acontecen en ese tiempo en diversos entornos. Estar consciente de ello e incluirlo en la obra es de suma importancia, a causa de que al final la pieza no se produce para quedar guardada en un sitio donde nadie la observará, sino que está destinada a interactuar con un espectador, el cual va a recibirla y a ser interpelado por ella, por lo que debe ser tomado en cuenta qué es lo que se quiere aportar al observador por parte del artista.

La *justificación técnica* se realiza con una gran carga del *presente*, pues tiene que ver con el conocimiento y exploración de los materiales, técnicas y tecnologías que poseen en la época las diversas disciplinas artísticas, científicas, entre otras ya que se innova al mezclarlas. Así es como en parte se manifiesta el *presente*, el cual se relaciona con las posibilidades que el tiempo actual brinda al artista para crear. Al mencionar materiales y herramientas del momento se hace referencia a lo que se pueda encontrar en cualquier contexto: materiales periféricos, deshechos, etc., no solo a las innovaciones tecnológicas, cuya novedad por sí misma no las convierte en lo más conveniente para el proyecto. Estas solo son un medio, que puede o no funcionar para las necesidades de la obra. El fin de la justificación técnica es encontrar las formas más efectivas para provocar las sensaciones e ideas que se relacionan con lo que se quiere expresar en la pieza. Ellas son las que permiten que la obra contenga diversas lecturas, son contenidos de significado.

El proyecto debe tener importancia en todos los sentidos, tanto para el autor como para la sociedad en la que está inscrita dicha obra, así como el despliegue de la habilidad técnica necesaria para lograr expresar esa potencia de forma interesante. Esto requiere un conocimiento especializado del autor o autora para lograr una elaboración eficaz, pues la técnica influye en la apreciación y percepción del público a través de implicaciones manuales y utilización de herramientas. Si no contiene una reflexión consistente sobre la manufactura, aburre. Solo si la justificación demuestra solidez en el desarrollo de sus tres modalidades es posible que surja un objeto interesante.

Llama la atención que muchos autores sustentan su obra gracias al empeño con el que desarrollan en lo particular una de las modalidades de la justificación, y son valorados en gran manera por ello. Por ejemplo, en el cine hay directores para los que la técnica es el punto de ancla de todo su proyecto, desenvolviéndola de forma excelente, de modo que se enfocan con bastante interés en la actuación, otros en la imagen, o en el guión, y desde alguno de estos aspectos la obra resulta sólida, pues agrupa y unifica la pieza de manera convincente, ya que por medio de uno de los módulos de la justificación atienden los otros dos.

Las personas comprenden el mundo desde una realidad social, la cual se compone de arquetipos, que son por decirlo burdamente universales, ya que pueden ser valores o ideas que la mayoría de la gente conoce: los valores éticos, el respeto familiar, etc. En disciplinas relacionadas con la psique, a estos ideales se les llama arquetipos del inconsciente colectivo. Por medio de ellos es que se puede visualizar la imagen macro en los proyectos artísticos, pero estos arquetipos en la obra provienen desde la ideología, permeada de una cultura específica. A esto se hizo referencia con anterioridad, cuando se explica que en la justificación social debe tomarse en cuenta que al estar asentadas en una comunidad, las personas experimentan ciertas preocupaciones que les son cercanas, pero también comparten las de los otros. El arte es comunidad, por lo tanto no puede excluir, debe incluir, pues surge de un contexto y tiempo que se vive en común.

Por lo anterior, en ocasiones el autor se confunde al crear un proyecto, pues con la intención de presentar en su obra una problemática social de manera directa, su pieza se convierte en propaganda a favor de una causa y pierde su potencia artística intemporal. En cambio, cuando se utiliza la poesía en el arte, esa ideología queda intensificada como un valor ético, con el cual el público se puede sentir con más apertura a reflexionar. Esa es la forma en que se comprende que todo arte es político, aunque sea conceptual o surrealista, pues hay una implicación del otro en la ideología que se transmite por los sentidos a través de los mecanismos de la pieza, de modo que afecta corporalmente al espectador. Hay que puntualizar que la vida y la protección del otro es una cuestión de presente, lo que es paralelo a la desobediencia y el presente, que contienen una ética.

El arte se relaciona con la sobrevivencia humana, con un ritmo de la misma naturaleza, que implica la cooperación entre los seres vivos y conscientizar que cuando se menciona la importancia de la comprensión entre las personas, ello no es un simple *cliché* reiterado infinidad de veces. Por ende, es crucial la ética en el tema propuesto y en el desarrollo de la obra, así como su activación por parte de los sujetos que forman el fenómeno artístico: el artista y el espectador. Así es como habrá la mayor oportunidad de ser prudentes, lo más justo posible, que es como será más probable la permanencia plena de los seres humanos.

La ideología

La *ideología* es un concepto que se relaciona de forma consciente con la intencionalidad y la ética, y de forma inconsciente con los arquetipos. Esta es el cúmulo de creencias, ideas, significados e imágenes con los que el ser humano comprende cada situación, objeto, concepto o ser; lo cual le brinda una postura para relacionarse con ello de cierta manera. En el arte la ideología es crucial, puesto que el fenómeno artístico no es la pieza que el artista manufactura a nivel físico; sino que existe a través de las intenciones que este deposita en el objeto, que también interactúan y son cargadas con los significados del espectador. Según Ernst Kris (1952), la interpretación de una obra «supone una similitud subyacente entre los deseos básicos del artista, sus creencias, valores y los nuestros; o más bien, la adecuación de la interpretación depende de que adoptemos su punto de vista» (p. 261), de que pueda haber una comprensión de las intenciones del otro, lo que se relaciona a su vez con la prudencia.

Por eso, en esta investigación es importante la Pirámide Q (Figura 5), en la cual se muestra al sujeto colocado dentro de una ideología; donde hay arquetipos que todos los seres humanos conocen y experimentan de forma profunda. Cuando el artista crea a través de la representación de arquetipos, realiza de forma más certera una obra potente, pues su especificidad y ambigüedad es entendida por más personas. Como ejemplo se pueden identificar muchas películas o imágenes que intensifican el uso de un solo arquetipo a lo largo de su narrativa. El arquetipo es una vía que sostiene el juego interno del tema.

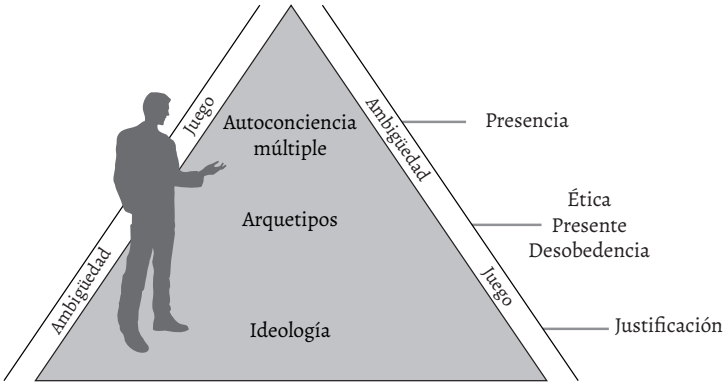

Figura 5. Pirámide Q.

Toda obra está cargada de ideas políticas, desde el material con el que se realiza, dónde y cómo se presenta, de qué forma se representa cada componente que aparece en ella o qué visibiliza; es decir, hacia dónde dirige la mirada del espectador, en qué fija su atención. Esto resultará de las experiencias corporales y sociales tanto del espectador como del artista, el cual activa recuerdos del observador a través de los mecanismos técnicos de la pieza. ¿Qué es lo que observa la persona en la vida cotidiana?, ¿qué es lo que le interesa?, ¿en qué reflexiona?, esto es lo que conformará su obra.

En ocasiones se hace la división sobre cuáles son obras políticas y cuáles no, en ese término se suelen clasificar las obras que hablan de un modo evidente sobre temas relacionados de forma directa con los movimientos sociales o con las problemáticas políticas de la actualidad. Pero no solo esas obras son políticas, sino que todo el arte lo es puesto que nadie puede separarse de su ideología al momento de expresarse, porque a través de ella es como se genera una percepción del mundo y se le da un sentido. Tener una ideología no se refiere solo a quienes construyen una propia a través del estudio de propuestas de los movimientos sociales y pensadores de diversos enfoques. Hay quien no se interesa por nada de lo anterior y se apega a las ideologías prevalecientes, pero cada acción, actitud o decisión que realiza está cargada de esas ideologías hegemónicas.

Las personas no son solo ideología, se componen de sentidos, de emociones, de una diversidad que la obra debe contener para lograr la autoconcien-

cia de los participantes del fenómeno artístico. Por ello, hay piezas que se concentran en el factor social de una forma obvia, discursiva, pero no dan al espectador un juego en el que pueda integrarse con sus propias ideas, pues el autor solo se interesó en brindar datos y no en cómo sacarlos de su contexto a través de los componentes de la obra, para que el espectador pudiera experimentar el tema desde otras perspectivas.

La ideología se manifiesta a través de cada elemento de la obra, pues esta no puede sostenerse de forma única con las creencias del autor. Por ejemplo, si la persona tiene una ideología que se interesa por el medio ambiente eso se verá reflejado en su selección de materiales para su pieza, en los que también puede mostrarse un posicionamiento político o una empatía ante cierta clase social; como el *arte povera* por decir otro caso. La composición de la pieza, del ángulo desde donde se fotografía a cierto personaje o a cuál se le da protagonismo, cómo la iluminación ensombrece a uno u otro, las formas suaves o filosas escogidas para representar ese tema, la elección del archivo que se muestra, e incluso la omisión de ciertos sujetos en la obra muestran la ética y concepción que tiene el autor del tema.

La ideología es personal y colectiva, por ello al momento de crear un producto artístico es necesario tanto preguntarse sobre las creencias propias que se poseen sobre el tema seleccionado como investigarlas a fondo con textos y expertos. Por más que una persona crea conocer el tema que eligió para su obra siempre habrá ideas adquiridas del inconsciente colectivo, arquetipos que repercutirán en su percepción personal de lo que se quiere exponer. Cuando no hay el interés suficiente en realizar las actividades recién mencionadas, el autor reproduce en la pieza mensajes interiorizados que tal vez no tenía la inteción de transmitir. Umberto Eco (1984) explica que: «Relacionar dos acontecimientos de acuerdo con nexos desusados requiere, como se ha dicho, una decantación, una reflexión crítica, una decisión cultural, una elección ideológica. Es necesario, por tanto, que intervenga en este punto un nuevo tipo de costumbre, la de ver las cosas de modo desusado» (p. 181). Ese elemento ambiguo que menciona el autor, es lo que permitirá que la obra no sea un panfleto político de su ideología, expresada de forma literal en la pieza, sino que sea una creación cuyos elementos jueguen de forma múltiple con el espectador.

Una obra es interesante cuando juega con el arquetipo, su potencia se deposita en cómo lo cuestiona a través de cambios de contexto que exponen la multiplicidad de significados que este puede poseer, más allá de lo establecido. Esto puede brindar al espectador otras posibilidades de cómo concibe a los sujetos representados o cómo los percibe con su cuerpo, que pueden modificar su relación con ellos en la vida cotidiana. Al remover ciertos conceptos a través del arte, se mueven macrosistemas. El arte otorga por medio de los sentidos cierta empatía hacia lo que los personajes experimentan, que el observador puede volcar hacia sí mismo si él se llega a encontrar en una situación similar.

Por ello, es de gran valía la ideología que el autor posee con respecto al espectador y a los sujetos representados, pues la obra no se realiza solo para el placer o el estatus social del artista; sino más bien esta va a relacionarse siempre con otras personas, a las cuales va a afectar física y emocionalmente. Como dice Reszler (1974) citando a Godwin: «Tenemos derecho a preguntarnos si en el futuro los hombres aceptarán seguir repitiendo palabras e ideas que no son las suyas» (pp. 9-10). Qué es lo que se quiere cuestionar a los demás es clave para la ética del artista, es lo que lo convierte en un *artista íntegro* pues de esa manera activa el apoyo mutuo necesario para la vida.

El amor

El concepto de *amor* en el arte es la importancia de preservar la vida. Desde la niñez lo que liga a los seres humanos a la vida es la imagen de la persona que les cuidó en esa época. La imagen primera que se posee en la existencia es la de quien brinda el alimento al infante y lo cuida para que sobreviva. Dentro de los procesos cerebrales con los que el humano da sentido al mundo está la simbolización, para el desarrollo de la cual el objeto transicional (Winnicott, 2017) juega un papel importante. Este objeto une al sujeto (niño) con el otro sujeto (cuidador). En la adolescencia el objeto es absorbido mediante su transformación en imagen. De las vivencias que se tengan con este objeto depende que la persona adopte una estrutura mental narcisista o amorosa, que sea un sujeto ávido de amor o incapaz de sentirlo, atado a una imagen superficial del otro y de sí mismo. Esa

imagen es la que construye el sentido del mundo en la persona, la imagen de uno mismo ante los otros, la imagen que das y que recibes. Es el amor que entregas o el poder que exiges.

El objeto artístico es entonces una creación para el otro, para su protección, para la preservación y el cuidado de la vida. La importancia del árbol, del río, o de los animales es igual que la del sujeto humano, considerarlos es parte del bien común. El ritmo cotidiano y la dinámica de la ciudad suelen provocar que las personas desatiendan su condición como seres ecodependientes, que necesitan y se constituyen de los elementos y los otros sujetos que conforman la naturaleza. Tanto la vida de las flores, las montañas, los mares, los ríos, los bosques, las abejas o cualquier otro animal, así como la de los humanos son parte de ese soporte que hace que la vida se mantenga. El amor entonces se brinda a todo aquello que equilibra la vida. Como explica la estudiosa del arte desde la teoría evolutiva Ellen Dissanayake[1] (2012):

> Tanto en el amor como en el arte, las ligeras expansiones y contracciones del movimiento y la intensidad temporal y espacial son el medio de construir, transmitir y compartir la anticipación y cumplimiento de los comienzos y finales, las implicaciones y realizaciones, los antecedentes y las consecuencias, calificaciones y subordinaciones de la vinculación, el contraste, la re-dirección, la oposición, el ritmo, la elevación y la liberación. Así descrito, una 'gramática' emocional común, basada en la experiencia infantil, es parte de nuestra herencia humana, para ser empleada en los encuentros ricos en significado y a veces en transfigurar uniones, ya sea en ceremonias, amor, o las artes. (p. 165)

La evolución humana se desarrolla gracias a la capacidad creativa que se ha logrado a lo largo de los milenios. Las personas son agentes biológicos y creativos, ya que tienen capacidad de ser conscientes de la vida, tanto desde la biología a través de su funcionamiento y percepciones corporales, como desde su desarrollo cultural que les aporta significados. Disciplinas como la biología evolutiva, la neurociencia, la antropología y la psicología

1 Las citas del libro *Art and Intimacy: how the arts began* (Arte e intimidad: cómo inición el arte) son de traducción propia.

investigan el camino de la humanidad que ha sido trazado desde hace miles de años, cuya huella el arte sigue.

Hacer arte es crear autoconciencia, es conocer que el mundo y la vida contribuyen y son parte de la plenitud en formas no fijas, en la incertidumbre que nos refleja el universo y la propia existencia. El crear arte es darse cuenta que somos un ser, un fragmento manifiesto en el panorama de la vida, que nos permite festejarnos en el carnaval de la existencia. Hacer que los otros vivan esa experiencia de una forma plena, es la cooperación que se intenta reforzar de manera manifiesta (juego) y velada (ambigüedad) con el arte.

Aunque el arte es una ficción, siempre posee una intencionalidad, la cual se inserta de forma comprensible y a la vez ambigua dentro de la estructura de la obra para ser interpretada no como una cuestión de odio, sino para brindar al espectador la idea de un posible escenario, tanto de casos emocionales como sucesos físicos, que al ser imaginados prepara a la persona para enfrentarlos si le llegaran a ocurrir en su vida. Para saber si una obra negativa posee una intención dirigida a la empatía, habrá que indagar si se puede visualizar al *artista íntegro*, en el movimiento que se da entre los elementos (participantes) del fénomeno artístico (Figura 6). Si esta movilidad de conexiones que conforman la obra dirige la desobediencia, la ética, el presente, y demás componentes de la TEA hacia una sincronía, entonces habrá presencia y por lo tanto la autoconciencia múltiple de un artista íntegro, con una intencionalidad ubicada desde su relación con su cuerpo y con los demás.

Todo arte lleva implícita la intencionalidad como principal elemento, como un concepto preciado que conecta un yo a un tú, un yo a otro, que es igual a mí. Enfatizo que el medio ambiente y los otros sujetos que lo componen son otro que es igual a mí. Esta se manifiesta por medio de los conceptos fundamentales de la TEA, que dirigen la movilidad de los demás componentes de la obra para producir el fenómeno del arte. Esto se representa en la Figura 6, en la que se observa que los elementos se relacionan unos con otros de una forma total, en la que no predomina ninguno sobre los demás sino que todos son necesarios para una acción constante en todas direcciones.

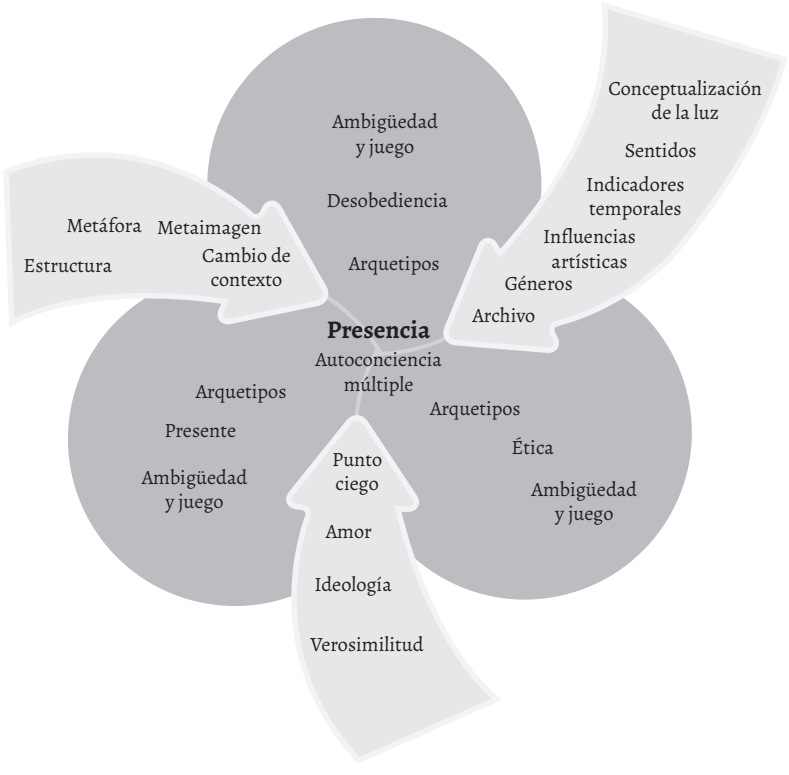

Figura 6 Acción de todos los componentes de la TEA en el fenómeno del arte.

Así se forma una red de relaciones que crea la Presencia de la obra en una autoconciencia múltiple de los sujetos implicados en ella. La presencia de la vida se manifiesta, pero no puede hacerlo desde un punto estático, de los creadores depende que se propaguen esas manifestaciones para que el espectador las interprete y se fomente que la vida digna, con amor al otro, es posible para todos. En el Renacimiento el amor resalta como un elemento clave en el arte, de un modo que ha tenido continuidad hasta la actualidad. En esa época se solía expresar en las obras un amor excelso hacia Dios, pero en él era percibida una metaimagen del arte; en el caso de los creyentes lo comprendían como el arte más grande. El amor como elemento crucial del arte es resultado del seguimiento de pautas marcadas por las influencia en el arte, esto lo remarca Cassirer (1951) cuando dice:

> El acto del conocimiento y el acto del amor tienen el mismo objeto, pues ambos tienden a suprimir la separación entre los elementos del ser y a remontarse al punto de su unidad originaria… Con todo, la influencia que la doctrina del amor, tal como fue renovada por Ficino, ejerció en la concepción renacentista de la esencia y sentido del arte fué aún más poderosa y profunda que la influencia de la teoría del conocimiento. (pp. 172-173)

Es muy reconocida la aportación sobre la perspectiva que hay en el fresco de Tommaso Masaccio, según Giorgio Vasari (2014) es el primero en hacer reales a las figuras representadas, sin idealizarlas, pues en su obra: «el mundo aparece en sus dimensiones reales, el cielo con sus nubes… las figuras tienen cuerpo, apoyan sus pies en el suelo, caminan en un espacio real y proyectan sombra. El claroscuro construye plásticamente su estructura, marca su realidad terrenal e individual» (p. 245). Masaccio utiliza las ideas de Brunelleschi para crear por medio del espacio la forma en que el presente es visto, de ahí la importancia de la perspectiva estudiada y lograda por los pintores del Renacimiento; hay un amor al otro desde el presente del espacio.

Representar lo más real que se pueda al sujeto es intentar hacer presente su cuerpo y su cercanía, es hablar del amor, que puede haber en elementos tan cotidianos como el espacio. Lo íntimo de la cercanía del otro hace que se perciba lo real, el amor al presente. Como se puede apreciar con Ficino, en el Renacimiento «El platonismo de la escuela de Florencia también concibe las ideas como fuerzas, como potencias objetivas y cósmicas; pero a esto revela en su doctrina del amor un nuevo concepto de la autoconciencia» (Cassirer, 1951, p. 173). El Renacimiento es entonces el tiempo donde se origina el pensamiento de ser sujetos autoconcientes, el tiempo-espacio que permitirá que Durero se pinte como Jesucristo. No solo el amor a sí mismo sino el amor al otro.

La metaimagen

La *metaimagen* es una reflexión de la imagen, una puesta en abismo. Es una reiteración del tema con cada elemento que conforma la obra, es decir

que se manifiesta de varias maneras dentro del mismo trabajo, está puesto en escena desde diferentes perspectivas. Por ejemplo, en una película que trata sobre la paternidad, la relación padre-hija se va a repetir varias veces en diferentes personajes. Cuando se habla de un matrimonio, por lo regular hay archivo que refuerza la idea de que son pareja, que hubo boda con invitados, que tienen hijos, hay fotografías de ellos en las paredes, etc. También muchas veces hay dos lámparas en la recámara, dos almohadas, dos tazas, dos toallas, se reproduce de forma constante la representación del par, de modo que se refuerza la idea de los dos como pareja. Para W. J. T. Mitchell (2009):

> Las «metaimágenes» (*metapictures*) miran a las imágenes «en tanto que» teoría, como reflexiones de segundo orden sobre las prácticas de representación visual; se preguntan qué es lo que las imágenes nos dicen cuando se teorizan (o se representan) a sí mismas. «Más allá de la comparación» examina la relación entre las imágenes y el discurso y trata de reemplazar una teoría, fundamentalmente binaria, sobre esa relación, con una imagen dialéctica, la figura de la «imagentexto». (p. 18)

Las Meninas de Velázquez es un ejemplo donde la metaimagen expresa el acto de la creación, el autor se pintó pintando la pintura, lo hace en la cámara del palacio dedicada a las pinturas, al tiempo que pinta al mismo espectador siendo otro reflejado en el espejo del fondo. Por eso cuando el observador se encuentra delante de este cuadro suele invertir mucho tiempo en observarlo y reflexionar. *Las Meninas* de Velázquez habla de la importancia del sujeto que está frente a la pintura, porque es este (observador) quien se ve a sí mismo incluido en la obra. Es una ficción (la mente del observador), dentro de la ficción (la pintura), dentro de la ficción (lo que pinta Velázquez), dentro de la ficción (la cámara de colección de pintura), dentro de la ficción (del museo donde esta la obra). Por esa aportación esta pintura es importante, a causa de su autorreferencia. Mitchell (2009) menciona la metaimagen en el caso de un dibujo de Steinberg, donde:

> Una metaimagen, una imagen autorreferencial; estricta y formalmente se trata… «sobre sí mismo». Esto no impide que trate también sobre muchas otras cosas, o incluso, de forma más fundamental, que ponga en entredicho la cuestión fundamental de la referencia, la que determina de qué trata una imagen y constituye el «sí mismo» al que se refiere en su estructura de autorreferencialidad. (p. 44)

Esto mismo se produce en el caso del cine, cuando al grabar una película se utilizan escenas en las que se interpreta la grabación de una película, como sucede en los filmes de Almodóvar. Este autor muchas veces incluye en su película la filmación de la historia que está sucediendo en ella, lo cual es una metaimagen del cine, en el cine, que se completa por el espectador, como en el caso de *Dolor y gloria* (Almodóvar, 2019). La metaimagen es un recurso de fácil identificación para el espectador y por eso en el cine se usa de forma puntual, tanto en la imagen como en lo sonoro, de modo que la música que se utiliza en la obra cinematográfica debe ser una metaimagen de lo visual, ambos elementos se acompañan en sensaciones, reforzando el mismo mensaje. Todos los elementos que aparecen en una película deben ir a la par con lo que se quiere expresar con la obra, tanto el sonido como el vestuario, los encuadres, la iluminación, el uso del color, entonces cada una de las partes que componen el trabajo es metaimagen. Esto es así en las diversas disciplinas, este recurso es necesario para la creación del trabajo de cualquier medio artístico.

¿Para qué sirve? Para potenciar el tema que se quiere transmitir, a través de formular trucos en la imagen, trampas del ojo que incentivan el interés del espectador. Por ejemplo, al trabajar con el tema de la madre, si se menciona a la hija, a la madre y a la abuela se crean ciclos, se completan las generaciones, así se abarca la identificación con los diferentes estratos de la sociedad que observa la pieza. Cuando la obra de arte está estructurada, de modo que transmite una sensación de unidad y orden, *redonda* como suele llamársele, es porque la metaimagen está cuidada en la representación.

La metaimagen da estructura a la pieza, pero lo más importante es que hace que el espectador *se haga presente* en el momento en que ve la pieza.

En el caso de *Las Meninas* de Velázquez, hay un efecto que hace sentir a quien observa la obra que es a él a quien están pintando, el autor hace una trasformación del espectador como rey, a quien transmite que está en un palacio, que le están dando la atención, entre otras consideraciones que la realeza posee. A través de la ficción que desprende el cuadro el observador se integra en su realidad por medio de la imaginación, así crea presente. Por medio de trucos visuales, el arte produce ese tiempo que en la antigüedad estaba reservado al asunto meditativo, al quehacer contemplativo. El Renacimiento es el momento del descubrimiento del yo, la mística como un sentido psicológico da sus frutos, como dice Cassirer (1951):

> Ahora bien, por más que este sentimiento místico busque y anhele la unión del alma con Dios, no se agota ni puede descansar en esa unidad, que no constituye por cierto su única meta, ya que el poeta cada vez se abisma más en la contemplación de la íntima movilidad del yo para admirarla en su multiplicidad y gozarla precisamente en este su aspecto discorde. (p. 166)

Como lo menciona el autor, la importancia de la idea del yo, va más allá de la obediencia ante un dios transformado en el Renacimiento. Cuando Petrarca sube al Monte Ventoux y tiene una experiencia de presente, inicia el camino para que el arte sirva como un consuelo en el amor y la autoconciencia por medio del arte. Es una metaimagen del otro que es uno mismo, el poder observarse en los demás.

El campo vacío

El *campo vacío* es la sugerencia de que hay un mundo narrativo más amplio del visible a primera vista, que no se muestra de forma directa en cuadro y que expande la posibilidad de significados que se pueden brindar a la imagen. La sugerencia es una solución inteligente puesto que causa interés, mientras que el mostrar de forma obvia es insulso. Cuando en el arte un componente es sugerido y no mostrado, este además de ser *campo vacío* juega con el *punto ciego*, con los *sentidos*, a veces también puede interactuar

con los *indicadores temporales*, entre otros, ya que por medio de la huella o el índice posibilita insinuar una narrativa o información en la composición. Del juego que se dé entre estos elementos depende el nivel de implicación del observador con la obra y con su creador. El espacio es el que invita a ese involucramiento, pues el juego solo se da en un entorno de protección, dado que desde la niñez se aprende que hay un cuidador en algún lugar cerca del lugar del juego, y que si hay protección se puede jugar en el espacio con el otro y que se genere la empatía.

El campo vacío en realidad no carece de contenido, es similar a lo que sucede en el psicoanálisis, donde el analista está atento a lo que el paciente no menciona, la polisemia del lenguaje, los *lapsus linguae*, los actos fallidos. Esos recursos se escapan a quienes no dominan el lenguaje psicoanalítico, y justo en esas omisiones está *visualizado* el inconsciente, que al trabajar con el consciente, completa la información del sujeto. Algo parecido sucede en la creación de las obras artísticas; cuando el creador hace la pieza puede por ejemplo utilizar el reflejo o la sombra en vez de mostrar a la persona para evidenciar la acción en la narrativa, o usar la parte para sugerir el todo. Los trucos como los velos, las ventanas, transparencias dentro de la estructura del plano, insunúan y enfatizan los signos que denotan más interés en la narrativa de lo propuesto en el plano o en el film.

> Hay veces en las que nadie ocupa el decorado, nadie habita el paisaje y se genera un campo vacío. Cuando alguien desaparece o está ausente, uno de los sentimientos más inmediatos en quienes le echan de menos es precisamente la percepción de su ausencia en el espacio. Si bien la mente del hombre y su espíritu pueden entender que una persona esté en otro lugar, no pueden sin embargo evitar recorrer y mirar los sitios que antes eran habitados por esta persona y percibir su ausencia. El hombre es capaz de sentir en un lugar vacío una presencia que, en ese momento, está ausente. (Musicco Nombela, 2007, p. 17)

El campo vacío intensifica la presencia del sujeto, ya que moviliza los recuerdos, la memoria corporal que llama al espectador a encontrar una pista hacia una remembranza sensible. La voz que resuena sin la imagen del

personaje, su sombra, la muestra de alguno de los objetos que lo identifican, nos marcan una espera, una expectativa de encontrar al otro. Así el espectador se implica, es quien incia la narrativa de la felicidad o de la infelicidad, es tratado con atención, es decir que aviva al personaje o a la forma, y al mismo tiempo realiza metaimagen en la representación por medio del campo vacío o fuera de campo. De este modo se comprende que para plasmar en la obra una situación, expresar una emoción o mostrar a un personaje no es necesario presentarlos de forma obvia y directa.

El artista da a entender al público una gran cantidad de contenido en la obra a través del campo vacío. Lo logra al elegir algo representativo que pueda brindar la sensación o la idea buscada, desde algo tan sencillo como captar en la imagen el estampado o tipo de tela característico del personaje, o el uso de formas sugerentes de lo que está ocurriendo, como figuras afiladas en vez de mostrar una escena de violencia. Esto es muy importante puesto que el campo vacío deja espacio al público para habitar la obra, para introducir sus propias experiencias e interpretaciones sobre lo que está sucediendo, a diferencia de lo obvio, que puede ser una imposición que no propicie la reflexión desde otros puntos de vista.

En el arte los recursos como *la espera* de alguien, *la visita* a un otro, *la entrada* a un espacio, *la salida* de este, vaciar el espacio, nacer o morir, son verbos que implican una tranformación del sujeto. Esto reforzado por las presentaciones del campo vacío pontencia la escena, traen al espectador al momento presente con consciencia. Tal es el caso de la hija de Butades, que traza en la pared el contorno de la sombra del amado para conservar su presencia aun en su ausencia, de lo que Pascal Quignard (2015) dice: «La *desideratio* se entiende como la dicha de ver, a pesar de la ausencia, al ausente… Si el deseo es el apetito de ver al ausente, el arte mira ausente» (pp. 11-12). Esa es la potencia del campo vacío, que intensifica el deseo de descubrir en la obra lo que está oculto, los afectos y el relato que se encuentran tras las primeras apariencias, fuera del cuadro. En el filme *Deseando amar* (Kar-Wai, 2000) las elipsis guían a la imaginación a diversos caminos, donde dejan que el espectador interprete e imagine; para que así el cerebro se entretenga y exista una actividad que permita hacer interesante la obra fílmica. El campo vacío hace que uno mismo se integre por medio de la

imaginación al espacio de juego donde hay protección y amor, el afecto que no termina de olvidarse.

El punto ciego

El *punto ciego* es el elemento que respalda la decisión del espectador, para lo cual este debe tener un arbitraje en su participación de la obra de arte, la cual siempre propone controversia. En la óptica visual el punto ciego se refiere al espacio oculto de la retina debido al nervio óptico, de modo que el cerebro debe rellenar de forma continua la información faltante para que la persona pueda apreciar la belleza del mundo. El espectador reproduce esa actividad en su relación con la historia, completa con sus experiencias y significados la información que el artista plantea de forma ambigua y se inclina a favor o en contra de un final, o modifica su apreciación de cierta parte de la propuesta ya que duda y le aporta su propia ambigüedad a la obra, como dice Siri Hustvedt (2013), «La ambigüedad plantea: ¿Dónde está el límite entre esto y aquello?» (p. 36).

De ahí la importancia de la ambigüedad en cómo se presenta el tema y se plasman los elementos de la pieza. Esto le permitirá al espectador involucrarse más y sentir validado su conocimiento y entendimiento por la obra. Por el contrario, si esta planteara de forma tajante qué es lo que está bien y lo que está mal creer, el espectador podría sentirse excluído de lo que percibe. La estructura y cierre ambiguo que aporta el punto ciego al arte son explicados por Javier Cercas (2016), con enfoque en la literatura:

> En cierto modo el mecanismo que rige las novelas del punto ciego es muy similar, si no idéntico: al principio de todas ellas, o en su corazón, hay siempre una pregunta, y toda la novela consiste en una búsqueda de respuesta a esa pregunta central; al terminar esa búsqueda, sin embargo, la respuesta es que no hay respuesta, es decir, la respuesta es la propia búsqueda de una respuesta, la propia pregunta, el propio libro. (pp. 17-18)

El final abierto de una película incluye al espectador con sus prejuicios y valores, de esta manera el espectador no es un sujeto pasivo, con la activación

de sus ideas completa la película, forma parte del proceso de creación de la obra. «La obra se propone como una estructura abierta que reproduce la ambigüedad de nuestro mismo ser-en-el-mundo… como es ambigua, desgarrada en contradicciones… nudo de posibilidades complementarias» (Eco, 1984, p. 148). Esto sucede en todas las disciplinas artísticas: en la imaginación que despliegan las pinturas acerca de los personajes y de los objetos pintados, o en las sombras que interactúan en la escultura como si fueran otro plano de material cuando en realidad no hay tal cosa. También en la música las pausas, los silencios, o en la escenografía del teatro que utiliza un solo objeto en escena para sugerir que ahí estuvo el personaje. En cada una de las disciplinas hay infinidad de formas para poder hacer uso de este recurso que refuerza el presente del espectador.

Los sentidos

Los *sentidos* son lo que hace que un evento o un sujeto se comprenda de manera *completa*, hace una comprensión *total* desde el cuerpo que percibe. En la obra son los responsables de traducir la realidad de los objetos para que exista un entendimiento completo de la pieza artística. En la imagen aparecen los objetos que a través del cuerpo transmiten al imaginario olores, sensaciones de humedad, sudor, resequedad, polvo, etc. como por ejemplo los bodegones se refieren a la vida, incluyen frutas, flores, entre otros componentes que apelan a todos los sentidos.

> En palabras de Merleau-Ponty: «Vemos la profundidad, lo aterciopelado, la suavidad, la dureza de los objetos; Cézanne decía incluso: su olor. Si el pintor quiere expresar el mundo, es necesario que la disposición de los colores lleve en sí misma este Todo indivisible; si no, su pintura será una ilusión de las cosas y no las reflejará esta unidad imperiosa, la presencia, la plenitud insuperable que constituye para nosotros la definición de lo real». (Pallasmaa, 2017, p. 54)

De esta manera en el *Memento mori*, que remite a la muerte, por lo regular hay velas, el humo, el cráneo y demás objetos que revelan un contacto

claro con la intencionalidad del artista en el cuadro. En la escultura los materiales suelen utilizarse para transformar el sentido del tacto, escoger una madera para una escultura le brindará a esta un olor, un sonido, cierta dureza, las vetas que tiene cada madera, a diferencia de una piedra u otra que aportarán otros sonidos, otras texturas y peso, que tienen que ver con la intencionalidad que le quiere dar el autor a su trabajo.

El uso de los sentidos es muy evidente en el cine, ya que por lo regular el cineasta lo que quiere lograr es un anclaje de la emoción por medio de estos. Por eso se utilizan planos detalle de los roces de las manos cuando se presenta un enamoramiento o existe algún deseo. Por lo regular cuando hay comida, el vapor o el color activan el sentido del gusto, muchos de estos elementos se aprecian en *Deseando amar* (Kar-Wai, 2000). Todo arte busca enfatizar el manejo del tiempo en la representación desde diversos elementos, para lo que los sentidos son la guía, por eso se tienen que remarcar desde muchos aspectos de la producción: el espacio habitado, el diseño de vestuario, el maquillaje, pero sobre todo en la acción del cuerpo, pues el lenguaje corporal es lo que ancla de forma rápida el presente en el espectador, para que se identifique con los personajes.

En el caso de la introducción de *Tres colores: Azul* (Kieslowski, 1993), una mano sostiene una envoltura y juega con el aire desde el coche. Después vemos al personaje principal que sopla una pluma mientras está acostada. Esos elementos que parecen poéticos cumplen una función de cercanía desde el juego y las emociones que hacen que el espectador se sitúe de forma rápida en el contexto del personaje. Hacen que el presente se defina en la contemplación de la representación desde los sentidos.

El diseño del contenido de la obra que apelará a los sentidos es una manera eficaz de hacer metaimagen con el tema que se quiere expresar. Por ejemplo, si el personaje tiene algún problema con su mente, los sentidos van a estar sujetos a esa sensación de espacio cerrado, que pueden manifestar a través de locaciones limitadas, de ojos cerrados, de un *close up*, todos los elementos que se muestran refuerzan esa sensación. Por otro lado, si se habla de libertad, las escenas en el campo serán muy socilitadas ya que los sentidos se relacionan rápidamente con árboles frutales, ríos, lagos, montañas, sembradíos, etc. Así los sentidos estarán disponibles para recibir más, para

tener una apertura y sensación de expansión, y se reforzarán las imágenes que se relacionan con esa cuestión; según sea el tema escogido los sentidos tienen una intencionalidad específica.

El sonido también es un componente importante para los sentidos. En el cine funciona como metaimagen de lo visual de la obra, aunque eso sucede en todo tipo de disciplinas artísticas. La sinestesia es un fenómeno cerebral que combina sentidos, provoca por ejemplo percibir colores a través de sonidos. El arte es sinestésico, mezcla los sentidos, un caso es el de la pintura; los simbolistas, quienes quisieron pintar siguiendo pautas de la música. Toda obra visual posee ritmo y puede provocar a cada sentido con formas e imágenes evocativas, también al gusto o al olfato. Así es que se genera una experiencia compleja que puede ser habitada de una forma total por el cuerpo del espectador, el cual debe ser incluído por la relación entre los elementos de la obra de forma completa y no por fragmentos, pues todo el cuerpo está interconectado.

Es cierto que cada disciplina privilegia un sentido, pero esa es la razón por la que el artista necesita interesarse por las manifestaciones de los diversos medios artísticos. De ese modo podrá adquirir más ideas y entendimiento de cómo integrar en su propia disciplina a todos los sentidos, mediante el cambio de contexto de estos a través de las formas. Lo recién dicho se puede comprender con la técnica del impresionismo. Este movimiento se interesó por captar la fugacidad de luz, adelantar lo visto, una velocidad que iba de acuerdo con las ideas técnicas de la fotografía, que captó de otro modo la realidad a finales del siglo XIX. Jackson Pollock incluye en su técnica pictórica un diseño coreográfico, pues al realizar el *dripping* no solo utiliza los ojos y las manos como en la pintura convencional, sino que piensa a cada momento su movimiento corporal total en el espacio, el cual queda plasmado en sus pinturas.

En el arte contemporáneo es fácil detectar los sentidos, por ejemplo en el performance existe muchas veces una cercanía con el autor. Este se involucra de forma total con su cuerpo, su relación con el espacio y todos los demás cuerpos presentes. Así alcanza una presencia corporal que atrapa los sentidos del espectador y los mantiene alertas. En la pintura hiperrealista el tacto es un sentido notable, ya que su elaborado trabajo en la técnica crea

ilusiones visuales que imitan definidas texturas de lo representado. Gracias a esto el espectador vive una experiencia táctil al recorrer la imagen con los ojos. De esta forma identifica su propio cuerpo con la imagen, su memoria corporal que recuerda las experiencias sensoriales, a su vez relacionadas con vivencias emocionales. Juhani Pallasmaa (2017) menciona que:

> Mi cuerpo me recuerda quién soy y en qué posición estoy en el mundo. Mi cuerpo es realmente el ombligo de mi mundo, no en el sentido del punto de vista de la perspectiva central, sino como el verdadero lugar de referencia, memoria, imaginación e integración… En la experiencia del arte tiene lugar un peculiar intercambio; yo le presto mis emociones y asociaciones al espacio y el espacio me presta su atmósfera, que atrae y emancipa mis percepciones y mis pensamientos. (pp. 12-13)

Por medio de los sentidos, el arte involucra al espectador, lo cuestiona sobre su modo de habitar el mundo, a la vez que le propone nuevas posibilidades de cómo hacerlo, de cómo relacionarse con su cuerpo y el de otros. Esto lo logra con la construcción de una atmósfera de juego e imaginación, la cual toma en cuenta de forma notoria la instalación, disciplina artística que nace en épocas recientes a causa del interés por envolver con los sentidos al espectador. De ello también surgen las intervenciones del espacio, donde los sentidos tienen una relación directa con el objeto puesto en situación. En una intervención el cambio de contexto suele relacionarse con el empleo de los sentidos cuando uno transita por dicho espacio. Los artistas de la instalación traen el campo al museo; lo natural es un cambio de contexto eficaz. Por ello en diversas ocasiones se pueden apreciar pequeños riachuelos en las salas de exposición, o puentes, o rocas que hacen caminos, etc. Estos elementos permiten al cuerpo habitar ese espacio con todos sus sentidos, irrumpen en ellos de un modo en el que el espectador se siente parte de la realidad, el presente es revelado.

Esto no es exclusivo de la instalación, en la video-instalación se hace uso de los recursos del espacio y de la representación del video. El espacio juega con lo representado a través de los canales de audio y varias pantallas, que generan sentidos envolventes. Eso ocurre también en el videoarte, donde

se toma en cuenta que los sentidos deben ser anclados desde el soporte en el que se visualiza la obra. Este siempre está ligado a los sentidos de forma polisensual, ya sea en el videoarte, cine, pintura, escultura, o cualquier disciplina artística. La evidencia y estructura de los sentidos en el arte es lo que permite al espectador situarse en el ahora, en ese presente que hace que la obra de arte se desenvuelva para alcanzar la activación y poder producir presencia.

Los indicadores temporales

La imagen utiliza *indicadores temporales*: el agua, el fuego, el aire y la tierra. Estos recuerdan al espectador de una forma rápida y concreta su contexto, con una especificidad del tiempo de la representación. El humano es un ser que forma parte de la naturaleza, evolucionó en un ambiente directo con los cuatro elementos, por ello al representarlos en la imagen, su cuerpo reacciona de manera inmediata a su presente, ya que experimenta sensaciones con cargas mitológicas. Estos elementos en el arte funcionan como indicios que dirigen al espectador hacia ciertas relaciones:

> Un indicio tiene una relación física o causal con el significado. Esta relación es observable o deducible. Por ejemplo, son indicios los signos naturales, incluyen el humo (que indica un fuego o calor), el trueno (que indica el rayo) y las huellas (que indican pisadas)... el espectador se enfrenta a conceptos de verdad y realidad que el propio medio elegido pone de manifiesto (Short, 2013, p. 124)

En la antigüedad la cosmogonía y la explicación de la realidad se basaba en la experiencia vital con los elementos, de modo que estos o un aspecto de ellos se consideraba un dios. Se llamaba Tláloc al dios de la lluvia y del relámpago, Éhecatl al dios del viento, Tlaltecuhtli al dios de la Tierra, Huehuetéotl al dios del fuego. Todas las antiguas culturas comprendían a los dioses de un modo directo a través de los elementos. En la actualidad esta práctica continua con en el ritual religioso. Los sacerdotes del mundo antiguo se servían de plantas naturales para modificar la percepción de la

naturaleza. A través de su consumo en rituales que solían ser dancísticos y musicales, lograban sentirse unificados con el contexto, sin la división jerárquica de que unos seres valen más que otros. El arte imita esa experiencia en los cuerpos contemporáneos por medio de los indicadores temporales, los cuales brindan potencia a la obra. Su representación no tiene que ser siempre directa, un indicador temporal puede estar en cambio de contexto, como cuando el fotógrafo Chema Madoz muestra un hilo que cuelga arriba de un cigarro para simbolizar humo en la imagen. Short (2013) explica que es posible que las circunstancias en las que se realiza una imagen:

> Den pie a signos o símbolos o, incluso, que las propias condiciones adquieran carácter simbólico… Los signos y símbolos influyen en la dinámica de la imagen y en la lectura que de ella haga el espectador. Aportan una estructura coherente al trabajo, denotan un ritmo, una secuencia, planean cuestiones, incorporan subtexto visual y, sobre todo, añaden significado al sujeto fotografiado y al lugar que ocupa en la imagen. (p. 129)

El arte trabaja con arquetipos, ideas que están fijas en la psique del sujeto y de su historia, es por eso que los indicadores temporales nos ayudan a que se intensifique la emoción en el tema tratado. Por ejemplo, cuando se observa en el cine una escena de un lugar árido y comienza a llover de forma repentina se provoca un cambio abrupto en los sentidos y el momento se modifica, es un *acontecimiento*. Cuando esto sucede se activan en la memoria del espectador conexiones con recuerdos de la temperatura, el olor, manda señales al cuerpo para que rápidamente las neuronas realicen conexión con experiencias previas relacionadas con lo que percibe en la obra. Es así como se va a intensificar el presente en la imagen elaborada a conciencia.

Desde épocas antiguas el ser humano ha creado pautas para realizar sus actividades por medio de ciclos determinados, por estaciones, de ahí sus calendarios, es así como año con año genera una narración de su historia personal. En dichos ciclos, ciertos rituales permiten a las personas dar un orden y sentido a su existencia, incluso en el tiempo contemporáneo, un ejemplo de ello son los equinoccios. Por estas razones es que una función de

los indicadores temporales también es estructurar el relato. En el caso del cine, con el paso de las estaciones se da estructura al tiempo del film, como cuando incia en invierno y termina en primavera, o cuando la película se desarrolla a lo largo de la temporada en la que florecen y caen los cerezos, cuando se toma de referencia a un árbol.

Los humanos durante la historia hemos apreciado el paso del tiempo porque a través de él es como experimentamos el mundo. Los mayas, los aztecas, los incas, no solo contaban con un calendario sino varios, ya que calculaban las formas de cultivo con los astros, eso pasaba y sigue pasando en gran medida, ya que según sea la época del año, se puede ver a Venus como lo hacían los mayas y los egipcios, el tiempo se cuenta como finito y está acompañado de transformaciones climáticas, de ahí su potencia en cualquier cultura, ya que nos permite seguir con vida.

La estructura y el montaje

En el universo todo tiene un orden, todo tiene su *estructura*. Esta es la que sostiene y permite el funcionamiento del cuerpo humano con su estructura ósea. Todo lo existente que circunda a las personas tiene una composición que lo hace funcional. Por esa razón algo elemental de lo que se debe cerciorar en la creación de una propuesta artística, y que para el público es notable, es que la obra se sostenga a sí misma, que sea coherente entre sus partes que la componen. Esta coherencia causa un goce en la percepción del objeto, por eso las artes en las que la estructura es más evidente como en la escultura, le causan mucho interés al cerebro.

La estructura está fuertemente relacionada con la técnica, que ha inquietado a los creadores de arte desde los tiempos antiguos. La obra necesita una estructura tanto funcional como conceptual, pues la intencionalidad de la pieza debe estar contenida en su estructura misma. Esto lo tenían muy presente los artistas griegos, quienes por medio del estudio y la aplicación de estructuras manifestaban lo que para ellos era verdadero, como en el caso del famoso Doríforo de Policleto, escultura para la que este creador se basó en las propuestas filosóficas y matemáticas de Pitágoras. Los artistas griegos:

> Estaban convencidos de que en sus obras aplicaban y revelaban las leyes que rigen en la naturaleza, que presentaban no sólo el aspecto de las cosas sino también su *esencia*, su estructura eterna así como lo que es bello objetivamente, y no sólo lo que gusta a la gente. Su fundamental concepto de *symmetria* significaba proporción, y no era una proporción inventada por el artista sino la proporción propia de la naturaleza. Visto desde este aspecto, el arte era una forma de conocimiento… El canon en el arte, los artistas lo entendían como un descubrimiento y no como un invento, no como una idea sino como la verdad objetiva que habían logrado encontrar. Las aspiraciones cognoscitivas las asociaban los artistas griegos con las estéticas. Creían que en el cosmos y sólo en él, está la armonía y para que el arte fuera armonioso, el artista ha de conocer y aplicar en su arte las proporciones del cosmos. (Tatarkiewicz, 1991, p. 65)

La creación de estructuras es el descubrimiento de nuevas posibilidades de ordenar el pensamiento, los sentidos, la experiencia; si un artista realiza una estructura bien cimentada en su tema y a nivel técnico, el espectador podrá reconocer en ella otras estructuras cruciales relacionadas con la vida. Así se creó *La columna sin fin* de Brancusi, que es una escultura que utiliza la columna, que es una estructura fundamental del soporte. Las yurtas mongolas contaban con una columna de luz, la cual Mircea Eliade (2017) relaciona con las tradiciones de la vida y la muerte en las sociedades antiguas, de modo que deja clara la importancia que hay en esa columna como *axis mundi*, como el eje del mundo, que es el mismo eje que hay en el cuerpo humano, la columna vertebral.

Por lo tanto, *La columna sin fin* de Brancusi provoca una performatividad en el cuerpo al guiar al espectador a través de su composición estructural para que levante la cabeza al infinito, al cielo, y que se mueva el cuerpo guiado por el círculo. Esta obra es una metaimagen del cuerpo, del mundo y del universo, ya que coloca al espectador como eje del mundo en un eje del mundo. De esta manera se puede apreciar a la estrutura como una herramienta para reiterar el orden que hay en la pieza como un orden existente en el espectador, que no puede estar ausente en la creación de un trabajo artístico.

Esto es así en la creación de imágenes fotográficas, ya que se retrata a sujetos tridimensionales en un plano de representación específico bidimensional. A causa de esto se deben analizar las estructuras necesarias para la composición visual, así como las del espacio del lugar donde se va a realizar la toma. Esa serie de imágenes tienen que tener coherencia interna y externa, además de ser comprensibles para el ojo que escudriña dichos atributos. Es importante que esta estructura sea evidente, pero no debe mostrarse con recursos obvios, sino de forma sugerida para que el espectador tenga algo por descubrir. La estructura intensifica al *punto ciego*, el *campo vacío*, la *metaimagen*, los *sentidos*, y demás elementos de la TEA, ya que al jugar con los otros crea un juego de estructuras dentro de otras estructuras.

El *montaje* es la estructura externa de la obra, este le va a permitir a la pieza que se sostenga de una forma física, pero también que irradie especificidad y que sugiera esa performatividad (mental o física) para que el espectador imagine o se mueva físicamente en conjunto con la pieza. Esta es la invitación a que se produzca el fenómeno estético. El montaje tiene que ser parte de la metaimagen, la cual da estructura a la representación interna de la obra y se expande en el montaje. Solo así se creará un proyecto unificado, en el que ni el montaje ni ningún otro elemento es una mera ocurrencia incitada por los dispositivos de moda o un capricho del artista, sino que cada componente de la pieza se encuentra en ella para reproducir lo que la obra expresa, para hacer una metaimagen de la obra misma.

La estructura de la obra debe de partir de la investigación o la fuerza con la que el artista se involucra en cuestionarse sobre el tema que escoge para su proyecto y conocer información sobre este más allá de la que él posee. Para esto es de gran utilidad: entrevistar a expertos en el tema, revisar textos al respecto, ir a los sitios donde este tema ha sucedido o con personas que lo han vivido y revisar obra de cualquier disciplina artística que se ha producido sobre ese tema con anterioridad. Así la relación entre una imagen y otra, o el número de ellas en una serie fotográfica o el seguimiento de escenas en una película, se basarán en conocimiento que aporte información o sensaciones al espectador relacionandas con el tema y que no lo hagan desviarse de ello, sino que lo envuelvan cada vez más, de modo que el espectador termine involucrado en la obra.

Las estructuras en el arte siguen hasta la museografía del espacio expositivo, donde el autor también debe participar y planear el orden de sus piezas o el recorrido de cómo las irán descubriendo los espectadores en la exposición. La forma de mostrar es el impacto de lo dicho, muchas veces la pieza aparenta carecer de interés por su sencillez, pero cuando se observa en su lugar aurático se intensifica. La obra cobra vida en su relación con el espacio y el cuerpo del espectador, al transitar dicho lugar y relacionar su cuerpo con el objeto artístico a partir de la propuesta pensada por el artista.

La verosimilitud

Al aprender a crear una obra es necesario saber cuándo esta es *verosímil* o no lo es. Lo anterior se refiere al grado de credibilidad con el que la obra involucra al espectador, de modo que aunque este sabe que la obra no es la realidad pueda sentir que en ese momento lo que sucede en la obra es real. Como dice Didi-Huberman (2013), «Las imágenes no dicen la verdad, pero son un jirón de esta, el vestigio incompleto. El umbral del pese a todo entre la necesidad de hecho y lo imposible de derecho. «Era imposible. Sí. Hay que imaginar.»» (p. 10). La verosimilitud permite que el espectador pueda imaginar con intensidad lo propuesto por la obra, de modo que se involucra emocional y sensorialmente como si se encontrara experimentando él mismo la narrativa de la pieza, aun si lo que en esta se presenta es imposible para el sujeto en la realidad, a causa de su contexto. De esta manera se vuelve creíble que lo planteado en la pieza pueda suceder en algún mundo, en algún tiempo, pues el mismo espectador ya lo vivió de forma imaginaria.

De este modo el sujeto se encuentra envuelto con coherencias internas presentes en la realidad de la obra, la cual no es una copia de la realidad del mundo, sino que posee la suya propia a través de la ficción, los efectos visuales de la técnica, los sentidos y la relación unificada entre los demás elementos de la TEA. Una falla constante en la fotografía es los errores en la edición de imágenes, donde las capas están superpuestas, borradas, cortadas, cuando denota que esto no es lo que necesita ni proyecto ni la técnica utilizada, de modo que es imposible apreciar un trabajo terminado. Cuando esto sucede, la pieza se estanca como un ejercicio inacabado, que deja al

espectador la sensación de que lo que la obra representa no es posible, por lo cual no puede involucrarse ni relacionarse con ello

La verosimilitud se logra cuando se adapta a los márgenes de los mecanismos que se deciden utilizar en la obra, como por ejemplo los *géneros*, la *estructura*, la técnica, entre otros. Estos tienen su propia lógica, por lo que la verosimilitud se debe insertar con cierta especificidad que depende de ellos. Como se sabe no es lo mismo tejer peripecias y acciones en un guion de cine que usa el género de fantasía que en uno que usa el del terror. Las acciones tienen que ser probables y necesarias para el desenvolvimiento del tema, ya que se está construyendo la unidad de la obra. En esta, cada elemento debe estar sujeto a los otros. El objeto tiene que verse con buena factura y convincente, ya que de otra manera es sospechoso de haber sido realizado sin dedicarle el tiempo o el interés adecuado, o que la persona que lo elaboró no sabía como hacerlo, ni se involucró lo suficiente con su proyecto.

La verosimilitud es más convincente cuando hay una sincronía de elementos que no son obvios, figurativos o de una narrativa lineal, pero sí necesarios. A veces se confunde verosimilitud con copia o registro de lo real, pero el reproducir el tema de esta manera en la obra no da lugar al espectador a imaginar, no lo invita a formar parte de la pieza con sus propias aportaciones, mientras que la obra de arte verosímil genera «una mirada que dejaría a la aparición el tiempo para desplegarse como pensamiento, es decir que dejaría al espacio el tiempo para retramarse de otra manera» (Didi-Huberman, 2013, p. 95). La creación artística tiene una intencionalidad concreta, que dirige todas las decisiones del autor al momento de construir y presentar sus piezas. La realidad sucede en base a esa intencionalidad, por ello la obra no puede ser real, solo verosímil, de modo que su credibilidad es aportada por la intensidad con la que el artista tiene clara su intención al interpretar cierto tema.

Así podrán ser creíbles las desiciones de los personajes, que no parezca que fue una ocurrencia, pues incluso la improvisación en el arte es el resultado de mucho conocimiento sobre las formas y el tema. La verosimilitud es de suma importancia pues permite al espectador formar parte de la obra, si esta no es creíble, no le da entrada a poderla habitar pues no le brinda a sus sentidos aportaciones con las cuales experimentar, imaginar y crear.

La metáfora

La *metáfora* es el principio del arte, ya que el fenómeno estético existe si dos sujetos interactúan con intencionalidad; es un ser (espectador) que coopera con otro ser (artista) y hacen unidad; ahí es donde se da el fenómeno estético, que se evidencia muchas veces como producción de presencia. La metáfora es una representación construida por dos mundos que forman un tercero, que nos dice mucho más que esos dos mundos fragmentados. El tercer *mundo* creado por ella es de múltiples lecturas. Antonio Colinas (2008) menciona que el misterio que es la base de todo arte es un sinónimo de: «segunda realidad; es decir, una realidad que está detrás de la aparente, de la cotidiana, pero que —inaprensible— siempre ha subyugado y exaltado al hombre. El poeta… sería el encargado de interpretar y de desvelar esa segunda realidad» (p. 18), y esa interpretación es la metáfora, el descubrimiento de un mundo. Los fragmentos de la realidad son parte fundametal de la creación, ya que con solo uno de ellos se nos permite decir mucho con muy poco. En relación a esto, Luis Villoro (1997) habla de la convivencia del lenguaje discursivo, que es más bien descriptivo, y el poético, que contiene la propiedad del *silencio*, lo que se manifiesta incluso en lo más cotidiano:

> ¿Hay algo más sorprendente que la lengua de fuego que surge de pronto, vivaz, en la estufa cotidiana? Cualquier cosa puede ser a la vez algo habitual, representable en el discurso, y una presencia viva e irrepresentable. Y ambos caracteres no se contradicen, porque depende de la actitud con que signifiquemos el mundo en torno y de la forma de habla que empleemos para expresarlo… en la segunda, trataríamos de significarlo tal como se nos presenta 'para nosotros', revestido de todas las notas que acompañan su presencia. (pp. 31-32)

La metáfora implica la presencia del sujeto, pues surge de una actitud reflexiva ante las relaciones que se presentan entre los sentidos, las emociones, los conceptos y los sucesos. Crear metáforas implica una agudeza ante lo que se encuentra en el entorno y en el cuerpo, de modo que la *verosimilitud* pueda tomar otras dimensiones en la representación, ya que como explican

Lakoff y Johnson (2009), la metáfora estructura la experiencia y las acciones que se realizan a partir de ello: «*La esencia de la metáfora es entender y experimentar un tipo de cosa en terminos de otra*» (p. 41). Esto es lo que sucede en el arte, donde el espectador quiere ver *lo real*, pero el arte es una re-creación de re-creaciones donde la mentira y el simulacro sirven para poder representar con intensidad ciertos valores que se quieren transmitir. El uso de la metáfora permite que la verosimilitud tenga otra intensidad en la imagen, pues genera el juego de múltiples caminos. Estos se presentan como *puntos ciegos* dentro de la representación, ya que al estar lejos del *cliché* proponen ideas desconocidas al espectador que al no estar fijas en su imaginario permiten múltiples interpretaciones.

En la TEA la metáfora también se puede visualizar como un *cambio de contexto*, por la razón de que con ese mundo ajeno, incorporado, se completa la idea propia, desde otra perspectiva, hay juego en el contexto de la representación. En ella la metáfora es solicitada, ya que la carga simbólica que existe al juntar dos perspectivas produce un sentido más rico en significado adentro de la obra. La metáfora es un cambio de contexto que permite al artista crear con la combinación de mundos, por ejemplo, en la obra *Cinerama Dome* (1993) de Hiroshi Sugimoto. En ella captura un largometraje a través de una fotografía fija de larga exposición, de modo que involucra los dos mundos, el de lo fijo y el del movimiento, el del cine y el de la fotografía. Así crea un nuevo mundo que posee características de ambos, pero no es ninguno de los dos, y que puede verse familiar pero se ha convertido en poético. El impacto de la metáfora es una genuina intensidad del presente hecho presencia, por eso la poesía es una comunicación con el amor, la vida, el arte, lo real, lo banal, la cosa en sí que requiere de una resignificación vista con multiplicidad de significados, es un goce que se ha trasladado del lenguaje a lo visual. Para Villoro (1997), lo poético:

> Suple una presencia para tratar de revivirla de inmediato en la imaginación y emoción de otra persona. Sólo sirve de fugaz intermediario entre dos experiencias. En efecto, puesto que la expresión poética no ha prescindido de las cualidades vividas del objeto, sólo será plenamente 'comprendida' al revivir esas cualidades… no sólo pretende figurar una

> realidad para comunicarla, también intenta suscitar de nuevo en el oyente todas las cualidades inherentes a su presencia. (pp. 41-42)

Esto se debe de tomar en cuenta al momento de crear una obra. La metáfora es un elemento que carga a la pieza de ambigüedad, puesto que no imita una realidad para mostrarla ante otros, sino que la presenta con su complejidad múltiple. Por eso cuando un artísta usa la metáfora produce una atención del cerebro que quiere involucrarse más con la imagen que representa. Hay un juego implícito al crearla, al decirla, y cuando se interpreta deja un estado de ánimo que modifica al cuerpo y su percepción del mundo, lo descentra de sus conocimientos previos, a causa de las sensaciones corporales que se experimentan en el tiempo de la metáfora.

La metáfora es utilizada en la vida cotidiana y es algo común en el lenguaje, pero verla en imagen es de una intensidad que traslada a un mundo peculiar que podría dar la sensación de *estar aquí*, ya que requiere más tiempo presente donde se puede intuir mejor la autoconciencia. En la lectura de cuentos infantiles, la persona se familiariza tanto con valores y reglas sociales como con los recursos linguísticos que permiten al ser humano crear realidad social, de modo que pueda desarrollarla de manera más compleja en la posteridad. Es urgente un mundo en el que se puedan aclarar las diferencias por medio del lenguaje, no de la acción represiva y agresiva que estigmatiza al goce.

Las influencias artísticas

El imaginario con todas las imágenes que posee, es resultado de la memoria personal y social. Puesto que el ser humano se constituye a través de sus recuerdos y aprendizajes, solo por medio de estos puede crear. La creación artística se construye a partir de las memorias y los afectos que han tenido trascendencia en la formación del artista, que lo llevan a considerar como cruciales a ciertos géneros y autores, sus *influencias artísticas*. En este sentido no hay ningún pensamiento *original*, en caso de que esta palabra se entienda como algo creado de forma única por el artista sin el apoyo de ningún contexto comunitario. Las obras de arte, como cualquier otro

conocimiento humano, para poder surgir se apropian de las formas que han sido aprendidas por el artista con anterioridad, ya sea de la historia del arte, de su entorno natural y social, o de cualquier ámbito de la cultura. De este modo, el arte no posee un tiempo histórico lineal, sino que es una red de conexiones entre formas que han existido en todos los tiempos. Como asevera Kris (1952):

> Hace tiempo que nos hemos dado cuenta de que el arte no se produce en un espacio vacío, que ningún artista es independiente de sus predecesores y modelos, que él, no menos que el científico y el filósofo, forma parte de una tradición específica y trabaja en un área estructurada de problemas. (p. 21)

Los objetos que se crean siempre poseerán un respaldo de obras realizadas de forma parecida, pues se replantean los mismos temas, los mismos problemas. En las variaciones que tiene el tema en cada tiempo presente es donde se deposita la originalidad del artista, la cual debe existir puesto que el sujeto que crea, brinda a la obra sus ideas y sensaciones, que no tienen duplicado, pero con una conciencia de lo que el imaginario colectivo aporta a sus percepciones personales. Por otro lado, la cultura está homogeneizada, y como el ser es tanto individual como colectivo muchas de las piezas son parecidas, porque su construcción es impactada por las formas, sensaciones y sucesos que prevalecen a nivel social en la época. Esto es recurrente en fotografía, debido a la facilidad de su producción.

Cuando pensamos en crear una obra artística, muchas veces las primeras ideas son casi copias de otras, cuando lo interesante es que en la pieza, esa influencia es como si fuera un continuo en la historia del arte. Esto se desarrolla a mayor profundidad en el capítulo 3, con el ejemplo de Gabriel Orozco y su obra *Papalotes negros,* pues por lo mencionado con anterioridad, es importante conocer la historia del arte para los que realizan piezas creativas. Habrá que pensar entonces, que toda obra artística es una crítica a las anteriores en algún aspecto de estas.

Procuraré mostrar tres situaciones: por un lado, que el autor conoce muy bien su tema, por otro que domina su área técnica de producción artística, y por último que puede ser *creativo* (solución de problemas) y demostrar la

intencionalidad del trabajo de forma original. La crítica no es una actividad negativa, debe ser una discusión de puntos de vista; una comunicación que los artistas entienden, ya que ellos también fueron críticos ante imágenes u obras previas a la suya, gracias a lo cual pueden crear una pieza diferente a ellas, más adecuada a las necesidades de su época. La herencia es continuar con las formas eficaces para hacerlas otro tanto más perfectas; es decir, que se recontextualicen, ya sean los materiales a un tiempo actual o las formas con una manera diferente en el mostrar lo mismo, que al final es la necesidad de vivir mejor.

El archivo

El *archivo* es una parte indispensable para realizar la crítica que se menciona en las influencias artísticas, es decir para construir una obra artística. A veces no es necesario que aparezca en la imagen como documento antiguo o de otra forma evidente, puede estar implícito a través del uso del método de cierta disciplina, en una tela o vestimenta o en alguna pose que nos recuerda cierta figura, puesto que el cuerpo en la reproducción de sus movimientos y lenguaje también es un archivo. Aby Warburg fue un teórico de la imagen, crucial para que se denotara la importancia del archivo desde los estudios visuales; este autor:

> Repiensa, pues, la historia del arte mediante un archivo icónico que se articula a través de heterogeneidades y discontinuidades… Se crea así un conjunto de relaciones fuera de cualquier orden cronológico o temático -aunque no de significación- que responde a un pensamiento histórico «subjetivo» y en buena medida rizomático, activado desde el presente. Tal como planteó Ernst Gombrich, Warburg «seleccionó, ordenó y clasificó partes de la historia de la humanidad configurando combinaciones que le impulsaron a reconstruir otras de un modo infinito». (Guasch, 2011, p. 25)

El archivo es seleccionado y presentado en la obra en base a la intencionalidad del autor, de modo que este elemento permite hacer nuevas asociaciones y formas de entender de dónde venimos, lo que nos conforma,

y por tanto cambiar la percepción del presente. En cada disciplina, el archivo tiene diferentes formas de manifestarse; en una película, el archivo suelen ser las imágenes que se ubican dentro del set, como las pinturas o retratos fotográficos que decoran las paredes, los cuales brindan mucha información sobre el personaje, pues cuentan parte de su pasado. En ellas se obervan sus hijos, sus logros colgados en la pared, así como también sus traumas, sus imágenes fetiche. Esto el cine lo sabe perfectamente, ya que en dicha disciplina el tiempo transcurre de forma vertiginosa, pero estas formas también se utilizan en las demás disciplinas artísticas. Por ejemplo; el cine, la fotografía fija y la pintura utilizan el archivo de una misma manera, para construir el fondo de la imagen.

Es importante entender que, al involucrar al archivo, se introduce una profundidad en la reflexión que hay entorno al sujeto. Se debe conocer de forma intensa que este tiene un inconsciente y un consciente, para lo que esto el archivo se adecua, ya que realiza una puesta en abismo de las motivaciones del personaje, adentrándose en el tema con mayor potencia.

El archivo no solo sirve como *metaimagen*, también puede introducir *puntos ciegos*, *sentidos*, o los demás elementos de la TEA, y se le reconoce por esa multiplicidad de usos. Muchos de los artistas actuales trabajan con archivo, ya que este recopila objetos e imágenes que redondean la obra de forma eficiente. Los documentales recurren a él para realizar una visión del pasado de la situación o el personaje, acerca del tema, de modo que se genera una conexión empática y verosímil con lo que ha vivido, una estructura de quién es él. Cuando alguien que está aprendiendo a crear obra de arte hace un trabajo utilizando archivo, da al espectador la sensación de que crea un objeto que en verdad involucra la vida del creativo, por ello, se propone que esta es la mejor manera de empezar un trabajo artístico.

El archivo al inicio de un proyecto provoca al autor para que comience por investigar sobre sí mismo, es decir, hacer consciente el tiempo presente desde el pasado de su albúm familiar (la mayoría de veces), así indaga en su historia y lo que siente en la actualidad de modo que lo puede comprender desde diversas perspectivas, con lo que logra un vínculo afectivo con su proyecto y se involucra en su realización con cuidado y esmero. El archivo implica para el autor la acción de recordar, en la que su enfoque ideológico

del presente le llevará a interpretar sus memorias de cierta manera. Por eso Guasch (2011) asevera que el archivo no es una cuestión del pasado, sino que cuando este se replantea, surgen nuevas alternativas así como nuevas oportunidades para comprender el presente e imaginar el futuro:

> La constante del archivo corre, además, pareja al debate reciente sobre la historia/memoria como una manera no sólo de cuestionar las nociones de pasado sino, como señala Andreas Huyssen, de constatar una crisis fundamental en la manera de imaginar futuros alternativos… Después de todo, sostiene Huyssen, el acto de recordar es siempre un síntoma de nuestro presente cultural… habría que entender a su vez la «seducción del archivo» y el deseo de las narrativas del pasado por parte de un buen número de artistas contemporáneos que… buscan trabajar en los «discursos de la memoria» como esenciales para imaginar el futuro y contemplar la vida y la imaginación en la sociedad. (pp. 164-165)

En esta actividad de remembrar e indagar en el archivo y la memoria es en la que es importante la desobediencia, ir más allá de los límites personales y sociales ya determinados, porque hacer un proyecto no es sencillo ni física ni emocionalmente. Los afectos que se depositan o despiertan las imágenes son poderosos, es por eso que iniciar con este método hace que *la imagen afecto* sirva de transición a la pieza artística de forma consciente. El archivo se encuentra muchas veces dentro del mismo medio que se está utilizando, como por ejemplo la representación del cine o de algún símbolo de la historia de este en una película. De esta manera se brindan referencias a sus influencias o a la psicología del personaje. También puede presentarse en forma de audio, ya sea diegético (a cuadro) o extradiégetico (fuera de cuadro), por ejemplo, cuando se utilizan canciones o frases características de cierta época o de cierta obra reconocida. El archivo, ya sea visual o sonoro, debe completar la información dentro del cuadro o de la conformación del personaje es decir tiene que ser intencional su uso para hacer metaimagen del tema de la obra y aportar a la unidad de esta.

La conceptualización de la luz

La *conceptualización de la luz* se refiere a la explicación del tema por medio de la luz y las sombras, en ese caso la iluminación de los personajes o los objetos tiene una intencionalidad explícita. Es un recurso común la aparición de la sombra del monstruo cuando se acerca a la víctima, sin que se pueda ver al monstruo. De ese modo sencillo, la luz es tanto *metaimagen* como *campo vacío*.

> La luz y el color son los dos elementos indispensables a la hora de dirigir las emociones de los espectadores. Prácticamente todas las obras de arte, desde el cine a la ilustración, usan estas herramientas para manipular la reacción emocional del público. En ocasiones, esta manipulación es muy sutil, aunque a veces puede llegar a ser dramática. El público rara vez advertirá dicha manipulación, aunque resultará afectado de forma inconsciente. (Yot, 2011, p.150)

Los géneros poseen formas propias de iluminar, que dependen de las emociones y sensaciones que cada uno busca transmitir principalmente, por lo que no es lo mismo iluminar una película de terror que un musical. Cada uno de los géneros tiene su peculiaridad, si bien no hay recetas preestablecidas, sí hay estructuras conocidas, dentro de las que el autor se encarga de cambiar contextos y abrir nuevas posibilidades con un estilo propio dentro de los ya existentes.

La conceptualización de la luz es un elemento que puede parecer menos evidente que los demás, este parece enfatizarse para el público solo cuando hay una luz artificial y fantástica. Esto no es así, se percibe la luz de cierta manera, ya que mentalmente se piensa que la fuente de luz (por el sol) es cenital, de ahí que cuando se ilumina desde otras perspectivas tiene que ser con una intencionalidad clara, para que sea verosímil dentro de la construcción de la imagen. Cuando lo anterior no se toma en cuenta en la edición fotográfica, las diferentes iluminaciones de las capas que se agregan una encima de la otra muestran cambios abruptos que conforman una imagen inverosímil y de mala calidad.

En las películas de terror denota un ejemplo claro de la conceptualización de la luz, cuando hacen uso de la iluminación para sugerir que una presencia fantasmagórica que no puede ser vista, o que hay alguien en el cuarto que no está, o cuando los niños están junto con sus padres y hacen figuras de sombras con las manos, lo que remarca un aspecto lúdico del personaje. Jugar con las sombras, que se identifican como lo oculto, es jugar con lo que está en el inconsciente y que representa a las personas de forma real, sin máscara, como lo hace el consciente. De ahí la importancia de la sombra en la representación, que es igual o más importante que el volumen que ilumina al sujeto, ya que además de generar contraste, hace posible distinguir figura y fondo, permite conocer el estado de ánimo del personaje, la situación en la que está inmiscuido o incluso su consciencia desnuda.

> Al usar la iluminación para guiar las emociones del público, la trama se intensifica y las emociones se viven con mayor profundidad… El color y la calidad de la luz se suelen seleccionar con esmero en función de la reacción emocional que se desee transmitir. Todos estos factores se ponen al servicio de la historia o del mensaje que se quiera difundir… el artista goza de una enorme libertad para manipular la iluminación y satisfacer sus necesidades creativas, para producir cualquier tipo de atmósfera o incluso usar la iluminación como símbolo con el que reforzar el mensaje que quisiera transmitir. (Yot, 2011, p. 156)

La conceptualización de la luz y el color tiene coherencia con las emociones. Las fuentes que se utilizan para iluminar, tienen que ser verosímiles, de acuerdo a la época que se representa, lo cual se relaciona de manera directa con el concepto de verosimilitud y es el principio de credibilidad en una imagen. En la actualidad esto se logra por medio de filtros, el uso de los cuales no es un problema mientras que se logre lo verosímil de la obra, pero muchas veces en esta se incluyen representaciones de las fuentes de iluminación de forma inverosímil ya que no posee correspondencia con los dispositivos reales. En todas las disciplinas se conceptualiza la luz, por ejemplo, la escultura se piensa mediante el análisis de cómo las formas cóncavas y convexas de la pieza generan sombras y luces que modifican la

percepción de esta. En pocas palabras conceptualizar la luz es, por citar un caso, dar a conocer al espectador a lo largo de la película que el uso de cierto color es característico de cierto personaje y anuncia su entrada o permanencia en la escena, o el remarcar ciertas acciones con una forma específica de iluminar, que brinde las sensaciones que estas despliegan.

El cambio de contexto

El *cambio de contexto* es un elemento que cruza límites, decisivo para el desenvolvimiento del juego y la ambigüedad en la obra. Este se identifica con la combinación de géneros, el movimiento de significados, la transformación de las formas, el uso de materiales de forma inusual, para que lo aparente dé un giro y resulte en lo inesperado. «Nuestra cultura se basa en las interacciones sociales y en los ajustes que hacemos frente a los cambios. Cuando estos se trasladan a diferentes contextos, tienen la capacidad camaleónica de cambiar de significado: a veces sólo sutilmente, a veces radicalmente» (Bogart, 2017, p. 42). Cuando se sobrepasa la línea dentro de la que se clasifica un concepto, un sujeto, una forma o una disciplina, ahí hay un cambio de contexto.

Es actividad del artista preguntarse cómo lo que quiere representar se puede mostrar de una forma diferente a la que ha conocido. En la obra procura mostrar las diversas perspectivas con las que puede representar su tema y en base a ello construye sus elementos como el campo vacío, los indicadores temporales, el montaje, el uso de los materiales, y demás componentes de la pieza. Si no cambia el contexto repetirá los mismos patrones de lo superficial del tema; aunque esto se haga con el fin de transmitir de forma muy clara el mensaje que se quiere presentar con la obra, la consecuencia que se generará será que no se dejará la pieza abierta a ser interpretada de diversas formas, solo de una, y como dice Eco (1984): «el orden que regula la comprensibilidad de un mensaje, fundamenta también su absoluta previsibilidad, en otras palabras, su *trivialidad*. Cuanto más ordenado y comprensible es un mensaje, tanto más *previsible* resulta» (p. 67). Una obra así no permite al espectador jugar ni imaginar, entonces no le puede aportar la riqueza de significado que poseen las obras artísticas que contienen hábiles cambios de contexto.

Esto no debe confundirse con el abandonar la disciplina, género o forma desde los que parte el trabajo, pues eso ya no sería un cambio de contexto sino un proyecto distinto. La obra debe de contener las características de la expresión elegida, pero presentadas a través de una combinación con particularidades de lo otro que por medio de conexiones entre ambos generen un resultado indefinible, ambiguo, abierto. Por ejemplo, si la persona se especializa en la creación de imágenes fotográficas, no cambia de contexto solo por decidir crear un *performance*. El cambio de contexto ocurriría si le diera un giro performático a la fotografía, de modo que profundizara en la performatividad de la imagen, o que hiciera un performance con cualidades de la fotografía. De este modo surgiría una obra que no es fácilmente clasificable ni en la fotografía ni en el performance, así es como surgen géneros como el fotoperformance o el videoperformace.

Esto es interesante para las personas puesto que reinventan lo que están percibiendo, lo presentan pero de otro modo, de manera que ya no es definible a como se entendía antes sino que se potencializan cada una de sus partes convergiendo en una obra mucho más intensa sin dejar de ser ella misma. De este modo la pieza no es predecible, pues ello provocaría que el espectador pasara de largo porque sabría de una forma rápida lo que es la obra y no capataría su atención. La sobrevivencia de las personas depende de su adaptación, de los ajustes que realizan ante los cambios. Por ello es placentero a nivel cerebral tener la capacidad de trasladar significados, de realizar conexiones, de descubrir los camuflajes, encontrar las desviaciones, lo que es oculto a veces de una forma sutil. El cambio de contexto se relaciona con otros elementos de la TEA como el punto ciego, el campo vacío, la metáfora y el montaje. Un ejemplo que combina estos conceptos de la TEA es el conocido caso del surrealista Lautréamont y su:

> «encuentro fortuito sobre una mesa de disección, de una máquina de coser y de un paraguas»... la imagen como montaje, como relación entre elementos sobre una superficie, tal como lo entiende Didi-Huberman, cuyo movimiento produce correspondencias inesperadas, «vínculos que la observación directa es incapaz de discernir» (2010, 16). Desde allí, entonces, nos remontaremos al origen de la comparación, a su versión

> «completa», para revisar qué elementos se ponen en relación, cómo se encadenan, qué ordena los vínculos. (Porrúa, 2019, p. 151)

El arte es interesante porque brinda mucha información al espectador mediante relaciones conjugadas en un producto de apariencia sencilla. Estos significados son contenidos por medio del juego y la ambigüedad, los cuales incitan al observador pues le provocan la sensación de que lo que se percibe a primera vista no es lo único que hay en la obra. El cambio de contexto, como un acertijo, juega con las sensaciones, memorias y pensamientos del espectador, sin darle nunca una respuesta concreta, retándolo, animándolo a participar, a interactuar con la obra con sus propias experiencias y entendimiento. En relación a esto, en el cine es muy conocido el efecto Kuleshov, el cual es:

> Un experimento con el montaje… Se trataba de una serie de tres secuencias cortas, donde el mismo *close-up* del actor Moszhujin estaba conectado con una serie de tomas de un plato de sopa, de una mujer muerta y de un niño jugando. El efecto producido en el espectador era la ilusión de una alteración en la expresión facial del actor, que de hecho era la misma, nunca cambiaba; de acuerdo con el contexto, el público leería en esa cara sin expresión, hambre, pena o amor. (Mariniello, 1990, pp. 126-127)

Entonces el cambio de contexto, sea en el montaje, en la composición, en el material, en la cantidad, en la creación de personaje, entre otras diversas opciones que existen para jugar con este elemento, genera conexiones entre componentes de la obra que cambian la percepción del espectador, lo que lo incita a sorprenderse con lo inesperado e imaginar. Es importante para el autor tomar esto en cuenta, porque la indeterminación de todos los participantes es necesaria para la vigencia y suceso del fenómeno artístico. Esa tensión propia del cambio de contexto, de ser algo y no serlo, de estar y no estar, de aparecer y al mismo tiempo desaparecer, es inherente al arte.

Para ejemplificar lo anterior se puede analizar el caso de la obra de Flor Garduño, *Árbol de cuervos* (2017). La obra hace una analogía del cuerpo femenino como árbol, de modo que este aparece pero al mismo tiempo no, ya

que se pueden imaginar sus ramas al observar las piernas y su frondosidad al poner atención en las nubes. Es decir que con el cambio de contexto de los elementos que constituyen al árbol este se ve de forma clara sugerido por el título, pero se puede escapar a la vista. Es un elemento que da la potencia para mostrar los mundos posibles que entablan nuevas relaciones con la vida cotidiana, en situaciones que parecen imposibles de cambiar. Así se puede destravar la imaginación para comprender al otro, no desde la limitación, sino desde la creatividad.

Los géneros

Los géneros son indispensables a la hora de enmarcar un trabajo artístico, pero desmarcarse de un género es lo que hace que un autor sea autor. Las nuevas propuestas artísticas aparecen cuando se observa esa expansión del género, esto se identifica porque no pueden definirse de forma sencilla dentro de una sola clasificación, lo que llama la atención del público. El género es un concepto clave dentro del mundo del arte, el cual es importante, pues como explica el teórico de cine Rick Altman (2000), abarca desde la creación de la obra hasta su difusión y distribución:

> El término género no es, al parecer, un término descriptivo cualquiera, sino un concepto complejo de múltiples significados… Por ejemplo, Stephen Neale, en su obra Genre (1980) empieza citando a Tom Ryall: «La imagen primordial en la crítica de los géneros es el triángulo compuesto por artista/película/público. Los géneros se pueden definir como patrones/formas/estilos/estructuras que trascienden a las propias películas, y que verifican su construcción por parte del director y su lectura por parte del espectador.» (Pág. 7). Basta un mismo término para ir desde el director hasta la película y de esta a la lectura del espectador. (p. 35)

El cine requiere miles de espectadores para recaudar su presupuesto, por lo que en él es importante el género, pues muchas veces el público se basa en él para decidir si ver o no la película en cuestión. Pero pasa lo mismo en la pintura, por ejemplo, las pinturas que son hiperrealistas suelen tener

bastante aprobación de los espectadores, o las que retratan gatos o perritos son de las más apreciadas para adornar hogares. Los pintores de género son ubicables porque no hay mucho que indagar en su representación, utilizan los elementos de un modo más bien rígido, apegado a las pautas del género.

Este tipo de obras siguen vigentes por el gusto del público, el cual las percibe más fáciles de comprender y digerir, por lo que continúa con el placer de verlas y consumirlas. Por ello desde Aristóteles se explotan dichos estilos de la mímesis. Habrá que decir que el arte contemporáneo muchas veces parece complicado en su elaboración, la cual es percibida por diversas personas como algo extraño a ellas. Pero en realidad este arte no está alejado de lo más conocido por todos, lo cotidiano. Entonces, como lo mímetico, en verdad se basa en una sencillez, ya que trata sobre la realidad, el presente y la presencia, así sigue la misma conexión por medio de otras formas. Con el género la obra hace una conexión con lo que ha sido acumulado por la cultura y lo que valoran los grupos de personas, de modo que hace una relación con significados sociales.

> Naturalmente, esta capacidad de ejercer múltiples funciones otorga al género el poder de asegurar unas relaciones privilegiadas entre los distintos componentes del cine. Ese potencial… se expresa casi siempre en forma de figuras estilísticas o metáforas explicativas de esa singular capacidad de establecer conexiones. En palabras de Thomas Schatz (1981), los géneros cinematográficos «expresan la sensibilidad social y estética no sólo de los cineastas de Hollywood, sino también del conjunto de espectadores» (p. 14)… Jim Kitses (1969), sin embargo, es quien consigue expresar con mayor dinamismo el potencial comunicativo del género. «El género», señala Kitses en *Horizons West*, «es una estructura vital por la que fluye una miríada de temas y conceptos» (Altman, 2000, p. 35)

El uso de un género brinda ciertas pautas a la construcción de cada uno de los elementos de la obra, una estructura que limita el enfoque con el que se abordará un tema, así como las formas con las que se plasmará. Entonces la elección del género depende de la intencionalidad hacia el tópico principal de la obra, de modo que si se quiere criticar al amor romántico se le puede

abordar en una comedia para ridiculizarlo o en un filme de cine negro para reprobar sus consecuencias. Esto se relaciona con los puntos ciegos y lo verosímil de la obra. Por ejemplo en una película de terror primero se escucha que viene el monstruo o fantasma y después aparece en escena.

Así no es lo mismo escribir una novela a un cuento, o a un cuento corto, o una *nouvelle* (Piglia, 2019), ya que los elementos de la TEA cambian su forma en dependencia de su adaptación a la construcción del formato del género. Aunque una obra está inscrita en un género de manera primordial, si también utiliza elementos que la hacen idenficarse con otros, eso es un indicio interesante en el campo del arte. Allan Kaprow (2016) habla del *desartista* y del *artista artístico*, para resaltar que se debe salir de los márgenes impuestos en la disciplina para ser artista genuino, es decir un desartista.

Como se dijo al inicio de este concepto, el artista puede hacer uso de cualquier género para expandirlo y así se visualiza a un autor, lo más importante es explorar cómo la pieza desde una perspectiva u otra puede ser más eficaz para que exista el fenómeno artístico. A través de los géneros también se involucra al espectador pues se recurre a sus memorias, a un juego de identificación de características que el otro busca identificar al aportar sus propias conjeturas sobre cómo clasificar la obra.

La ambigüedad: entre el arte y la mente

El arte es un fenómeno que se ha transformado a lo largo de la historia de la humanidad, conforme esta lo ha considerado valioso para su sobrevivencia. Los primeros diez conceptos mostrados en la Tabla 1 son extraídos de las leyes universales de la estética planteadas por V. S. Ramachandran (2017) desde una postura evolucionista, las cuales son: agrupamiento, cambio máximo, contraste, aislamiento, resolución de problemas, aversión a la coincidencia, orden, simetría, metáfora y resonancia visual. El concepto de empatía fue obtenido de las investigaciones de Eric R. Kandel (2016), así como el de ambigüedad, el cual detecto como el concepto que activa los elementos que visualizo en la obra artística. Todos estos componentes los agrupo en la Tabla de Elementos Artísticos (TEA) con el fin de llevar a cabo la construcción conceptual de la representación de la obra de arte; además en el transcurso de la investigación estos se comparan con conceptos de Dennis Dutton (2010) y Ellen Dissanayake (2012), quienes generan propuestas similares para comprender los fundamentos de la creación artística.

Para los artistas la creación de una pieza es un modo de consumar una solución formal para una multiplicidad de temas o componentes que están encriptados en ella. La ambigüedad permite a los espectadores interpretar la obra pues propicia que el cerebro juegue tanto con los elementos que conforman al objeto artístico como con el contexto, ya que expande a la

imagen y los demás componentes para la construcción de la atmósfera en el arte. La ambigüedad es entonces un concepto que hay que seguir de cerca ya que establecerá de forma lúdica los diversos mecanismos que tiene la pieza para ser accionada por el espectador y que se complete el fenómeno del arte.

Tabla 1

Conceptos clave para la percepción visual, su relación principal con elementos de la TEA y comparación de su estudio por varios autores

Concepto	Elementos TEA	V. S. Ramachandran	E. R. Kandel	D. Dutton	E. Dissanayake
Agrupamiento	Géneros	✓	✓	✓	✓
Cambio máximo	Indicadores temporales/ Sentidos + información oculta	✓	✓	✓	✓
Contraste	Conceptualización de la luz	✓	✓	✓	✓
Aislamiento	Estructura/ Campo vacío	✓	✓	✓	✓
Resolución de problemas de percepción	Campo vacío	✓	✓	✓	✓
Aversión a las coincidencias	Verosimilitud	✓	✓	✓	✓
Orden	Estructura/ Archivo/ Influencias artísticas	✓	✓	✓	✓
Simetría	Metaimagen	✓	✓	✓	✓

Concepto	Elementos TEA	V. S. Ramachandran	E. R. Kandel	D. Dutton	E. Dissanayake
Metáfora	Metáfora/ Cambio de contexto	✓	✓	✓	✓
Resonancia visual	Metaimagen	✓	✓	✓	✓
Ambigüedad	Punto ciego	✓	✓	✓	✓
Empatía	Ideología/ Amor, protección y evolución	✓	✓	✓	✓

Nota: En esta tabla se comparan las propuestas de las leyes del cerebro esenciales para interpretar el fenómeno estético en las investigaciones de autores que estudian la estética desde la teoría evolutiva.

Los autores citados en la Tabla 1 permiten hacer una valoración rápida y sucinta de procesos a través de los que el cerebro atiende diferentes componentes visuales. A este órgano le causa placer realizar acciones como simplificar, encontrar, comparar, etc. Por medio de estas valora si una imagen es atractiva, para absorberla a través de la imaginación como un elemento constitutivo de su preocupación cultural, lo cual me remite a la primera de las leyes de la percepción que analizaré en este capítulo.

Agrupamiento

El *agrupamiento* es una de las leyes de percepción visual; desde muy pequeños a los niños les complace agrupar objetos, formar figuras o integrar este concepto en sus juegos, por ejemplo, cuando se retan a ver quién ve más carros rojos primero. Al respecto Dissanayake (2012) menciona en *Art and Intimacy*:

> Los niños pequeños clasifican fácilmente, como cuando aprenden a reconocer a personas individualmente, animales, vehículos, alimentos, etc., como miembros de una clase o categoría específica tal como hombres, mujeres, perros, gatos, coches o galletas. La gente preliterada desarrolla y utiliza complicadas taxonomías transmitidas oralmente

> de parentesco, plantas, aves, nubes y otras partes importantes de su mundo. La inferencia, considerando la causa y el efecto, es una habilidad cognitiva fundamental. La observación minuciosa es esencial en áreas importantes de la vida preliterada. Hacer asociaciones y encontrar y crear significado, probando y juzgando entre alternativas son también procesos universales de la cognición humana. (pp. 89-90)

En muchas ocasiones el artista no considera los dispositivos mediante los que opera el cerebro al crear, pues se interesa solo en el conocimiento sobre las técnicas artísticas. Aun así, los utiliza de forma intuitiva por medio de la convivencia y la influencia cultural, pues estos mecanismos cerebrales son propios del funcionamiento humano. Dissanayake (2012) comenta que el elemento repetitivo con el que se genera la agrupación es una de las funciones de la evolución humana que dieron paso a la formación de las artes:

> Refinar o regularizar y repetir las formas fundamentales; es decir, el patrón espacio-temporal y la elaboración—son partes innatas y tempranas del repertorio humano. De hecho, el patrón y la elaboración, la recurrencia y la variación, se dan en otras modalidades del movimiento, incluida la vocalización, como precursores de lo que se convertirá en danza, canto y poesía. (p. 182)

Estos patrones se manifiestan en el arte por medio de la agrupación de módulos, cuya conjunción conforma el inicio de un volumen, ya sea bidimensional o tridimensional. Con ejemplos como este, denoto que el arte tiene infinitas formas de construcción, que se realizan a través de factores clave que detonan el proceso creativo y se entrelazan en un trabajo artístico potente.

Cambio máximo

El *cambio máximo* es otro principio fundamental que desarrollan los autores mencionados con anterioridad, para Ramachandran (2017) consiste en exagerar las características que distinguen a un objeto de los demás y que

configuran la esencia del mismo, lo cual remarca su diferencia. Así se crea lo que él llama un estímulo *ultranormal*, que causa en el cerebro una respuesta máxima y le brinda una capacidad de detección más rápida y eficiente:

> Mediante ensayo y error, intuición o genio, artistas humanos como Picasso o Henry Moore… Están aprovechando las pinturas primitivas figurativas de nuestra gramática de las percepciones y creando estímulos ultranormales que excitan con más fuerza ciertas neuronas visuales de nuestro cerebro en contraposición a las imágenes de aspecto realista. (p. 293)

De este modo en cada etapa de la historia resaltan muchos casos como el de los personajes de la obra del Greco, quienes pese a diferir de las proporciones reales de un ser humano han sido de gran impacto en el mundo del arte. Ramachandran mismo menciona al cambio máximo como una de las bases del arte abstracto, ya que sus distorsiones atraen e incentivan en el máximo grado al cerebro. Kandel también habla de este concepto elemental para el artista, en ese sentido da la pauta de relación de relaciones que activa el juego del fenómeno del arte de forma clara y palpable. El autor usa como ejemplo a los artistas del expresionismo austriaco:

> Para transmitir la emoción inconsciente, los pintores exageraban y distorsionaban la forma humana. El modernismo austríaco intentaba con ello despertar en el espectador moderno y secular el mismo tipo de emociones poderosas que inspiraban al público religioso la escultura gótica o el arte manierista, pero no centrándose en las emociones conscientes-el sufrimiento, la pena o el miedo-, como había hecho el arte religioso, sino el éxtasis y la agresividad inconscientes. (Kandel, 2016, p. 134)

Traer a lo consciente lo que el inconsciente evidencia es algo que se realiza con una carga significativa de ambigüedad. Remarco que ese concepto es el de principal interés en este ensayo. Kandel (2016) menciona ese concepto en relación con el observador y el contexto utilizando el ejemplo del color:

> Los artistas, y concretamente los pintores modernistas, han exagerado el color para crear efectos emocionales, pero la cualidad de esas emociones depende del observador y del contexto. Esta ambigüedad en relación con el color puede ser otra de las razones por las que un cuadro suscita respuestas muy diferentes en distintos observadores o incluso en el mismo observador en momentos distintos. (p. 373)

La ambigüedad es ese recurso que nos transporta a otras dimensiones, impide que se petrifique el significado de lo que percibimos en la obra bajo el mandato de las definiciones que la cultura tiene determinadas. En consecuencia, es uno de los elementos que más llama la atención en el arte, dependiendo de su contexto el espectador va a darle un sentido al objeto artístico, por lo que este tiene la posibilidad de una multiplicidad de lecturas. Para que se manifieste la ambigüedad a través de la obra de arte sucede un proceso complejo, pues esta como objeto artístico contiene en sus elementos un mensaje unidireccional, el cual se convierte en múltiple cuando el espectador juega y se integra al fenómeno del arte, aportando sus propios significados.

En el caso de la ley del cambio máximo me interesa lo que Kandel (2016) recupera de las investigaciones de Freiwald y Tsao: «El descubrimiento de que las células de las áreas faciales centrales responden más a los rasgos faciales exagerados, puede ayudar a explicar por qué las caricaturas y el arte expresionista, que exageran ciertos rasgos de las caras, son tan efectivos» (p. 327). Al estudiar esta ley comprendo que las exageraciones detonan de forma sencilla y espontánea el humor y por ende el juego que propicia desplegar otras herramientas cognitivas, lo cual influye en la manera en que las personas se perciben unas a otras. Así el humor o lo poético forma parte de los procesos de relaciones sociales, de modo que prosigue el desarrollo evolutivo característico de los humanos que se ha perpetuado desde los rituales, cuya realización Dissanayake (2012) atribuye a esa exageración:

> Describí la susceptibilidad de los niños a los videojuegos como una respuesta a lo que los etólogos denominan 'señales supernormales'—

> exageraciones de rasgos que en circunstancias normales indican daño, amenaza, tomando así las artes en serio o beneficiando y por lo tanto atrayendo la atención. Algo que es supernormal (es decir, más grande o en mayor cantidad) automáticamente sugiere una mayor importancia y por lo tanto obliga a una mayor atención. Es de esperar entonces, que el deseo humano de afectar positivamente en las graves circunstancias de la vida, se exprese a menudo como crear (no sólo responder a) señales supernormales. De ahí la tendencia al exceso en las elaboraciones rituales, en las que las palabras, las voces, las acciones, los movimientos, los cuerpos, el entorno y la parafernalia se hacen tan elaborados y exagerados —tan impresionantes o bellos o costosos— como sea posible. (pp. 171-172)

En el ámbito del arte asocio lo anterior con la forma en que Lars von Trier carga a sus personajes con una cantidad inusitada de frustración. Mediante la exageración de la violencia ejercida o sufrida por dichos protagonistas, el autor atrae la atención del espectador hacia ese tipo de circunstancias, sugiriéndoselas de ese modo como situaciones de alta importancia a ser tomadas en cuenta.

La exageración y la metaimagen implicadas en la creación artística intensifican el tema de esta, pues multiplican el presente apoyándose en dispositivos como la puesta en abismo, que reitera el contenido de la obra desde numerosas aristas. Remitiéndome al arte producido en México, el Barroco novohispano es un ejemplo de exageración ornamental, en él observo la intensidad antes mencionada a través de la forma en que origina un exceso de figuras. Como reitera Dissanayake (2012): «Adicionalmente, los rituales, como las interacciones madre-hijo, utilizan otros dispositivos que exageran o elaboran estímulos notables: repetición, acentuación, tema y variación, anticipación, sorpresa, a menudo (si no es que siempre) construyendo un clímax con resolución eventual» (p. 142).

Tanto en el cine o en lo visual como en cualquier tipo de arte es necesario conducir la narración a un clímax, alcanzar la cumbre del pensamiento, al empujar cada uno de los elementos de la obra con imaginación y potencia de los sentidos. Al usar sus capacidades de esta manera, el cerebro fortalece

las predicciones que le permiten imaginar diversos resultados posibles, optimizando lo que Michael Tomasello llama intencionalidad compartida, pues con sus habilidades cerebrales las personas prevén los deseos o intenciones que otros pueden tener cuando comparten un contexto. En el arte es gracias a componentes como la forma, el color, la luz, el material, el tiempo y movimiento que las leyes de la percepción agudizan el proceso de predicción del cerebro y producen el flujo del pensamiento que permite al ser humano convivir y sobrevivir. Dissanayake (2012) aclara esa importancia:

> En la mayoría de los rituales, las características artísticas (especiales, exageradas, convincentes) atraen la atención hacia las preocupaciones biológicas y socialmente importantes que los rituales abordan. Estas características sirven no sólo para captar y dirigir la atención de las personas, sino también para persuadirlas de que dediquen voluntariamente sus esfuerzos a estas preocupaciones—familia, generosidad, trabajo duro, altruismo, patriotismo, e incluso sacrificio de la propia vida—que con frecuencia van en contra de los estrechos intereses individuales. (p. 141)

El ritual religioso sigue sobreviviendo y ejecutándose con solemnidad en las festividades sociales, que incluyen valses, procesiones, entre otras actividades importantes para las personas. Quizá por eso la música clásica sigue siendo un acontecimiento vigente que, cuando se escucha provoca la solemnidad del momento y da la sensación de vivir un ritual de lo más esplendoroso que se puede experimentar. Esto conduce a la producción de una ética producida por medio de relaciones sociales establecidas dentro de un contexto de cooperación y convivencia. Los sentimientos que puede provocar el arte son una recreación de la *voluntad intensa*, capturada en las formas y el color, en el sonido y en el movimiento, lo que demuestra la conexión que existe entre la estética y la ética. Dissanayake (2012) reflexiona sobre:

> La postura estética como una forma de 'tomar' el mundo, no sólo como una fuente de estímulos sensoriales que tienen un contenido informativo, sino también como una oportunidad de receptividad a las tendencias relacionales o 'juego' —elaboración, exageración, énfasis— que pueden

> hallarse en (o hechas a partir de) los estímulos. (p. 209)

Entonces el *jugar* con los sentidos, es decir, el cambiarlos de contexto, profundizar en ellos, ponerles atención, conforma una postura estética ante el mundo, que permite generar memorias corporales con las que se crea la obra de arte. El artista toma en cuenta estos aspectos cuando se remite al presente, ya que lo hace desde una temporalidad concreta y con ciertas reglas del juego construidas con los factores del contexto que se encuentran afectándolo, por lo que su obra poseerá una conexión indisoluble entre la ética y la estética.

Contraste

El *contraste* es otra de las leyes que Ramachandran (2017) explica:

> En la jerga científica, contraste es un cambio relativamente repentino en la luminosidad, el color o alguna otra propiedad entre dos regiones homogéneas espacialmente contiguas. Hablamos de contraste de luminosidad, contraste de color, contraste de textura o incluso contraste de profundidad. Cuanto mayor sea la diferencia entre las dos regiones, mayor será el contraste. El contraste es importante en el arte o el diseño; en cierto modo, es un requisito mínimo. Crea bordes y límites así como figuras contra el fondo. Con contraste cero no vemos nada. Si hay poco contraste, el dibujo puede ser anodino; si es excesivo, puede desconcertar. (p. 302)

Este concepto es notable en la producción artística de manera cotidiana y puntual, pero cuando se asume que siempre está dado, pierde su intencionalidad y por lo tanto se diluye su aportación al fenómeno artístico. Kandel (2016) da un ejemplo del fenómeno de contraste de color, al explicar que varía cómo se visualiza un objeto de un color si este se encuentra al lado de otro objeto de un color, por ejemplo, complementario, dado que el color que el ojo ve: «es una creación del cerebro en un conjunto dado de circunstancias, es decir, en un contexto determinado; este fenómeno recibe el nombre de *contraste de color*» (p. 264). En la práctica fotográfica se

aprecia este concepto con el uso del diafragma, que soluciona la separación entre fondo y figura de distintas maneras, conocimiento básico dentro de la creación de imágenes.

El contraste de color juega un papel muy importante para que el cuerpo esté alerta de su contexto. Dissanayake (2012) comenta: «La emoción entra (o potencialmente entra) en escena cuando hay alguna discrepancia o cambio, provocando un interés. 'Valoramos' una señal sobresaliente o nueva, anticipando lo que significa para nuestros intereses vitales» (p. 158). Los elementos que constituyen la imagen provocan la activación de las emociones, por lo que al manejar los primeros, maniobramos con las segundas. Observo la vinculación del mundo del arte con el de la mente como un camino adecuado para adentrarse de manera sencilla en la comprensión de esta última, aunque muchas veces lo que ella percibe sea una ilusión. Relacionar el arte con la mente posibilita ampliar los horizontes de la autoconsciencia por medio de la imaginación. Dissanayake (2012) ejemplifica desde la música:

> En el curso de la evolución humana, las sociedades se ha apropiado de las capacidades para responder a tales elaboraciones—las repeticiones y exageraciones de ritmos y modos que por medio del cambio y la novedad crean expectativa y por lo tanto engendran y dan forma a las trayectorias emocionales—y las han utilizado en las ceremonias rituales y las artes temporales. (p. 160)

El sonido se presenta como una fuente inagotable de sentimientos; al producirse se expande mediante los movimientos, repeticiones y cambios que incitan con complejidad y a la vez sencillez, a que la emoción llegue al espectador. El arte visual o el audiovisual funciona de igual manera, ya que concentra una infinidad de elementos para producir la emoción dentro de la pieza, es un artefacto modulado con componentes que contrastan entre sí y adquieren una vida propia, crean un objeto cargado de sentido.

> Las artes pueden enseñar la distinción, la conciencia de que las pequeñas diferencias pueden tener grandes efectos. Prestando atención a las sutilezas de las cualidades, las capacidades de observación y juicio de las personas son entrenados. A través de la experiencia de las artes descubrimos

las satisfacciones intrínsecas de lo complejo. (Dissanayake, 2012, p. 197)

Esa complejidad puede ser entendida por cualquiera si se plantea desde el juego, si la ambigüedad interactúa en la pieza alía a quienes se involucran en ella en una participación en el mismo juego de los afectos. El arte es darse a los demás en el afecto, al saber que los detalles, por más pequeños que parezcan, son los que si se cuidan con dedicación se traducen en una intensidad de emociones que impactan al otro y le permiten descubrirse incluso en lo que parece lo más simple y cotidiano.

Aislamiento

El *aislamiento* es la ley que propicia la focalización. Ramachandran (2017) afirma: «El artista pone énfasis en una fuente individual de información —como el color, la forma o el movimiento— y minimiza o elimina adrede otras fuentes. A esto lo llamo «ley de aislamiento»» (p. 305). Los estudiantes o creadores de arte tienen interiorizado en gran medida este concepto, por la práctica continua que repiten en su aprendizaje técnico de la composición en el plano con el objeto (refiriéndome al plano como elemento) dominante, subordinado y subdominante. Ramachandran es consciente de que las artes utilizan variados recursos que son efectivos para aislar los componentes de la obra, como los garabatos o los contornos de la figura. Si no se distinguen las partes de la pieza, no es posible reparar en forma alguna, resultando la percepción de una totalidad que no se diferencia de lo cotidiano y que no llama al espectador, no inquieta a la mente y causa indiferencia.

Kandel (2016) visualiza el aislamiento en los expresionistas austriacos, que enfatizan la figura humana y atraen la atención del espectador para trasladarlo al lado inconsciente del sujeto retratado, por ejemplo cuando menciona el trabajo de Klimt de aislar el rostro y las manos, o la forma en que Schiele elimina los elementos del fondo para separar la figura. Así tanto Klimt como sus alumnos «trataban de ayudar a los espectadores a ver el arte, y a sí mismos, bajo una luz nueva, más introspectiva emocionalmente, que reconociera la psique del modelo e iluminara, por tanto, las tensiones inconscientes e impulsos instintivos que albergamos todos» (p. 134). Me

interesa cómo el autor enfatiza la atención que el cerebro da a las manos y el rostro al momento de construir la interpretación de la obra pictórica, a causa de que eso permite la empatía hacia otras personas. Ambas partes del cuerpo influyen de forma directa en el rechazo o apertura que se tiene con otros, pues la lectura cerebral de ellos se dirige primero a esos componentes corporales. Kandel (2016) expone que:

> Klimt, Kokoschka, y Schiele expresaban combinaciones de emociones para comunicar los impulsos inconscientes de sus modelos… demostraban dos de los principales usos del arte. En primer lugar, permitían que el observador captara emociones destacando los sentimientos y la lucha instintiva que subyacen a la forma en que una persona se presenta a sí misma. En segundo lugar, dirigían nuestra atención a elementos emocionales esenciales mediante el uso de la caricatura. Simplificando el trazo de la cara, las manos y el cuerpo, podían comunicar con rapidez un retrato de sus modelos y dar más tiempo al observador para detenerse en las emociones evocadas. (p. 484)

Es de gran importancia el hecho de que todos los elementos que construyen el arte están conectados, por medio de ellos, las neuronas espejo de la persona captan la esencia de lo humano en la pieza y la llevan al encuentro de un tiempo presente donde puede interpretarla en emociones y desplazarlas a su propia existencia. Cuando un artista pinta, no sólo es creador de sentido a través de la forma, el color o el manejo de las leyes que estoy exponiendo en este capítulo, sino también a través de la humanidad que posee al igual que todas las personas. Despliega una multiplicidad de acciones valoradas con anticipación a nivel emocional, para que sean apreciadas desde la representación. Por ello cuando el espectador se encuentra con el fenómeno del arte hay una concentración casi absoluta que es accionada cuando este se involucra y actúa de diversos modos para evaluar el contenido que está disponible para su interpretación. Kandel (2016) le señala al observador los principios con los que el cerebro evalúa la información, de los cuales dos se relacionan de forma cercana con el aislamiento:

> Cuando la información llega a las regiones superiores de la vía *qué*, se vuelve a evaluar. Esta revaluación descendente (desde arriba) se rige por cuatro principios: descartar los detalles que carecen de importancia conductual en un contexto dado; buscar constancia; intentar abstraer las características esenciales y constantes de objetos, personas y paisajes y, sobre todo, comparar la imagen actual con imágenes vistas en el pasado. (p. 263)

Una obra artística no contiene casualidad debido a que en cualquier detalle, como lo es el color por mencionar alguno, el artista considera el efecto que producirá el artefacto. En una producción artística cada componente por mínimo que parezca está estudiado, elaborado, con una increíble verosimilitud y apariencia de mucha sencillez. Pero el espectador es el que posee la conclusión sobre si se le hace más interesante una experiencia artística que implica la transformación del sujeto, o por ejemplo un espectáculo de plataformas digitales, que solo es un producto llamativo que utiliza vestuarios vistosos o aísla cierto enfoque limitado de un tema para aparentar corrección política pero que no transmite ningún valor genuino. Aunque en ocasiones las grandes producciones digitales utilizan técnicas interesantes, al plantear sus temas, este tipo de mercancías aprovechan las leyes de la percepción de un modo superficial, solo para exhibir y tener una aprobación de la audiencia sin proyectar un punto de vista ético sobre las situaciones que agitan el presente.

Resolución de problemas de percepción

La *resolución de problemas de percepción* es un concepto que debe ser entendido de modo cabal y consciente por los artistas visuales. La pintura, la foto, el grabado y las demás disciplinas visuales lo emplean de forma casi automática, incluyéndolo en la obra sin profundizar en su uso. El resultado es la reproducción de pinturas famosas, las que a causa de la irreflexión se toman por originales y se creen sustanciosas,; pero aunque puedan causar algún interés, es por la copia que son y no por su originalidad. Ramachandran (2017) explica la ley de resolución de problemas, nombrándola como

principio del cucú, con el cual se refiere:

> Al hecho de que a veces podemos conseguir que algo sea más atractivo haciéndolo menos visible… Así pues, nos gusta la ocultación parcial y el resolver enigmas. Para entender la ley del cucú necesitamos saber más sobre la visión. Cuando miramos una escena visual simple, el cerebro está todo el rato resolviendo ambigüedades, verificando hipótesis, buscando patrones y comparando información actual con recuerdos y expectativas… En cierto modo, cuando miramos el mundo estamos alucinando todo el rato. Casi podríamos considerar que la percepción es la acción de escoger la alucinación que mejor encaja con los datos que llegan, a menudo fragmentarios y fugaces. (pp. 313-315)

Debo resaltar la vital importancia de este principio para quienes se dedican a la enseñanza del arte visual, pues por medio de las trampas del ojo, de la acentuación del tema a través de la metaimagen, se revela el suceso del fenómeno del arte. Por medio de estos elementos al interior de esa construcción, se forma una obra eficiente, activando las herramientas cerebrales que despliegan otras y movilizan el fenómeno del arte. En la cita antes mencionada Ramachandran incluye que las ambigüedades cotidianas necesitan ser resueltas de manera constante por el cerebro, la obra debe estructurarse basándose en la suma importancia de este hecho pues el artista debe conseguir trascender los prejuicios del sujeto y crear una pieza que concuerde con el funcionamiento de la mente.

En esto último se incluyen las creencias y miedos, emociones y sentimientos que constituyen a las personas, lo que es de máxima consideración para el creador de arte que tiene una preocupación por los demás, quien por lo tanto debe interesarse también en el desarrollo efectivo de las herramientas del otro que le dan mayores posibilidades de supervivencia. El cableado cerebral interviene en ellas, como explica Ramachandran (2017):

> Cada vez que se descubre un encaje parcial, se genera un pequeño «¡ajá!» en el cerebro. Esta señal se envía a las estructuras de recompensa del sistema límbico, que a su vez impulsan la búsqueda de «¡ajas!» adicionales y mayores hasta que cristaliza el objeto o escena final. Según esta idea, el

> objetivo del arte es crear imágenes que generen tantas pequeñas señales «¡ajá!» mutuamente concordantes como sea posible (o al menos una saturación sensata de las mismas) para estimular las áreas visuales del cerebro. Desde este punto de vista, el arte es una forma de juego erótico visual previo al gran clímax del reconocimiento de los objetos. (p. 315)

La multiplicidad de *ajás* que menciona el autor es lo que en otras investigaciones he nombrado multiplicidad de *presentes*. Al conocer los elementos de la obra expuestos en la TEA, el lector se percata de cómo el observador percibe y se involucra con la pieza, manifestándose la producción de la *Presencia*. Pero en este punto del escrito, con la recopilación de las perspectivas de Ramachandran, Kandel y Dissanayake doy un paso más allá al comprender que este fenómeno es un resultado eficiente del proceso evolutivo cerebral y del desarrollo cultural. El arte propicia en el ser humano fascinación por la vida y que continúe su evolución. El goce que genera la producción de presencia realizada desde los múltiples presentes es un juego de resolución de problemas de la percepción, cuando el espectador está sincronizado desde la presencia a través de la obra; esta le detona placer por la existencia que se multiplica infinidad de veces hasta la conciencia total, lo que se conoce como la autoconciencia.

Si la obra se construye a partir de la obviedad no hay juego; entonces no es interesante, pues las respuestas ya están dadas de modo evidente, abarcando toda la pieza. Así no hay espacio vacío ni ningún elemento para que el espectador pueda adentrarse en ella e involucrarse con sus propias aportaciones, de modo que no se potencian las conexiones cerebrales que dan pie al juego ni mucho menos que se produzca la ambigüedad del arte. Kandel (2016) menciona a Kris en una cita reveladora sobre el tema:

> Kris sostenía que cuando un artista produce una imagen poderosa a partir de sus experiencias y conflictos vitales, esa imagen es intrínsecamente ambigua. La ambigüedad de la imagen provoca procesos tanto conscientes como inconscientes en el observador, que reacciona ante ella emocional y empáticamente en función de sus propios conflictos y experiencias. Por tanto, así como el autor crea una obra de arte, el obser-

> vador la *re-crea* con su respuesta a su ambigüedad intrínseca. La medida de la contribución del espectador depende del grado de ambigüedad de la obra. (pp. 219-220)

La investigación presente se desata de mi interés por exponer que el arte no existe por causa de la ejecución de una técnica, sino que en mayor grado se compone de las expectativas y los deseos, las frustraciones y fijaciones del artista que le aportan ambigüedad, en la que están involucradas una red de participantes como las neuronas espejo. Esto causa una revolución en la psique y solo puede ser entendido utilizando la imaginación, la creatividad de descubrir otras posibilidades con las imágenes mentales y corporales que se poseen. Por esta razón quien no imagina no siente placer por lo ordinario, en donde ocurren las experiencias complejas humanas que luego aportan la ambigüedad al arte, de modo que tampoco es posible que esa persona perciba placer con el arte. Humberto Maturana explica que el ser humano actúa por intermedio de las emociones; al conectar las ideas de este autor con las de los otros mencionados en la Tabla 1, manifiesto que en el siglo XXI el sujeto es el arte, dado que en él se da el fenómeno estético.

> Al hablar de ambigüedad, Kris estaba aludiendo a una idea introducida en 1930 por el crítico literario William Empson, para quien esa ambigüedad se da cuando 'pueden hacerse lecturas alternativas [de una obra de arte] sin que se trate puramente de «interpretaciones erróneas». Lo que sugiere Empson es que la ambigüedad permite al observador detectar la elección o el conflicto estético que se da en la mente del artista. Kris, por su parte, argumenta que la ambigüedad permite al artista trasladar su propia sensación de conflicto y complejidad al cerebro del observador'. (Kandel, 2016, p. 220)

Los inicios del concepto de la ambigüedad en el arte se detectan desde Empson y Kris hasta los estudios actuales de Kandel. Al analizar cómo el sujeto se constituye dentro del fenómeno del arte me interesa la movilidad de los elementos que este último posee dentro de sí, lo cual construye la existencia de la ambigüedad. Al cerebro le causa placer la resolución de problemas de

percepción porque lo posiciona de inmediato en el juego, ya he mencionado que el niño sólo juega cuando sabe que es observado, cuando hay otro a su alrededor, y esta condición posibilita visualizar al otro con interés. Donald O. Hebb, psicólogo influyente, notó que «para generar una intuición, una tarea debe presentar el grado justo de dificultad. No puede ser tan fácil que una persona lo solucione de inmediato ni tan difícil que la persona no lo pueda solucionar… tras una serie de pruebas repetidas» (Kandel, 2016, p. 517). Para lograr que la obra presente el grado justo de dificultad el artista tiene la compleja tarea de distanciarse de la pieza, cuidar que no posea componentes innecesarios o que quede carente de otros necesarios, incluir elementos de la TEA, observar si hay una construcción arraigada con la suficiente solidez a su contexto y al presente, además de visualizar las soluciones imaginativas del espectador que estará completando la pieza. Esto es algo que Dutton (2010) también considera al incluir al desafío intelectual en sus doce características fundamentales del arte:

> El ejercicio entero de las aptitudes mentales es en sí mismo una fuente de placer estético. Ello incluye el seguimiento de un argumento complejo, recabar datos para reconocer un problema o una solución antes de que un personaje de una historia lo reconozca, equilibrar y combinar los elementos formales e ilustrativos de un cuadro complicado, y seguir las transformaciones de una melodía de apertura que pone la apostilla al término de una pieza musical. Pero incluso las obras que son sencillas en cierto nivel, como los *ready-made* de Duchamp, pueden rehusar una explicación sencilla y reportar placer a la hora de dilucidar sus complejas dimensiones históricas o interpretativas. (p. 87)

La falta de creatividad en los guiones de las plataformas digitales da un ejemplo formidable de esta situación, ya que por lo regular las historias no están pensadas para alargarse por más de dos temporadas, entonces su producto no posee calidad. Estas empresas de entretenimiento tienen un objetivo únicamente lucrativo, en consecuencia, no se pueden utilizar como un medio creativo donde se logre visualizar la capacidad del ser humano a través de la imaginación y plantear los retos del tiempo actual. Las

propuestas espectaculares superficiales plantean con frivolidad los afectos humanos, no buscan la comprensión del otro sino solo su explotación para intereses monetarios. La visión evolutiva de Dissanayake (2012) relaciona de forma clara el arte, la ambigüedad y la resolución de problemas, pues plantea que:

> Establecer conexiones artísticas y percibir relaciones estéticas da experiencia en resolver problemas complejos y comprender distintos sistemas en una variedad de contextos. A través de las artes, se aprende que muchos problemas (como las decisiones importantes de la vida) no tienen un método específico para ser solucionados, sino que la concientización y exploración de posibilidades son el primer paso para abordarlos. Las experiencias de enfrentar desafíos, resolver problemas, idear nuevos pensamientos, y reconocer sentimientos más profundos mantiene a los artistas regresando por más, probando y empujando más allá de los límites de su conocimiento, conciencia, y experiencia (Carroll 1997). (p. 196)

Una de las maneras en que el arte contribuye al desarrollo humano es al detonar preguntas de vital importancia que por lo común no se formulan. Para resolver problemas es necesario hacer preguntas de peso que guíen a otras preguntas, de modo que se enlazan para tejer otras propuestas viables. El arte no resuelve los problemas de las personas ni los conflictos sociales, tampoco hace a la gente más benévola, quizá solo haga pensar sobre los otros, pensar es el gran reto de lo humano.

Aversión a las coincidencias

La *aversión a las coincidencias* es otra de las leyes de Ramachandran (2017), a ella se refiere cuando comenta que el cerebro busca eliminar las coincidencias, lo cual consigue al atribuir explicaciones a las situaciones. Así a nivel cerebral se comprende que no es casualidad ni mucho menos ocurrencia la manera en que está realizada la pieza que se contempla, «Y nuestro cerebro siempre intenta encontrar una alternativa verosímil, una interpretación genérica para evitar la coincidencia» (p. 318). Esto es importante, ya que en

la perspectiva del arte que expongo a través de la TEA incluyo el concepto de verosimilitud, al que comúnmente se refieren las *poéticas* y los manuales de cine.

Dutton (2010) habla sobre el aspecto estructural, el cual se toma en cuenta por el artista que sabe producir una obra efectiva con una intencionalidad compartida, específica y ambigua, por ello el autor incluye estos factores en sus cuatro características de una gran obra de arte, en las que menciona que una obra de ese tipo siempre contiene propósito: «Del mismo modo que la complejidad de las estructuras y la seriedad de los temas y la expresión son sellos de las grandes obras de arte, también lo son la autenticidad del propósito artístico —una sensación de que el artista quería decir algo» (p. 325).

Acentúo la importancia de que una obra de arte no es potente a causa de que le guste al autor, o por la popularidad y aceptación que tenga en las redes sociales. Lo que la caracteriza como tal es su estructura compleja, ambigua, verosímil, y este tipo de trabajos sólo lo produce alguien con una profunda preparación o un gran talento que ha sido perfeccionado con una fuerte inversión en tiempo y dedicación. Dutton (2010) habla de ello al comentar que:

> Las obras maestras de arte fusionan elementos que en apariencia son desiguales, acoplan una capa tras otra de significado formando un todo único, unificado y edificante… unen cada aspecto de la experiencia humana: inteligencia y voluntad, pero también emociones y valores humanos de todo tipo (incluida la fealdad y la maldad)… captan nuestra atención para revelar las experiencias más profundas y complejas de la imaginación. Llevan el sello de la máxima lucidez y coherencia. (p. 323)

Esta lucidez existe cuando por medio de los materiales y conceptos, el espectador interpreta el presente que se da en la contemplación. Es notable cuando una obra artística está realizada sin una preocupación tácita, sin intencionalidad del autor, ya que las partes que la componen no siguen un orden, una estructura, y por lo tanto no son verosímiles. Esta falta de propósito en la pieza provoca que el espectador se interese si acaso por la técnica con la que es realizada, quedándose con la impresión de que el autor

solo posee habilidades técnicas, pero que no tiene el conocimiento para crear arte. Este es un fenómeno que posee un flujo mediante el ensamble de muchos elementos, de este modo se percibe sencillo y digerible a la vez que complejo e interesante. En concordancia con la intencionalidad, Dissanayake (2012) menciona que una de las características que existe y tiene importancia en el arte es el encontrar y crear significado:

> Si bien los filósofos y los creadores de diccionarios definen 'significado' y 'significativo' de manera desinteresada, la mayoría de las personas utilizan estas palabras de manera informal para expresar sentimientos personales sobre la seriedad o la importancia que algo contiene para ellas. 'La película tenía capas de significado' sugiere que había más que una interpretación obvia de la historia: proporcionaba algo significativo en qué pensar. (p. 72)

Esto solo se logra si al dar importancia a que cada uno de los elementos de la obra esté dispuesto para ser ligado a otras capas de significado. Por esa razón los elementos de la TEA no son fijos, pues se movilizan dentro de la obra para que esta sea leída de muchas maneras. Cuando el autor trabaja con la obra, el objeto es depósito de múltiples conceptos, de múltiples alternativas para ser comprendida desde los patrones cerebrales.

En mi perspectiva la obra de arte puede ser entendida desde un punto ciego, que revelará quizá un nudo en el tema más importante de la narración, enfatizándolo como el principal de esta. Otro modo de comprender la obra es por medio de la puesta en abismo o desde la metaimagen, que al aplicarse a un tema lo reitera y así lo resalta. También el material con el que se realiza la pieza es un factor para comprender su lectura, y así de forma sucesiva cada uno de los conceptos que se manipulan en la obra artística.

¿Por qué debe estar todo calculado *a la perfección* en una obra artística? Para que se transmita al sujeto que él tiene la inteligencia para integrarse por medio del juego y de la participación a la obra y que hay otro igual a él que está pensando en cómo hacer un mundo más vivible y comprensible. Como lo explica Dissanayake (2012), el ser humano es creador de sentido, por ello desde los primeros años desarrolla la habilidad de reconocer lo

significativo para poder sobrevivir:

> En la infancia del individuo, como en la infancia de las especies, el 'significado' equivale a la importancia biológica, es decir, la importancia de la supervivencia… Un bebé no crea significado sino que reconoce lo que es significativo: seguridad, calidez, nutrición física y emocional… A medida que los bebés humanos crecen, quieren—como otros animales jóvenes—explorar y 'dar sentido' a su entorno… El sentido biológico—significado o valor—implica que tenemos una inversión emocional en estas cosas fundamentales: es decir, hemos evolucionado para preocuparnos por ellas. (pp. 72-73)

Los trabajos artísticos son ese fenómeno que le da sentido a muchos objetos y acciones de la vida cotidiana, aún a lo que parece trivial. Al analizar aunque sea un poco cómo las obras están realizadas y estructuradas, cómo se logró solucionarlas, al contemplarlas con sinceridad y disposición a relacionarse con la intencionalidad del otro es cuando el espectador se encuentra con una multiplicidad de significados. «En tal sentido, pues, una obra de arte, forma completa y cerrada en su perfección de organismo perfectamente calibrado, es asimismo abierta, posibilidad de ser interpretada de mil modos diversos sin que su irreproducible singularidad resulte por ello alterada» (Eco, 1984, p. 30). Esto es lo que se conoce como una obra abierta, referida en este ensayo como una obra presente, elaborada desde el juego y la ambigüedad.

Orden

El *orden* es un elemento en el que los neurocientíficos, psicólogos evolutivos, antropólogos, etc., en los que se apoya este ensayo conectan la estructura del arte con las leyes de nuestro cerebro. Según Ramachandran, el cerebro rechaza la desviación de las expectativas, pero tampoco le causa interés la regularidad extrema. Este órgano requiere de cierto balance entre lo previsible y lo imprevisible, en parte porque utiliza la previsibilidad como una economía del procesamiento, no obstante, evita la uniformidad absoluta pues entra en conflicto con las leyes de resolución de problemas y aversión

a las coincidencias.

El investigador formula sobre el orden: «En esta categoría agruparé varios principios que tienen en común una aversión a la desviación de las expectativas (por ejemplo, la preferencia por lo rectilíneo y los bordes paralelos y por el uso de motivos repetitivos en las alfombras)» (Ramachandran, 2017, p. 320). Este concepto o ley está presente en los autores citados en la Tabla 1, por ejemplo Kandel (2016) observa la importancia del orden en el arte, pues como condición natural el cerebro se guía por patrones: «el cerebro es como una máquina de creatividad. Busca pautas entre el caos y la ambigüedad y crea modelos de la compleja realidad que nos rodea. Esta búsqueda de orden y de pautas se halla en el núcleo del arte y la ciencia» (p. 538). Lo mencionado es lo que permite reconstruir modelos y sistemas para lograr la comprensión en cualquier ámbito del conocimiento.

En las instituciones de enseñanza de diseño y arte el orden se aprende de forma notable como cuestión básica por medio de estudios del diseño en el espacio estructural. La composición en el plano y la construcción de la estructura en el arte, son recursos en los que el orden tiene su función y que brindan eficacia a la hechura y la percepción de la obra. La palabra alemana *Gestalt* significa configuración o forma. Kandel (2016) menciona que la teoría Gestalt de la psicología trajo nuevos conceptos al estudio de la percepción visual, lo que se estudia en materias como la de fundamentos del diseño, entre otras. El propósito de esos aprendizajes es que se tenga bien conocido cómo ordenar, cualidad básica para que sea posible la conformación y contemplación de una pieza. Como dicen los psicólogos de la teoría Gestalt, el todo es más que la suma de sus partes, por ejemplo, una melodía es más que sus notas, pues estas mismas pueden ser acomodadas de otra manera y formar otra melodía. Rudolf Arnheim es pionero en estas ideas, que:

> Sentaron lo cimientos de la psicología de la Gestalt, y esta, a su vez, tuvo un impacto amplio y profundo en la investigación de la percepción. De hecho, Arnheim, que fue alumno de Wertheimer y de Köhler, desarrolló una psicología del arte coherente basada en la psicología de la Gestalt. Su argumento era que, del mismo modo que la percepción tiene un orden y

> una estructura, también los tiene las obras de arte. (Kandel, 2016, p. 228)

Las piezas artísticas al estar estructuradas hacen que la representación sea fundamentada en la visualidad, en la percepción única del objeto, esto permite que el sujeto que contempla configure desde otro orden sus puntos de vista, agudice los sentidos y sus significados, encuentre lo múltiple mediante los detalles sutiles dentro de la representación. Este concepto es el principio de la creación artística ya que si la obra no está ordenada no se puede entender en ella ningún concepto de la TEA y no es posible que el espectador se involucre, pues es imposible visualizar y dar sentido dentro del caos. Un autor interesante dentro de la investigación del arte es Joseph Carroll, quien se posiciona desde los estudios de literatura comparada que:

> A diferencia de los sueños, la mayoría de las obras literarias poseen un intenso componente de orden conceptual y consciente, es decir, un orden «temático». Pero al igual que lo sueños, y a diferencia de otras formas de orden conceptual consciente –como puedan ser la ciencia, la filosofía y el discurso académico–, la literatura accede directamente a los sistemas de respuesta elemental que activan emociones. Así pues, las obras literarias forman un punto de intersección entre las partes más emocionales y subjetivas de la mente y las más abstractas y cerebrales. (Dutton, 2010, pp. 172-173)

Joseph Carroll se especializa en el área de literatura, mas como él mismo dice sus ideas pueden ser aplicables a todas las artes. A través de la TEA se explica a los lectores la complejidad que posee la realización de un objeto artístico, pero a la vez su sencillez causada gracias a que sus elementos se originan en la vida cotidiana. Extiendo la validez de esa explicación a la mayoría de las artes, no solo a las visuales, puesto que la comprensión del arte es posible por medio del equilibrio, el orden, que son sistemas estructurales que todas las disciplinas artísticas contienen. Dutton (2010), quien menciona a Joseph Carroll, hace hincapié en la ley del orden, pues menciona que no ha emergido un arte que invoque principalmente el sentido del olfato puesto que este no puede ser ordenado en la forma que es factible por ejemplo con el sonido:

> La memoria desempeña un papel crucial a la hora de crear una estructura estética en una mente capaz de experimentarla. Beardsley se refiere a la repetición, el equilibrio y la pauta. Con el fin de captar las repeticiones y las pautas en la música, la poesía o la narrativa, tienes que ser capaz de recordar elementos concretos: palabras, notas secuencias, fragmentos melódicos, eventos ficticios, nombres, etc., durante un período de tiempo… En general, el impacto de las artes narrativas, musicales y otras de carácter temporal depende de la capacidad de saber discernir elementos y ver cómo se disponen en la experiencia imaginativa de una obra. Los olores se resisten a esta clase de disposición imaginativa… necesaria para reconstruir y representar una obra de arte imaginativa… lo que está en juego es nuestra capacidad para recordar olores y disponerlos en conjuntos estéticos. (pp. 288-290)

El orden suele ser difícil de entender en lo visual, este se encuentra en el uso de la perspectiva, de los bordes, del contraste en el color, en la organización del espacio tridimensional, en lo bidimensional, entre otros. Como se puede ver en la cita de Dutton el orden no es una cuestión simple, por eso la atención que los autores le prestan. Ellen Dissanayake (2012) explica que la función de ordenar es inherente al ser humano, pues le permite otorgar sentido a cualquier factor de la vida:

> A lo largo de los milenios de evolución humana, la mente se convirtió cada vez más en un 'órgano creador de sentido': poderes interrelacionados de memoria, 'previsión e imaginación' se desarrollaron gradualmente y permitieron a los humanos estabilizar y confinar la corriente de la vida mediante hacer conexiones entre el pasado, el presente y el futuro, o entre experiencias u observaciones… Eventualmente, este poderoso y arraigado deseo de darle sentido al mundo, se convirtió en parte de lo que significa ser humano—imponer sentido y orden y así dar al mundo un significado adicional (que ahora llamamos 'cultural'). (p. 73)

Los humanos nos guiamos por medio de reglas y patrones, esto se hace

evidente cuando los niños inventan reglas para iniciar un juego, que los adultos quizá no entiendan pues es su propio reglamento. La psicología nos enseña que jugar es considerar los alcances del objeto transicional, en él también hay reglas tácitas que tienen un orden inconsciente de conexión con el sujeto cuidador. En el caso del arte sucede como con los niños, aunque el artista es adulto juega de igual manera con el objeto de la creación, propone reglas para jugar. La réplica del juego contiene órdenes diversos, es metaimagen, un poner en abismo el objeto del arte. Tal parece que si existe en la persona un orden, una dirección, un sentido de amor y cuidado del otro o una autoconciencia, ese equilibrio es una sincronía de la mente, el presente en el arte entonces es un orden del cuerpo receptor, la obra y la imaginación.

Simetría

La *simetría* es un concepto más de los que participan de forma clave en la percepción. Ramachandran (2017) menciona que el cerebro tiene una capacidad de atención limitada para establecer jerarquías de prioridad sobre los objetos que ve, así que se le facilita identificar los que poseen simetría:

> Dos fuerzas evolutivas quizás expliquen el atractivo de la simetría. La primera explicación se basa en el hecho de que la visión evolucionó sobre todo con la finalidad de descubrir objetos, para cogerlos, esquivarlos, perseguirlos, comerlos o aparearse con ellos… La segunda fuerza evolutiva es más sutil… los psicólogos han observado que, en general, los rostros más simétricos se consideran los más atractivos. (pp. 321-322)

Las funciones que desarrolló el humano para sobrevivir son las que se utilizan en el arte, ya que este último es una herramienta para potenciarlo, por eso es importante en la creación artística que no se pase por alto el funcionamiento del cerebro. Un ejemplo en el que se aprecia la ley de la simetría es en la representación de los monstruos, quienes son simétricos y por eso llaman la atención en primera instancia, lo que conduce a realizar después una lectura de la sombra, lo irracional, lo inconsciente,

acentuándose así su ser bizarro desde una combinación de varios cuerpos y varios cambios de contextos, en un orden desordenado, una sinestesia de la forma y los sentidos.

La simetría se genera con un par de módulos iguales, en el arte lo relaciono con la metaimagen, que es posible que sea el desdoblamiento de una imagen, el dios Jano es un ejemplo de ambas. Las estructuras mentales son complejas y un modo de ordenarlas es mediante la repetición de patrones, como lo son los fractales. El cerebro funciona gracias al mínimo esfuerzo con el máximo provecho, tiene que lograr alcances rápidos y certeros a sus objetivos, con la menor inversión posible de tiempo y energía. Esto puede engañar a los creadores artísticos, quienes al procurar soluciones rápidas llegan a abusar del uso de la simetría. El resultado es una obviedad e incluso monotonía a las que, como ya se ha explicado, el cerebro tiene aversión, entonces la representación no le es interesante y la desecha.

En el arte, la simetría simplifica la estructura, pero no debe utilizarse solo como un componente con el que hay que cumplir sin una intencionalidad o aporte de significado. Si el cerebro no descubre a través de la simetría o cualquier otro factor que se encuentra en la obra, un sentido, una ideología, una dirección que activa a la imaginación al grado de producir presencia, entonces no le cautiva, no le inquieta o concierne. Es necesaria la variación entre objetos simétricos y fondos asimétricos, que permita el contraste y la diferencia de fondo y figura que ya he resaltado. De esta forma facilita la detección de objetos en la escena, debido a nuestra herencia evolutiva que surge de la necesidad de detectar objetos con rapidez en un entorno:

> Así, la detección y el disfrute de la simetría se basan en algoritmos cerebrales centrados en el objeto, no en la escena. De hecho, disponer objetos de manera simétrica en una habitación sería una soberana estupidez, pues, como hemos visto, al cerebro no le gustan las coincidencias que no sabe explicar. (Ramachandran, 2017, pp. 323-324)

Por ejemplo en la *dirección de arte* en el cine se utiliza el archivo, los objetos, incluso el espacio con la finalidad de producir la metaimagen que da sentido a la obra, a causa de que si se acomodan de un modo simétrico, sin

intencionalidad, sólo se transmite una sensación forzada que no logra ser verosímil, sino superficial y carente de significado. Kandel (2016) al hablar de Klimt, Schiele y Kokoschka muestra que utilizan la simetría de diversas maneras, cada uno con el fin de crear sentido en su propia expresión plástica. Ese es el caso de la pintura de Kokoschka:

> Además de la simetría, hay otras cualidades del rostro femenino que presentan un atractivo universal… Aunque las mujeres pintadas por Kokoschka muestran algunos de estos rasgos, como unos labios carnosos y unos ojos grandes, Kokoschka tiende a situarlos en unas caras anchas y asimétricas. Quizá sea esta mezcla de atracción y repulsión lo que confiere a los retratos de Kokoschka esa cualidad desasosegante que los caracteriza. Su combinación de belleza y angustia los hace inevitablemente interesantes. (p. 412)

La intencionalidad en los recursos plásticos y estructurales de la obra de arte debe de ser clara para el artista, las coherencias internas de la pieza tienen que generar sentido. Ese orden en apariencia explícito es una de las cualidades de equilibrio de la forma dentro de la visualidad. Dissanayake (2012) comenta sobre las proporciones que se relacionan con la simetría: «Los humanos, incluso los bebés, poseen una exquisita sensibilidad perceptiva y emocional a las más pequeñas diferencias en las formas y proporciones de los rostros humanos, expresiones faciales y a las sutilezas de las voces humanas» (p. 219). El rostro humano es la imagen primera para identificar la protección y el cuidado, el recordatorio en la vida, esta imagen es la que detona la empatía entre las personas que genera la cooperación mutua y por ende la cultura.

Metáfora

La *metáfora* en la creación artística es un concepto incluido en la TEA. En la pedagogía de la imagen se facilita explicar la elaboración de la representación a través de la poesía. Los poetas construyen imágenes que permanecen vigentes sin envejecerse, sus poesías son presente hecho metaimagen. La

poesía muestra de forma clara y contundente cómo se puede realizar el cambio de contexto en los objetos, los espacios, o cualquier elemento de la pieza. La metáfora es un recurso que tiene una carga ambigua en el lenguaje, es por eso que al trasladarla a la representación nos refiere a varios elementos que construyen otras posibilidades, al tiempo que abre la obra permite una lectura múltiple. Como lo explican Perelman y Olbrechts-Tyteca (2016):

> Así es como la metáfora «un océano de falsa ciencia» sugiere puntos de vista y actitudes diferentes según que se comprendan los términos B y D, respectivamente, como «un nadador» y «un científico», o «un arroyo» y «la verdad». Todas estas analogías, presentes simultáneamente en el espíritu, se fecundan y se influyen entre sí, sugieren desarrollos variados, entre los cuales sólo el contexto permitiría una elección, pocas veces desprovista de toda ambigüedad e indeterminación. (p. 613)

La ambigüedad es un recurso que se genera cuando los elementos combinados son coherentes a la vez que permiten otras lecturas. Como declara Didi-Huberman (2013): «Las imágenes no dicen la verdad, pero son un jirón de esta, el vestigio incompleto» (p. 10). La verosimilitud de la imagen unifica los elementos dentro de la representación a través de la coherencia de estos en el contexto, que da la sensación de lo real. Por lo tanto, sería uno de los cimientos donde se instaura la intensidad del sentido de la obra. Ramachandran (2017) se refiere a la importancia que tiene el arte para el desarrollo equilibrado del cerebro, gracias las conexiones entre sus elementos que crean conexiones:

> Se aprecian múltiples capas de metáfora y significado, y el resultado es increíblemente bello. Es casi como si las múltiples metáforas se amplificasen unas a otras, si bien no se conoce la razón por la que esa armonía y esa resonancia interna es especialmente agradable… Tengo la tentación de sugerir que en general hay una barrera de traslación entre la lógica proposicional del hemisferio izquierdo, basada en el lenguaje, y el «pensamiento» intuitivo, más onírico (como los sueños), del derecho, y a veces

> el arte con mayúsculas consigue derribar esta barrera. (pp. 324-325)

Un artista puede ser identificado de manera precisa por la forma en que utiliza la metáfora, que le permite hacer cambios de contexto. La producción de la obra de arte ejecuta diversas operaciones en la creación de la experiencia estética e implica múltiples recursos dentro de la representación. Kandel (2016) señala la importancia de la metáfora junto con otras características en la creación artística:

> Es evidente que la creatividad se plasma de muchas maneras —escribir, bailar, teorizar o pintar— pero ¿existe un conjunto común de facultades mentales subyacentes a todas las formas de creatividad? Todas las variedades de creatividad dependen de capacidades como idear metáforas, reinterpretar datos, asociar ideas inconexas, resolver contradicciones y eliminar arbitrariedades. (p. 494)

Las obras de arte que analicé cuando conformé la *Tabla de los Elementos Artísticos* (TEA) coinciden en la diversidad de lecturas que contiene su construcción, desde la cual son una puesta en abismo de la cooperación y el camino evolutivo desde la imaginación. La metáfora siempre está presente como recurso en el arte, organizándose en apoyo de la *estructura*, otro concepto de la TEA. El catalizador para sorprender a la imaginación es la metáfora, de forma concreta y a la vez en la medida necesaria consigue que el espectador atienda las múltiples lecturas y capas de significado que el objeto o la acción de la representación artística contiene. Kandel (2016) argumenta que el ser humano adquiere una memoria asociativa cuando su cerebro establece o fortalece conexiones entre objetos asociados, de modo que cuando piensa en el objeto B sus neuronas también responden al objeto A:

> La memoria implícita es fundamental para el recuerdo inconsciente de las emociones y la empatía que siente el observador como respuesta al tema de un cuadro. Por otro lado, la memoria explícita es esencial para el recuerdo consciente de la forma y el tema de dicha obra. Juntas, las dos formas de memoria permiten asociar recuerdos personales y culturales a una obra de arte. La respuesta del observador a la utilización

> de iconos por parte del artista para transmitir significados, ya sean los símbolos rectangulares y ovalados de Klimt o las manos y los brazos retorcidos de Schiele, también depende de la memoria. Con independencia de que el recuerdo que suscite un icono sea cultural o personal, en el reconocimiento consciente e inconsciente de ese icono por parte del observador interviene al menos uno de los dos sistemas de memoria o, normalmente, los dos. (p 340)

La memoria funciona en una relación directa de la parte consciente con la información del inconsciente. Los recursos en el arte para que el presente se active en el espectador y lo integre a la obra son múltiples, de ahí surge la experiencia estética. Al respecto Kandel (2016) cita a Chris Frith:

> Lo que percibo no son las señales en bruto y ambiguas que desde el mundo exterior inciden en mis ojos, mis oídos o mis dedos. Percibo algo mucho más rico, una imagen que combina esas señales en bruto con mis muchas experiencias pasadas… Nuestra percepción del mundo es una fantasía que coincide con la realidad. (p. 262)

Agustín Fuentes habla de la importancia de la imaginación, la creatividad para poder adaptarnos y sobrevivir como especie. El científico establece que sin ella no sería posible experimentar con los tiempos de la percepción, de la mente y del entorno humanos. Así como otros animales desarrollaron herramientas como colmillos, caparazones o habilidades extraordinarias con el fin de lograr su supervivencia, el ser humano se ha protegido con la evolución en formas complejas de una herramienta primordial: el cerebro. La cultura es clave en ese proceso evolutivo, como lo comenta Burkert según Dissanayake (2012):

> La ansiedad, el miedo y el terror, señala Burkert (1996, 32), tienen claras funciones biológicas en la protección de la vida, y la ejecución del 'ritual', surge de la ansiedad como está diseñada para controlarla. Desde su punto de vista, la ansiedad y el peligro se sobrellevan construyendo o reconstruyendo un mundo de significado. Sólo añadiría que la construc-

> ción y la reconstrucción se realizan a través de elaboraciones (artes), y que el 'significado' se hereda en la actividad y sus emociones concomitantes, así como en cualquiera de los artefactos o narrativas que puedan resultar. (p. 143)

La relación existente entre el objeto transicional y el cuidado de la vida es equivalente a la del arte con su función, que es proteger las formas de vida. Como el arte, la cultura también posee estructuras, del mismo modo en que las prácticas sociales surgen de una importancia de la relación sujeto-otro que las hace posibles, esta relevancia se replica en la creación de objetos o imágenes. El ritual es acontecimiento social que funciona de esa manera, es una puesta en abismo del juego de la infancia, de la relación de cooperación que asegura la existencia de la protección y que el abandono está lejos, al menos en el tiempo presente. El tiempo en el que el sujeto experimenta el ritual siempre es un inicio, un presente.

La metáfora y los otros elementos de la TEA permiten capturar la percepción del tiempo que transcurre, estructuran el tiempo común para que suceda un tiempo presente. En la actualidad para las personas es difícil plantearse una disrupción de lo cotidiano pues suelen estar inmersas en la información excesiva y poco sustanciosa de las redes sociales. La metáfora es un elemento que junto con los otros tiene la potencia de irrumpir en la vida ordinaria y provocar cambios en la forma de experimentarla, por eso es importante en la historia de la humanidad.

La metáfora no solo se entromete con el aburrimiento que causa indiferencia en el mundo sino que es una concentradora de significados hecha de múltiples tiempos para dar sentido a una realidad que muchas veces parece de una inmensa monotonía. Los creadores comprenden que al crear desde la metáfora están revelando la *realidad verdadera* que se encuentra en el mundo ordinario. El sentido intensifica la verdadera realidad de la psique, que nace desde la imagen y la representación. Como esa realidad es múltiple, solo alcanza a ser observada cuando se utiliza el lente de la metáfora. De ahí las observaciones de Dissanayake (2012):

> De hecho, las artes nos reconectan con maneras de pensar más globales,

> sinestésicas, emocionales, analógicas o metafóricas, a menudo no verbales, que teníamos cuando éramos niños y que han caracterizado nuestra especie durante cientos de miles de años. Las artes, en su intermodalidad, fomentan el pensamiento asociativo o relacional, ya sea que seamos creadores o participantes. Aunque comúnmente se considera poco práctico, este tipo de mentalidad es penetrante y satisfactorio, como se demuestra en los mitos y las artes de todo el mundo… La analogía y la metáfora dan práctica en la conexión de lo diferente pero similar, fomentando y recompensando la imaginación y la 'creatividad', la capacidad de conceptualizar y cultivar posibilidades a partir de pensamientos y sentimientos que de otra manera no surgirían. (pp. 197-198)

Lo mencionado por la autora es de gran importancia no solo para los productores de imágenes y de arte, sino para todo el contexto humano. Esta investigación se interesa por esclarecer que esas relaciones, esa intermodalidad que se da al jugar con los sentidos, con la sinestesia, la metáfora, el punto ciego, la metaimagen, los indicadores temporales, con cada elemento que constituye la pieza es una cooperación de las personas, un relacionarse con la vida. Aclaro que el arte no es cuestión de mercado, no funciona con ese fin, aunque en parte esté presente en ese medio. La basta proporción de la importancia del arte radica en las relaciones con la vida del otro que es igual a mí, un sujeto con cuerpo que emana vida y que como integrante de un entorno de vida única se debe respetar.

Resonancia visual

Hay otro concepto que los teóricos mencionados estudian, la *resonancia visual*, este juega con diferentes formas de la representación. Ramachandran (2017) lo establece de la siguiente manera:

> La palabra *inclinación* escrita con letras inclinadas provoca un efecto cómico aunque agradable. Estos fenómenos me inducen a postular una ley aparte para la estética, que podríamos llamar «resonancia visual» o

> «eco»... Aquí la resonancia se da entre el concepto de la palabra *inclinación* con su verdadera y literal inclinación, lo que desdibuja la frontera entre concepción y percepción. (p. 325)

La resonancia visual es una duplicación de sentido en la representación, que fomenta en el cerebro y los sentidos una acción de *pensamiento complejo*. Esta reacción también la provocan los conceptos de la TEA, de hecho varios de ellos forman parte de las leyes que nuestros autores discuten en sus obras mencionadas. Kandel (2016) asevera que «En colaboración, Kris y Gombrich sumaron sus puntos de vista para demostrar que el arte pretende, en el 'fondo', estimular procesos de recreación, tanto perceptivos como emocionales, en el cerebro del observador» (p. 234). Es como si cada componente del arte fuera una figura fractal en la que el sentir y el vivir se diera de una manera múltiple en la representación, no solo en una cuestión corporal cerebral, sino también de imaginación.

Dutton (2010) comparte esta misma visión ya que considera que «Las obras de arte tienden a diseñarse de un modo que utilicen una variedad de capacidades humanas perceptivas e intelectuales en todo su esplendor; de hecho, las mejores obras van más allá de los límites de lo común» (p. 87). El sujeto se hace presente y con su multiplicidad de presentes hace que se produzca la presencia, la consciencia de su propia corporalidad dada al otro. La imagen y la acción nunca van separadas. La representación de uno mismo es un ejercicio implícito de presentación. La presencia es una representación de representaciones, es una relación con el *otro*, ese otro que me permite verme a mí mismo.

La ambigüedad

La *ambigüedad* es el concepto *sustancia* que impulsa esta investigación debido a la complejidad de lo real que oculta lo cotidiano y que se devela en la construcción de la obra de arte. La pieza artística debe ser clara y ambigua a la vez. Tiene que ser coherente y que exista un flujo dentro de su estructura, una obra integrada pero también abierta, con múltiples lecturas. Organizar los elementos de la pieza artística para que causen esos efectos es complejo,

aunque desde una comprensión de la TEA se facilita realizarlo, pues cada uno de los conceptos que esta incluye, como el punto ciego, la metaimagen, el campo vacío, la metáfora, etc., remiten a la ambigüedad de las obras.

Kris es precursor en el estudio del concepto de la ambigüedad en las artes visuales, cuyo ejemplo de la Mona Lisa es mencionado por Kandel (2016) en *La era del inconsciente…*: «Según Ernst Kris, vemos su expresión de una manera distinta en momentos diferentes porque la ambigüedad inherente a su expresión facial nos permite interpretar esa expresión en función de nuestro estado de ánimo» (p. 274). Las novelas como *Don Quijote de la Mancha* funcionan del modo que la Gioconda lo hace, en el caso de Cervantes, utiliza el punto ciego para que el espectador según su humor y valoración de la lectura se pregunte si el Quijote en verdad está loco o no. Las películas aplican la ambigüedad como recurso para dejar el final abierto e incluir al espectador con sus propias indagaciones de qué podría haber sucedido.

Kandel (2016) sigue las argumentaciones de Kris, ya que el potencial que el arte tiene para hacer trabajar la mente del sujeto que contempla y que se fusiona en el fenómeno artístico es decisivo para la evolución de la conciencia. «Como señaló Ernst Kris, para crear una obra importante el pintor debe producir desde el principio una obra esencialmente falsa. Tiene que limitarse estrictamente a crear una obra de la imaginación que sirva, a su vez, a la imaginación del observador» (p. 345). La verosimilitud es un concepto medular del arte que se refiere a la coherencia que este debe poseer, con una intencionalidad dentro de los elementos que estructuran la pieza sin que se produzca un cierre en la imaginación de los espectadores, como propone Didi-Huberman (2013) hay que «Pensar de nuevo la imaginación más allá de la oposición entre apariencia y verdad» (p. 12). De este modo la verosimilitud es una ficción verdadera de la realidad inmediata, que se adentra en la ambigüedad para fungir como una apertura a la multiplicación de presentes, es decir, a la variedad de lecturas posibles dentro del fenómeno artístico. Esto es una de las aportaciones de Velázquez a la historia del arte. Kandel (2016) lo menciona con el juego que existe en *Las meninas*:

> Velázquez usa el espejo para introducir la ambigüedad en el cuadro. ¿Lo que vemos en él es un reflejo del cuadro que el artista está pintando?

> ¿O quizás es un reflejo del rey y de la reina que se encuentran fuera del espacio del cuadro? Velázquez plantea al observador por primera vez una pregunta artística y al mismo tiempo filosófica: ¿cuál es el papel del observador? ¿Adopta el observador el papel del rey y de la reina al situarse frente al cuadro? ¿Qué es realidad y qué ilusión?... Velázquez también nos hace conscientes de los procesos inconscientes por los que la mente representa las realidades físicas y emocionales que nos rodean en cada momento... con sus diversos niveles de ambigüedad. (pp. 431-432)

Al leer a Kandel, me cercioro de la importancia que hay en la ambigüedad que se manifiesta, no desde un solo punto de vista sino desde una multiplicidad de direcciones. El propósito de todo artista es elevar el nivel de consciencia del espectador, alcanzar que el sujeto que contempla se fusione con la pieza y que en conjunto y cooperación con ella creen el fenómeno estético, la experiencia estética. Al interesarse por el arte, se unen los atributos de la imaginación que dan paso a la autoconciencia, que es la herramienta de supervivencia del ser humano, este se cuida como ser vivo. De este modo se puede comprender que la obra no es valiosa como objeto físico de consumo o deseo, sino por el juego de relaciones que, con su ambigüedad inherente, puede dar apertura a la autoconciencia antes mencionada. Gilbert Durand (2007) dice al respecto:

> En estas propiedades y en esta somera clasificación del símbolo como *signo que remite a un significado inefable e invisible, y por eso debe encarnar concretamente esta adecuación que se le evade, y hacerlo mediante el juego de las redundancias míticas, rituales, iconográficas, que corrigen y completan inagotablemente la inadecuación*... un modo tal de conocimiento nunca adecuado, nunca «objetivo», ya que jamás alcanza un objeto, y que siempre se pretende esencial, ya que se basta a sí mismo y lleva en su interior, escandalosamente, el mensaje inmanente de una trascendencia; nunca explícito, sino siempre ambiguo y a menudo redundante. (p. 21)

Me es necesario destacar que por la misma ambigüedad que el arte posee su valor no puede depositarse en el objeto artístico como tal. Lo importante no

es en sí el pedazo de madera tallada, el lienzo pintado o la fotografía, entre otros ejemplos de residuos físicos en los que queda plasmada la obra de arte. Esta última se manifiesta a través de una multiplicidad de significados que evaden ser contenidos de forma única en la pieza, pues no solo surgen a través de los componentes sino también del espectador y del artista, y en su multiplicidad nunca se terminarán de adecuar solo a ella.

La ambigüedad se debe valorar como un elemento decisivo en la creación de las obras artísticas porque incluye a las personas como partícipes del fenómeno del arte y ejercita la imaginación que desarrolla las herramientas cerebrales con las que se crea la realidad social. Las ideas de los filósofos como Hegel, Nietzsche o Husserl son vigentes ya que hay pasajes de ellas, sino es que obras completas, con una ambigüedad elevada, lo que permite que sus escritos se interpreten de múltiples maneras. De ello Dissanayake (2012) comunica la siguiente idea:

> Las artes dan práctica en el uso de prueba y error para lograr hacer algo bien; confiando en los propios sentidos, la intuición y el juicio crítico para tomar decisiones y elecciones creativas; comprendiendo cómo las imágenes y otras modalidades no verbales se utilizan tanto literal como metafóricamente para crear significado; manteniendo varias posibilidades en la conciencia y teniendo apertura al cambio; reconociendo que hay muchas maneras de llegar de un punto a otro y que (a diferencia de la ortografía, la aritmética, la gramática o la programación informática) hay más de una solución para un problema. (p. 196)

En todos los niveles de creación artística el cerebro debe percibir un sentido, si la obra que observa es demasiado simple no funciona, pues no lo motiva y deshecha de forma inmediata esa propuesta. El arte es tan complejo como la ecología y otras ramas de la ciencia en las que la vida está en un momento decisivo de implicaciones éticas. Aunque no es tan evidente como la responsabilidad médica con un paciente terminal, cabe destacar que el ser humano necesita del arte para continuar con el desarrollo de las herramientas de las que dependen sus posibilidades de continuar con vida. La cooperación entre las personas para resolver los inconvenientes del futu-

ro, va de la mano con la capacidad de imaginar de forma compleja. Dutton (2010) menciona el trabajo experimental de Stephen y Rachel Kaplan, el cual muestra lo siguiente:

> Los Kaplan también han recalcado la preferencia por un elemento de misterio que definen como la sensación de que «uno podría adquirir nueva información si se trasladara hacia lo más profundo de la escena» (siguiendo el sendero o mirando al otro lado del recodo). Especulan acerca del hecho de que una sensación de misterio implica un «aspecto amplio de futuro» sobre las preferencias paisajísticas. Más que cualquier otro componente del paisaje, el misterio estimula la imaginación humana y, en consecuencia, adquiere una importancia vital para el paisaje como forma artística. (p. 39)

Las novelas de misterio, los *thrillers*, las novelas de horror, pero sobre todo una historia, cuya narrativa tenga nudos argumentales, es llamativa al espectador por la sorpresa que sugiere la ambigüedad de la trama. El punto ciego se potencializa con otros elementos del arte (TEA), todos están direccionados para que surja esa ambigüedad que pondrá a prueba al espectador, ya no como ficción, sino como un evento de su vida, los múltiples ensayos de un mundo posible. Como lo deja claro Dissanayake (2012):

> El psicólogo Gerald Clore (1994) sugiere que la intensidad sentida en una respuesta emocional (a cualquier cosa) puede estar directamente correlacionada con la cantidad de reestructuración cognitiva que la experiencia engendra… En cada uno de estos eventos, pocos aspectos de la vida personal permanecen intactos, de esta forma el contenido mental se tiene que reestructurar… Clore señala que una presentación musical o de cualquier otro tipo, en la que estemos lo suficientemente implicados como para generar un modelo elaborado o una expectativa de lo que está ocurriendo y atenderlo plenamente, transforma progresivamente su contenido, estableciendo y resolviendo ambigüedades o problemas y reestructurando así el mundo mental del perceptor. (p. 217)

El ser y sentirse humano es estar integrado a la vida que lo rodea, con su sensibilidad ante la presencia de su cuerpo y mente, con los sentires que posee como ser vivo, y todo ello se potencializa con la intensidad del presente del arte dada por la ambigüedad. Didi-Huberman (1997) dice: «Ante nuestros ojos y fuera de nuestra vista: algo nos habla aquí de la obsesión como lo que volvería a nosotros de lejos, nos incumbiría, nos miraría y se nos escaparía a la vez» (p. 94). La ambigüedad muestra al espectador sus propias interpretaciones del objeto artístico, es decir, que le posibilita ser empático con el otro que tiene el mismo presente, la misma presencia que él, al reconocer que puede mirarse y observarse desde el otro. La ambigüedad sucede en el momento en que puedo ser sensible a que el otro, que tiene la misma vida que yo, sea yo.

La empatía

Así es como arribo el concepto en el que desemboca el sentido del arte: la *empatía*. Como dice Kandel (2016) al estudiar a Oskar Kokoschka, Egon Schiele y Gustav Klimt:

> El poder del arte expresionista y de cualquier otra gran obra de arte se debe en gran medida a su capacidad de despertar la empatía del observador. Y lo hace porque la percepción de la emoción de otra persona puede provocar en nuestro cuerpo una respuesta física comparable, como un aumento del ritmo cardiaco. Esta capacidad para la empatía hace que nuestra sensación de bienestar aumente cuando vemos una cara alegre y que también aumente nuestro malestar al ver una cara de angustia. (pp. 427-428)

La empatía es lo que busca el o la artista cuando produce arte, que es la capacidad de pensar desde la intencionalidad de cooperación que construye una puesta en abismo de sí misma al activar los elementos de la TEA. El creador experimenta al objeto artístico como una evolución de la conciencia, donde eleva al otro como a sí mismo. A través de la empatía el sujeto

trata de anclar al otro en el presente del fenómeno artístico. La imaginación del sujeto vivo y sintiente es el impulso con el que genera el diálogo permanente donde se encuentra con el otro, con quien crea una unidad en el momento que acontece.

> En parte, la percepción de la emoción en el arte es imitativa y empática, porque activa los sistemas cerebrales dedicados al movimiento biológico, a las neuronas espejo y a la teoría de la mente. Activamos estos sistemas de una manera automática, sin pensar en ellos… una obra maestra nos permite sentir un placer profundo que es al mismo tiempo inconsciente y capaz de provocar sensaciones conscientes. Así, cuando interactuamos con los personajes relajados y majestuosos de algunas obras de Klimt, nosotros también nos sentimos más relajados y majestuosos. En cambio, si contemplamos uno de los personajes llenos de angustia de una obra de Schiele, nuestro nivel de ansiedad crecerá. (Kandel, 2016, p. 483)

La empatía que se ha manifestado en anteriores corrientes plásticas se evidencia de manera directa en la instalación o en el performance. En estas disciplinas el sujeto artístico es el que quiere mostrar la realidad del otro sin ilusiones visuales qué resolver. En las instalaciones o el *performance*, el juego borra el límite que hay entre la representación y el espectador, al mismo tiempo se muestra al experimentarlo con quien ingresa a la instalación o que participa en el *performance*. Con el movimiento *Fluxus*, el paradigma en la representación cambia, desde que surgen expresiones artísticas como esta, el espacio de la representación puede ser uno mismo, se torna en una imagen íntima de la representación que no es fija, sino ambigua. El cuerpo se apropia de esta en una interacción cercana que es un volver a verse desde los sentidos del cuerpo, desde las emociones verdaderas que encarna el otro.

> Allí, pues, donde «todas las palabras se detienen y todas las categorías fracasan» -allí donde las tesis, refutables o no, se encuentran literalmente desarticuladas-, allí puede surgir una imagen. No la *imagen-velo* del fetiche, sino la *imagen-jirón* que deja que surja un estallido de realidad… distinguir, principalmente… lo que hace velo de lo que hace jirón, lo que

> retiene la imagen en su regla consensual (donde nadie mira realmente) y lo que desorbita la imagen hacia su excepción desgarradora (donde cada uno, de repente, se siente mirado). (Didi-Huberman, 2013, pp. 124-125)

La sorpresa de verse abarcado en otra mirada, conlleva la intencionalidad que no solo es una cuestión de ambigüedad, sino de empatía, ya que el cuerpo, a través de mecanismos cerebrales como las neuronas espejo, permite a las personas que se identifiquen y empaticen con lo que les sucede a las demás. Ramachandran (2017) pone atención en estos procesos para lograr la empatía y aclara la función de las neuronas espejo: «Si vemos a alguien haciendo algo, se activan las neuronas que el cerebro usaría para hacer esa misma cosa —como si la estuviéramos haciendo realmente» (pp. 183-184). En el arte denota la complejidad de este sistema del cerebro, pienso por ejemplo en las películas que utilizan personajes humanos, que son las que más conmueven al público, el cual las conserva en su memoria porque expande sus emociones, así se conserva el interés en la obra a lo largo del tiempo. Ramachandran (2017) habla del término *rasa*:

> «Captar la pura esencia, el puro espíritu de algo, para suscitar una emoción o un estado de ánimo específico en el cerebro del observador». Me di cuenta de que, si queremos entender el arte, hemos de entender el concepto *rasa* y saber cómo está representado en los circuitos neuronales del cerebro. (pp. 276-277)

El autor al dar un paseo por un templo de Shiva reflexiona y escribe sus *leyes*, las cuales piensa desde la producción del arte y el funcionamiento del cerebro. La creación de imágenes se necesita analizar desde diversas disciplinas. La empatía que hay en las estructuras de otras artes también es interesante. La mente narrativa por ejemplo existe desde la práctica ancestral de transmisión de conocimiento a través de la tradición oral. El humano ha desarrollado la mente narrativa para ser consciente de su propio tiempo, quizá para no caer en el sinsentido, la confusión y el olvido. La mente humana es recursiva (Corballis, 2014, pp. 21-22), piensa sobre su pensar, tal vez como esta actividad mental es compleja, ha sido necesario

desarrollarla en parte a través de fijarla en los objetos, como libros o imágenes. Estas últimas poseen el mismo mecanismo que la mente recursiva, ambas funcionan para que el ser humano posea consciencia de su habitar dentro del fenómeno temporal.

Por medio de la imagen se concientiza sobre la presencia de otras vidas. Dutton (2010) dice que en el caso de la literatura: «El narrador de una historia tiene, con arreglo a la naturaleza del arte de la ficción, un acceso directo a la experiencia mental interna de los personajes que pueblan ese relato» (p. 169). Contar historias, ya sea a través de cuentos, imágenes o de cualquier otra forma, implica una valoración del espectador de las situaciones de los personajes para comprender sus emociones íntimas. La presencia a la que me refiero está fundamentada en la empatía, en comprender al otro, comprender la vida que rodea a la persona y la mantiene viva. Esto tiene que ver con la teoría de modelos empáticos de la mente que Kandel (2016) propone:

> Para generar estos modelos debemos valernos de una teoría de la mente, es decir, de una noción de la mente humana que nos permita imaginar lo que piensan y sienten los demás, que debe ir acompañada de la capacidad de sentir empatía. Para que esta especie de simulación interna sea completa, el cerebro también necesita un modelo de sí mismo, de sus atributos estables, de su personalidad y de los límites de sus facultades, de lo que puede y no puede hacer. Es posible que una de estas dos capacidades para crear modelos de la mente ajena apareciera antes y sentara las bases de la otra. O, como ocurre con frecuencia, quizá las dos evolucionaron al mismo tiempo y se enriquecieron mutuamente hasta culminar en la autoconciencia reflexiva que nos caracteriza como *Homo sapiens*. Tanto el cerebro del observador como el del artista crean modelos empáticos de las mentes de otras personas. (p. 440)

El concepto de ética que menciono en la TEA se estructura desde la prudencia, con eso me refiero al considerar al otro y pensar de forma justa cómo las decisiones personales afectan a la colectividad. El procurar el bienestar del otro, debe ser sin intervención de una moral religiosa, habrá de ser a través de una preocupación legítima y genuina, que ayude al ser

en su experiencia plena en el tiempo que habita. El arte sin duda alguna se funda en la empatía, pues parte siempre de intenciones de acercar la mirada al otro. Lo anterior es la causa de que concluya que el arte es amor, pues así se ha construido desde hace miles de años con la representación. Dissanayake (2012) dice que:

> Las experiencias artísticas pueden ser notablemente diferentes de las ocasiones ceremoniales: por ejemplo, pueden tener lugar en privado y no requieren de una participación activa. Sin embargo, al menos implícitamente, también involucran a otros o a otro—el artista, intérprete, compositor, escritor—con quien nos relacionamos íntima y profundamente. Además, tales experiencias de las artes, como los actos de amor, se componen de cuidadosas estructuras rítmico-modales y elaboraciones de elementos estéticos que enfocan, transportan y restituyen la atención. (p. 165)

El o la artista es alguien atenta y sensible ante las situaciones y problemáticas sociales, más allá del morbo del escándalo, lo que le motiva es cuestionarse sobre los problemas del presente. En ocasiones se dice que el artista está adelantado a su tiempo, pero no es así, este solo vive en el presente reconociendo al otro como a sí mismo. Con el arte surge un espacio de juego donde se interactúa sin prejuicios ni estereotipos, donde el espectador se refleja en verdad como un ser otro. Winnicott desde el punto de vista de la psicología expone con su concepto del objeto transicional que el juego y su objeto es una preocupación por el otro, la alianza de una relación de protección, ya que el niño con ese objeto se siente cuidado y protegido. El arte funciona como el objeto transicional, desplazándolo a la colectividad. El humano trasciende los *tres estadios de la imagen* (Fig.5, Pirámide Q) para alcanzar de nuevo un sentido del objeto colectivo. Dissanayake (2012) menciona que el arte ha funcionado desde la antigüedad porque nos da una sensación de seguridad y control en contextos de incertidumbre:

> Los mismos mecanismos neuronales evolucionados que 'funcionaron' en la elaboración de la infancia para generar un patrón y regular la esti-

> mulación emocional, permitiendo así compartir los estados emocionales con otros, permanecen en su lugar para ser intencionalmente elaborados con más detalle, con fines similares. Expresar y regularizar movimientos y sonidos con otras personas en ceremonias rítmicas-modales estimula las actividades bioquímicas que despiertan y alivian la ansiedad, dan placer, y pueden llevar a la plenitud emocional individual y colectiva. (pp. 142-143)

El arte es usado para muchos fines, pero el de amor y protección es el camino que guía a la mayoría de los artistas. El arte es complejo en su realización, es difícil lograr solucionar piezas donde hay un sinfín de elementos que tienen que estar interactuando con otros para que se logre un sentido en los niveles temporales. Hacer arte es una cuestión ética con una alta implicación de desobediencia, donde tiene que estar la cuestión temporal del presente en intensidad elevada. El juego que el o la artista pone en acción no es fácil y es de gran importancia para el ser humano, por eso vale la pena impulsar a la creación y a la imaginación.

El juego irónico de Orozco

La obra artística es el tiempo ilusionado, es la imaginación que hace que el tiempo tenga un continuo, un orden. Las obras de arte poseen una relación intrínseca con el tiempo en que fueron creadas, por ello poseen una estructura particular, la cual se construye de acuerdo a la intencionalidad con la que fueron elaboradas. Estas son completadas con el arquetipo, por la razón de que este es el principio de la ambigüedad.

La creación del arte implica mucho más allá de tener la intención de hacer un proyecto. Los elementos de la TEA son resultado de la vida del artista, de su relación con su cuerpo y el entorno, y se integran con él en una unidad para realizar el proceso creativo y lograr el fenómeno del arte junto con el espectador. Es la intención de este ensayo que se visualice cómo es que esto sucede, para lo cual se desarrollará el caso del artista mexicano Gabriel Orozco y su obra. Así la ambigüedad será explicada mediante el enfoque basado en la neurociencia que se desarrolló en el capítulo anterior, con un acercamiento al arte de este autor, vinculándola en un análisis con los conceptos fundamentales del arte, que agrupo en la TEA.

Para ello realizo el estudio de la obra *Papalotes negros* (Figura 9, Gabriel Orozco, 1997), posterior a la investigación de antecedentes que se desarrolla con Coatlicue (Figura 8, Anónimo, 1325-1521 D. C), obra que propongo como antecedente y estrechamente ligada a *Papalotes negros*. Los análisis de dichos

trabajos tienen la finalidad de evidenciar el impacto poderoso que ejerce el arte en la construcción de las representaciones que los humanos crean, no solo como individuos, sino como ciudadanos de un territorio específico. Además, la potencia de ambas piezas sobrepasa su región de procedencia, debido al arquetipo y a la ambigüedad que poseen.

El arte posee muchas formas de ser analizado; dentro de ello, la ambigüedad en la obra es uno de los conceptos que ayuda a su rápida lectura y convence por su eficaz funcionamiento. Por ello, en la creación artística se recurre a la metáfora, que también es ambigua. La metáfora nunca debe agotarse. Es un principio subyacente dentro de la imagen artística. León Portilla (1959) menciona que la poesía creada por la cultura náhuatl usó la metáfora para describir situaciones y estados del sujeto:

> Cultura y filosofía de metáforas, no aspiró a develar por completo el misterio, pero hizo sentir al hombre que lo bello es tal vez lo único real. Y como pensamiento y tendencia a la vez, pretendió dar un rostro sabio a los seres humanos, suscitando en ellos el ansia de robar cantares y belleza. En su impulso en pos de lo bello, vislumbró el hombre náhuatl que embelleciendo por un momento siquiera a las cosas que se quiebran, se desgarran y perecen, tal vez se logra ir metiendo la *verdad* en el propio corazón y en el mundo. (p. 278)

Esa verdad de la que se habla es cuando el sujeto se da cuenta por sí mismo de la fragilidad con la que se encuentra en el mundo; no solo como representación, sino como tiempo, como acción, como cuerpo. A veces se le llama la forma de la simpatía, la empatía, el sujeto *otro*, la cual no es más que una forma de cooperar. Los usos de la metáfora denotan su vigencia, esta provoca que la mente trabaje y despliegue su destreza. Con la puesta en escena de la metáfora se activa el principio de la *sincronicidad*, es decir que aquello que se interpreta es unidad, pues se elabora con más de dos objetos o sucesos que se transforman para desenbocar en un solo sentido.

El arte es huella, residuo, pretexto para que se active el fenómeno estético. De ahí que los objetos del arte sean sólo muestras, vestigios de los intentos que han sido recuperados, para ser evidencias de que se ha conseguido

e imaginando un futuro mejor. Los objetos que vemos en la galería o en el museo son las ruinas del arte, el arte que consideramos piezas selectas en realidad son despojos. El verdadero arte está, se queda, se adhiere en el autor y el espectador, es lo que une a ambos. Es la disposicisión del sujeto que contempla al objeto, el arte existe mientras está el objeto como unión, la mediación es fenómeno como sistema, porque dos seres son conectados.

El artista reactualiza el tiempo como presencia por medio del presente recuperado, realiza una puesta en abismo. Por eso el sistema funciona con el objeto reliquia, con el objeto ruina, ya que no se puede recuperar un archivo del futuro. La multifuncionalidad del archivo multiplica el tiempo presente, recontextualiza con intensidad la potencia de lo dicho desde objeto. El artista situado en la posibilidad de mundo se concibe como un ser integrado y en actualización constante cuando se ve a sí mismo, de cierta manera, desde el objeto. Ese desplazamiento ante el objeto hace que se siga creando y se conciba más allá de sí mismo. No solo el objeto se desplaza con el tiempo presente del arte, sino también la conciencia. Por eso la ambigüedad que se investiga en este ensayo está re-elaborada con matices de *verdad* para poder decir más de lo que es o de lo que está.

En el arte la univocidad del objeto que es buscada por algunos creativos no existe, ya que la ambigüedad inherente a las obras permite una múltiple lectura. El objeto artístico está compuesto por juego y desde el juego, este intensifica la ambigüedad para que se muevan sus mecanismos hacia la claridad y a la vez a la producción de *presencia*. Se sigue pensando en términos de integración, quizá de los opuestos, pero también de los pliegues que hay entre ellos, esos matices son los que hacen que la multiplicidad de presentes se realice en la mente del espectador. Un ejemplo de ello que se analizará en este ensayo es el objeto artístico *Sendero de pensamiento* (Gabriel Orozco, 1997) que es un pasado de un evento dos veces acontecido; al realizar el dibujo y al tomar la fotografía. Esta inicia como objeto bidimensional doble (dibujo y fotografía) y finaliza como trimensional (en un cráneo humano).

La ambigüedad arquetipal más potente es la vida como juego a través del arte, ya que la muerte es la compañera de juego del ser humano, pues este siempre terminará encontrándose con ella. Quizá en esto se sintetice el arte, por la razón de que esta es una cuestión de vivir, una dedicación a

seguir la vida y la consciencia de ser una sociedad integradora que no puede vivir sin armonía, donde importan todos los seres vivos. Por eso es que la ambigüedad que da el arquetipo es un poderoso aliciente para que el arte se fije en la vida, le crezcan raíces a la representación.

Coatlicue

Suelo hablar en parábolas para que la verdad se grabe en las almas.

Jorge Luis Borges (1998, p. 687)

La obra de arte es concentradora de sentido, ya sea una escultura, un mural, un performance, una instalación, una fotografía o un objeto. Es con esa concentración de presentes que el objeto artístico cobra un sentido inusitado en la vida del espectador que interactúa con ella. Esto es lo que hacían los antiguos habitantes de México, concentrar el significado dotado de sentido y realizar un desdoblamiento, donde el observador estaba implicado. Ese es el mismo movimiento que tenían los dioses con sus múltiples representaciones.

Las esculturas que residen en el *Museo de Antropología e Historia* muchas veces son un objeto de culto, incluso un dios antiguo que ayudaba a las personas a conocerse a sí mismas, en el mismo momento de su contemplación, hacerse conscientes del momento *presente*. Este es el que hace que el humano se sienta y se experimente como finito, al ser una experiencia de *presente* desemboca en la *presencia* como una experiencia única donde se es parte de la totalidad.

Figura 8. Escultura de Coatlicue, diosa mexica de la tierra fértil y la vida. Piedra arenisca, 1325-1521 D. C.

Esto sucedía con Coatlicue (Figura 8) o con Quetzalcóatl (dios/sacerdote), era un momento de introspección, de ir a la profundidad de la tierra (inconsciente) para poder surgir con más vida desde la experiencia lúcida. Maria Teresa Uriarte (webcast unam01, 2019, 1h53m31s) expresa sobre el *Trono de Moctezuma* que tiene la creencia de que el emperador era la representación del eje del mundo (*axis mundi*). Lo que provocan estas obras de arte es una consecuencia lógica si se toma en cuenta que están realizadas para conectar el todo. Esta sincronización de la función de estas piezas es notada por Justino Fernández (1959), quien explica que la estructura de

Coatlicue es la mitad de un triangulo, lo mismo que las pirámides. La pirámide era la gran metáfora, o mejor dicho la articulación de la metáfora del cosmos. Es interesante apuntar que el *otro,* el espectador, forma al triángulo, entre la pieza y su observador está el eje del mundo experimentándose como una mirada al otro, la mirada es el *axis mundi*. Quizá donde hay otro, siempre existe el eje universal.

Lo anterior se puede rastrear en todas las culturas, esto lo respalda el estudio realizado sobre la *Columna sin fin* de Brancusi, en el muy interesante ensayo *El vuelo mágico* de Mircea Eliade (2017). El autor propone que la obra de bronce es la columna de luz, el eje utilizado en la arquitectura del *Panteón Romano* que realizó Adriano, que también emplean las casas de los indios americanos, las yurtas de los mongoles y otras tantas culturas. Es la manera de estabilizar el mundo de lo micro a lo macro, una puesta en abismo del cosmos. En el caso de la *Columna infinita,* al tiempo que es contemplada y visualizada su estructura, se realiza una acción desde el cuerpo del espectador, su propia visión como columna con su movimiento, que realiza el de la forma de la escultura. La escultura como todo arte es un acontecer y movimiento, es un presente que desemboca en que yo sujeto, soy el eje del mundo, la vida como directriz del universo y mi consciencia, mi vida integrada al cosmos.

Por eso las mismas ciudades eran el centro del cosmos, estaban sincronizadas con los demás planetas, en su sincronía dentro de los presagios del tiempo. Así se juntan tiempo y espacio, se percibe la vida como un tiempo dentro de otro tiempo, algo que los artistas han adaptado a sus objetos, pues ellos saben como algo evidente que lo que hay que preservar es la vida y no los objetos. Esto denota al revisar obras de Orozco como *La extensión de un reflejo* (1992) o *Isla dentro de la isla* (1993), en la cual el artista coloca cada edificio como un eje del mundo, pero en un espacio donde esa sincronía se problematiza. En *La extensión de un reflejo* (1992), el círculo, el punto, se amplía, como si la ilusión generara un campo gravitatorio sobre el reflejo, donde uno llama al otro, donde hay uno punto (el autor) que gira para conectar a ambos. Después vemos esa misma unión sintetizada en *Papalotes negros*, de la cual se hablará más adelante.

León Portilla (1959) menciona al difrasismo en su estudio sobre la filosofía náhuatl, donde muestra cómo era utilizado por ellos y su relación con el arte. En la vida cotidiana las personas utilizan su lenguaje oral como su manera de hacer y transformar, de crear objetos con palabras. Esto está unido al objeto transicional, al objeto de enlace del niño al cuidador, por algo se le llama el lenguaje materno, el lenguaje que enseña a ver al otro, que enseña al mismo tiempo a seguir creando mundo. León Portilla explica que la vida empieza en la creación con el lenguaje, en este caso el náhuatl, de esa creación están hechas las esculturas aztecas.

Esto se visualiza en los cetros, en las palmas de tezontle, se puede percibir en la forma del cetro del gobernante Moctezuma de manera clara, pero también en sus dioses como Coatlicue o Quetzalcóatl. También se aprecia en sus casas, sus habitáculos como son las pirámides, la forma en que el cosmos se sincroniza con su mente para poder seguir alimentando el equilibrio del universo de sus doce cielos y el inframundo. Este estar en el mundo desde una visión cosmológica concreta es sostenido por un lenguaje único, que hace referencia desde sus objetos artísticos, los cuales permiten reflexionar que el vivir es tan solo una prueba de la existencia del ser humano en el cosmos, que desde la sincronicidad que nace del lenguaje, une mente, corazón, tierra, y cosmos.

De acuerdo al párrafo anterior, la escultura, al igual que la arquitectura y los murales, era una manera de buscar la sincronización en el mundo prehispánico con el universo. El arte actual procura el mismo resultado, de ahí su vigencia e importancia para el sujeto contemporáneo. Es necesario considerar lo anterior para conocer los cimientos en los que está construida su cosmología, pues esta será el origen de la representación arquetipal que se repite para lograr la sincronía en el arte y la cultura mexicana o cualquier otra. ¿Por qué surgen escándalos con las imágenes? ¿Por qué provocan tanta controversia? Como el título lo muestra, este trabajo ve el *lado oscuro* del arte mexicano, *lado oscuro* no es sinónimo de *malo*, es lo que a manera de arquetipo fundacional está en los cimientos de la forma de representar una cultura específica. Si se conoce lo inconsciente, se integra al consciente y se puede sincronizar de una forma más eficaz.

Los códices contienen ambigüedad pues estos no poseen propiamente una lectura tradicional, sino que son un registro de imágenes con las que se puede percibir qué tipo de información será: si se refiere a cuestiones de tributo, a un informe de tierras, la historia oficial que hay en su tribu, etc. Desde ahí la tradición *literaria* mexicana es visual, va más allá de solo un libro o una pintura. Es decir que el conocimiento del mexicano con la imagen es más *presencia* que en el mundo occidental, es igual de importante que los papiros egipcios. Eso es notable porque, a lo largo de rastrear la imagen, se encuentra este punto como principio de la forma mexicana de ver el mundo, que viene a ser una forma *más verdadera* de representar lo acontecido, aunque para otras personas sean solo documentos históricos. Esto es relevante para el arte ya que junta una o más disciplinas en el ver, eso que hace el mismo habitante de Mesoamérica con el concepto de difrasismo en el lenguaje, solo que visto desde varias disciplinas artísticas.

Los aztecas tenían un lenguaje donde se podían comunicar, pero también poseían una fijación sobre que los elementos importantes siempre perduraran dibujados para la posteridad. La imagen está relacionada con el tiempo continuo, la palabra con lo transitorio, eso se percibe en la lectura de un documento de siglos pasados, para lo que se debe pedir ayuda de un paleógrafo. El poder de la imagen era, y sigue siendo, algo cercano, más presente que el lenguaje, esta lejanía en los discursos del lenguaje genera una divergencia en el sentido de la idea que trata de transmitirse.

Los mexicas como los mayas y muchas otras civilizaciones eran del tiempo presente, ya que conocieron el *presente* y la *presencia* desde los dioses, que tenían que ver con muchos atributos de la naturaleza, que forma parte de *lo otro* que los costituye, desde los opuestos. Calendáricamente respondían a un ciclo de vida y muerte desde la producción agrícola, religiosa y política. En el caso de Coatlicue la ambigüedad que ha existido en todas las culturas del planeta se absorbe en el conocimiento que sirve para dominar a otros, incluso para aprehender a dioses de otras culturas. Alfonso Caso habla acerca de esto y comenta que:

> Por otra parte son patentes los esfuerzos de los sacerdotes aztecas por reducir las divinidades múltiples a aspectos de una misma divinidad,

> al adoptar los dioses de los pueblos conquistados, o al recibirlos de otros pueblos de cultura más avanzada. Trataron siempre de incorporarlos, como hicieron los romanos, a su panteón nacional, considerándolos como manifestaciones diversas de los dioses que habían heredado de las grandes civilizaciones que les habían precedido y de las que derivaba su cultura. (León Portilla, 1959, p. 43)

Esa multiplicidad de elementos es la que los símbolos poderosos poseen y es la que la ambigüedad toma como un comodín para poder hacer una múltiple lectura de la imagen, que siempre confluye en el estar presente, ese tiempo que sucede en el momento de su contemplación, como un pasado ha quedado integrado al nuevo volumen, a la nueva piedra, a la nueva escultura de estuco, de obsidiana o de tezontle.

Esto tiene relación y lógica con lo que dice Sustelle del pensamiento cosmológico de los antiguos mexicanos para el cual: «no hay un espacio y un tiempo, sino espacios-tiempos donde se hunden y se impregnan continuamente de cualidades propias los fenómenos naturales y los actos humanos. Cada `lugar-instante´, complejo de sitio y acontecimiento, determina de manera irresistible todo lo que se encuentra en él» (León Portilla, 1959, pp. 46-47). Una forma de poner en sincronía una multiplicidad de tiempos, era lo que hacían los artistas toltecas, que trataban de sincronizar no solo tiempos que eran visibles, sino multiplicidades de ellos, incluso los que eran increíbles para ellos, como la era del quinto sol. León Portilla (1959) comenta:

> Como símbolo de lo impalpable y señor del saber y las artes –de lo único verdadero en la tierra–, se personifica *Ometéotl* en la figura legendaria de Quetzalcóatl, que en la *Historia de los Mexicanos* ocupa ya el sitio del *Tezcatiploca* rojo y que en un viejo texto del *Códice Florentino* aparece como sinónimo de *Ometéotl*, recibiendo los títulos de inventor y creador de hombres. (p. 173)

Esta es la importancia que se le da a Quetzalcoatl, ya que los tlamatinime son los educadores que les enseñan a los artistas (toltecas) a hacer el bien y comportarse con rectitud, no separan el justo conducirse de la justa crea-

ción. Esto tiene que ver siempre con la dualidad de la metáfora, no solo en el conducirse y en la creación misma, sino en la cosmología que tenían los aztecas. Continúa León Portilla (1959):

> No es, por consiguiente, adecuado aplicar meramente una etiqueta de 'panteísmo' a la concepción teológica de los *tlamatinime*. Es más exacto afirmar que en su afán de decir 'lo único verdadero en la tierra' con flores y cantos, trataron de aprisionar en una metáfora el más hondo sentido del manantial eterno de potencia creadora que es Dios. Por esto, pudieron decir con flores y cantos que *Ometéotl* era 'nuestra madre, nuestro padre', dador de la vida, 'cabe quien está el ser de todas las cosas', invisible e impalpable. (p. 175)

Esto es relevante desde el punto de vista de la multiplicidad del tiempo que está en los principios del arte mesoamericano, no sólo en la Coatlicue, solo que en esta pieza está camuflado con la cuestión del presente. Si la presencia se experimenta, es debido a esos presentes múltiples que se encuentran situados en la obra escultórica, eso también se puede observar en el *Trono de Moctezuma*.

Es interesante cómo la serpiente jugaba un papel importante en la vida mesoamericana, ya que el mismo Cortés menciona que en su atuendo, los mexicas; «para guardar la cabeza llevaban unas como cabezas de serpientes, tigres, leones o lobos, con sus quijadas; y la cabeza del hombre queda dentro de la del animal, como si este lo devorase» (Fernández, 1959, p. 58). La acción de ser devorado por las fauces de un animal se replicaba también en las entradas de las pirámides, que muchas veces tenían forma de fauces de animal. «La entrada de la cual era por una puerta hecha de boca de serpiente y pintada endiabladamente. Tenía los colmillos y los dientes de bulto relevados, que asombraba a los que allá entraban» (Fernández, 1959, p. 59). Es el mismo rito de transformación que en la cueva, de la que se salía como un renacido, un ser renovado, en una idea del múltiple renacimiento. Volver a estar *presente*, a tener *presencia*, este mismo efecto es el que tiene Coatlicue, al estar el espectador frente de ella, se nutre de tiempo; es renacido.

Por ello, a lo largo de los escritos sobre Coatlicue se ve que la comparan

con los cubistas, pero todo arte posee la intencionalidad en la multiplicidad de tiempos, eso es lo que caracteriza a una pieza mejor elaborada, no solo a los cubistas. En el caso de la diosa Madre, I. Godoy (2015) y J. Fernández (1959) hablan de una relación con el estilo de Picasso. Este solo ejemplo pone de manifiesto la importancia que tiene la manufactura de esta escultura, puesto que los mesoamericanos veían la imagen como tiempo, no solo como *presente*, sino como representación de la *presencia*. Para investigadores como Fernández (1959) la Coatlicue está conformada por oposiciones que van de lo animal al hombre, de lo irracional a lo racional:

> No es una mujer que se ha adornado de serpientes;... Quizá la impresión dominante sea la de una muchedumbre de serpientes que, obedeciendo a un extraño y asombroso poder de antiguo conjuro, se han erguido en una remota forma humana que apenas se adivina; o quizá sea un proyecto de cuerpo humano todavía anclado en el tenebroso mundo animal. (p. 101)

La pieza no solo representa los opuestos del cielo y de la tierra, de la vida y de la muerte, puede formar otros porque su intencionalidad es múltiple en los tiempos, por lo tanto puede ser cualquier opuesto que exista, los cuales generan vida al estar en movimiento. Es el mismo ser humano, su psique, lo consciente e inconsciente. Después Fernández (1959) hace mención de una cita de Toscano: «cuanto más primitivo es un arte, más religioso es este» (p. 108), y continúa con esta cita que hace Toscano de Rodolfo Otto:

> Nada... como lo espantable y terrible para despertar en el hombre el sentimiento de solemnidad y grandeza... este carácter hostil... acompañado de otro... lo fascinante... la contradicción –repulsión y atracción, pavor y fascinación–, es superada pronto por una emoción nueva: el sentimiento de lo sublime. Sublimar estas dos fuerzas... es precisamente el destino de las grandes culturas en los albores históricos... Teotihuacán. (Fernández, 1959, p. 108)

La forma de lo imposible, podría ser para alcazar lo más preciado, que en cualquier cultura es lo mismo: la vida, ya que esta nos permite ser, pero ese

ser se ve y se percibe con los sentidos de lo sublime, eso está emparentado con la *presencia*. Es cierto que en esta cita se diferencia lo tremendo, lo bello y lo excelso, porque su obvia monumentalidad le confiere cierto rango. Sin embargo, considero que esto va más allá de la nobleza, severidad o serenidad mencionadas, ya que el efecto del tiempo en las obras es un generador de otros pensamientos que no tienen un límite que dependa de la forma sino del contemplador, y el observador es un continuador de lo infinito.

Coatlicue es la madre tierra, Coyolxauqui la luna y Hutzilopochtli el sol, aunque los tres son importantes, la tierra es lo más cercano a las personas, donde ellas viven. El sol es el motor, el mecanismo que hace que el tiempo siga, el humano no solo es parte de la tierra sino del cosmos. Esto parece obvio, pero la inmersión en la cotidianidad del mundo y de los múltiples quehaceres no permite meditar un solo momento en el presente, por el contrario, lo alejan por medio de información falsa o espectacular en los medios y contenidos insustanciales como los de muchas plataformas. El contemplar como *sujeto fascinado* el alba o el ocaso, no es vanal o sin trascendencia. Esa forma de poner atención es mito que estaba contenido en los astros, y en la antigüedad era depositado en una persona como un Tlatoani o un Faraón, o sacerdotes dentro del grupo. En la actualidad, una obra como *Papalotes negros* cambia ese poder político y religioso por el amor, que también es una voluntad, pero de cariño desbordado.

Maria Teresa Uriarte comenta en sus conferencias de Maestros de la UNAM (webcast unam01, 2019, 1h53m31s), que el *Trono de Moctezuma* es el eje del mundo y como lo dijimos con Coatlicue, ese eje del universo, se da en referencia al cuerpo de la persona, que es el espectador frente a la pieza. Se conoce que en su cosmología, la filosofía nahuatl estaba regida por la ambivalencia, la ambigüedad de los opuestos. Por lo tanto, es muy verosímil que dicho gobierno tuviera un opuesto y ese es, el gobernarse uno mismo, como lo indica el ser un tolteca. Es por esto que el trabajo de León Portilla (1959) es interesante, ya que este concluye con el concepto de la *Imagen–rostro*.

Cuando se mira al otro, ahí está tu verdadero ser, tu verdadera esencia. Los antiguos habitantes de México lo tenían claro, por eso el tlamatinime (tlamatini) es un sabio que está preocupado por el verdadero rostro. En palabras de León Portilla, esto significa que *los hace tomar un rostro*, que

los hace que tomen *consciencia* de su yo verdadero, con una preocupación a la vez ética para con los que se dedican a la enseñanza. La explicación de León Portilla se centra en el yo, como el rostro. Esa es la potencia que ha tenido el rostro, tanto para los mesoamericanos como para el mundo y su representanción. Cuando se observa el rostro, que ya no es metafórico sino real, el mundo cambia. En la imagen del otro se forma un tercero más fuerte; la cooperación. Por eso cuando ultrajan un rostro, ya sea con ácido, o desollándolo, es porque en la actualidad hay una inmersión en la tradición específica del no reconocimiento del otro.

León Portilla (1959) aclara: «Ambos (tlamitinime falso y legítimo) pretenden influir activamente en la gente, enseñando: uno, la verdad, 'que hace sabios los rostros ajenos'; el otro, cual hechicero, 'encubriendo las cosas', 'hace perecer a la gente y misteriosamente acaba con todo'» (p. 72). Por eso se debe poner sumo cuidado a la representación del rostro, pues este funge como el saber del yo, de la personalidad, va unido al corazón. Según relata Portilla, el corazón es la fuente del querer, de la voluntad del sujeto. Esto tiene relevancia, ya que así era enseñada la representación del sujeto en las antiguas culturas. Desde esta forma de mirar al otro, se anclan los conceptos del arte en el México actual.

Esto es lo que permite, quizá de una forma muy profunda, seguir creyendo en el otro, que es creer en sí mísmo, saber que se puede estar juntos y tener la voluntad de seguir en el camino, para compartir la belleza de existir sobre la tierra con consciencia, que se consigue, como lo sabían los antiguos mexicanos, por el arte. Por eso, la imagen del rostro es intocable, pero ¿Por qué sigue desapareciendo tanta gente en nuestro país? ¿Dónde queda la importancia del rostro y del cuerpo del otro? ¿Por qué ya se perdió la importancia de ver el rostro y el cuerpo del otro? Son preguntas fundamentales que habrá que contestar, ya que la imagen en el contexto contemporáneo es un asunto problemático que, en vez de acercar al otro tal parece que lo aleja.

Como explican autores como Kubler, en la cultura mexica la vida humana era lo más preciado, por lo que las ofrendas que hacían a sus dioses muchas veces no consistían en piedras preciosas sino en sacrificios humanos. Esta actividad está cargada de ambigüedad, pues en apariencia apoya a la muer-

te y la eliminación del otro, pero al estudiar su ideología se puede adquirir conciencia sobre que en México lo valioso ha sido la vida y la cooperación en un sistema vital de perdurabilidad.

Esa vida está representada, como en todas las culturas, por la serpiente, o sus homólogos, como el dragón. En nuestro continente hay un aspecto del arte que remite con más fuerza a la vida y su valor, es ese símbolo de la serpiente. Hasta en el imaginario cristiano, la serpiente es símbolo de ver el cuerpo; después, provocar a los humanos a saber qué es el bien y el mal, ya que estos conocen que están desnudos. El arte mexicano tiene los mismos atributos, los mismos mitos que las otras culturas, con sus respectivas formas. León Portilla (1959) comparte la visión de Westheim y piensa que en el arte precolombino, cualquier decoración como la greca, es una cuestión de síntesis en la simbolización de sus preocupaciones religiosas.

La protección es uno de los pilares que ha motivado al arte a seguir desarrollándose a lo largo de la historia. Esto tiene que ver con la forma de vivir de los humanos, tiene que ver con cuidar del otro y de cooperar humano a humano. No se trata sólo de evidenciar la muerte en la América precolombina, eso sería como hablar de la historia romana solo por lo que se sabe de los emperadores que abusan del poder, es como mirar la historia de una ciudad solo por su cementerio. Habrá que generar un análisis de mayor profundidad, que no se concentra solo en ciertos síntomas, sino también en las causas que hacen que en un tiempo determinado se generen cierto tipo de mentalidades.

Moctezuma II, al servir al Dios Huichilobos y Tezcatlipoca, al ser representante del lado de la muerte, no podía hacer masacres con los españoles. Al principio de su llegada creía que estaban ahí por Quetzalcoatl, pero pronto se da cuenta que todo es una patraña por la ambición de adquirir los regalos del emperador mexica; el oro sobre todo, así como los abalorios de ricos plumajes, tesoros que querían los españoles. Moctezuma Xocoyotzin no pudo maniobrar lo inevitable, lo que él preveía era que la muerte y lo oscuro de Huitzilopochtli era igual de racional o de criminal que la referencia que llegaba del Quetzalcoatl que desembarcó en la península.

El gobernante mexica no inclinó la balanza a su favor, no hizo lo que todo mundo esperaría de un emperador aparentemente insaciable de sangre, por

eso la contradicción para Moctezuma en cada acción que realizaba desde la llegada de los extraños, *ese otro* que hay que conocer. Xocoyotzin analizaba de forma estratégica modos de vencer a los colonizadores, intentó varias, pensó muchas otras, pero las alianzas de los españoles realizadas a lo largo del camino recorrido por Cortés y sus soldados con los nativos eran infinitas. Moctezuma sabía que la vida humana era preciada, agotó su energía en complacer a Cortés, quien no le corresponde con amabilidad sino con violencia. En consecuencia, el imperio se modifica, pero el emperador debía decidir preservar las vidas de los vencidos. Este es el antecedente mexicano de la visión de la vida, que en el presente se refleja cuando el artista hace *a otro*, en sí mismo, cuando él vive su vida.

El artista, la imagen-rostro, es *el pensar que piensa cuando produce*. Estar lo más acabado posible es crearse, cuando se realiza la creación en sí mismo hay vida. Pensar y ser, se fusionan en sí mismo; se construye la imagen-rostro. Puesto que aquí el amo es la conciencia y el cuerpo; en el presente no hay espacios ni tiempos para esclavos. Por otro lado, el arte también es mostrar y explicar el arquetipo (en ocasiones, la muerte, lo abyecto, la destrucción), de ahí que muchas veces no es que sea ambigua la pieza y se concentren ambigüedades, es solo que la potencia de los arquetipos puestos en movimientos es una fuerza poderosa que parece tener un ciclo inverso en la obra de arte. Es decir que la ambigüedad está en el arquetipo como elemento del arte.

Ese es el caso de Coatlicue, el poder concentrador del arquetipo, es lo inconsciente de frente, un inconsciente que te mira y observa, que te reclama, que se comunica con las fibras profundas de la psique. En lo más poderoso existe, ya que es una ambigüedad ambigua. El arte sabe hacer metáforas con el tiempo, por eso en el pasado de la cultura mexicana, con el manejo de los tiempos, de los soles, y de sus calendarios, el tiempo era lo más importante del cosmos. La fragilidad del tiempo de una sola vida humana en comparación con esas computaciones de soles, conscientizaba a los antiguos sobre su breve estancia en el mundo, que era decisiva para contribuir al bien común. De ello el uso del difrasismo, la ambigüedad en el arte, las figuras zoomorfas y la fusión de los opuestos, rasgos que comparten muchas culturas de América.

Las sociedades que servían a sus dioses *oscuros* y que realizaban sacrificios humanos para que se tranquilizaran, fueron destruidas. Relacionarse con lo más profundo de la psique da miedo a gran cantidad de personas, que solo conocen lo superficial. Hay culturas que manejan varios estratos de la mente, y que visualizan al inconsciente como los antiguos mexicanos lo hacían con Coatlicue. La diosa fue arrojada del Templo Mayor, su hábitat, a la oscuridad de la tierra que fecunda. Moctezuma sabía que no podía ser el ejecutor que aniquilaría a los españoles, ya que los estaría haciendo una personificación de su contrario, es decir de Huichilobos, entonces destruirían su quinto Sol, algo que fue inevitable. Pero el cuerpo del conquistador y el del conquistado sobreviven, encarnados en el cuerpo mexicano actual. Al final, en cualquier situación un cuerpo es el que recibe al otro, en un presente en el que lo que les importa a ambos es sobrevivir, cuidar de su vida como de su representación cultural. De ahí la vigencia del arquetipo de la Coatlicue.

López Luján comenta en su conferencia, que Coatlicue resurge en 1790, pero la entierran debido a la ambigüedad que también acarreaba en esa época, ya que le hacían ofrendas. Esto ocurre porque había otro arquetipo, otra madre, la *Virgen de Guadalupe*, el arquetipo era la Guadalupana, no la diosa de serpientes, pero es una calca del arquetipo prehispánico de la madre que sobrevive. La diosa antigua fue puesta en la Real Universidad, donde impera la razón. De forma contraria, la piedra del sol quedó fuera de la basílica, de nuevo se presentaron los opuestos, la ciencia y el cómputo del tiempo en la basílica y la imagen religiosa en la universidad.

Después Coatlicue es enterrada y desenterrada varias veces, hasta que en 1825 la exhuman y usan como monolito para hacer un corral de conejos. En 1866, cuando Maximiliano y Carlota llegan a dirigir el país, la escultura de la Diosa se lleva al patio central; curiosamente una mujer con extraordinaria sensibilidad psíquica y su marido son quienes le dan el lugar a la Coatlicue como obra de arte. En ella se habla de la importancia del inconsciente profundo, más profundo que solo tres o cuatro capas superficiales. Por eso no es fortuito que se vea la importancia de esta divinidad como una influencia de los artistas, sujetos que trabajan con su mente y con esas profundidades del inconsciente. Ellos juegan con las metáforas del tiempo, con estos

presentes que convocan a la psique a completarse, sincronizarse y lograr conocerse a sí mismos, que se sincronice el universo desde el presente de la contemplación por que ahí es donde se da la producción de presencia.

En esta obra a la que muchos artistas han dedicado representaciones, desde José Clemente Orozco o Frida Khalo hasta Diego Rivera, Saturnino Herrán y muchos más, se encuentra un camino que nos guía hasta Gabriel Orozco con *Papalotes negros*. En esta pieza se encuentra la belleza de la muerte, las dos preocupaciones de los aztecas, los opuestos claros y contundentes, como si se tratara de un códice de la muerte y el arte, un dibujo bidimensional en el objeto tridimiensional. El autor presentó este objeto en *Documenta*, acompañado con una fotografía del trazo del grafito sobre el cráneo con colores blanco y negro, donde hay cuadrados y círculos, cuadrados por las figuras dibujadas, círculos por la anatomía del cráneo. Este es un arquetipo ambiguo que a nadie deja indiferente.

Papalotes negros de Gabriel Orozco

Gabriel Orozco es un artista que parece provocar al espectador, pues si no se conoce la historia del arte, sus piezas pueden aparentar ser incompresibles e incluso absurdas. Por otro lado, como su obra es divertida y juega con el espectador, suele ser fácil de digerir. Así de complejo y sencillo es el trabajo de Orozco, como el de cualquier autor que sabe hacer arte. En el contexto actual se tiene la costumbre de criticar de manera superficial, con esto se aleja al juego necesario para la interacción y comprensión de la obra, pero juego y arte no pueden estar separados si no se quiere caer en puras confusiones, ambos tienen el mismo fin en el humano.

El artista que nos ocupa suele ser mediático; su obra se sitúa en los bordes de la publicidad por su atrevimiento y descaro que transmiten provocación, ya sea que muestre una caja de zapatos en la Bienal de Venecia o cítricos en las ventanas de la galería y de las casas cercanas, que pinte un esqueleto de ballena, o porque se le concedió un proyecto que acapara una parte considerable del presupuesto de cultura para que se desarrollen sus ideas. El papel del artista, como lo menciona Andrea Fraser *es parte del problema, no de las soluciones*.

En este trabajo, se analizará cómo las obras de Orozco se relacionan y cómo esto alcanza un punto culminante en *Papalotes negros* (Figura 9), la forma en que resuelve esta pieza es simple, pero con una carga arquetipal ambigua y poderosa. Al manejar el arquetipo en la pieza, esta se vuelve más ambigua de lo que puede ser en el inicio de su construcción, porque cada uno de sus componentes es ambiguo o contiene la ambigüedad de introducir arquetipos, es una metaimagen de la ambigüedad. Se intensifica al final la *presencia*, que se sujeta con los *presentes*, pero estos se vuelven arquetipos específicos para poder ser fijados en el espectador.

Figura 9. Papalotes negros, Gabriel Orozco, 1997.

El interés recae en *Papalotes negros* (1997), pero para analizarla creí pertinente primero explicar la obra Coatlicue, y después *Sendero de pensamiento* (1993, Figura 12 [p. 144 de este texto]). Esto es porque se parte de lo inconsciente, del mundo donde habita el arquetipo, lo que hace que su carga ambigua

permee en la psique del espectador. Con las leyes del cerebro del capítulo dos, se expuso cómo desde otras disciplinas, se entiende a la ambigüedad en la forma humana de concebir la realidad, lo cual se plasma en el capítulo uno, desde el método de construcción de imágenes TEA (Tabla de Elementos Artísticos).

Papalotes negros no sólo combina el blanco y negro al simular los rombos de los papalotes de papel (Figuras 10 y 11); estos papalotes negros y blancos también hacen referencia a otra obra de Orozco, *Caballos corriendo infinitamente* (1995). A diferencia de la primera pieza, en esta no hay una oposición, porque aquí la guerra se distensiona al existir varios (cuatro) reinos de caballos, además que no hay reyes, ni reina, y tampoco peones, solo caballos, cuya cabeza erguida representa un juego infinito. Los caballos corren como si tuvieran libertad y no estuvieran condicionados por los límites del tablero, el cual es el soporte de las pequeñas figuras. Entonces en la aparente libertad existe un límite, y en ese límite hay una forma de movimiento, pero sigue el juego como presente eterno.

Figura 10. Vista lateral de *Papalotes negros*. Se aprecia el efecto visual de infinitud causado por los cuadros que se deslizan por todo el cráneo humano

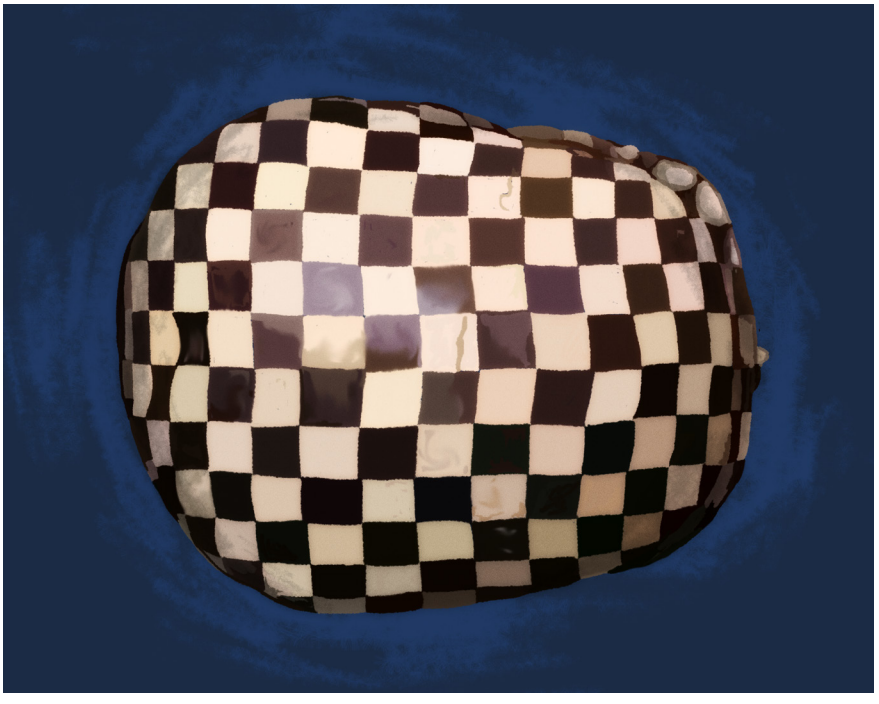

Figura 11. Vista cenital de *Papalotes negros*. Hay un efecto visual de infinitud causado por los cuadros que se deslizan por todo el cráneo humano

También hay una relación directa con *Piedra que cede* (1992), que gira y gira y puede seguir girando, como muchos de los juegos de niños que únicamente consisten en dar vueltas hasta que se canse el infante o el otro que juega. Así mismo se puede encontrar relación con *Oval con péndulo* (1996), donde hay un recorrido infinito, un espacio que no se agota por el movimiento que hacen los objetos dentro del él. Se observa la relación entre la vida y la muerte de forma clara en *Sala de espera* (1998), donde parece que se ven los sujetos debido a la silueta que se ha marcado en la pared. Aquí hay una evidencia de la ausencia como presencia, de la muerte con el remarcado del cuerpo, el cuerpo como medida de la vida y su proyección; la muerte. El mismo título de la pieza parece sugerir la enfermedad, la vida que se extingue, de una manera un tanto diáfana y a la vez corporal con el sudor de los usuarios de esos asientos (aunque la sala de espera no sea de un hospital).

Las referencias pueden seguir, desde el 2000 en la obra de Orozco hay un giro en ver la vida y la muerte y su circularidad. Con piezas como *Percepción total* (2002), o algo quizá menos conceptual como *Cementerio 2* (2002), es la misma preocupación. La insistencia entre la vida y la muerte, que es algo común y cotidiano en el arte, Gabriel Orozco la lleva en sus piezas a una sutileza que sólo los autores con cierto ingenio logran plasmar en sus resoluciones. Por ejemplo, en *Polvo impreso* (2002) y *Sin título* (2003), incluso desde antes en *Aliento sobre piano* (1993), se muestra el recorrido de la respiración, de la vida, del aliento que hace que el cuerpo se mantenga con la consciencia integrada; hay un cambio en la forma de mirar de frente a la muerte.

Benjamín Buchloh (2014a) le pregunta a Orozco «¿Qué quieres decir cuando hablas de un `espacio activado´? ¿Activas la percepción del público? ¿Hacia dónde? Gabriel Orozco le responde ¡Ésa es mi pregunta! … Estoy hablando del espacio de interacción entre dos cosas» (p. 170). Lo que denomino producción de presencia, para este artista es un estado que se da en el momento presente, que el observador activa, él lo visualiza desde un estar frente a lo otro, frente al objeto artístico. Es interesante ver que los artistas saben manejar materiales y soportes, pero también el espacio y el tiempo, de modo que sus conceptualizaciones teóricas parten de ahí. Gabriel Orozco responde de forma amplia a este cuestionamiento de Buchloh (2014a):

> Por todo eso: por la voluntad del espectador, por la tensión entre el signo y el espacio donde se presenta, por la presencia física, porque alguien lo encuentra por casualidad. Ésa es la pregunta pertinente: ¿qué es el espacio? Me temo que la palabra implica tiempo y percepción de algo, sobre todo cuando el lenguaje se da a través del espacio y del tiempo … Ese `espacio´ ocurre cuando el lenguaje entra en acción, cuando el espectador, como activador del signo, genera esas relaciones donde intervienen conocimiento, pasión, lenguaje, percepción, sexualidad. Es cuando el fenómeno comienza a percibirse de manera más completa, con mayor plenitud. Se genera ese espacio cuando estás exactamente ante algo que cubre toda tu atención, generas ese espacio y el mundo se experimenta en su totalidad. Pienso que tal vez ése sea el espacio que trata de generar una 'escultura', así como el arte en general. (pp. 170-171)

A nivel artístico, lo que se intuye con el espacio y el tiempo es la vida de la conciencia del espectador, de la vida en relación con eso otro, con el juego desde la percepción del cuerpo. Es señalar la vida que genera la misma pieza, que absorbe el espectador para dar pie al mecanismo de la presencia, del sí mismo. El arte siempre se ha preocupado de eso y Gabriel Orozco lo evidencia con su trabajo, aunque parezca que muchas veces hace lo contrario. El artista sabe que esa ambigüedad está presente en muchos estratos de la percepción.

La ambigüedad tiene que ser reconocida con más de un sentido, sincronizar varios de ellos para eliminar los errores en la percepción, también formando parte de un juego que depende del contexto en que se observe. Como se explicó en capítulos anteriores, la cultura es la herramienta de los humanos para sobrevivir como especie, que por medio de la imaginación les da a conocer otras posibilidades de vivir. Ese existir es quizá obvio para la mayoría de la gente, pero no es sencillo en un mundo con tantas desventajas, el cual se experimenta como una carrera donde muchos se quedan en el intento. Parece una cuestión impredecible; qué país se salva de la guerra, y cuál inmigrante refugiado logra sobrevivir en el país de acogida, si es que lo reciben. La incertidumbre que hay en el ser es a veces imposible de visualizar, es una situación que se crea desde las mismas conciencias de los otros humanos, que por su gran cantidad de complejidad, necesita de una habilidad para generar soluciones de forma rápida y eficaz.

Nos recuerda Gabriel Orozco que «Mi obra tiene que ver más bien con los esfuerzos cotidianos y con cómo esos pequeños gestos transforman la realidad. Me interesan, porque pueden ser tan sólidos como un monumento de metal en la mitad de una plaza» (Buchloh, 2014a, p. 173). Ese gesto cotidiano, quizá no se vea en el material de *Papalotes negros*, ya que es un cráneo humano, si bien es cierto que en el imaginario del mundo es algo común, como material para realizar una pieza no lo es tanto. Desde la idea del imaginario mexicano es un *cliché* el utilizar la calavera, el cráneo, pero es un medio que incluye elementos como los indicadores temporales o el campo vacío, y remite a la complejidad del arquetipo de muerte, del complejo que se tiene con la Coatlicue.

Es una referencia directa, la calavera que tiene la escultura prehispánica parece tener la misma intensidad que el trabajo de Orozco, ya que el cráneo incrustado parece tener vida. Las cuencas de esos ojos no están vacías sino llenas, por lo que sugiere esa vida que permanece en la muerte, pero es una vida que permanece en el otro que ve con vida. Es el espejo que hay en el espectador, por eso la presencia que provoca la Coatlicue, es parecida a la que provoca *Papalotes negros*; su referencia a lo frágil, a lo volátil, a un *algo* que quiere alcanzar las alturas de los cielos pero que cede, como una piedra a la gravedad, como Ícaro ante el calor del sol, como el cuerpo ante su vulnerabilidad mortal. Es la misma fragilidad con la que el espectador se contempla al estar frente a la cabeza de serpientes, la unión de los opuestos, del blanco y el negro, del yin y el yang, *cliché* de *clichés*, lo obvio de lo obvio. Quizá de este modo la obra de Orozco logra relacionar lo cotidiano de la vida, al tiempo que relaciona lo cotidiano del arte, es decir que habla de nuestra fibra más intensa, lo más banal y lo más complejo; la vida.

Orozco es seguro al referirse a lo cotidiano, es osado al hacer la búsqueda husserliana de llegar a la cosa misma, hacer tangible la temporalidad del arte. Para eso reconfigura lo cotidiano, lo real, sobre *Caja de zapatos vacía* comenta que «No importaba. Si la destruían la reemplazabamos. Además el título no es ni poético ni irónico, se llama *Caja de zapatos vacía*. No se llama `Fuente´ ni nada metafórico, lo mismo que con *Tapas de yogurt*» (Buchloh, 2014a, p. 208). El arte cuando quiere llegar a la cosa misma de su ser, llega a lo real, pero de forma que el presente sea transformado, de manera que la presencia se haga evidente en la consciencia del espectador.

Ahí reside lo interesante del arte conceptual y de cualquier estilo artístico. Preservar la vida, estar conciente de que se vive en un ahora. «Utilizo objetos que siguen funcionando como tales, que continúan su proceso dentro de la realidad: las naranjas tras las ventanas del MOMA (*Museum of Modern Art*), siguieron siendo naranjas para comerse; no se pudrieron en sus pedestales. Siguieron funcionando» (Buchloh, 2014a, p. 209). Aquí es evidente que el fénomeno del arte ocurre como si nada pasara, cuando todo se transforma, parece que el mundo sigue igual, pero no es así. Cuando uno toma el lugar en el cosmos, se conoce un motivo por el cual seguir

con vida, ser humano es percibir que el tiempo es manipulable desde la percepción del cuerpo, desde la alegría de sus sentidos. Saber que se está en la realidad misma no debe ser un momento de simpleza, es un estar en el presente limpio, en el presente como eje del mundo que se encuentra en cualquier lugar que el objeto (el pretexto del arte) resida y sea interceptado por el trayecto del espectador activo. El cuaderno de Orozco menciona:

> Línea sobre volumen. Topografía del cráneo. Entrando en los ojos. Perdiéndose. Retrato de un espacio. Espacio que sucede. Sucesión de líneas. Espacios y tiempo. Matar el tiempo. Red de pensamiento. Conexiones. Conciencia como retícula de percepción. Dibujo de la nada, el volumen del no. Recipiente vacío. (Nesbit, 2014, p. 267)

Juntar la forma, el espacio y el tiempo en la representación, es jugar con el campo vacío como una puesta en abismo de la mirada de la vida, miras con su mirada al mismo tiempo que la ves. Esa ambigüedad intensifica el frente a frente de la vida y de la muerte, del espacio y del tiempo, del juego de que en la vida solo se tiene un momento para contemplarse y completarse en un sí mismo. Cuando uno mismo se re-contextualiza desde el tiempo y el espacio, la mente y el cuerpo determinan esa fragilidad como una intensidad de presencia, eso étereo de lo que uno está hecho, polvo, polvo de grafito. Molly Nesbit habla de nuevo de *Papalotes negros* y comenta que:

> Creo que es una obra muy poderosa y muy inusual para el trabajo de un artista contemporáneo, porque es una obra que desde mi punto de vista de verdad mira la muerte a la cara. La mira mediante el dibujo que ha hecho sobre este cráneo que es muy tierno; si lo miras, te hundes en él y te hundes en el cráneo, te das cuenta de que el dibujo está tratando el cráneo como si lo estuviera tocando, como si le tuviera cariño, como si estuviera vivo. Y ese modo de poner la vida contra la muerte, de prácticamente pedirle a uno que se ponga a pensar en la línea que separa la vida de la muerte, que es una cosa metafísica, fue algo que me impresionó profundamente. (Orozco, 2014, p. 277)

La descripción de Nesbit, da la impresión de la ambigüedad de Coatlicue. Al ver a la cara a la diosa (arquetipo de arquetipos), es un cráneo que mira de frente, con el que ya se ha hablado antes, que tiene los cuencos llenos, lo que parece que le da vida al cráneo. De este modo se presenta una muerte viva, rematada con otro rostro arquetipal de la serpiente, como si dijera que después de valorar la vida esta prevalece, incluso posterior a la muerte, el poder del mito no se agota. Los opuestos mezclados, esto se potencializa con la fusión de las serpientes de lados izquierdo y derecho, que al ser vistas de frente, observan al espectador, como la gran serpiente de cuatro colmillos y lengua bífida.

Así se potencializa mirar de frente el no retorno, el abismo, el vacío que Orozco intuía y aún temía en el tiempo que realizó *Papalotes negros*; quizá hacerlo fue la catarsis que le permitía digerir ese miedo. Según cuenta él mismo, la dedicación de seis meses de trabajo de realización tiene que ver con el material, pero también con la devoción a la cosa, al acto de lo realizado, tanto material como conceptual. La seriedad aparente que esconde el juego de la vida es lo preciso, pero también es la idea de juego, como ya se mencionó con el tablero. Como si los rombos de la obra fueran esas retículas que hace el faldellín de serpientes de Coatlicue. Esa impresión que provocó en la crítica de arte, es la misma que provoca la diosa, ya que es un enfrentarse a la muerte, al vacío constante, a la desaparición del cuerpo, eso que por el mundo continuará irremediablemente cuando se tiene vida; es presente de presentes, una constante de tiempo que confluye en la presencia.

Para la crítica de arte, la obra de Orozco «plantea más preguntas acerca de los finales como principios» (Nesbit, 2014, p. 267). Sabe que la circularidad de la obra de este artista, con *Papalotes negros* alcanzó una altura poco convencional, porque ya no es una metaimagen del cuerpo, no es una circularidad física la que trata de hacer el autor, como: *Mis manos son mi corazón* (1991); *Mis manos son la memoria del espacio* (1991); *Piedra que cede* (1992); *La extensión de un reflejo* (1992), *Isla en la isla* (1993); *Aliento sobre el piano* (1993); o, *Primero fue la escupida IV* (1993).

Cuatro años después sabe que lo circular se torna espiral, que el círculo parece círculo pero que es una espiral que se entierra en las profundidades de las aguas o se suspende en el aire juguetón de los ventiladores de los

hoteles. Sabe que esa espiral es el origen de la vida y de la muerte, como muchas veces sucede en el choque de supernovas; pero también en el entorno natural terrestre, como los tornados o los huracanes, que se experimentan como muerte y destrucción, pero son necesarios para el equilibrio de la vida. Cuando el huracán llega con su espiral de viento, quizá se escucha un himno a la vida del planeta. Esa misma contradicción está reflejada en la obra de *Papalotes negros*, con una melancolía y a la vez con una resignación de llegar al ciclo de la vida; con la idea de que sea una espiral que se agrande con los demás, con los espectadores de la obra, porque saber que uno es un momento frente a la muerte, es un fenómeno que cimbra toda consciencia que está en el momento presente. Orozco (2014) responde a la pregunta de Nesbit diciendo:

> Cuando concebí la idea para hacer el dibujo de Papalotes negros también estaba trabajando para el proyecto en Münster. Es un paralelo interesante porque el proyecto en Münster es una rueda de la fortuna semienterrada a la que la gente puede subirse y experimentar la sensación de viajar bajo tierra, y luego arriba de nuevo, abajo y arriba, noche y día. Al mismo tiempo estaba pensando en el asombroso y complejísimo objeto que es el cráneo y estaba trabajando con dibujos, o más bien patrones, y estaba interesado en la topografía y en cómo describir un volumen usando el dibujo, pero también cómo dibujar para una escultura, o cómo podemos describir este objeto que es tan complejo con un patrón muy sencillo. (p. 278)

Rueda de la fortuna medio sumergida (1997); que es la obra de la que habla Orozco, se coloca en la transición para que se pudiera llegar a la conclusión del cráneo. Todavía no es una pieza del inconsciente, no es una pieza arquetipal, no es una pieza que genere presencia, solo es presente distorsionado, entre la luz y la sombra, entre el día y la noche, entre lo bajo y lo alto, entre la alegría y el miedo, etc. Continúa relatando Orozco (2014) sobre su obra *Papalotes negros* que hizo para *Documenta*, en donde decidió «llevar a cabo una obra que fuese un punto concentrado, un objeto que tuviera el poder, la complejidad, la atracción, la energía y la suficiente fuerza como para

poder participar en un evento masivo como Documenta» (p. 279). Orozco (2014) produce la presencia por medio de la activación del arquetipo, porque utiliza un cráneo real, de ahí la sorpresa y el vértigo del presente convertido en presencia.

> Decidí hacerlo con grafito. El cráneo está mitad lleno, mitad vacío, y puedes ver a través de él. También estaba interesado en los ojos; debido a que el dibujo se desarrollaba en el interior de las órbitas, el espectador pierde los límites del dibujo. Pierde los límites del espacio en los que yo estaba dibujando. Cuando se dibuja sobre un papel, sobre una superficie plana, siempre se sabe dónde están las orillas, pero en este caso los ojos se volvían un espacio posiblemente infinito, y el ir desde la nuca hasta la frente y luego entrar a través de los ojos era una experiencia que yo quería tener, o intentar describir, a través del acto de dibujar, ese espacio. Probablemente estaba mirándome a mí mismo en ese momento; estaba intentando obtener un período de tiempo a solas conmigo, e intentaba hacerlo de un modo que fuera tranquilo y también reflexivo pero además estaba haciendo 'nada', es decir, no tanto pensar, sino dibujar mecánicamente un objeto muy complejo. (p. 279)

De las obras de un autor se pueden decir infinidad de frases, argumentos a favor y en contra. Quizá sea verdad que el trabajo de la calavera que utiliza Orozco es un *cliché*, de si es desgastada la idea, también es cierto. En eso tiene razón Buchloh cuando comenta la obra de Orozco, pero la pieza deja de ser *cliché* cuando este se retoma de una forma que produce presente y presencia, ese aspecto es positivo. Lo interesante del *cliché* es que el autor puede adaptar el argumento para contrarrestar el efecto de la crítica. Así se reconoce a un artista que sabe crear, pues intensifica la reacción más allá de lo evidente, ya que, ante el argumento del arquetipo y su función en medio del material tranformado, deja clara la evidencia de lo logrado. El mismo Buchloh sabe que debido a su configuración el *cliché* es subvertido, de ahí que el crítico sea interesante de leer, puesto que da una dimensión de la importancia de la pieza.

Esta es una obra hecha de tiempo, más que de cráneo y grafito, ya que el tiempo capturado es re-actualizado, se percibe como una concentración, Para Nesbit es «El poder deslizarse fuera del tiempo moderno, del modo en que Papalotes negros se desliza fuera del tiempo moderno y es tanto pasado como presente» (Orozco, 2014, p. 302). Cuando fue presentada en *Documenta*, la obra fue expuesta junto con una fotografía de la parte trasera del cráneo dibujado, con un trazo de líneas. Esta imagen, *Sendero de pensamiento* (Figura 12), se plantea como una metaimagen del pasado, para evidenciar que la obra proviene de un pasado pasado, es decir del tiempo del pasado en el pasado de la obra.

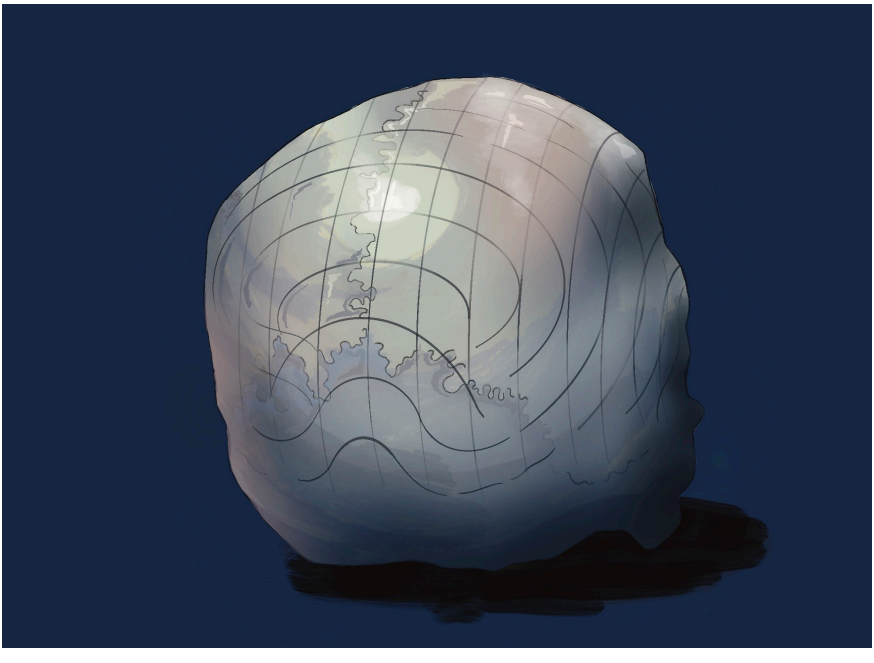

Figura 12. *Sendero de pensamiento*, Gabriel Orozco, 1997. Obra fotográfica

Se refiere a un pasado concreto dentro de la tradición del cráneo, una implicación directa a Coatlicue para los mexicanos, que también es un llamado particular para los demás, porque se refiere al origen del arquetipo. De ese modo pone en evidencia de forma gráfica el pasado de la obra, como un

archivo, lo que solo es una anticipación de la ambigüedad del arquetipo que se avecina. A través del tiempo, lo que inicia el trazo (*Sendero de Pensamiento*) lo termina el arquetipo (*Papalotes negros*). Remarco que las obras, por lo regular, hacen una utilización del pasado como archivo, pero este trabajo de Orozco supera el tiempo pasado, que es activado por el arquetipo, como si estuviera concentrando una gran cantidad de energía para movilizar las fibras profundas de la psique.

Orozco crea sus obras de esa manera, por ello su producción artística es igual de ambigua, como lo es en sus materiales: un coche, una motoneta, al igual que el caucho, o la plastilina, también en sus temas como la vida y la muerte, o también con acciones superficiales que pasarían desapercibidas. Esa ambigüedad es la que explota Orozco para provocar más y más al espectador, sus juegos en la ambigüedad, no se agotan porque son como *Caballos corriendo infinitamente* (1995); o *Cuatro bicicletas (siempre hay una dirección)* (1994); ambas también de los años 90. Gabriel Orozco tiene muy claros los conceptos fundamentales del arte: la *ética*, la *desobediencia*, y el *presente*. Los tres son potencias temporales, pero es en el último concepto en el que dicho artista apuntala su manera de ver el fenómeno artístico. De este menciona:

> Creo que el objeto artístico en el museo tiene que ser algo más activo, algo que tenga cierta vida como objeto. En mis fotografías estás viendo algo que, evidentemente ya pasó, pero no está explicado como documento, no hay una intención de reliquia, sino de imagen, y en el momento en que es apreciado por el espectador, se reactiva y sigue sucediendo de algún modo, en tiempo presente. (Santamarina, 2014, pp. 444-445)

En la entrevista por Guillermo Santamarina, Orozco brinda una visión interesante de cómo usa los conceptos fundamentales del arte. Activar la obra, el observador y el espacio no es algo que se resuelve de forma sencilla y rápida, sino que lleva un proceso complejo de creatividad del artista, como se vió en el primer capítulo con la TEA. Orozco sabe de antemano que la importancia está en el tiempo presente. Esto es fundamental dado que con ese ingrediente, el fenómeno del arte se completa, se entiende y comprende como una parte integrante de lo humano.

> El momento del arte es lo que es difícil de conseguir, no tanto el espacio para el arte sino el tiempo para el arte. El proceso de un objeto, cualquiera que sea –mármol, una caja de zapatos o un coche– empieza antes, en el proceso de relación del artista con esos objetos y en el que intervienen los factores de conocimiento, experiencia, sensibilidad, memoria histórica y conciencia del tiempo presente. Después se llega a un signo o a una síntesis de esta experiencia en el objeto transformado … entonces muestras eso en un museo, pero se trata de algo que está sucediendo en esa institución. Después de eso, de algún modo, la realidad lo vuelve a reclamar y es ahí donde intervienen el espectador, el público, la sociedad, el mundo al pensar, repensar y ver si queda en la memoria, si después de tener el contacto con ese objeto se ve la realidad de otro modo, si genera consecuencias posteriores al encuentro en el museo… Por eso la idea de tiempo es muy importante para mí, porque un pequeño gesto puede ser tan importante como uno monumental. (Santamarina, 2014, pp. 446)

El presente como soporte en la obra artística fue la aportación del siglo XX, lo cual continúa en la época contemporánea, en la historia del arte actual, con el manejo del tiempo en la creación y la recepción del fenómeno del arte. El obervador, la pieza y el contexto, es lo que hace que las potencias del presente se sincronicen para que se produzca la presencia, ya que el artista y el observador cooperan para que el fenómeno estético exista, para que el otro sea percibido como un yo. Orozco, que es un autor seguro de lo que produce y provoca, sabe que es complejo activar dicho fenómeno, de modo que dice:

> Creo que la noción escultórica que está presente en toda mi obra es la de empezar en el centro y crecer a partir de él. Ese centro es la espina dorsal del cuerpo es el punto de gravedad que conecta al cuerpo con la tierra… piensas en términos esféricos, tienes que combinar tanto el punto de fuga como el de gravedad. (Bois, 2014, p. 469)

El presente del sujeto contemplador de cierta forma se traslapa con la obra contemplada, que a veces no es un objeto sino que es el cuerpo mismo del

artista, pero cuando sólo hay un objeto (pieza) este es una evidencia de la existencia de otro (el artista). Así es el funcionamiento de la escultura de Coatlicue, en ella está el centro del cosmos, depositado en el centro de la ciudad, en el corazón de sus plazas. En la base de esta escultura hay un relieve que mira la profundidad de la tierra, como si fuera una columna infinita, pero solo como una idea mental de quien contempla, es una fusión del tiempo presente de la pieza con los tiempos presentes del observador que imagina.

Algo similiar realiza *Rueda de la fortuna medio sumergida*, resurge de las profundidades de la tierra, enfatizando la importancia de las entrañas, de lo que habita el ser humano. Esto mismo sucede con *la Columna infinita* de Brancusi, la que Mircea Eliade describe como una columna de luz, el mismo ejemplo del *Panteón romano* de Agripa construido por Adriano. La intención de Orozco con esa activación del espacio, es concentrar la potencia temporal, tanto de la imaginación, del cuerpo, del contexto, el espacio, el mundo, la esfera cósmica, para que se experimente el fenómeno artístico, el presente del estar aquí, estar ahora. De esto también hace referencia de forma clara con otro material, el aliento.

La materia del arte a veces es ligera, como el aire que se respira. Las pinturas rupestres son aire ausente, así como vestigio, como pigmento procesado por una acción de insuflar vida a la representación. Lo mismo pasa con *Marcha fúnebre* (1897) de Alphonse Allais, que no produce sonido alguno, sino que enfoca la concentración en la escucha del sonido del contexto, sus respiraciones, sus carraspeos, el silbido de las gargantas fatigadas. En *Aire de París* (1919-1949) Marcel Duchamp encapsula el aire que respira de su ciudad. John Cage, al escuchar el silencio que contenía sonido, hace *4´ 33´´* (1952), donde el pianista aparece en escena, se posiciona en su lugar, levanta la tapa del piano y deja pasar el tiempo, no hay melodía, el sonido del público es lo que es escuchado, al igual que en la *Marcha fúnebre*.

Piero Manzoni también con acciones performáticas, realiza obras con el material clave de la vida: en *Aliento de artista* (1960-1961), Manzoni vendía globos inflados por él. Yoko Ono crea *Dispensadores de aire* (1971) y en el año siguiente Gordon Matta-Clark hace la obra *Fresh Air Cart* (1972) con una acción con cuerpos. En la cerámica es conocida la serie *Breath* (1978) de

Giuseppe Penone, y Gabriel Orozco hace un guiño con *Aliento sobre piano* (1993), cuatro años después presenta *Papalotes negros*, y diez años después los *Dibujos respiratorios* (2003).

Resalta que todos los trabajos mencionados hacen referencia al mismo arquetipo de la vida/muerte, pues el espacio activado es con vida, el presente es con vida, la presencia es con vida, el aquí y el ahora es con vida. El arte, entonces utiliza el *juego* y la *ambigüedad* para generar ese presente que conduce a la vida, que es ese conocerse y conocer al otro, pero con vida, no con impedimentos para vivir, no en ausencia. Cuando se intuye la presencia, es cuando se inicia el ser consciente de la vida.

El juego es la manera en que visualizamos al otro y lo aprehendemos, lo relacionamos como un recurso de vida. Ahí es donde la ambigüedad se manifiesta, donde la vida se hace presente con una intensidad que se potencializa. Por eso la importancia de la obra de Orozco. «Los papalotes negros también podrían ser considerados un juego para explorar la cuadrícula. Por un tiempo pensé en llamar 'tablas de juegos' a mis pinturas. Todas son juegos que invento con mis propias reglas» (Fer, 2014, p. 508). Con estas últimas es que relaciona la activación del espacio, porque al sincronizar el espacio de la obra y el del contexto se potencializa el presente del fenómeno artístico. A causa de ser juego, lo que está fijado en el museo no son solo objetos, sino una forma personal de amar; que se camufla con la ironía y la burla, como si hubiera algo más allá que debería ser descubierto, como si quisiera decirle al espectador que la vida es más vida cuando el amor al juego es una puesta en escena aceptada con las manos y el corazón.

Ese corazón que Coatlicue tiene de collar, Gabriel Orozco lo tiene entre sus manos como ofrenda en *Mis manos son mi corazón* (1991). Es como un objeto transicional hecho de barro, como si fuera un ser humilde, donde no hay nada que esconder porque lo que más se esconde está a la intemperie. Es un balbuceo que hace una petición al otro, eso sí; velada por la aparente simpleza. La Coatlicue tiene dos pares de manos, las de arriba dan seguimiento a sus corazones que cubren los pechos, el alimento de la vida, el otro par de manos presenta la muerte, el cráneo. Tal parece que Orozco hace en *Papalotes negros* (1997) una deconstrucción de la escultura monumental de tezontle, además con *Mis manos son mi corazón* (1991), completa el centro de

la pieza prehispánica, el collar de Coatlicue. Con estas correspondencias presenta la vida y la muerte como arquetipo.

La vida solo se puede comprender desde el amor, desde sustitución del sujeto afectivo por el objeto transicional, el cual le permite al ser humano la simbolización, la metaforización, en pocas palabras imaginar y fantasear para ser cooperativo. En el contexto actual el arte funciona con el mismo fin, la cooperación. Como impera una incomprensión del otro al escucharlo, por eso es necesaria la ironía, el jugar con el signo y con el símbolo, hacer juego de los sentimientos del alma. Esto da paso a otras posibilidades de percepción y comprensión del otro, como si se fuera otra vez un niño que juega con plastilina, con latas oxidadas en la playa, o con figuras en el tianguis. Orozco tiene el corazón en la mano, como una ofrenda, igual que Coatlicue. Los tiempos han cambiado, el mundo es diferente, pero la vida y el bienestar del cuerpo, el conservar la vida es lo mismo. Este autor no invita solo a jugar, sino a dejar el prejuicio a un lado, de que existir sea banal y superficial.

> Me siento mucho más conectado con la aproximación infantil y geométrica que se dio en el arte europeo antes de la segunda guerra mundial. Me interesa la forma en que el arte de la primera vanguardia se basaba en la experiencia de la niñez y tenía más vínculos con la realidad… El dadaísmo es para niños pervertidos, que cagan y se orinan en la mesa. Me siento mucho más cercano a eso. En México, el muralismo mexicano también era infantil y no lo digo en términos peyorativos. Era infantil en cuanto a su utopismo, su energía ideológica, su aproximación a la realidad. (Fer, 2014, p. 516)

Hablar del arte, es hablar del juego del niño y la posibilidad de desplazar los objetos, como lo mencionan autores como Tisseron, Winnicott, entre otros que ya se han mencionado con anterioridad. La analogía del arte con la niñez pervertida, tiene que ver con los estudios en los que el inconsciente adquiere prioridad, en ellos, no es sólo una fuente de representación sino la fuente originaria de lo humano. De ese modo se le da un peso inaudito a la mente del humano, donde la intencionalidad compartida se juega y

despliega en los objetos que produce el artista. La cita anterior de Orozco es interesante, porque en ella se despliega esa forma de ambigüedad en el juego de la obra. Este sigue el recorrido en la producción de la misma, en la forma de observarla por parte del espectador y en la concepción de las estructuras sociales, que hacen que un estilo se produzca en su contexto.

El arte está situado y sostenido desde la presencia, que también usa el arquetipo del sí mismo que inicia con la ideología. Esa es la base común de la que se nutre Gabriel Orozco, al hacer *Papalotes negros* hace una pirueta ideológica con el contexto en el que hace la pieza y con el espacio donde es presentada. Al construir sus piezas tomando como base los sitios que visita, se apropia de los arquetipos para el uso del objeto, ya sea un coche, una motoneta, una mesa de billar, o el ajedrez, etc. Eso deberá remarcarse a nivel del diseño y a manera de gesto hacia el contexto, independiente del lugar, la ciudad o el país donde está realizando la obra. El presente inmediato de la ideología que impera en el contexto donde es extraída la pieza es concentración de presentes, es el *cliché* revitalizado y con multidimesión como objeto del arte.

Pero con las obras como *Papalotes negros*, el autor intenta llegar al arquetipo de su disolución, de su propia muerte, como si la muerte fuera un hecho, que al ser exorcizado permitiera que se alcanzara un tipo de espiritualidad anhelada. Quiere producir presencia en él mismo, para sí mísmo y para su contexto, quizá por eso es clave conocer este trabajo de Orozco. El artista logra bajar el arquetipo, lo ominoso de la conciencia personal, y llegar hasta el objeto tridimensional, que es bidimensional con el trazo, con la línea y el punto, el punto como ojo, caleidoscopio arquetipal invertido. La pieza es trasladarse a la profundidad de la psique del artista, pero también una indagación sobre su contexto, sobre su lenguaje, sobre su pasado inconsciente, regresar al polvo; como si este fuera solo una idea representada con grafito.

> Lo que estoy trabajando tiene que ver con la superficie, con la topografía del objeto. A veces las líneas siguen los accidentes o el grano del material. Mientras estoy dibujando también estoy observando el material, siguiendo sus formas. Por eso es que tomé la foto Sendero de pensa-

> miento (1997) donde se percibe que estaba dibujando y comprendiendo el objeto por medio del dibujo. La foto del dibujo documenta ese proceso. (Fer, 2014, p. 510)

El análisis del objeto artístico por medio de varias disciplinas se realiza con el fin de dimensionar ese múltiple presente en el objeto, un conocer la materia, un proceso de archivo de la misma pieza, su pasado, su presente y el futuro con el espectador frente a ella. Es sugerir el trabajo visto desde el proceso, lo cual posee cualquier pieza artística, pero no lo muestra. El mismo artista menciona su gran interés por: «la movilidad del espectador. Su movilidad es la que activa la pieza en el museo. No me interesa expresar mi propia movilidad al hacer la obra. Lo que es interesante para mí es expresar el movimiento y la recepción del espectador» (Fer, 2014, p 513). En reiteradas ocasiones Orozco hace énfasis en su interés por la activación del espacio y ahora comenta que el movimiento es lo que activa la pieza. Está implícita en esta acción la cooperación que existe en el fenómeno estético, entre el autor y el observador (otro) por medio de la pieza.

De ese modo se perfila la idea del arte de Orozco, que tiene que ver con el juego, con la ambigüedad que propicia esta activación, poder estar en el aquí del contexto que como recipiente contiene a las personas, sea llamado calle, museo, plaza, biblioteca, mundo, universo, movimiento, gravedad o mente. Esto está conectado a su vez con la métafora o el difrasismo, ya que como comenta este autor: «siempre he dicho que sólo cuando decepcionas puede darse lo poético otra vez. Porque no se trata de entrener al espectador, ni de hacer obra para él» (Fer, 2014, p. 515). Es un hacer la obra con él. Utilizar la decepción como metáfora, como dos mundos que imprevistos forman uno tercero y ajeno a los dos anteriores. Eso es lo que el autor espera de forma juguetona al hacer sus trabajos artísticos, que el observador se permite utilizar para regenerar su estar en el mundo.

Nunca el arte ha sido solo objetos en el museo, o pinturas en las subastas, el arte es un fenómeno que implica a terceros en la cooperación, una cooperación que lleva implícita la importancia de la vida del otro, su cuerpo y su estar presente. Briony Fer (2014) hace una pregunta fundamental ¿Cuál es tu propio papel en ese proceso? De ello se puede plantear la pregunta:

si se resalta la importancia del presente, ¿por qué el autor resta su propia importancia? Orozco responde:

> Creo que es mejor vaciar ese espacio del cuerpo verdadero. Así ese espacio puede ser reactivado, y cada uno lo puede ocupar por sí mismo. Digamos que quiero abrir ese espacio para que el espectador lo ocupe. Quiero borrarme a mí mismo. Es muy sencillo. Cuando te impones como el elemento performativo de la obra, estás expresando algo no sólo narcisista, sino también tiránico. Es un mecanismo de poder, el artista le impone una leyenda al público anónimo. Esto es justamente lo que hace el espectáculo, crea una persona, una celebridad. Quiero desaparecer en mis fotos; no me quiero imponer. (p. 522)

Esto es ambiguo, ya que el artista permanece en la ausencia al fijar su postura en la obra, es decir, que no necesariamente tiene que estar presente para que su obra esté ejerciendo un poder tiránico. El escándalo genera imágenes que hace que el autor sea una celebridad, quizá Orozco aparente ser periférico, puesto que dirige la atención a la obra de arte, no a su persona, pero en el arte del siglo XXI ya no se separa la obra del autor. Existe una responsabilidad ética desde el proceso de la obra, en su desarrollo y en la exhibición de la pieza, por lo que desde mi perspectiva no es muy claro lo que menciona Orozco.

Sobre lo que comenta de vaciar el espacio para que lo ocupe el espectador, insisto que el observador de la pieza debe estar en la obra de arte como algo que la sustenta, ya sea en la creación de metaimagen, puesta en abismo, punto ciego, información oculta, trampas del ojo, entre otros múltiples recursos con los que cuenta el arte. Estos hacen que sea una obviedad el involucramiento del otro, pero también la presencia del otro, ya que el arte es un encuentro con *el* y *lo otro*, con ese que es un espectador. Lo valioso es ese encuentro que, al mismo tiempo, es un encuentro con uno mismo, pero tiene que estar el otro, que en el caso del arte es el artista que entiende y comprende como si fuera un niño. El infante solo juega cuando se siente seguro, con la presencia/ausencia de otro sujeto protector *a la vista*.

El espacio, como los objetos, no se vacían, porque al vaciarlos no se encuentra frente a la multiplicidad, es como si fuera un juego con la vida y la existencia del otro, por eso no se vacía el espacio cuando se activa, el espacio se vuelve múltiple, abierto, ambiguo para que la multidimensionalidad se acople a la existencia y se produzca presencia. La diferencia del arte con el espectáculo se entiende desde el punto de vista de que hay una inmovilidad del sujeto (el otro) en el espectáculo, porque se fija una presencia narcisista del otro y una masa, donde no se considera a las personas como individuos. Esa masa no juega a verse en el ídolo que aclaman, el ídolo queda petrificado y no hay cooperación, esto es una alteración del estado de ánimo, no un cambio de postura en la psique del receptor.

Gabriel Orozco habla de *Papalotes negros* desde la presencia del espíritu, es decir desde el conocimiento absoluto de ser una parte del mundo; minúscula, pero integrada al todo. Este pensamiento es el que hace que el arquetipo de la vida y la muerte, del *animus* y el *anima*, de los opuestos, cobre sentido desde la ambiguedad del objeto para la vida del héroe (cada uno de los espectadores). El pensamiento de fusión de los contrarios es poder maniobrar las contradicciones de la psique, que parten de una ideología concreta por medio de los arquetipos y se ancla en la ambigüedad de cualquier espectador.

Al contemplar este cráneo, se es testigo del principio y del final de lo que sostiene a los humanos en el juego de la vida. No es un objeto que se pierda en la banalidad de los objetos, es un objeto que me sostiene en el mundo (como todo *axis mundi*) y sin embargo la vida no está ahí. Es iniciar de nuevo el ciclo de la vida en el pensamiento, desde eso que ha quedado como un residuo de la muerte que vive. Ver la pieza entonces funcionaria como un renacimiento en el microcosmos de mi mente que está propensa a intensificarse desde una metaimagen de la vida en el universo. Hay un comentario que es útil para entender más a Orozco, y comprender ese vacío que es colmado por la multiplicidad, pues sobre el proceso creativo dice que:

> Me gusta la palabra fenomenología en relación con mi trabajo, porque creo que el concepto de la elaboración de la obra siempre se representa en el producto final, sin que yo tenga que explicarlo. Cuando ves *Mis ma-*

> *nos son mi corazón*, o *Naturaleza recuperada* o *Piedra que cede* de inmediato puedes entender cómo fueron hechas, y que el proceso de elaboración es lo que hace las piezas. (Morgan, 2014, pp. 604-605)

Cuando la obra es explicada con la misma obra, activa el juego y la ambigüedad que inician las multiplicidades, no sólo de recursos conceptuales, sino también de los recursos plásticos, pues utiliza: el barro, el cuerpo, y técnicas como la fotografía, la cerámica, el performance. Esto es parte de la creación de una obra de arte que se va multiplicando hasta que el espectador se incorpora a ella, puesto que el arte es un fenómeno y no sólo el objeto, que hace que se inicie el movimiento de la presencia. Al preguntar Morgan (2014) ¿Cúal fue la razón por la que usaste un cráneo, que por tratarse de un cráneo humano ya está casi sobrecargado de significado? La respuesta de Orozco fue:

> Quería vivir la experiencia. Quería ver cómo evolucionaría el comportamiento de una cuadrícula bidimensional, en una forma orgánica muy compleja y real como ésa: sobreimpresionar dos cosas que son contrarias: una cuadrícula muy bien estructurada, una estructura geométrica plana, sobre una forma orgánica supercompleja como es un cráneo real, y accidentado. Y lo quería hacer a mano, personalmente… hay muchos accidentes en los diferentes cráneos. Así que rellenar cuidadosamente los poros de los huesos con grafito fue toda una experiencia. Y me encontraba muy cara a cara con la muerte. Fue una experiencia muy intensa. (pp. 607-608)

Lo que se puede vislumbrar en esta cita es la motivación del proceso, lo que hace que esta pieza sea interesante, es cómo se van agregando esos significados que no la sobrecargan. De esa manera, la obra no se va llenando, sino vaciando hasta alcanzar el espíritu, es decir, el mayor grado de consciencia que se puede abarcar en un momento determinado. El vacío que expone Orozco es un estadio del autoconocimiento como artista y como sujeto social que actúa con el mismo imaginario que todos. Las obras son universales por el arquetipo o los arquetipos que están en juego en su

múltiple significación en las obras, si es que hay algo así como universal, se sabe que no pero el arquetipo sería lo más próximo a un concepto de ese tipo. Cuando se está frente al arquetipo tiene lugar una reacción compleja, la ambigüedad se traslada a un punto muy elevado del pensamiento; es por este motivo que los que están frente a una obra con una carga arquetipal elevada, actúan de una manera diferente.

> Absolutamente. Pero era una especie de secreto. Le dije a Catherine David que iba a hacer algo especial, y que quería hacerlo solo; no iba a ser una gran escultura pública en la calle, sino un objeto pequeño pero poderoso… Entonces, dos meses antes de la apertura, le mostré la pieza cuando vino a Nueva York a verme. Con los ojos muy abiertos dijo: *'Ah, il m´a donné une téte de mort! Il m´a donné un mort!'* ¡No me había dado cuenta de que para un francés sería algo muy chocante entregar una cabeza a Documenta! Yo mismo estaba un poco asustando en aquel momento. Recuerdo que cuando acabé, pensé que era bastante horrible, muy extraño y fuerte, algo chocante. No podía verlo más, así que lo metí en un closet y lo dejé allí durante tres semanas. (Morgan, 2014, p. 608)

No solo el artista se sorprende de lo creado, sino cualquier persona que lo contempla, independiente de si es cercano al arte o no, el poder del arquetipo y de su ambigüedad que acapara los sentidos para poder ser digerido y explicado, escapa muchas veces a lo racional que se puede ser. Esto denota porqué se ha expuesto que el arte de México se caracteriza por elevar el arquetipo desde una posición ideológica, como en el caso de los muralistas. En el caso de Gabriel Orozco, esta ideología está posicionada desde una construcción del objeto, desde los mismos cimientos del arquetipo de culto religioso y político. Si esto se observa desde el ser mexicano se encuentra una síntesis, no solo del arte, sino una síntesis de la presencia con un objeto determinante para el autoconocimiento.

En la misma entrevista antes citada, al contestarle a Morgan (2014), que no cree que la obra sea dramática, agrega: «Creo que *La DS*, *Papalotes negros* y algunas otras de mis obras son espectaculares como un efecto secundario, como un accidente poético» (p. 608). Se sabe que la metáfora no está

en desuso, al analizar la construcción de la Coatlicue no se puede dejar pasar esta afirmación. Debido al impacto que tiene en las emociones, el arquetipo que se absorbe desde las piezas o el *show* puede ser catártico, un extasis momentáneo. En el arte, el espectáculo es digerido por el arquetipo desde el juego y la ambigüedad, que hace que el camino del pensamiento se bifurque, que se encuentren otros caminos, cuando antes solo había una dirección.

En el apartado de Coatlicue, se menciona que, en la ciudad de los aztecas, Tenochtitlan, se concebía el mundo como una unidad, lo cual también sucedía en muchas otras culturas. Ello incluía juntar los opuestos, lo que en el lenguaje tiene relación con el llamado difrasismo, que en términos del arte está emparentado con la metáfora. Esta última forma parte de los conceptos de la Tabla de Elementos Artísticos (TEA), que permite visualizar la acción de la ambigüedad en la obra de arte y que el arquetipo sea comprensible desde esa misma ambigüedad. Es primario que una obra sea poética, esa es su potencia en el proceso de la obra. Por ello es necesario y debe encontrarse lo poético en la obra artística, ya que es el principio de la ambigüedad, la energía del arquetipo y el principio del movimiento del espíritu, es decir que solo así se concibe al autoconocimiento como el valor supremo de la existencia. Orozco comenta que:

> Estaba haciendo mi propio experimento con grafito en hueso auténtico. Y sabía que la conexión con la tradición mexicana iba a estar ahí, en especial en el contexto de la gran madre de todas las muestras de Europa occidental como es Documenta. Pero también sabía que algunos curadores como Catherine y algunos artistas sabrían que hay todo un mundo por explorar en el campo del *memento mori*. También podemos pensar sobre el significado del cráneo en el arte occidental en general, o en el arte de la India, en particular, que es tan importante en toda mi obra. ¡O en los recuerdos de las bandas de *heavy metal* si visitas la calle Bleecker, a la vuelta de la esquina de mi casa! De hecho está en todas partes. Pero creo que el auténtico impacto o sorpresa de *Papalotes negros* en el mundo artístico no está en absoluto con la conexión mexicana. Esta obra realmente toca algunos nervios en el cerebro estructurado del que se

pone enfrente. ¡Por eso funciona! Y así es para mí. (Morgan, 2014, p. 609)

El cráneo es depositado en el centro de la Madre de los Dioses; Coatlicue, como Orozco deposita el cráneo en la madre de las muestras de arte. El efecto que produce la obra es el movimiento del arquetipo de los opuestos; de la vida y la muerte. Están en una feria que es el epítome de lo occidental, porque el arquetipo que se experimenta en una cultura, es parecido o igual al de otras culturas, ¿se puede ver de manera indiferente? No, nunca, lo que sucede es que precisamente, la concentración hace que se desborde el significado, para que no solo exprese que el autor es mexicano, sino que la poética activada con la ambigüedad del arquetipo se manifieste en una totalidad, es una polirepresentación intensificada del arquetipo. La influencia sobre la obra de Orozco es total, como el autor dice, no es una conexión con lo mexicano, sino que es una réplica de lo arquetipal de la Coatlicue, una actualización del arquetipo que representa la escultura monumental; es una reactualización arquetipal en el arte del siglo XX que nos habla directamente de la vida y de la muerte.

La muerte no pasa desapercibida en la producción de Orozco, muchos de sus trabajos poseen una relación con ella. Hans-Ulrich Obrist (2014) se cuestiona al respecto de *Papalotes negros* «¿cómo habrá de ser algún día condensada en una frase nuestra propia vida finita? De ahí que ver la obra se convierta en un *memento mori*» (p. 616). Victor I. Stoichita dice que probablemente en el primer *memento mori* que se conserva, aparecen Demócrito y Heráclito. Menciona que la risa es por Demócrito, y las lágrimas por Heráclito, al reflexionar sobre esta obra precursora: «Este cuadro actúa como un espejo. La calavera, con sus órbitas vacías, enfoca al espectador como su *alter ego*. La esfera refleja el mundo revelando su fragilidad» (Stoichita, 2011, p. 64). El *memento mori* utiliza recursos del presente, pero no solo eso, ya que tiene varios usos, remite a una «polisemia del espejo: *veritas*, *prudentia*, *sapientia*, *imitatio*, *vanitas*» (Stoichita, 2011, p. 317). El recurso del *memento mori* brinda la sensación del presente cercano, no solo a través del espejo, también utiliza la metaimagen, sentidos (flores, frutas), indicadores temporales (humo de vela, de incienso, burbujas de jabón, etc.) Es interesante la referencia a este estilo pictórico que tomaba el tiempo de la vida como pretexto para reflexionar sobre él, otorgando el recuerdo de que toda per-

sona va a morir y que la vida es solo un instante. Así mismo, con la relación que había del arte con la religión, este tipo de obra se afianzó de forma más certera a esa ideología imperante que permea desde lo religioso.

Es relevante tomar en cuenta que *Papalotes negros* es un objeto encontrado como *memento mori*, como si fuera una reliquia religiosa que se ha despojado de su horrorosidad y tintes de nota roja. De ese modo se hace digerible, como un asunto de presente inmediato, que coloca al espectador sin abalorios y de frente al momento de su muerte para apreciar de forma intensa nuestra vida. A lo que me refiero con esto es que el arte, por ser *presente*, es una restitución de la protección, del amor y la cooperación, por ende, de la vida, que parte de nuestra tradición, por nuestro contexto occidental.

En el tiempo contemporáneo, ese *presente* debe ser una actualización, su *ética* no tiene nada que ver con el asunto religioso, se ve desde una posibilidad de *prudencia* aristotélica, y una *desobediencia* que es un conocerse a sí mismo, en la decisión inmediata que se toma en *presente*; por lo tanto, el arte es *presente en un amor al otro*. Lo que hace Gabriel Orozco también es reactualizar un ritual que se hace cada dos de noviembre en el país, lo que hace el autor es quitarle a la reliquia su religiosidad anquilosada para convertirla en *presente* en el mundo globalizado del arte. Buchloh (2014b) es uno de los conocedores de la producción de Orozco, este autor reflexiona sobre el poder de lo mítico en la formación escultórica:

> A la devoción particular de Orozco por los fragmentos sobrevivientes de prácticas artesanales mexicanas (como el uso de barro o de plantas locales) u objetos representativos de la cultura ritual maya o azteca (la insistencia en lo circular; lo esférico; las pelotas como formas escultóricas válidas), y su afición por movilizar procedimientos de manufactura supuestamente primitivos y objetos de tipo arcaico (cráneos, esqueletos). Antes que nada, Orozco sabe perfectamente que cualquier objeto escultórico que recurra a lo obsoleto formará parte inevitablemente de las reivindicaciones surrealistas de un acceso parasitario a la experiencia del objeto, disfuncional y desinstrumentalizada, que ningún otro objeto puede ofrecer ahora. (p. 622)

La forma en que se menciona lo mítico es importante, debido a que se encuentra en el estadio del *arquetipo*, y despúes en el de *autoconsciencia*, entendiendo a esta última como un múltiple conocimiento de uno mismo de forma sincronizada con el presente. Eso es lo que hace la obra de Orozco, que apuntala el *cliché* desde una perspectiva del impacto del tiempo de la vida, de un tiempo que transcurre y lo tomamos de forma individual, personal y cercana con el objeto resignificado desde lo aparentemente obsoleto de la representación.

Papalotes negros parte desde un evento biológico, planteado como acontecimiento cultural, lo cual es relevante pues, en el contexto actual, el límite del cuerpo del otro no es respetado. Aquí hay un subtexto, porque parecería que es negativo el punto de vista de usar el cráneo (muerte), hecho de residuo (muchos de los trabajos son basura, excedente) para formular un mensaje positivo; pero en esta construcción del objeto hay una tradición que se relaciona con lo pobre, así como con la espectacularidad del ingenio. Lo anterior forma parte de un residuo que menciona Buchloh (2014b) al comparar a Orozco con otros artistas: «quienes han aceptado sin resistencia la destrucción universal de la experiencia del objeto y que han delegado la construcción escultórica a la simple acumulación azarosa de lo grotesco, una cómica aglomeración de basura» (p. 622). Con Orozco, lo grotesco se trasforma, ya que no procura adentrarse en algún estadio de la experiencia estética, es un vaciarse (desde el punto de vista del campo vacío) de la experiencia, desde la acumulación, no del objeto, sino desde la simplicidad del trazo y la complejidad de la solución.

> Benedict Anderson rastrea los vínculos determinantes entre las identidades religiosas en proceso de desaparición y las identidades nacionales emergentes, que supuestamente, sirven como sustitutos para la pérdida de la experiencia subjetiva en prácticas de culto… no es sorprendente que la función de la experiencia estética, como des-identificación de lo étnico, lo religioso y lo nacionalista en un proceso más amplio de secularización nunca sea abordada. Sin embago, lo estético tendría inevita-

> blemente que ocupar un lugar prominente en cualquier consideración similar, ya que su condición es al mismo tiempo, eternamente servil y subversiva y se encuentra suspendido entre el culto y el mandato político, y en conflicto entre la lealtad y la desobediencia de los procesos religiosos, míticos, históricos y nacionales de formación de identidad. (Buchloh, 2014b, p. 626)

La identidad nacional mexicana es en la que está inscrita la obra de Orozco (aunque el arquetipo lo desborde y se justifique su no pertenencia), pues aunque *se crea* que es global o eurocéntrica pende de una fusión con el pasado mexicano. La reidentificación nacional empieza con la reforma, le sigue el porfiriato, después la revolución y se apuntala una identidad, pero también una religión. Durante todo el tiempo que gobernó el partido hegemónico este estuvo muy cerca de la iglesia mayoritaria y de las minoritarias. Con el cambio de gobierno se afianza más esa relación, crece una relación entre los dos grupos, partido e iglesias mayoritarias. María Minera (2014) habla de algo que puede ser contundente con la obra de Gabriel Orozco cuando dice que:

> La fotografía, prima hermana de la pintura, es capaz de fabricar, sólo que en un instante, una nueva realidad, plenamente conformada, paralela a la del mundo. Una situación que parece darle la razón a Paul Éluard, cuando dice, o se cree que dijo, que 'hay otros mundos posibles, pero están en este. Como una isla que está dentro de la isla. Tal como ocurre en la fotografía de Gabriel Orozco que lleva ese nombre: una especie de paisaje desdoblado, o puesta en abismo, donde, por un lado, vemos a lo lejos la silueta inconfundible de Manhattan, recortada en un cielo a punto de tormenta, y, por otro, en primer plano, aparece un pequeño retablo con el que el artista emula el contorno exacto de la ciudad pero a partir de materiales encontrados en el lugar (tablones, piedras, escombros); todo dispuesto prolijamente sobre un charco, para sumar verosimilitud a la situación de isla'. (p. 723)

Esto es interesante pues se relaciona con los conceptos primarios de la

imagen como son el punto ciego, la metaimagen (puesta en abismo), la metáfora (difrasismo), combinación de géneros (fotografía de arquitectura y fotografía construida, registro de una acción, fotografía como documento, arte povera) el campo vacío (no vemos al autor, no hay una isla), hay intencionalidad en los indicadores temporales (ya que hay cielo nublado y un charco en el piso de la isla de residuos). Se conjuga una idea que se puede observar como una preocupación por *lo real*, por su contexto, que contribuye a la cooperación y la reflexión de ideas concretas que necesitan ser revisadas desde los aspectos intelectuales, culturales.

Por eso, Minera (2014) hace énfasis en que, «La imagen fotográfica implicaría entonces lo contrario: un conocimiento de algo que ya pasó. Un presente –el de la acción– desdoblado en otro presente –perenne: el de la foto» (p. 724). Estoy de acuerdo con la autora, pero con la consciencia de que la obra, para ser obra de arte, tiene que ser construida por presentes simultáneos, de modo que pueda producirse la presencia que invade al observador y que es activada por él. Hay una observación de André Rottmann (2014) cuando habla acerca de lo diáfano de los trabajos de Orozco, que son una obra construida desde lo efímero de la existencia, como si el corpus antes de llegar a *Papalotes negros* fuera el cierre de un gran *memento mori* hecho de fragmentos desdoblados en cada obra:

> Este reconocimiento de una dispersión total de la anterior integridad de la escultura por los espacios malogrados e incongruentes de la experiencia cotidiana, se podría argumentar, es también una motivación que se encuentra detrás del uso de Orozco de la fotografía: sus imágenes capturan paisajes y escenas que están a punto de desvanecerse, ser eliminados o descompuestos, tal como en las obras con títulos tan sugerentes como *Aliento sobre piano*, *Meada de perro en la nieve*, *Pelota ponchada*, *De techo a techo*, *Gusano de tráfico* e *Isla en la isla* (increíblemente, todas datan de 1993). (p. 723)

Estas obras de Orozco forman los antecedentes del periodo donde se construyó *Papalotes negros* (1997), que fue hecho cuatro años después, como si intuyera que el hálito, el aliento que contiene el cuerpo, es realmente un

fragmento de vida. Tener el cuerpo funcionando, accionando en la cotidianidad del mundo, en una realidad frágil, donde muestra de fondo con *Sendero de pensamientos*, y donde contempla su cráneo dibujado como colección de instantes presentes revestidos de un potencial poético. Solo basta mirar de frente al objeto, movilizarlo con una posición sugerente para sincronizar el mundo que le tocó vivir (al espectador), que muchas veces es desigual, donde suele no alcanzar el tiempo para contemplar lo bello que es la vida. Muchas de las piezas de Orozco son un desafío para que el otro active el espacio y al mismo tiempo active la vida; para que así exista el fenómeno del arte, que es una cuestión de reconocer el cuerpo, la vida del otro, y nunca desaparecerlo.

Los juegos de la imagen

En esta investigación se planteó con el apoyo de diversos teóricos, que hay ciertos elementos que conforman cualquier obra de arte, los cuales se relacionan con funciones cerebrales y evolutivas que han construido la cultura, por lo que son los que le dan al arte su importancia y permanencia al ser, los que en conjunto le aportan la presencia que la hace vigente, así como potente para un contexto histórico y social determinado. A causa de esto es que el arte tiene una incidencia en los seres humanos, tanto a nivel cultural como físico y psíquico, dado que transforma las formas de relacionarse con los demás, de percibir el mundo, así como dar significado a las experiencias y emociones propias y de los demás. A la vez, esto genera que gracias a los elementos del arte se planteen nuevas posibilidades de actuar y decidir; por ello, no solo los teóricos del arte se han interesado en estudiarlo, sino también autores de neurociencias, ciencias sociales y psicología, entre otras disciplinas del conocimiento.

Las personas que se dedican al análisis y la creación en el campo del arte, sobre todo cuando apenas están en sus inicios como autores o como estudiantes, necesitan herramientas teóricas que les faciliten de forma evidente una asociación entre el conocimiento académico que adquieren y su utilidad, como un apoyo para su quehacer práctico. Esto es así, porque como se ha remarcado en este escrito, para la elaboración de una obra artística que tenga incidencia -tanto para el artista como para el espectador-,

no basta con imitar técnicas con virtuosismo, o con tener cierta idea de las emociones propias. Crear una obra de arte es una labor compleja, que requiere de un involucramiento mental, físico y emocional por parte del autor, una entrega generosa de su tiempo, sus sentimientos, sus ideas y sus sentidos a la pieza, que no tendrá una amplia vigencia en diferentes contextos y épocas si carece de esa vitalidad reflexiva, que surge desde la autoconciencia múltiple del artista.

La ambigüedad es la herramienta que permite jugar en la obra de arte. El ser humano simboliza, fantasea, imagina mundos posibles, lo cual pone en práctica al ser espectador de la obra de arte. Cuando hay un observador frente a la obra, hay un sujeto frente a otro, así acontece el juego entre los sujetos partícipes en el fenómeno artístico. Para evidenciar lo anterior, es que se materializa un método con el que se puede comprender que el sujeto es el que produce la presencia al contemplar la obra de arte. El fenómeno artístico es útil para la cultura, ya que permite que los ciudadanos vivan el presente y su presencia en un estado corporal que permite la conservación del cuerpo del otro.

La red de elementos con los que se construye la obra artística fueron expuestos en la *Tabla de Elementos Artísticos*, que se explicó con la ayuda de diversos apoyos visuales, y que está diseñada para facilitar el estudio y proceso de creación de imágenes por medio de la reflexión desde diversas disciplinas. Esto se aprecia en el segundo capítulo, con las leyes del cerebro y el trabajo de autores como Dissanayake, Kandel, Ramachandran y Dutton. Así se remarca que el arte no es una cuestión subjetiva en su realización y comprensión, sino que corresponde a patrones de evolución en la forma de ver la vida de los seres humanos. Cuando no se tienen las herramientas para poder profundizar en la interpretación del objeto artístico de forma teórica, se cree que el entendimiento y la creación artística se sustentan en lo subjetivo. Pero es imposible que después de miles años de realización de pinturas y diversas representaciones, el conocimiento y la curiosidad dependan de palabras como *subjetividad* y *fe*.

Por último, se analizó a Orozco y su obra, con especial atención en *Sendero de pensamiento,* para abordar *Papalotes negros*. Con este ejemplo, se expone cómo está construida la ambigüedad en una pieza concreta. Como todo

objetivo artístico, esto se dirige a evolucionar el pensamiento, en la cooperación de la vida. De este modo, el análisis sobre los objetos artísticos de Orozco responde a una profundidad cultural, como si fuera una reiteración de los *tlamatinimes* aztecas.

Realicé este trabajo con el interés de aportar a mis estudiantes una apertura acerca de cómo crear y entender el arte, de modo que posean herramientas para resolver sus dudas sobre cómo identificar y realizar obras que están construidas de forma óptima. Mi respuesta general y sucinta es que la ambigüedad se presenta en cualquier elemento de los que construyen el arte; pero es importante remarcar que para crear una obra trascendente no basta con aprenderse de memoria un método. Como se expuso continuamente en la investigación, el arte funciona en relación con los otros, así que requiere de forma crucial el interés del artista por los demás, por su entorno, por encontrarse con el otro en el amor y entender los afectos que se involucran con la pieza, tanto si la elaboran, como si tienen el papel de espectadores.

En la actualidad, se observa cómo los movimientos sociales tumban o protestan por que se retiren monumentos que representan la anulación o eliminación del otro; este es un ejemplo de las obras que no logran una permanencia, debido a que fueron realizadas desde una indiferencia por compartir o cooperar con los demás, para crear un mundo en el que por medio de los afectos el ser humano pueda prevalecer. Si se tiene en mente esta intencionalidad amorosa, que reside al fondo de cualquier obra artística que ha perdurado con el paso del tiempo, se podrá tener claro el punto de partida para comenzar con una creación que pueda contener presencia.

Referencias

ALTMAN, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Ediciones Paidós.

AUBENQUE, P. (1999). *La prudencia en Aristóteles*. Crítica.

BOIS, Y. A. (2014). El árbol y el caballo. En Jaime Soler Frost (Ed.), *Textos sobre la obra de Gabriel Orozco, Edición ampliada 1993-2013* (2 ed. (ampliada), Vol. 1, pp. 457-472). Editorial Turner.

BOGART, A. (2017). *La preparación del director. Siete ensayos sobre teatro y arte*. Alba Editorial.

BORGES, J. L. (1998). *Obra poética, 1923/1985*. Emecé Editores.

BUCHLOH, B. H. D. (2014a). Entrevista a Gabriel Orozco en Nueva York. En Jaime Soler Frost (Ed.), *Textos sobre la obra de Gabriel Orozco, Edición ampliada 1993-2013* (2 ed. (ampliada), Vol. 1, pp. 165-210). Editorial Turner.

BUCHLOH, B. H. D. (2014b). La escultura entre el Estado-nación y la producción global de mercancías. En Jaime Soler Frost (Ed.), *Textos sobre la obra de Gabriel Orozco, Edición ampliada 1993-2013* (2 ed. (ampliada), Vol. 1, pp. 617-630). Editorial Turner.

CASSIRER, E. (1951). *Individuo y cosmos en la filosofía del Renacimiento*. Emecé Editores.

CERCAS, J. (2016). *El punto ciego, las conferencias Weidenfeld 2015*. Penguin Random House.

COLINAS, A. (2008). *El sentido primero de la palabra poética*. Ediciones Siruela.

CORBALLIS, M. C. (2014). *La mente recursiva. Los orígenes del lenguaje humano, el pensamiento y la civilización*. Biblioteca Buridán.

DIDI-HUBERMAN, G. (2013). *Imágenes pese a todo. Memoria visual del Holocausto.* Editorial Paidós.

DIDI-HUBERMAN, G. (1997). *Lo que vemos, lo que nos mira.* Ediciones Manantial.

DISSANAYAKE, E. (2012). *Art and Intimacy: how the arts began*. [Arte e intimidad: cómo inició el arte]. University of Washington Press.

DURAND, G. (2007). *La imaginación simbólica*. Amorrortu editores.

DUTTON, D. (2010). *El instinto del arte. Belleza, placer y evolución humana*. Paidós.

ECO, U. (1984). *Obra abierta*. Planeta-Agostini.

ELIADE, M. (2017). *El vuelo mágico*. Ediciones Siruela.

FER, B. (2014). Loco por Saturno. Entrevista con Gabriel Orozco. En Jaime Soler Frost (Ed.), *Textos sobre la obra de Gabriel Orozco, Edición ampliada 1993-2013* (2 ed. (ampliada), Vol. 1, pp. 501-522). Editorial Turner.

FERNÁNDEZ, J. (1959). *Coatlicue: Estética del arte indígena antiguo*. UNAM.

FROMM, E. (1971). *El miedo a la libertad*. Editorial Paidós.

GUASCH, A. M. (2011). *Arte y archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Ediciones Akal.

GODOY, I. (2015). *Arte mesoamericano, Paradigmas emergentes*. UNAM.

HUSTVEDT, S. (2013). *Vivir, pensar, mirar.* Editorial Anagrama.

KANDEL, E. R. (2016). *La era del inconsciente. La exploración del inconsciente en el arte, la mente y el cerebro*. Paidós.

KAPROW, A. (2016). *Entre el arte y la vida. Ensayos sobre el happening*. Alpha Decay.

KRIS, E. (1952). *Pychoanalytic explorations in art*. George Allen & Unwin Ltd.

LACHMAN, G. (2016). *Una historia secreta de la consciencia*. Ediciones Atalanta.

LAKOFF, G. Y JOHNSON, M. (2009). *Metáforas de la vida cotidiana*. Ediciones Cátedra.

LEÓN PORTILLA, M. (1959). *La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes*. UNAM.

MINERA, M. (2014). Gabriel Orozco: La escultura y su doble. En Jaime Soler Frost (Ed.), *Textos sobre la obra de Gabriel Orozco, Edición ampliada 1993-2013* (2 ed. (ampliada), Vol. 1, pp. 713-724). Editorial Turner.

MITCHELL, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen. Ensayos sobre la representación verbal y visual*. Ediciones Akal.

MORGAN, J. (2014). Conversación con Gabriel Orozco. En Jaime Soler Frost (Ed.), *Textos sobre la obra de Gabriel Orozco, Edición ampliada 1993-2013* (2 ed. (ampliada), Vol. 1, pp. 603-614). Editorial Turner.

MUSICCO NOMBELA, D. (2007). *El campo vacío. El lenguaje indirecto en la comunicación audiovisual*. Ediciones Cátedra.

NESBIT, M. (2014). La tempestad. En Jaime Soler Frost (Ed.), *Textos sobre la obra de Gabriel Orozco, Edición ampliada 1993-2013* (2 ed. (ampliada), Vol. 1, pp. 261-276). Editorial Turner.

OBRIST, H. U. (2014). Obituarios (una protesta contra el olvido). En Jaime Soler Frost (Ed.), *Textos sobre la obra de Gabriel Orozco, Edición ampliada 1993-2013* (2 ed. (ampliada), Vol. 1, pp. 615-616). Editorial Turner.

OROZCO, G. (2014). Molly Nesbit, Benjamín H. D. Buchloh y Gabriel Orozco conversan en la Ciudad de México. En Jaime Soler Frost (Ed.), *Textos sobre la obra de Gabriel Orozco, Edición ampliada 1993-2013* (2 ed. (ampliada), Vol. 1, pp. 277-304). Editorial Turner.

PALLASMAA, J. (2017). *Los ojos de la piel. La arquitectura de los sentidos*. Editorial Gustavo Gili.

PERELMAN, C. Y OLBRECHTS-TYTECA, L. (2016). *Tratado de la argumentación. La nueva retórica*. Editorial Gredos.

PIGLIA, R. (2019). *Teoría de la prosa*. Eterna Cadencia Editora.

PORRÚA, A. M. (2019). La imagen y el archivo: formas de contacto. *452°F*, (40), pp. 149-165.

MARINIELLO, S. (1990). El cine y la supresión del medio. *Acta poética*. Vol. 11 (1-2), pp. 125-139.

QUIGNARD, P. (2015). *La imagen que nos falta*. Ediciones Ve.

RAMACHANDRAN, V. S. (2017). *Lo que el cerebro nos dice. Los misterios de la mente humana al descubierto*. Paidós.

RESZLER, A. (1974). *La estética anarquista*. Libros de la Araucaria.

ROTTMANN, A. (2014). Gabriel Orozco: la de-construcción de la escultura, de 1993 a 2013. En Jaime Soler Frost (Ed.), *Textos sobre la obra de Gabriel Orozco, Edición ampliada 1993-2013* (2 ed. (ampliada), Vol. 1, pp. 725-740). Editorial Turner.

SANTAMARINA, G. (2014). Gabriel Orozco conversa con Guillermo Santamarina en la Ciudad de México, agosto del 2004. En Jaime Soler Frost (Ed.), *Textos sobre la obra de Gabriel Orozco, Edición ampliada 1993-2013* (2 ed. (ampliada), Vol. 1, pp. 113-126). Editorial Turner.

SHORT, M. (2013). *Contexto y narración en fotografía*. Gustavo Gili.

STOICHITA, V. I. (2011). *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Ediciones Cátedra.

TATARKIEWICZ, W. (1991). *Historia de la estética. I. La estética antigua*. Ediciones Akal.

VASARI, G. (2014). *Las vidas de los más excelentes arquitectos, pintores y escultores italianos desde Cimabue a nuestros tiempos*. Ediciones Cátedra.

VILLORO, L. (1997). *La significación del silencio*. Verdehalago.

WEBCAST UNAM01. (8 de abril de 2019). *Grandes Maestros-El arte prehispánico ¿es arte?* [Archivo de Video]. Youtube. https://youtu.be/gmh6POXTMkM

WINNICOTT, D. W. (2017). *Realidad y juego*. Editorial Gedisa.

YOT, R. (2011). *Guía para usar la luz para ilustradores, dibujantes, interioristas y artistas*. Blume.

Bibliografía

Sobre el amor

FUENTES, A. (2018). *La chispa creativa. Cómo la imaginación nos hizo humanos.* Ariel.

Sobre el archivo

GUASCH, A. M. (2009). *Autobiografías visuales. Del archivo al índice*. Ediciones Siruela.

Sobre el presente

GEBSER, J. (2011). *Origen y Presente*. Editorial Atalanta.

TSVIETÁIEVA, M. (1990). *El poeta y el tiempo*. Anagrama Ediciones.

CHIPP, H. B. (1995). *Teorías del arte contemporáneo. Fuentes artísticas y opiniones críticas*. Akal ediciones.

GUASCH, A. M. (2011): *El arte último del siglo* XX. *Del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza Editorial.

NANCY, J. L. (2013). *La partición de las artes*. Editorial Pre-textos.

Sobre la desobediencia

THOREAU, H. D. (2008). *Desobediencia civil*. Ediciones Público.

Sobre la presencia

DIDI-HUBERMAN, G. (2011). *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Adriana Hidalgo editora.

DIDI-HUBERMAN, G. (2013). *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warbug*. Abada ediciones.

GUMBRECHT, H. U. (2005). *Producción de presencia: lo que el significado no puede transmitir.* Universidad Iberoamericana.

LEFEBVRE, H. (2006). *La presencia y la ausencia. Contribución a la teoría de las representaciones*. Fondo de Cultura Económica.

PALLASMAA, J. (2016). *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Editorial Gustavo Gili.

STEINER, G. (2017). *Presencias reales*. Ediciones Siruela.

Sobre la verosimilitud

ARISTÓTELES. (1999). *Poética de Aristóteles*. Gredos.

CURRAN, A. (2019). *Aristóteles y la «poética» Guía de lectura*. Ediciones Cátedra.

Sobre los indicadores temporales

BÖHME, G. Y BÖHME, H. (1998). *Fuego, agua, tierra, aire. Una historia cultural de los elementos*. Herder.

Filmografía

ALMODÓVAR, P. (Director) (2019). *Dolor y gloria*. El Deseo (Distribuidora: Sony Pictures Entertainment)

KAR-WAI, W. (Director) (2000). *Deseando amar.* Block 2 Pictures, Paradis Films, Jet Tone Production.

KIESLOWSKI, K. (Director) (1993). *Tres colores: Azul*. MK2 Productions, CED Productions, France 3 Cinéma, Studio Filmowe TOR.

Los juegos de la imagen
Se terminó de editar en noviembre de 2023
en las instalaciones de Partner, Aliados estratégicos
para la producción gráfica.
Jerez 2278, Colonia Santa Mónica, C.P. 44220
Guadalajara, Jalisco, México.

En su formación de utilizaron las familias tipográficas
Bruna, diseñada por Antonio Mejía Lechuga
y *Alegreya*, diseñada por Juan Pablo del Peral.