



UNIVERSIDAD  
**Finis Terrae**

UNIVERSIDAD FINIS TERRAE  
FACULTAD DE ARTES  
ESCUELA DE ARTES VISUALES

**VARIACIONES DEL DESTELLO DENTRO DE LA GRÁFICA  
DEL JUEGO**

MARYKARLA MONTECINOS OLIVARES

Memoria presentada a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae para optar al grado de Licenciada en Artes Visuales, Mención Pintura.

Profesor Guía Taller de Grado: Raimundo Edwards Alonso  
Profesora Guía Preparación de Tesis: Valentina Montero Peña

Santiago, Chile.  
2021

## **AGRADECIMIENTOS**

A Juan Gabriel, por enseñarme que debo hacerlo todo con amor.

A mi madre, por el apoyo y confianza siempre, a pesar de las adversidades.

A la Rumi, por despertarme con sus ronroneos todos los días de este último año.

A mis amigxs, por existir.

## ÍNDICE.

0. RESUMEN	
Palabras clave	
I. INTRODUCCIÓN	6
<b>PARTE I. CREATIVA - IMAGINATIVA</b>	<b>8</b>
II. IMAGEN GRÁFICA	9
a) Grafito y papel, pensar en luces y sombras, 11	
b) Dinámica visual, 12	
c) Imagen y memoria, 14	
III. LA LUZ ES EL BLANCO	17
a) Destello I. <i>“Disfruta la caída y olvida el aterrizaje”</i> , 18	
b) Destello II. <i>“La noche es un sueño que se lleva la mañana”</i> , 19	
c) Destello III. <i>“Cabecitas parlantes”</i> , 20	
IV. PROBABILIDAD EN EL JUEGO	22
a) Variaciones y composiciones, 23	
b) La puesta en escena, 26	
c) Probar las probabilidades, 30	
<b>PARTE II. LÓGICA - ANALÍTICA</b>	<b>34</b>
V. LA SOMBRA ES EL NEGRO	35
a) Damero, 36	
b) Lugarización, 37	
c) Sistema de montaje, 38	
VI. EL ACTO DE PERCIBIR	39
a) ¿Curiosidad o escepticismo?, 41	
b) Ver solo lo que quieres ver, 45	
VII. CONCLUSIÓN	47
VIII. BIBLIOGRAFÍA	50
IX. ÍNDICE DE IMÁGENES	52

## 0. RESUMEN

Mi práctica se concentra en la exploración del fenómeno perceptual a partir del uso del blanco y negro como luz matérica y sombra proyectada, respectivamente. Desde una propuesta gráfica espacial (mediante la tridimensionalidad y el volumen como desplazamiento del dibujo) pretendo, mediante instalaciones controladas, llevar al espectador a cuestionar lo que ve, destacando la subjetividad del punto de vista.

Mi trabajo aborda dos conceptos principales: el destello y el damero. A partir de las variadas posibilidades que tiene el destello como lenguaje gráfico dentro del sistema de damero, busco generar objetos, estructuras, patrones, que desafíen la percepción del espectador mediante la apropiación del espacio.

Para esto, empleo distintos soportes y materialidades rescatadas de la política del desuso que me permiten poner en evidencia su propia presencia y capacidad de crear contextos. De modo que, responden a una necesidad propia por volver a dar otra vida a aquello desvalorizado.

No pretendo generar obras de carácter simbólico, mi trabajo se dirige directamente a un fenómeno perceptivo. Aunque sin limitarlo a una apariencia, sí procuro acercar al observador hacia parajes concretos de su propia experiencia. Su rendimiento dependerá de cada espectador/a que se enfrentará a la obra, ya sea con actitud ingenua, curiosa o completamente escéptica.

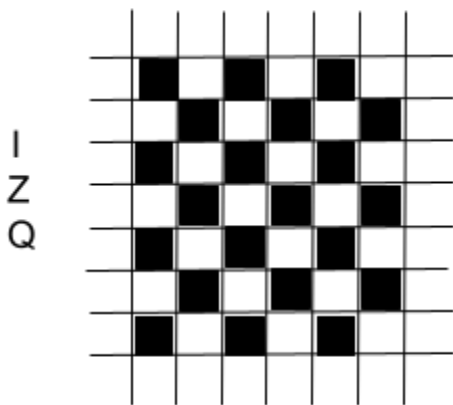
Desde este enfoque, la síntesis y abstracción serán las bases en la gráfica. He trabajado por medio de formas, tensión, luces, sombras y dinámicas visuales que posibilitan una producción ilimitada entregada totalmente al juego, sin condenarse a un frío hermetismo o a mi propia interpretación. Este principio lo vinculo con las ideas desarrolladas por Gadamer en su libro “La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta” (1977) donde:

Se trata de la <<significatividad propia de la percepción>>. Esto quiere decir que la percepción ya no se pone en relación con la vida pragmática en la cual funciona, sino que se da y se expone en su propio significado. Por supuesto que, para comprender en su pleno sentido esta formulación, hay que tener claro lo que significa percepción. La

percepción no debe ser entendida como si la, digamos, <<piel sensible de las cosas>> (...). Percibir no es recolectar puramente diversas impresiones sensoriales, sino que percibir significa, como ya lo dice muy bellamente la palabra alemana, *wahrnehmen*, <<tomar (*nehmen*) algo como verdadero (*wahr*)>>. Pero esto quiere decir: lo que se ofrece a los sentidos es visto y tomado como algo. (p. 36)

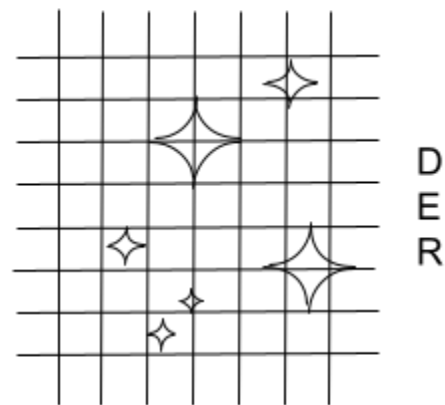
En suma, me interesa desarrollar un trabajo en que el tratamiento de formas, luces y tonos vaya mutando, en relación con juegos perceptivos para amplificar las nociones básicas del dibujo hacia la recreación del espacio en un lenguaje que se configura por contradicciones.

### DAMERO



lógico - analítico

### DESTELLO



creativo - imaginativo

**Palabras claves:** destello, damero, dibujo, luz, sombra, juego, arte lumínico, arte perceptual, gráfica, blanco y negro, espacio, fenomenología de la percepción.

## I. INTRODUCCIÓN

VERBOS/ACCIONES	ADJETIVOS/SUSTANTIVOS
componer	contraste
dibujar	gráfica
experimentar	damero
recorrer	luz
complejizar	objeto
superponer	estructuras
jugar	espacio
coleccionar	patrones
unir	percepción
combinar	destello
reconstruir	visual
sintetizar	lúdico

1. Me sentencio a una etapa de exploración constante.
2. Condeno la imagen al destello como fuente de alimentación primaria, destello como solución ampliamente abarcable de diversas formas, proporción lumínica, matérica y cosmética.
3. El sistema de damero contendrá al destello, para darle orden y organización dentro de su misma variabilidad, la cual se supone, ilimitada.
4. Me rehuso firmemente a la solemnidad, proponiendo trabajos lúdicos y recorribles.
5. El juego tendrá siempre la prioridad en todo momento; juego que conocemos al enfrentarnos a cosas nuevas, con una base ingenua pero curiosa al mismo tiempo.
6. El miedo al vacío me persigue, lo fácil me atormenta.
7. El dibujo me incentiva a seguir creando, por ende, el grafito y el papel serán siempre mis mejores acompañantes.

8. Desplazar la gráfica hacia el espacio mediante la tridimensionalidad o el volumen es parte de mi intención.
9. Entiendo el dibujo como una herramienta reflexiva e interminable. El dibujo es creación, pensamiento y liberación.
10. Todo-nada; totalidad-fragmentos; estructura-juego; contener-adaptar; damero-destello; izquierda-derecha; blanco-negro; rotundo-superposición...
11. No es inusual tener en la misma palestra palabras antagónicas, o que cada una necesite de su contraparte, ya que este modo de ver y, por lo tanto, de representar, constituye parte fundamental de mi vida cotidiana: la indecisión. Indecisión que día a día me acompaña, es decir, no poder decidir de manera inmediata la solución a un problema por poder ser capaz de ver ambos extremos, además de todos los tonos entre medio. Esto significa para mí, que ambos extremos son, la mayoría de las veces, igual de posibles tanto en su claridad absoluta como también en sus caminos a medio llegar.

Este ensayo se divide en dos partes.

La primera, evoca mi sensibilidad durante el proceso, desde el dibujo con grafito hasta la importancia de aproximarnos al juego. Esta parte alude a la fase de experimentación y se une a tres microrrelatos, esenciales para comprender mi modo de ver y cómo adquirí interés por el desarrollo lumínico.

La segunda parte respalda a la primera, contiene teoría y análisis. Explica, bajo leyes de la percepción, Gestalt y otras ideas planteadas, cómo comprendemos y organizamos el mundo conforme a la experiencia que hemos obtenido del mismo. En un acto desinteresado, ofrezco a usted, persona lectora, las coordenadas para que se sitúe en un evento de completo escepticismo o curiosidad ante los trabajos presentados. Este punto también abarca la posición espectador/a/e.

Lo opuesto aquí será reflexionado y amablemente tratado como complemento.

**PARTE I.**  
**CREATIVA - IMAGINATIVA**

*Requiere de toda tu energía*

*Si es que quieres salir*

*De ese enjambre mental*

*Que te atrapa*

*No te deja ver la luz.*

Perotá Chingó, 2013

## II. IMAGEN GRÁFICA

Este trabajo surge de una recopilación

Colección

Recolección

De dibujos

que fueron tomados

Extraídos

De un consciente imaginario

O imaginado

Pensado desde la inquietud:

“¿qué estará pasando realmente afuera?”

Bajo este contexto

de confinamiento

Impuesto

E incertidumbre

Y el paso acelerado

De la vida

Que pone en juicio

Los sentidos

Lo sentimos.

Todo manipulado.

Todo manoseado.

Todo triturado.

Me doy cuenta,

los junto

los recojo

Darles el valor

y sentido

que erróneamente

creyeron desmerecer

Y los entrego.

Yo no soy su creadora,

solo soy una reparadora.

Julio 2020.

La creación visual de la(s) imagen(es) se desarrolla libremente en el imaginario nocturno, zona libre de prejuicios e indolencias ajenas, de creación libre y espontánea; espacio al que debí recurrir gracias (o a pesar) del contexto que sumergió y paralizó a todo el país. Lo subjetivo que dio como resultado el encierro, alteró el tiempo y difundió el agotamiento mental donde lo único que continuó su normalidad fue que debía seguir respondiendo a las responsabilidades. En este escenario, lo que me permitió no quedarme estancada creativa, emocional y corporalmente fue la mente, pues me hizo visualizar imágenes insólitas de aquello que nunca había visto, o que por lo menos no reconocía directamente. Un <hacer y deshacer> más libre y variado.

En esta búsqueda llego a los conceptos de lo atiborrado y del vacío. Lo atiborrado, por un lado, me evoca esa parte de la vida donde todo lo que vemos botado, en desuso o simplemente olvidado comienza por clamar atención para resignificarlo; entonces comienza la acumulación y/o recolección de lo que me gusta llamar como “cosas que una ve y siente en algún momento ocupará”. Por otro lado, existe el horror vacui o “miedo al vacío”, que consiste en la necesidad de rellenar espacios vacíos con una cantidad exuberante de cosas o adornos. El vacío, en cambio, se interpreta como aquel terreno libre de contaminaciones y/o elementos provenientes de cualquier sitio. Por lo tanto, atiborrado y vacío se convierten en un todo y nada, en la creación de sistemas en constante enfrentamiento y movimiento.

a) **Grafito y papel, pensar en luces y sombras**



Imagen N°1: Dibujos con grafito en papel bond sobre marco de bastidor. 21x32 cm. Junio 2020.

De este modo, pasando al proceso material, aquel enfrentamiento como principio es el que me permite componer imágenes que traduzco por medio de luces y sombras desde el achurado. Las sombras son miles de líneas en sentidos contrarios. Unas deciden ir a la izquierda; otras, no saben cuál es su izquierda y por consecuencia se van hacia la derecha; otras son firmes, ásperas, verticales, blandas y horizontales, mientras que las más rebeldes no obedecen al mandato inicial y se agrupan en sectores determinados haciendo de ese lugar una fiesta, dejando a otras líneas de lado que, lamentablemente, solo deben seguir su camino.

Por otra parte, las luces se producen desde la anulación de las líneas, dejando espacios abiertos para el diálogo con el soporte; su método es más fácil y, por lo tanto, más complejo. El indicio de una zona totalmente iluminada se da desde lo que le proporcionan las sombras; a partir de ese juego íntimo, es crucial delimitar luces que dejen entrever la figura armada, para que siga construida pero nunca totalmente formada. Este festín que se produce es profundo, solo puedes apreciarlo si dejas de lado aquella crisálida inexistente en la que se envuelven las obras de arte, debes dejar los estereotipos y entregarte a la experiencia.

## b) Dinámica visual

Con el pasar del tiempo, la forma fue mutando y complejizando su estructura, así como el intento de variar el soporte que estaba ocupando. De esta manera, cada vez eran más los elementos dispuestos en el escenario, con esto me refiero al espacio donde se desenvuelven las formas, mientras que, al mismo tiempo, también se iban desplegando en mayor cantidad queriendo contar una historia.

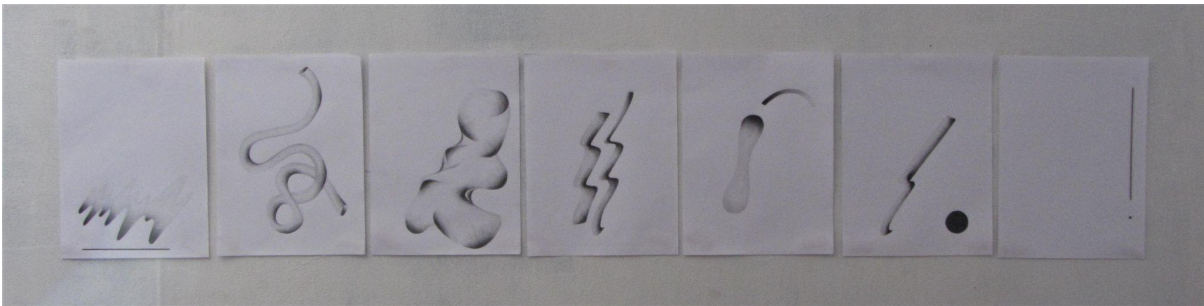


Imagen N°2: Serie. Dibujos con grafito en papel bond 15,5x21 cm. Noviembre 2020.

Estos principios se han ido repitiendo y desarrollando, dando importancia a la abstracción y síntesis de las mismas para que se entreguen abiertamente al espectador en tanto a sus lecturas.

El oficio que empleo en el dibujo me ha acompañado desde mis inicios en una fase siempre experimental y casi nunca final; es decir, no busco llegar a un resultado en específico, sino más bien, me entrego a lo que suceda en ese momento con el lápiz y el papel, atenta a cada movimiento, decisión, alteración y/o consistencia para generar <la imagen>. Por otra parte, la gráfica, mediante el oficio, es capaz de presentar indicios de verosimilitud, sin necesariamente recaer en una representación realista. Este principio lo explica Rudolf Arnheim en su libro “Arte y percepción visual” (1954), donde destaca los conceptos de dinámica visual y experiencia de la locomoción como:

La asociación no se funda en los objetos como tales (hombre que corre, cascada) sino en las formas, direcciones, valores de luminosidad con que aquellos están representados. La experiencia cotidiana nos enseña que ciertas propiedades perceptuales se asocian con el movimiento y con los objetos que se mueven (...).

Además, al emplear criterios formales más que aludir al tema representado, la teoría evita limitar el efecto a las imágenes de objetos móviles; puede explicar que imágenes de árboles o montañas resulten fuertemente dinámicas, y que pueda ocurrir lo mismo con formas enteramente <<abstractas>> en el arte o la arquitectura. (p. 419).

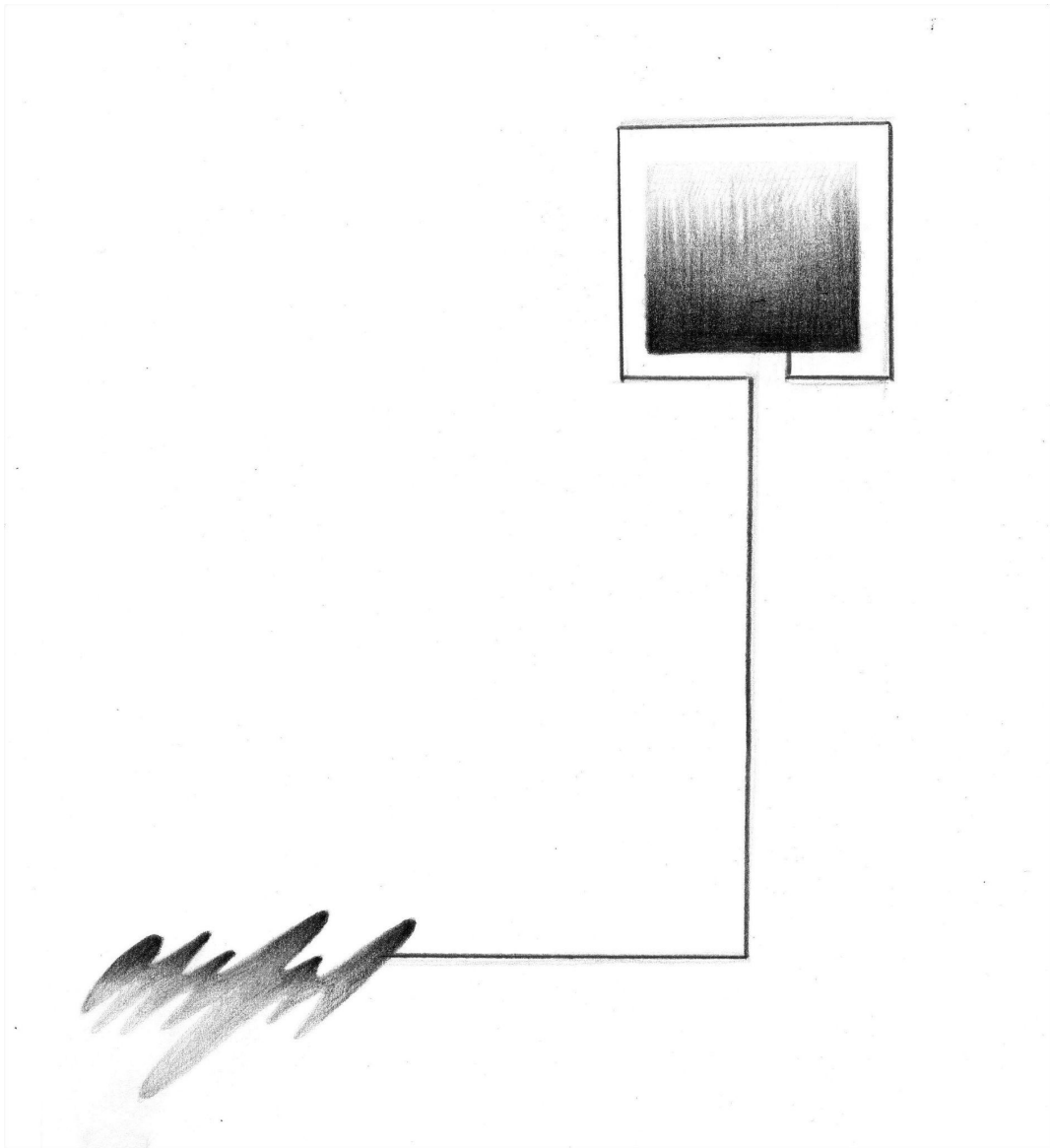


Imagen N° 3: Dibujo escaneado. 21x32 cm. Octubre 2020.

### **c) Imagen y memoria**

La resignificación o utilización de objetos, en su mayoría en desuso, tiene para mí una clave necesaria de ser enunciada. Los objetos, cosas, materiales no son usados al azar, ya que cada uno comprende un contexto referencial particular, y bajo la experiencia locomotora, las cosas siempre nos llevan hacia parajes concretos: un pez nos recuerda el agua; una pluma, la escritura... Ahora, si a estas les agregamos el valor referencial propio de la experiencia, la lectura se vuelve mucho más reflexiva y singular: un pez puede recordarnos el lugar exacto donde lo vimos por última vez, una pluma puede recordarnos a una persona en particular que siempre usaba una pluma. Entonces, los instrumentos sometidos hacen alusión a un intento del artista por entregar un determinado camino, el cual se va formando en el proceso de obra y no necesariamente precisa de una lectura única y equívoca. Este principio lo facilita Teresa Orecchia en su texto “Artista y antropólogos” (2016) en tanto que “la noción de objeto se flexibiliza, y pasa a incluir también las materializaciones de circunstancias, afectos, estados, subjetivos, valores” (p. 332). Aludiendo a la inserción de objetos en la literatura contemporánea desde un punto de vista cultural, es decir, cómo los objetos responden a un tiempo material de las cosas bajo la experiencia individual y colectiva que se puede obtener de ellos.

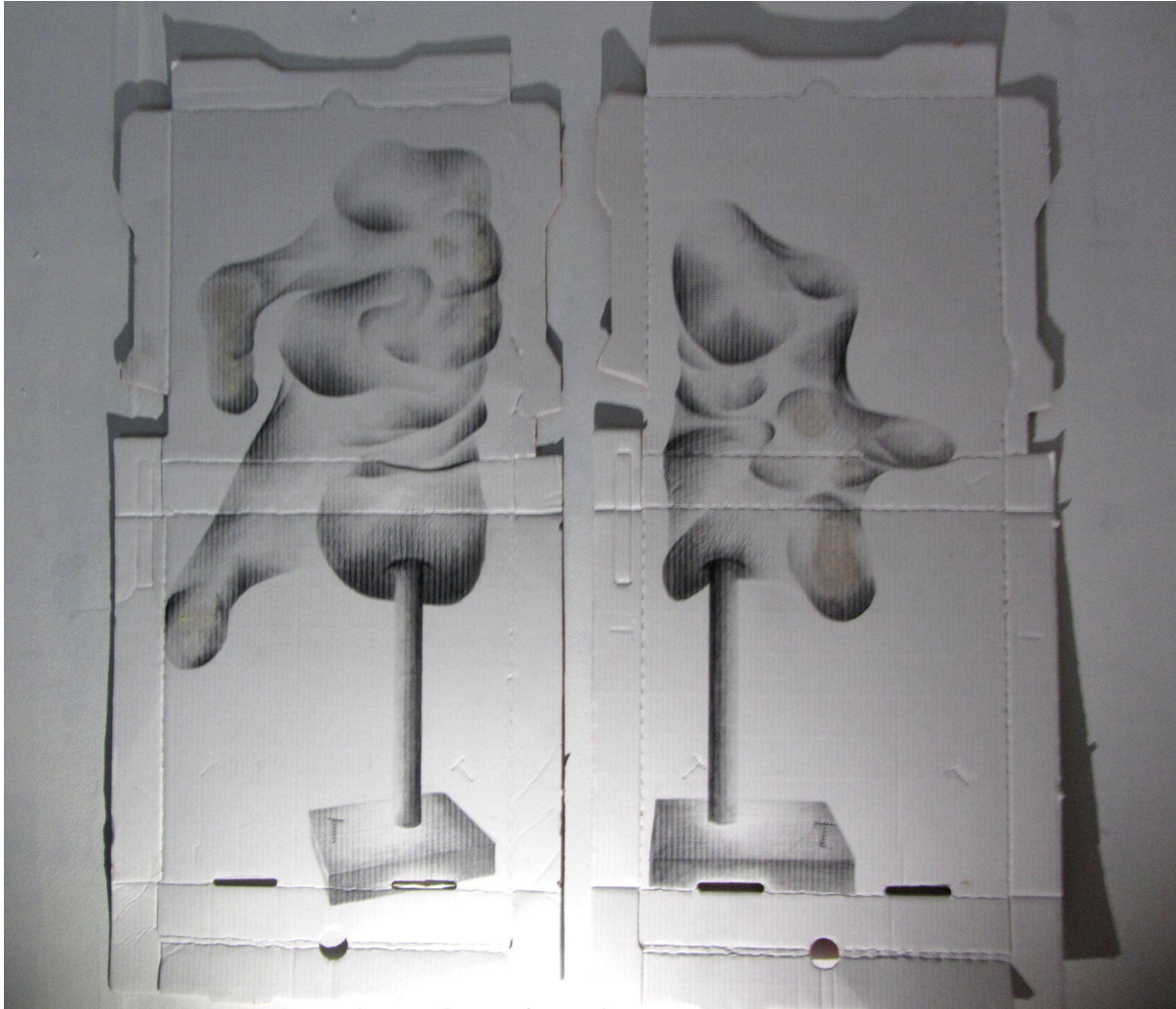


Imagen N°4: Dibujo con grafito en cajas de pizza usadas, 90x90cm. Junio 2020.

En un principio, me aferraba a aquello ya conocido y que sabía cómo realizar. Sin satisfacción alguna, comencé a dibujar de manera automática y espontánea. Desde esta posición, comencé a concebir todo mi alrededor como un dibujo; cocinar era un dibujo, ordenar era un dibujo, la música era un dibujo e incluso los dibujos que veía se convertían en dibujos aún más abstractos.

Este criterio comenzó a revolotear sin parar, por lo que comencé a preguntarme cuáles serían los factores que inciden en esta visualidad y de dónde provenía esta ansia por seguir dibujando aquello visto pero imaginado.

En el libro “Pensar la imagen” (1989) Santos Zunzunegui, entiende la *visión* no como mero órgano del cuerpo humano, sino más bien, como *canal fisiológico* (Moles y Zeltman citado en Zunzunegui, 1989), lo que significa comprender la visión como proceso o mecanismo activo y en constante búsqueda, dándole cabida como *visión estructurada* totalmente susceptible al ambiente y a la información que este proporciona. Considerando esto como un punto de partida, luego, los factores perceptuales, potenciarán hacia diversos caminos las lecturas posibles, dependiendo estrechamente de cada persona. Bajo este sentido, se considera la *imagen retínica* “no como una réplica sino como una proyección del mundo. Solo, por tanto, (...) la percepción producirá una representación tridimensional única del mundo (Imbert, 1983)”. (Zunzunegui, 1989, p. 28)

Por esta razón, el acto de ver constituye una imagen encuadrada e impura, influenciada por los medios de comunicación, a la vez que se ofrece como soporte sensible, cargada de afectos y condicionada por experiencias pasadas que, inevitablemente, configuran nuestro modo de ver las cosas. Así pues, crear imágenes será inundarse de interpretaciones en constante cambio, multiplicación y repetibilidad, pues “entra en un estado insuperable de contradicción interna entre perspectiva de la libertad que le proporciona el subjetivismo y el estigma de orfandad en el que reconoce la ausencia de toda legislación objetiva.” (Gadamer, 1977, p. 6)

En síntesis, reduzco el dibujo a dos conceptos: la luz y la sombra. A partir de estos, comienza mi búsqueda por componer materialmente elementos que aludan a los conceptos tratados de manera tal, que confluyan los sentidos desde una dimensión gráfica.

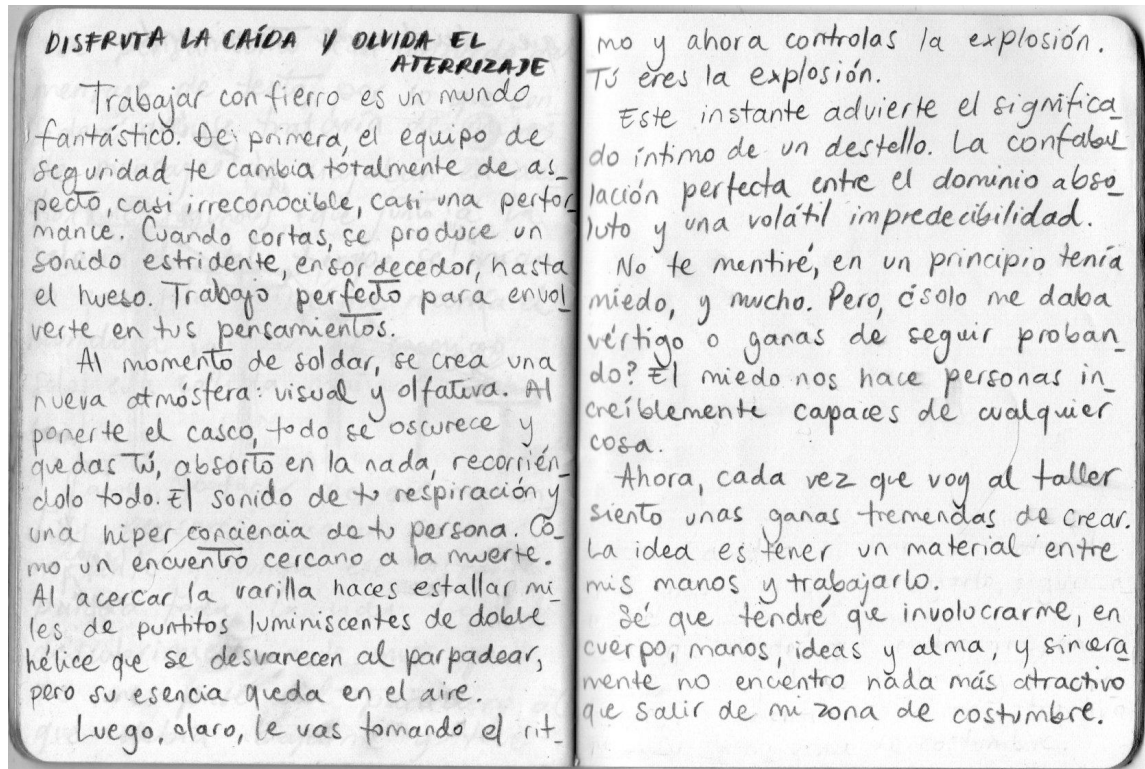
### III. LA LUZ ES EL BLANCO

Mi inclinación por la luz desembocó en un proceso perseverante de investigación y observación. En un comienzo como figura diamantada, inició la repetición de una variabilidad impredecible. Luego, se convirtió en materia, en tanto que el *destello* obtuvo otros significados: como recurso protagonista, originó otras maneras de dibujar utilizando la luz como sustancia primordial. Hasta el momento, permanece como concepto, resplandor vivo y efímero, fenómeno lumínico.

Los escritos a continuación denotan algunas experiencias en las que el *destello* se ha manifestado en mi rutina, en el mismo orden que las ideas presentadas. Destello que, indudablemente, ha desencadenado nuevas formas de percibir lo conocido y ver lo irreconocible.

## Destello I.

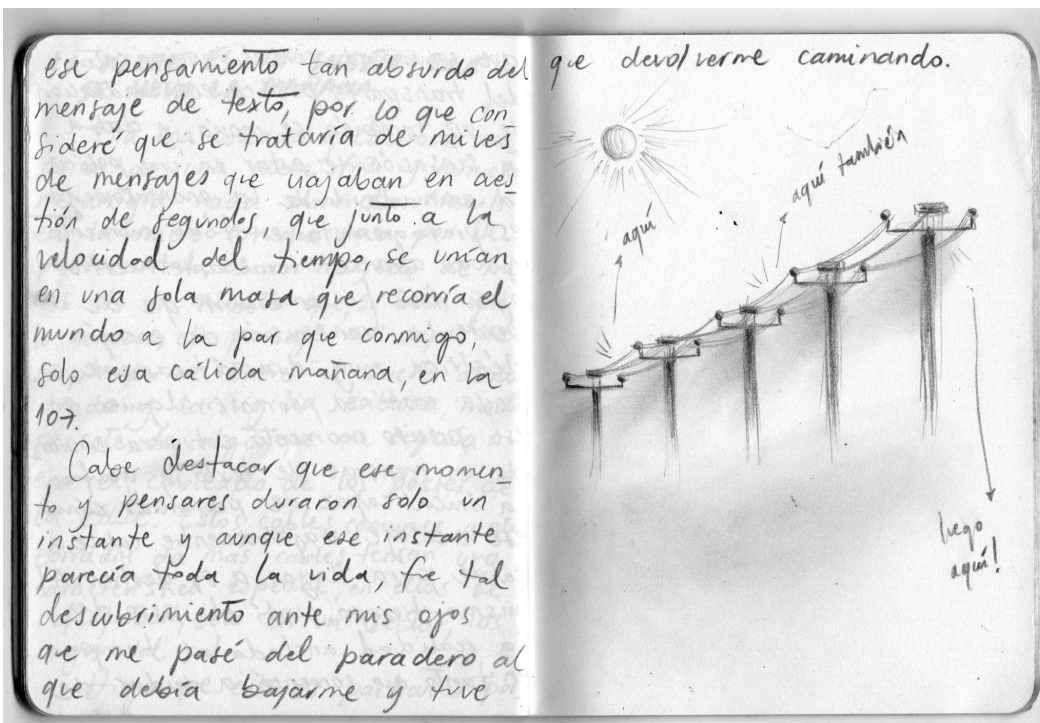
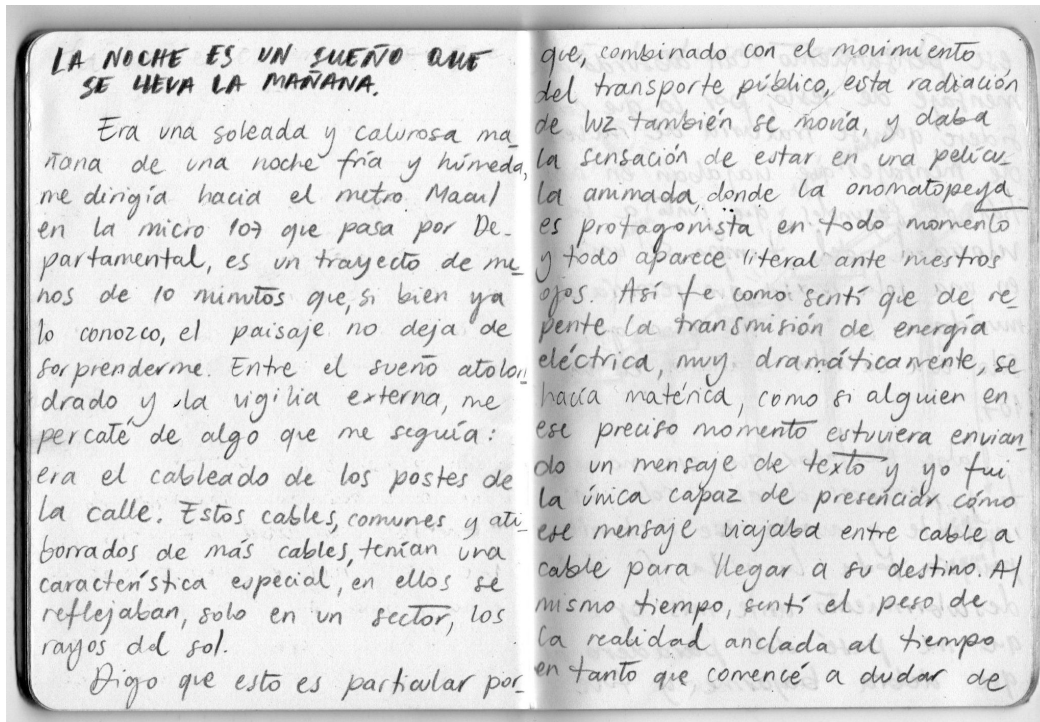
### Disfruta la caída y olvida el aterrizaje<sup>1</sup>



<sup>1</sup> Mención a la canción "Fly Chill" (2014) de Cráneo.

## Destello II.

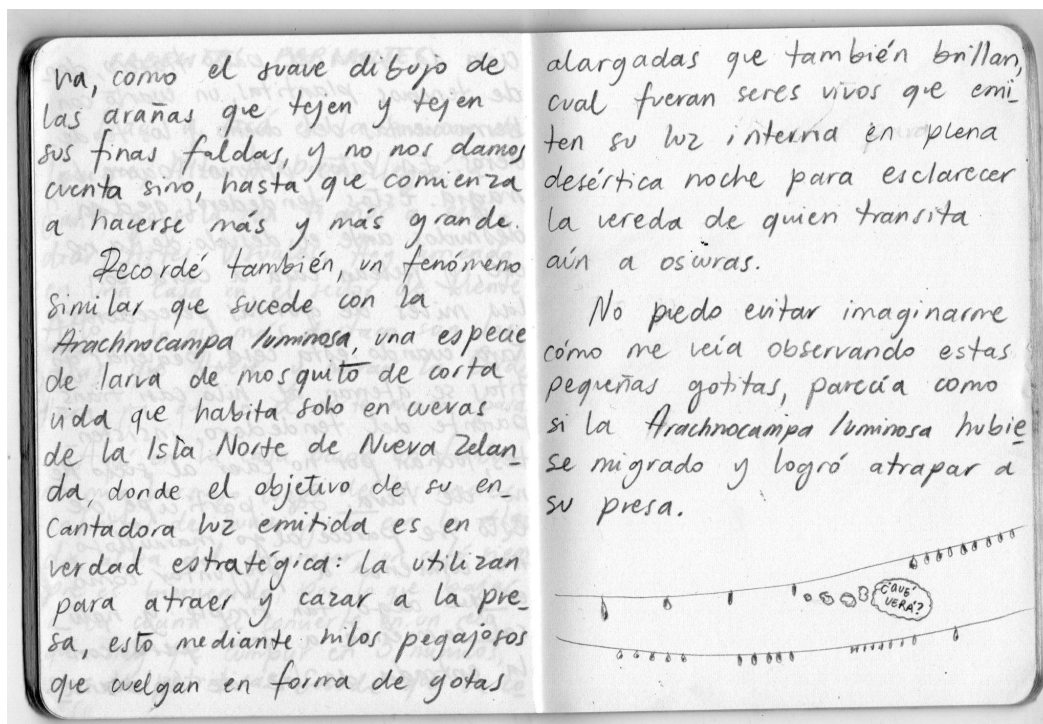
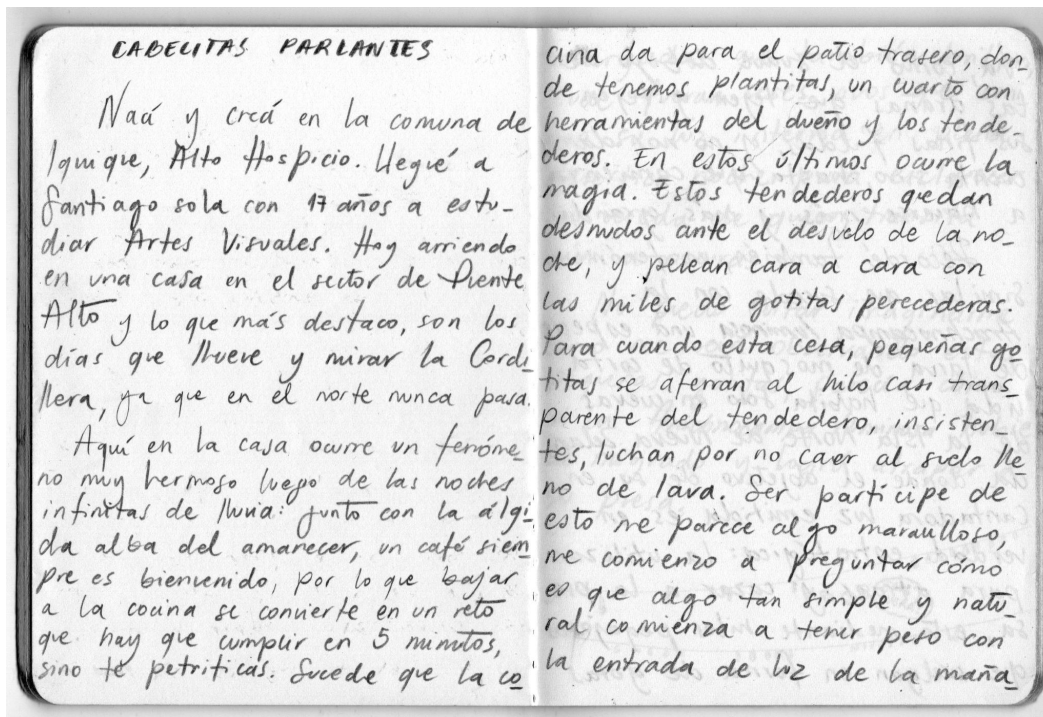
### La noche es un sueño que se lleva la mañana<sup>2</sup>



<sup>2</sup> Referencia a la canción "Guachita" (2016) de Tunacola.

## Destello III.

### Cabecitas parlantes<sup>3</sup>



<sup>3</sup> Alusión a la novela contemporánea "Eterna Juventud" (2017) de César Aira.

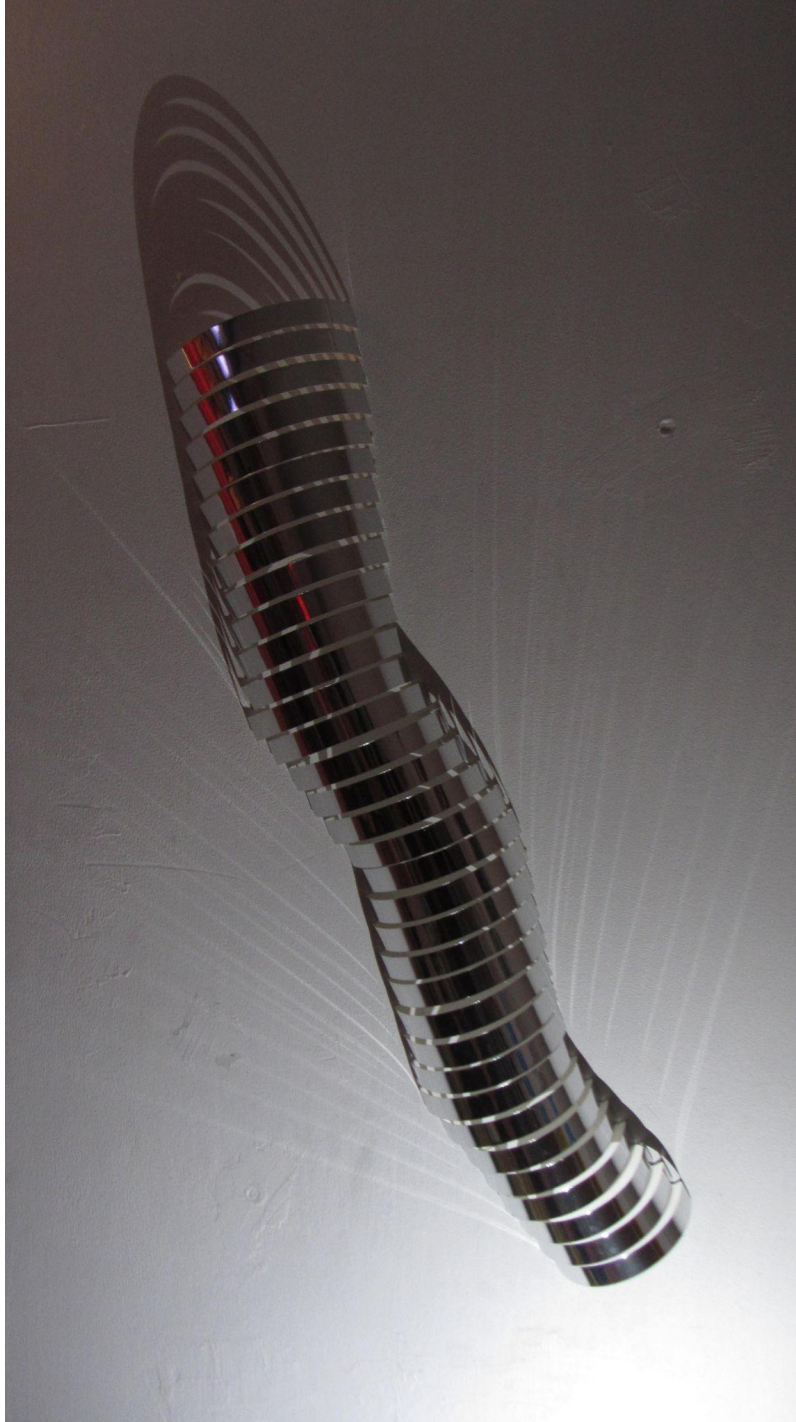


Imagen N°5. “Gusano de luz”. Cartulina metálica, maskin tape y luz. Dimensiones variables.

Julio 2021.

#### IV. PROBABILIDAD EN EL JUEGO

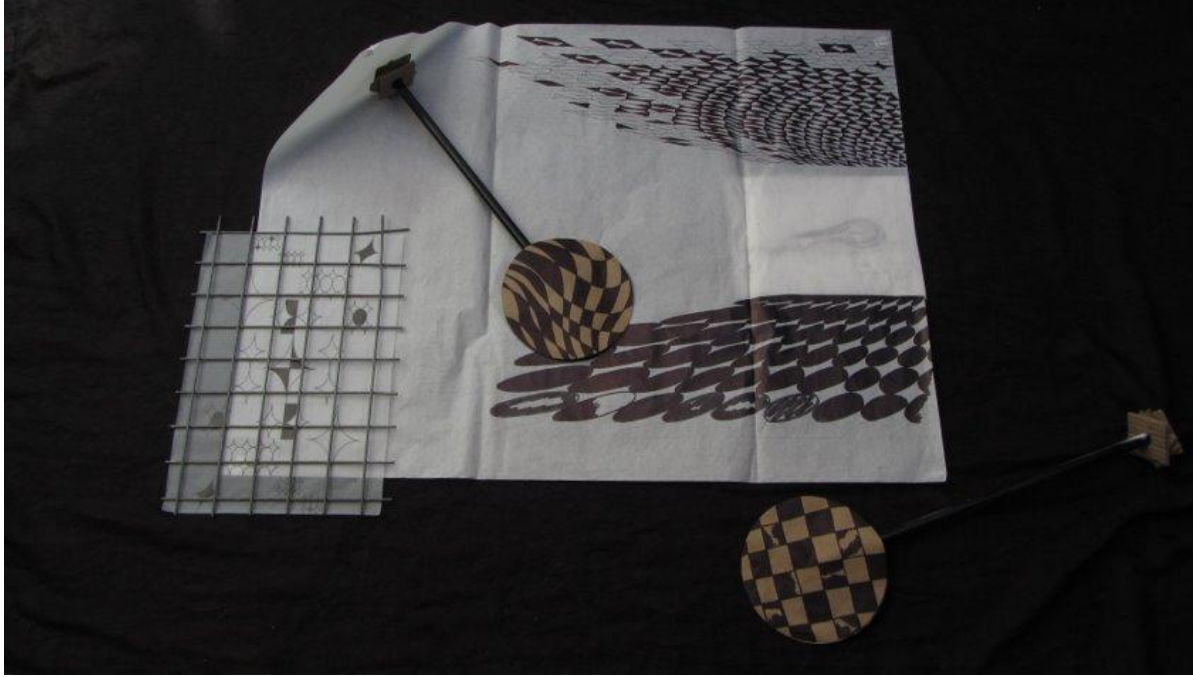


Imagen N°6: “Diagrama” Técnica mixta. Dimensiones variables. Abril 2021.

El concepto del *juego*, como bien explica Gadamer, es un fundamento indispensable dentro de la existencia y no se puede pensar la cultura humana sin un componente lúdico (p. 30). Personalmente, el juego se sitúa como motivo de mis acciones, ya que, si bien mencioné las palabras automatismo e imaginario, las consecuencias, que vendrían siendo los recursos mínimos, la verosimilitud y sentirme siempre en una etapa de exploración, se apoyan desde el soporte del juego; juego que como niños sentíamos la voluntad por tocar y conocer todo desde una base ingenua pero curiosa, donde reunimos piezas de un puzzle y a medida que la visualidad y coherencia entre sus partes se va armando, vamos generando la imagen final, aquella que ya veníamos imaginando en un comienzo.

**a) Variaciones y composiciones**

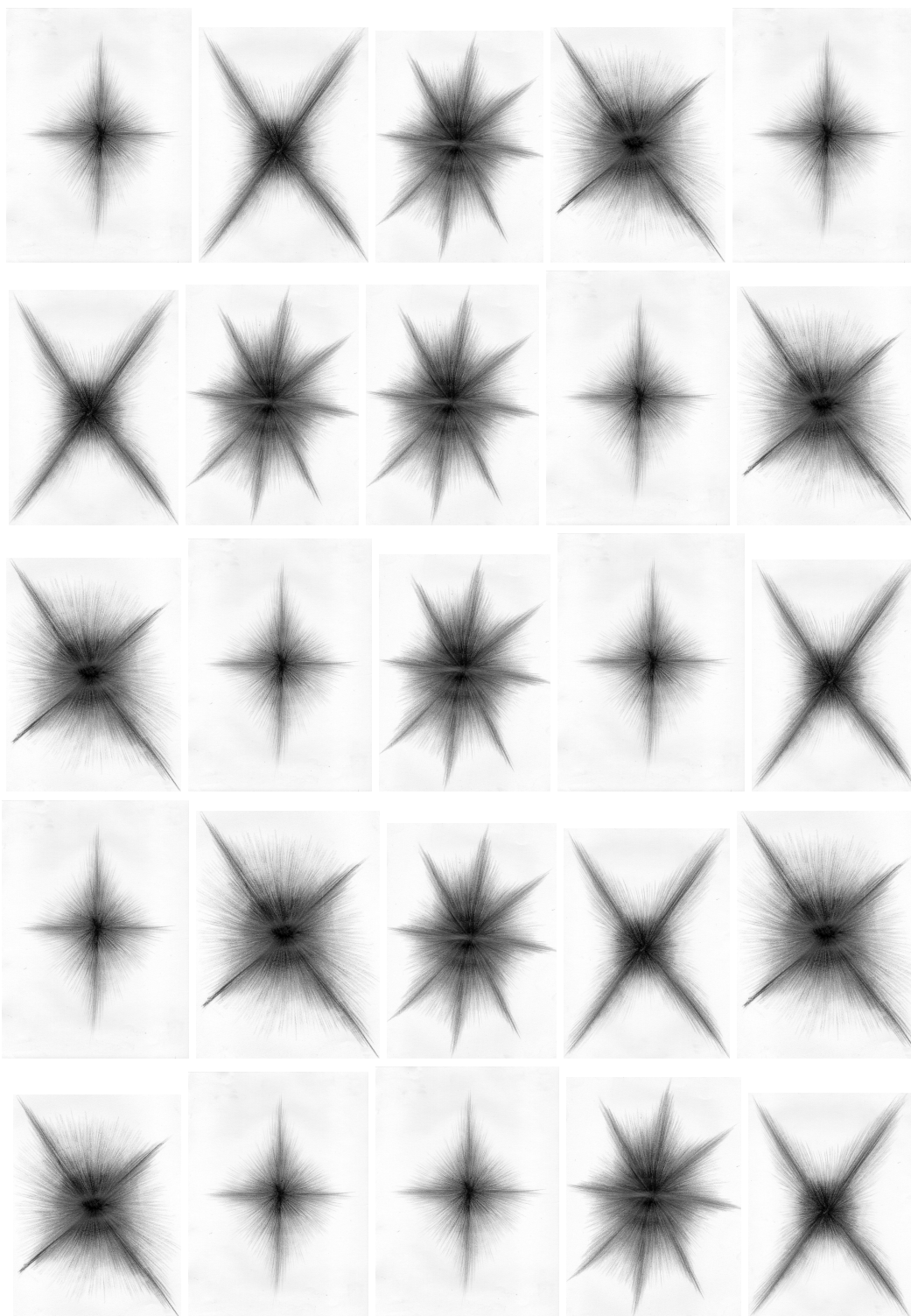


Imagen N°7: Serie Destellos. Dibujos hecho con grafito en papel de croquera 15x21cm. cada uno.  
Abril 2021.

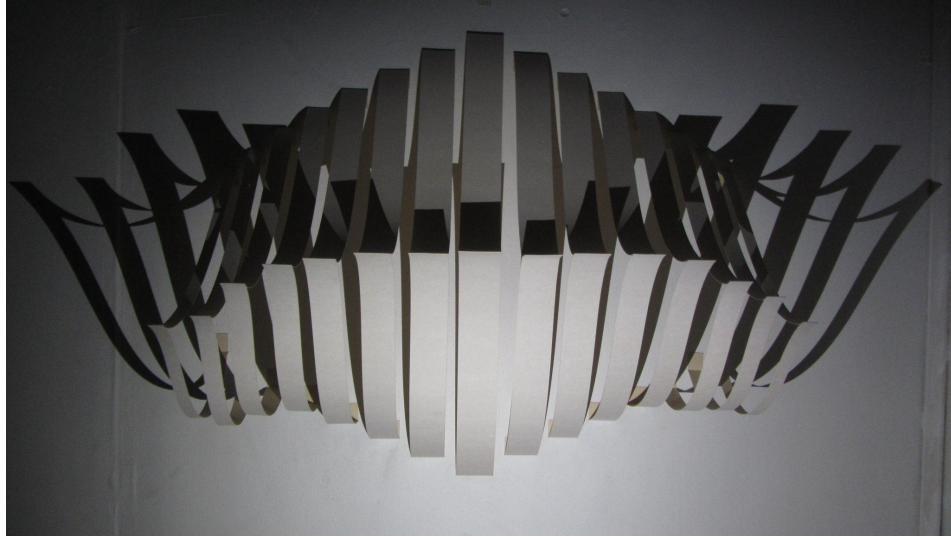


Imagen N°8: "Cursiva". Cartón forrado, maskin tape, doble faz y luz. 59x68x23cm. Mayo 2021.

El desplazamiento del dibujo bidimensional hacia la gráfica tridimensional me ha inducido, además de la oportunidad que entrega la observación, a expandir la creación hacia el trabajo objetual-espacial. La imagen, contenida en un papel de dimensiones cuadriláteras, ahora aboga por una ampliación de sí misma en torno a la utilización de las cualidades del espacio para su percepción extendida.

Precisamente aquí, el *juego* se manifiesta como elemento que otorga permanencia y trascendencia. Un estado continuo de intercambio que abarca el espacio y se aleja del convencionalismo, entregándonos, al mismo tiempo, la libertad de tomar decisiones frente a un tablero, en un acto recreativo de alimentación y estimulación.





Imagen N°9: Ritoque, Ciudad Abierta. Mayo 2019.

En el año 2019, para el ramo de pintura, tuve la oportunidad de visitar la Ciudad Abierta, ubicada en Ritoque, comuna de Quintero, Valparaíso. Espacio y vivienda de hacedores de oficios que busca generar una comunidad autónoma donde unían vida, trabajo y estudio en un mismo sitio, abierto para todo aquel que necesite estar en el borde, como contraposición a lo que la ciudad entrega. Por lo tanto, se expone como un ambiente libre de aspectos de la ciudad que propone una nueva manera de <habitar>. Este lugar, desde su arquitectura hasta los habitantes, sugiere un espacio singular; es como caminar por un nuevo mundo, o por lo menos uno nunca conocido, y va más allá de un imaginario, ya que lo lleva hacia la realidad y lo cotidiano: involucran en su vida diaria una nueva forma de vivir. La mayoría de las viviendas son construidas como si fuesen proyectos artísticos, la multidisciplinariedad aparece favorecida y amablemente trabajada, encontrándose además, en constante cambio y producción.

Los principios de Ciudad Abierta son innovadores, aunque no busquen especialmente la innovación, pero se encuentran en un entorno visual enriquecido por las formas y complexiones instauradas en un mismo sitio.

**b) La puesta en escena**

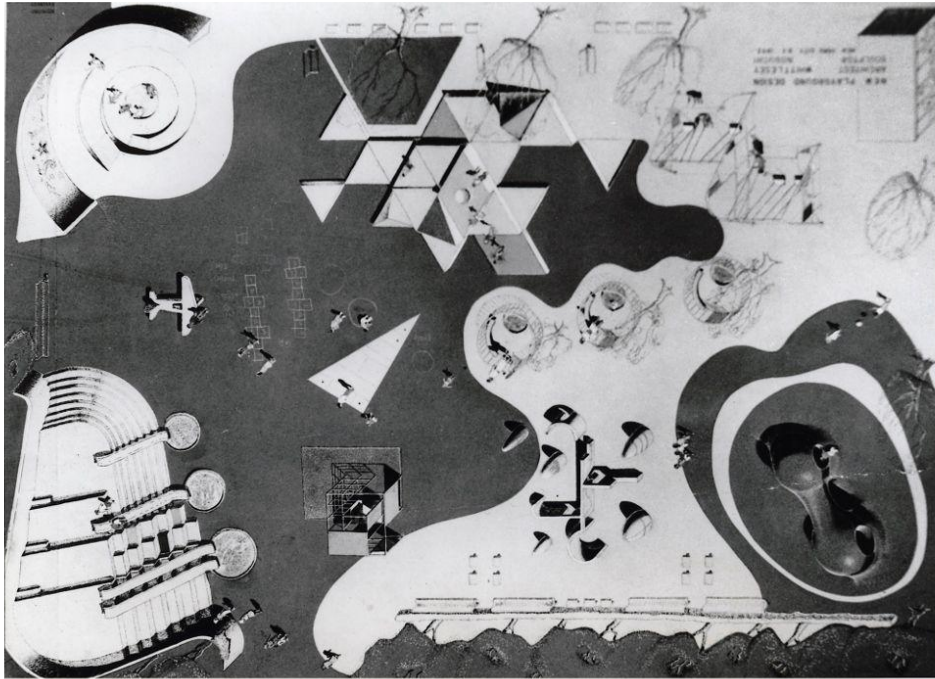


Imagen N°10: Isamu Noguchi. (1964). Parque infantil de las Naciones Unidas, molde en bronce.

Fuente: <https://artishockrevista.com/>

Noguchi fue un artista principalmente dedicado a la escultura pero que se ha desplazado hacia otras disciplinas. Trabajando la noción de arte junto con la de utilidad, creó una serie de parques conocidos como Jardines de Isamu Noguchi en los que trata de “aproximarnos al juego, la recreación y el aprendizaje, buscando provocar una reconsideración de estas categorías en el sentido de comunidad que opera en nuestro propio tiempo.” (Revista Artishock, “Los parques de Noguchi” 2016). La composición de sus trabajos espaciales propone una nueva forma de enfrentarse a la cotidianidad, donde surgen nuevas posibilidades en que la imaginación piensa o reconstruye otros mundos posibles, y esta reflexión sobre pensar otras estructuras se convierte en pensar otros sistemas de vida, pilares por los que mi trabajo busca indagar.

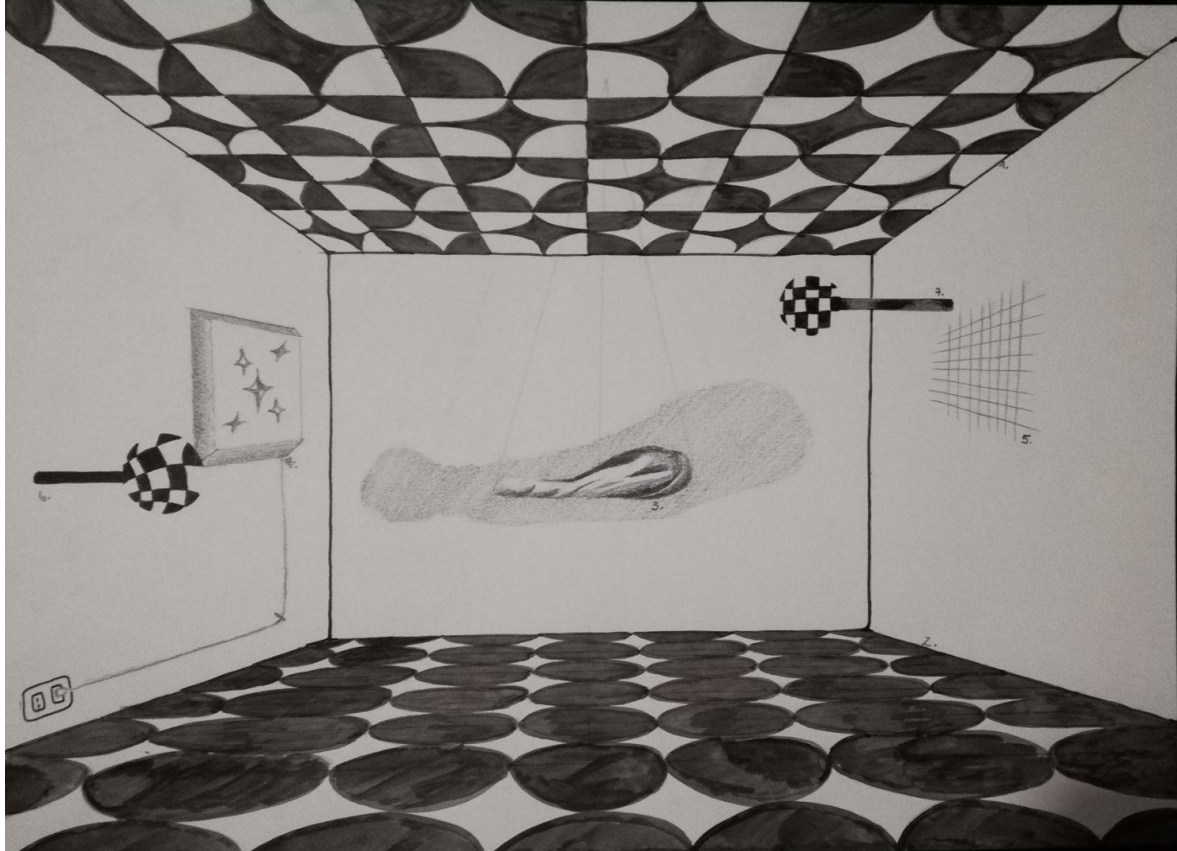


Imagen N°11: Boceto montaje. Tinta y grafito sobre papel. 26x37 cm. Abril 2021.

En el año 2020, el teatro sumó a mi práctica con la Colectiva La Monstra Vestida. De este vínculo, extraje una nueva manera de recrear el espacio mediante la *puesta en escena* para el montaje de mis trabajos. Cada cuadro en una obra teatral constituye una exposición, y la función del telón es en verdad estratégica: te permite mostrar solo aquello que quieres que se vea. Por otro lado, la iluminación es capaz de dirigir la atención hacia un punto específico del espacio; permite un seguimiento de ideas, una cronología, además de una jerarquía. También, sus cualidades dan a entender distintas expresiones; la luz fría puede producir sensación de solitario, en escena da paso a un soliloquio, un monólogo, un momento de dirección hacia algo en particular o una partida.

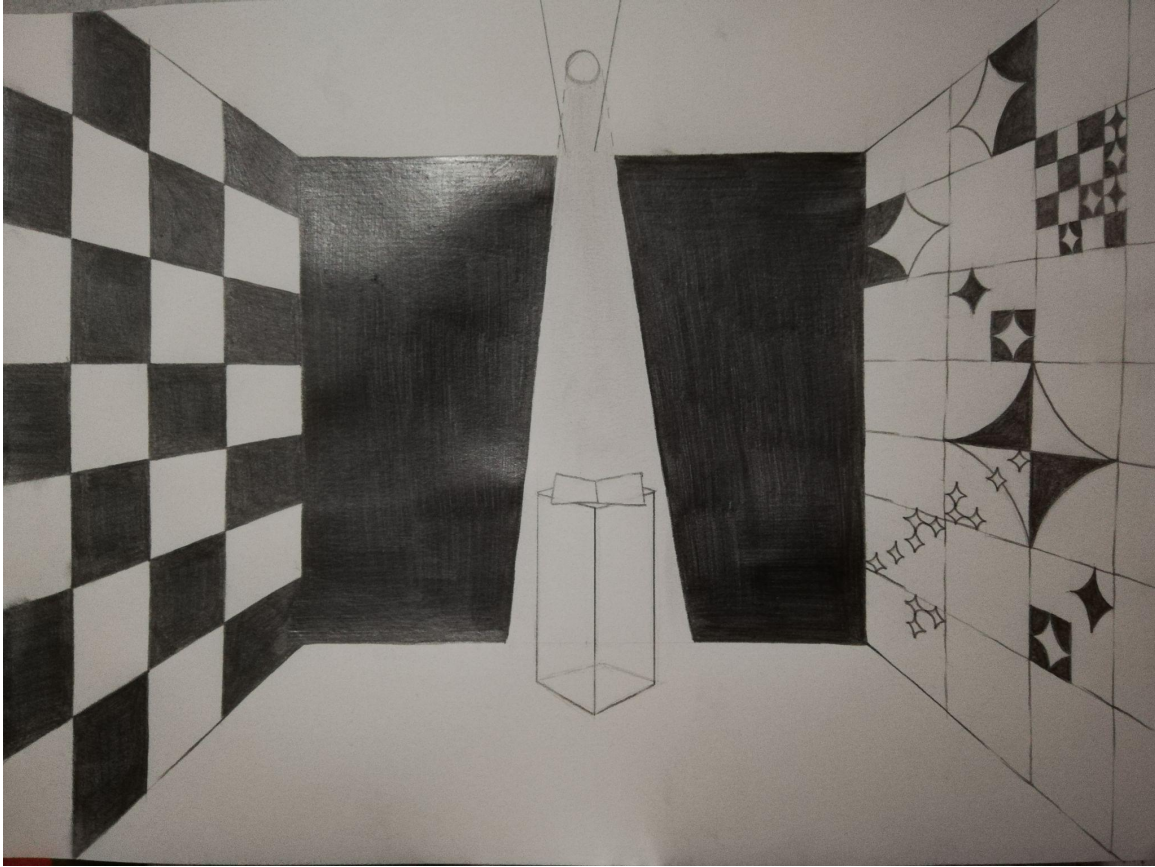


Imagen N°12: Boceto montaje. Grafito sobre papel. 26x37 cm. Junio 2021.

Esta experimentación, junto con la gráfica, me permitieron entender este espacio desde una perspectiva lúdica, de ensayo y error. De este modo, los elementos dispuestos forman parte de un acontecimiento, aquella que advertimos en espacios de exhibición.

Asimismo, Malevich en 1913 ya trabajaba artísticamente en el escenario, proponiendo escenografía y vestuario para “Victoria bajo el sol”, considerada la primera obra del constructivismo ruso que pretendía unificar el texto literario, la música y la pintura, donde “conceptos, palabras e imágenes se desintegraban en un todo común abstracto” (Vestuario Escénico. “Malevich, el constructivismo y “Una victoria bajo el sol” 2014).



Imagen N° 13: Obra y diseño de Malevich para «Victoria bajo el Sol». 1913

Fuente: <https://vestuarioescenico.wordpress.com>

c) **Probar las probabilidades**



Imagen N°14: Instalación. Caja de luz, pedestal de hierro, dibujos en acrílico y rejilla encontrada.  
Dimensiones variables. Julio 2021.

El *juego*, se sitúa como un sinfín de *probabilidades*, en tanto que, al espectador le son entregadas ciertas directrices, las cuales tomará e interpretará acorde a sus reflexiones. Por eso “(...) se habla de percepción como <<modificación de una anticipación>> (Gombrich) y de un proceso activo/selectivo que depende de las *estrategias cognoscitivas* puestas en juego ante la realidad.” (Zunzunegui, 1989, p. 36)

También supone la observación atenta a los movimientos de un <otrx>, ya que, para que el juego se produzca, debe haber otro personaje. Un sistema constante de acción y reacción sin un fin específico. Por ejemplo, en juegos que requieren de metodologías, se recurre a la creación de nuevos sistemas de respuesta ante cada ataque, o mantener los movimientos recordados para generar estrategias, estos pueden llegar a ser impredecibles si no hay un plan previo o ser totalmente un éxito si se logra que el otro jugador caiga en tu corriente de juego. Se trata de buscar y encontrar el patrón que se repite. En efecto, ver el espacio como un dibujo más, del cual observo sus cualidades para lograr mis objetivos.

La percepción se basará en un *proceso inferencial* en el que mediante la experiencia anterior, se deduce a partir de sensaciones habitadas en un momento dado la naturaleza de los sucesos/objetos que aquella *probablemente* representa.

(...) nuestra experiencia visual solo está *parcialmente* determinada por el *input* sensorial que entra en combinación y contraste con la experiencia pasada, las expectativas, intereses y actitud mental del sujeto, etc. (Zunzunegui, 1989, p. 36).

Por consiguiente, los juegos perceptuales (contraste, sutileza, figura fondo, gestalt, movimiento, volumen, interacción, repetición, etc.) tendrán lugar en el momento que el espectador se hace parte del espacio al encontrarse frente a la totalidad que la visión coherente de las cosas le proporciona, para luego, configurarlo en una nueva organización de las mismas, esto con el objetivo de concebirlo como <algo><sup>4</sup>. Este ejercicio, por parte del observador, sugiere modificables, transformables e inequívocas lecturas, según cómo se presenten los hechos.

---

<sup>4</sup> Referencia a ese <algo que es visto y tomado como algo verdadero> del que escribe Gadamer en su libro “La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta” (1977).

El modo en que una persona mira el mundo depende, tanto de su conocimiento del mismo, como de sus objetivos, es decir, de la *información que busca*. Es precisamente esa *búsqueda* la causa de que cada movimiento ocular verifique una expectativa y que lo que percibimos de una escena sea el *mapa* que hemos ido recomponiendo *activamente* mediante el ensamblaje de fragmentos más pequeños. (Zunzunegui, 1989, p. 37).

A pesar del carácter metódico de mi práctica, le debo mucho al opuesto. Este contraste implica, para que mi trabajo no se limite a una apariencia, introducir del *juego* su impredecibilidad, además de contar con un espacio el cual hay que rellenar<sup>5</sup>. Esta dicotomía la resuelvo bajo conceptos como espontaneidad, asombro y una eventual y consecuente estrategia.

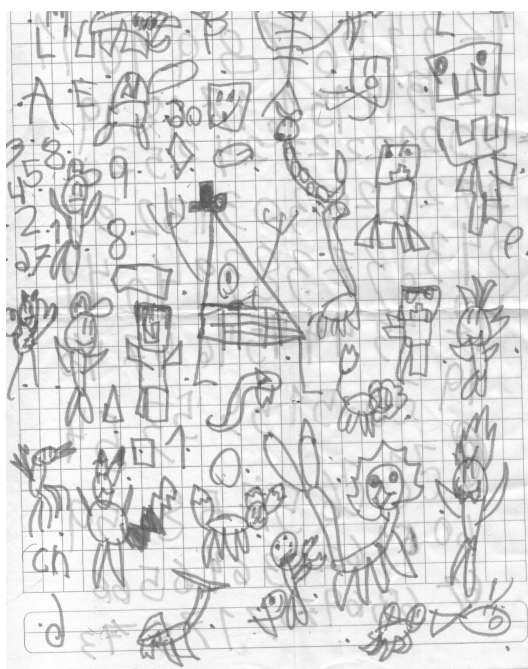


Imagen N°15: Dibujos de un niño de 4 años con plumón en hoja de cuaderno. 2017.

---

<sup>5</sup> Este “relleno” alude a las ideas escritas por Gadamer (1977) en tanto que el *juego*, desde un punto de vista antropológico, es definido como un exceso. De este exceso producto del juego, es que hay algo que falta por rellenar. Por lo tanto, por variadas lecturas que se pueden obtener a partir de un mismo suceso o elemento en particular, cuando la obra es vista (o en código lúdico, el juego tiene participantes), es que se completa la experiencia.

Rhoda Kellogg (1979)<sup>6</sup> hace un análisis sobre las fases que presentan lxs niñxs en sus dibujos que representan su manera de ver el mundo y cómo se ven influenciados por el mismo. También, cuestiona el Arte con mayúscula de los adultos a discusión con el arte con minúscula de lxs niñxs. Este punto es importante para mí, ya que al crecer vamos absorbiendo constantemente información de nuestro entorno y si bien, somos sujetos capaces de discernir qué es lo que queremos creer y qué no, con frecuencia olvidamos nociones básicas de plenitud por rutinas carentes de sentido.

Es por esto que términos como la espontaneidad y el asombro se vuelven álgidos y efímeros, lo que al mismo tiempo los dota de un valor inigualable. Con esto me refiero a la posición con la que nos situamos frente a las obras de arte, donde se crea una especie de aura contemplativa y solemne que solo es enunciada por aquellos que tienen estudios frente al mismo. Yo propongo recuperar esta mirada que tienen lxs niñxs al momento de crear. Esto me ha permitido abrazar mi trabajo y desarrollarlo de una manera que ya no encuentre errores, solo nuevas oportunidades.

Por ende, hacer del juego componente esencial para la activación de recursos, es de lo que se trata aplicar los juegos perceptuales, que sugiero, se puedan aprehender con la misma noción que un niñx se sitúa frente a algo desconocido pero que le intriga comprender. Así, concientizar esta raíz, significa para mí el componente lúdico como herramienta y soporte creativo hacia la comunicación humana. El hacer por instinto, una racionalidad libre de fines, donde la única estrategia sea incitar a participar del fenómeno.

---

<sup>6</sup> Del libro “Análisis de la expresión plástica del preescolar”

**PARTE II.**  
**LÓGICA - ANALÍTICA**

*Reconozco al menos que hay dos condiciones  
distintas en mi existencia espiritual:  
la condición de razón lúcida, sin discusión,  
perteneciente al recuerdo de los sucesos que han formado  
la primera época de mi vida,  
y una condición de sombra y de duda,  
relacionada con el presente y con el recuerdo de lo que  
constituye la segunda gran época de mi existencia.*

Edgar Allan Poe, 1842.

## V. LA SOMBRA ES EL NEGRO

Por consecuencia, las sombras son producto de la activación y uso de la luz. Quiero decir, tienen su lugar de manera esencial a las luces y solo se producen como derivación. Este principio surge como primera aproximación a un desarrollo integral: en el dibujo, las luces eran aquellas que se producían por la delimitación de una zona totalmente oscura. Ellas necesitaban de la sombra para producirse, pero el momento en que ambas se consolidan materia, cambian de posición, se alternan. Por ende, las sombras obtienen el mismo valor que las luces, siempre y cuando sean parte invaluable de la obra entre elemento contenedor, mientras que rijan al mismo tiempo como sujeto acusador del cuerpo.

Aquí surge también la primera contradicción: no pretendo generar obras de carácter simbólico, pero aludir a la luz como el blanco y a las sombras como el negro, es un simbolismo. En este sentido, lo simbólico en mi práctica se produce en tanto que la experiencia subjetiva de cada persona aparece ante elementos que no remiten al significado en sí mismo sino que representan este significado<sup>7</sup>.

Entonces, determino las sombras como concepto complementario: proyección y extensión. Estas, en parte, se desplazan visualmente al sistema de damero, quien vendrá a darle soporte y organización a la producción ilimitada que se desprende del destello.

Sin las sombras la luz no tendría presencia; sin el peso de la luz, la sombra no existiría.

---

<sup>7</sup> A propósito, Gadamer facilita, bajo concepciones Heideggerianas y criticando la estética idealista, que lo simbólico en el arte, en conjunto con el juego artístico, "permite que lo universal tenga lugar en lo particular sin que, de modo necesario, este tenga que pronunciarse universal" (p. 10). Expresando, bajo mi entendimiento, que lo simbólico intenta captar <<algo>> en un instante. Lo que, en términos de percepción, busca reconocer estructuras previamente capturadas por la experiencia fugaz para convertirlas en un nuevo fragmento de otra totalidad de cosas.

**a) Damero**

- a) def.: tablero cuadrado compuesto por 64 escaques en que alternan los blancos y negros, que sirve para los juegos de damas en ajedrez.
- b) def.: pasatiempo consistente en formar un texto con las letras de unas palabras que hay que averiguar a partir de sus definiciones.
- c) def.: cuadrícula cuyas casillas, por pasatiempo, se llenan con letras que componen un texto.
- d) def.: planta de una zona urbanizada por cuadros o rectángulos.

(Real Academia Española, s.f.)

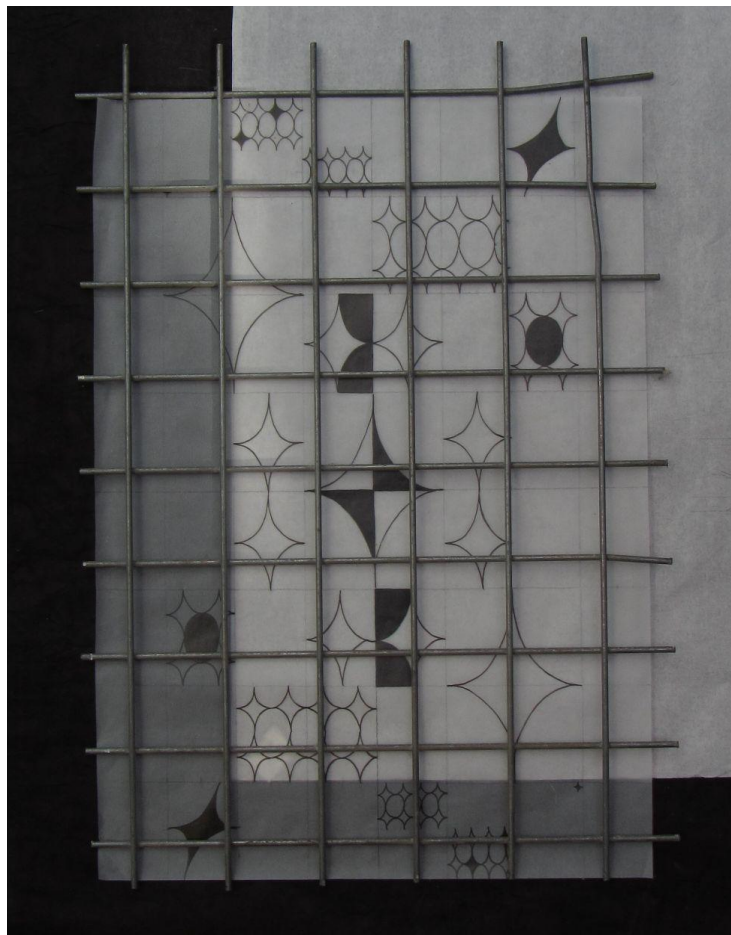


Imagen N° 16: Dibujo con tiralíneas y grafito sobre papel diamante debajo de una rejilla encontrada.

45x32cm. aprox. Abril 2021.

La idea de concebir la cuadrícula como agente estructural en mis procesos, significa una manera de ordenar mis propias ideas conceptuales, visuales y materiales. Es decir, el destello, quien viene a ser el sujeto variable e incontrolable en mi práctica, precisa encontrar una estructura, patrón o pieza que active o potencie dicha producción ilimitada. Esto se trata de la organización de los fenómenos perceptuales que se producen dentro del espacio para darles una dirección de lectura específica, en base a coordenadas e indicios verosímiles<sup>8</sup>, ya que “no se trata simplemente de que el mundo de las imágenes quede estampado sobre un órgano fielmente sensitivo. Más bien, al mirar un objeto, somos nosotros los que salimos hacia él.” (Arnheim, 1954, p. 58).

En otras palabras, consiste en darle a inferir al espectador que quien completa el trabajo es el mismo. Una manera de integrarlo a la experiencia.

## **b) Lugarización**

A propósito de la distribución de los elementos en un espacio, aparecen un par de términos relacionados a la arquitectura y su relación con el paisaje.

En el texto “Aproximaciones a una fenomenología de la arquitectura” de Christian Norberg Schulz, se habla del concepto “*Genius Loci*” (Genio del Lugar) dentro de la mitología romana. Este término postula que cada persona y lugar tienen un espíritu guardián, el que dará forma y vida a cada uno. Bajo este sentido, el *Genius Loci*, configura el espacio concediéndole una identidad propia, a partir de un ordenamiento de los elementos que lo conforman, en un sentido de unidad que determina así, su carácter y fuerza.

Por otro lado, la *Lugarización*, es una especie de distribución divina de los elementos, como si se tratase de “un orden cósmico divino de fuerzas superiores que dicen cómo y dónde van las cosas.” (Sacado de apuntes de las clases del Taller de Esculturas Domésticas por Antonio Castillo, mayo 2021). “Ver no es sino mirar y saber lo que está ahí y dónde” (David Marr citado en Zunzunegui, 1989, p. 31).

---

<sup>8</sup> Véase capítulo II. IMAGEN GRÁFICA, b) Dinámica visual.

El Genio del Lugar denota lo que es un lugar o lo que quiere ser. (...) En un paisaje desértico seguramente vendrá bien el agua, y en uno inundado, una isla. Por otro lado, los contrastes benefician a las partes y, a veces, para poner en valor un aspecto convendrá aproximarle el opuesto.

(Sopesens, T. 2012. *El Genio del Lugar. Identidad y paisaje*. Presentado en Slideshare.)

### **c) Sistema de montaje**

En suma de las ideas planteadas, le adjudico al sistema de montaje de mi trabajo el *Genius Loci* de mi práctica. Este principio, en palabras de Antonio Castillo en el Taller de esculturas domésticas, lo explico desde una *visión binocular*: por un lado, debo tener en cuenta las preguntas de investigación que se desprenden de mi práctica, las cuales funcionan como timón. Por otro lado, tener la franqueza y delicadeza de observar mi propio trabajo desde una mirada ajena: hacerse cargo y descubrir formas de transmitir lo que intento explicar.

## VI. EL ACTO DE PERCIBIR

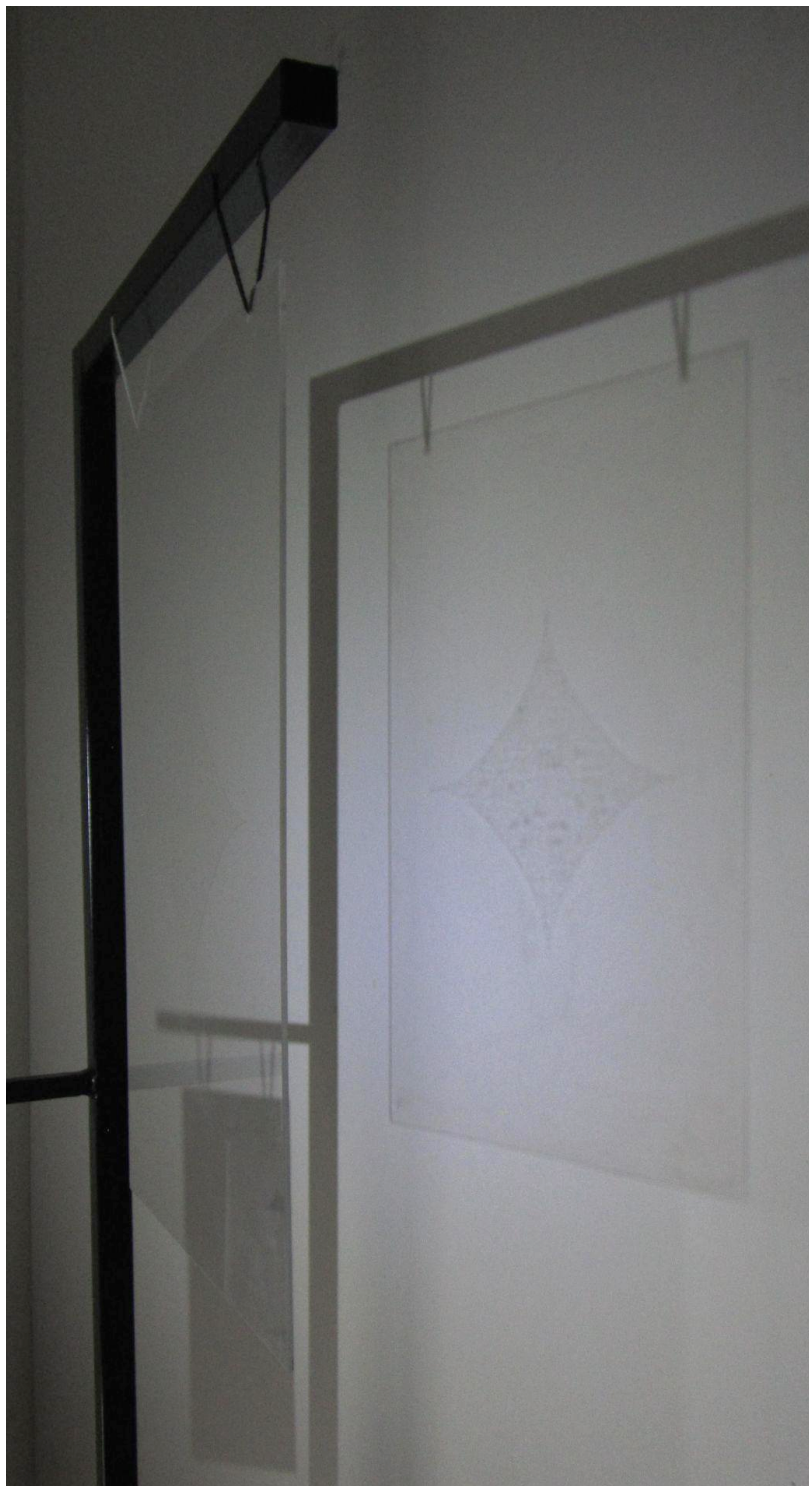


Imagen N° 17: Proyección de sombra. Julio 2021

Para comprender la percepción visual, es necesario enunciar el acto de ver. Todo objeto refleja luz, los lentes del ojo captan esta emisión y proyectan imágenes de esos objetos sobre la retina, la cual transmite un mensaje al cerebro. Esta imagen estimula receptores donde cada uno responde a la onda de intensidad recibida de la luz. Este proceso no es individual, sino que cada factor trabaja de manera interdependiente con el fin de generar la imagen percibida. (Arnheim, 1954, p. 57-58). Por consiguiente:

El ser percibe el mundo con los sentidos, conocer para el ser humano desde la postura de la Gestalt implica también un proceso mental en el que interviene la creatividad, la imaginación y la información que se ha adquirido culturalmente por el contexto. (Morales, Ana. 2020, p. 8).

Con el objetivo de entregar al lector mayor cabalidad al respecto, expondré ideas previamente sustentadas con la pretensión de hacer un pequeño análisis alrededor de la fenomenología de la percepción. Importante destacar, que el despliegue desarrollado, será manifestado como simples coordenadas para que usted, se sitúe en un evento de completo escepticismo o indulgente curiosidad ante los juegos perceptuales trabajados en mi práctica artística, destacando nuevamente, que la decisión de esta dependerá de cada espectador/a, siempre a favor de cómo comprendemos la gráfica, y en mi caso, el desplazamiento de esta hacia el espacio.

### a) ¿Curiosidad o escepticismo?

Al respecto, me interesa el enfoque de la psicóloga Rhoda Kellogg (1979) como:

Ver es creer, como suele decirse. Cuando un escéptico dice: <<¡A ver!>>, pide la confirmación directa que la visión de las cosas proporciona. Pero, asimismo, creer es ver. Si a este u otro escéptico le dicen: <<Lo tienes delante de los ojos>>, podrá quizá permanecer escéptico, pues sus percepciones no son las mismas que las de cualquier otro observador. (p. 21).

Ante la pregunta “¿cómo llegamos a saber algo del mundo y hasta qué punto es válido o no fiarse de este conocimiento?” (Zunzunegui, 1989, p. 35) existen dos respuestas en el campo cultural-científico:

- a) La empirista (Hobbes, Hume, Locke) que destaca el papel de la experiencia y la asociación de ideas, y considera la mente una <<tabula rasa>> sobre la que la experiencia escribe.
- b) Para los innatistas (Descartes, Kant, por ejemplo) la mente humana posee *ideas innatas* acerca de la forma, el tamaño y otras propiedades de los objetos, pues, de no ser así, ¿cómo se podría aprovechar la experiencia sensible?

Así pues, cuando se nos presenta un <<algo>>, en una organización tal que podemos reconocer fácilmente, ese <<algo>> se convierte en un <<todo>> ya que, “cuando las cosas están dispuestas de tal modo que al sernos representadas por los sentidos podemos imaginarlas fácilmente y, en consecuencia, recordarlas fácilmente, decimos que están bien ordenadas y, en el caso contrario, mal ordenadas o confusas.” (Arnheim, 1954, p. 70).

Por otra parte, la teoría de las formas en la Gestalt, define la percepción como proceso inicial de la actividad mental, más no como una derivación. Propone que cuestiones como el

aprendizaje, el pensamiento, la memoria, etc., dependen de la organización perceptual que notemos de ellas. Entonces, hablar de percepción bajo la concepción de la Gestalt implica que toda la información que consumimos no es idéntica a la realidad, ya que nuestro ojo no opera con la fidelidad mecánica de una cámara (Arnheim, 1995, p. 58), sino que compone la imagen a partir de pequeños fragmentos que luego, se van reconfigurando en nuevas imágenes, por lo que podría decir que todo recuerdo que ronda por nuestra memoria nunca es o ha sido igual a como la recordamos. Por lo tanto, la percepción determina la entrada de la información y la Gestalt propone un orden mental de la misma, ya que, de lo contrario, nos veríamos ofuscados ante tal magnitud de estímulos sensoriales.

Así, plantea que el mundo percibido ya está organizado y agrega que la percepción visual “no es un proceso de asociación de elementos sueltos sino un proceso integral estructuralmente organizado a través del cual las cosas se organizan como unidades o formas por motivos profundos” (Zunzunegui, 1989, p. 38), y estos “motivos profundos” obedecen estrictamente al cómo se ha desarrollado la persona y los elementos que han transitado a lo largo de su vida. De aquí que pueda referirse a la Gestalt como el reconocimiento de estructuras visuales previamente anidadas en nuestra mente.

Entonces, jugar entre el blanco y negro me permite acotar y limitar la búsqueda visual con la intención de expandir la visión hacia la escala del espacio y abrir la frontera entre público/obra. Es decir, el trabajo lumínico intenta alejarse de representaciones figurativas y acude a otros sentidos para la concepción del espacio, hacia una dimensión sensorial. Al respecto, Ana Morales en su tesis “Análisis formal de la obra Afrom-proto de James Turrell desde el enfoque de los estudios formales de Rudolf Arnheim” (2020) menciona la experiencia del “espectador desorientado” de un artículo de Rosselló donde señala que:

El espectador ya no ve la obra, (el objeto), está dentro de la obra y su percepción se ve afectada, (...), es un factor fundamental en el proceso de la configuración espacial y morfológica de las obras, la experiencia sensorial, engaña principalmente al sentido de la vista (...), el espectador es llevado al mismo nivel dimensional que la obra, es donde al seguir la intuición que surge a partir de su experiencia de percepción visual, es

sorprendido al notar el engaño y al mismo tiempo genera emociones de asombro. (p. 32-33)

Estas reflexiones surgen a partir de qué modo nos posicionamos como espectadores ante una obra. En palabras de Zunzunegui (1989) la percepción procura responder el cómo, por el simple hecho de mirar, esa imagen vista se convierte solo en esa imagen que proyecta al mundo. Esto, supone comprender que el paso de esta imagen retínica a la de captación del mundo es lo que llamamos proceso perceptivo. “La permanente dialéctica entre lo viejo y lo nuevo es precisamente lo que autoriza al ser humano a hacerse nuevas preguntas y a encontrar respuestas satisfactorias.” (p. 35)

Matilde Pérez fue pintora, escultora y artista visual chilena. Se inserta en el arte con una orientación visual apoyada en la abstracción geométrica. En un viaje a París, conoció la obra de Vasarely y amplió su trabajo hacia lo cinético. El impacto que retengo de Matilde tiene que ver con el enfrentamiento hacia la obra, ya que deviene de métodos rigurosos de investigación, con extractos de física cuántica, el fenómeno lumínico y la percepción.



Imagen N° 18: Matilde Pérez. (1978). Escultura cinética. Acrílico y acero inoxidable. 110 x 110 x 15 cm.

Fuente: <http://www.fundib.org/>

En el marco de la exposición retrospectiva “Matilde Pérez: Lumínica” (2019) en un artículo de Artishock, los curadores Morgana Rodríguez y Manuel Basoalto, advierten que su obra sugiere ser vista desde diversas perspectivas, estimulando la visión. Añaden que no titula sus obras, ya que para Matilde era importante no apuntar a una intelectualidad del arte, sino que aquello que realiza la obra, es el espectador al situarse frente a ellas, sin la necesidad de ser un experto. Por esto, buscaba “que sus obras tuvieran siempre nuevas posibilidades y dimensiones de interpretación”.

**b) Ver solo lo que quieres ver**

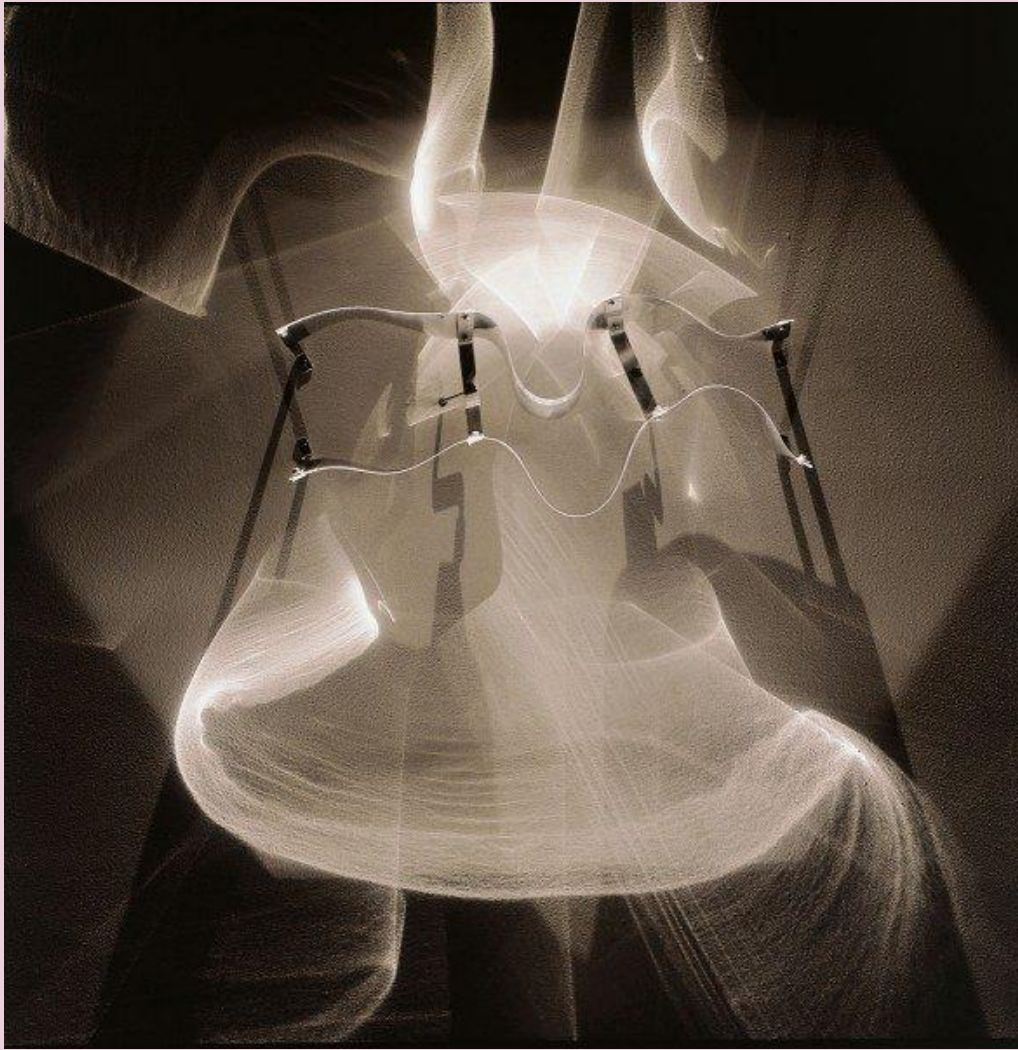


Imagen N°19: Julio Le Parc. Continuel-lumière avec formes en cortonsions, 1966-1996. Cortesía: Malba

Fuente: <https://artishockrevista.com/>

En la década de los 60 aparece el movimiento del Arte Lumínico. Proponen utilizar la luz como material en la obra. En el mismo año surge el Groupe de Recherche d'Art Visuel (Grupo de Investigación de Arte Visual), fundado en París por Julio Le Parc, Horacio García-Rossi, Hugo Demarco, Francois Morellet y Denise René, entre otros. En su trabajo, incluyen al público de manera activa, rompiendo con la brecha separatoria entre obra y observador, replanteando un desarrollo espacial que va más allá de la contemplación.

La principal inquietud fue extender el arte hacia el fenómeno cinético-lumínico, lo que yo entiendo como autonomía de obra. Desde lo científico al campo artístico se incorporan nuevas tecnologías para manipular la luz en un sitio específico con el fin de crear experiencias. Frente a esto, Le Parc escribió en 1968 un texto llamado “¿Guerrilla cultural? (...) ¿El rol del intelectual y del artista en la sociedad?” en el que cuestiona lo socioculturalmente aprehendido y ofrece una mirada crítica acerca del rol del artista frente a lo establecido en el arte. Así, la transdisciplinariedad se une a las prácticas artísticas buscando una reestructuración del pensamiento<sup>9</sup>. En este aspecto, surge una innovadora intercomunicación entre obra-artista que se potencia en correlación con el espectador, al involucrarse con el objeto/fenómeno artístico.

Por lo tanto, a pesar de no poder abarcar todas las dimensiones perceptuales/estratégicas, sí es posible agarrar una y a partir de ella encontrar ciertos rasgos sobresalientes y patrones que se repiten, esto con el fin de generar dinámicas visuales en las que puedo conducir al espectador hacia sitios predeterminados.

---

<sup>9</sup> Al respecto, también puede revisarse “La revolución electrónica” (1970) de William S. Burroughs. Este libro aborda, desde propuestas audiovisuales, cómo la difusión extrema en los mass-media puede convertirse en un arma de sabotaje y control masivos para intervenir en la cultura.

## VII. CONCLUSIÓN

### **La necesidad de crear un lenguaje - Inquietudes - Proyecciones**

A favor de las ideas y pensamientos planteados en este ensayo, los tres temas enunciados se ensamblarán en un mismo capítulo sin distinciones. Aludiendo a la complementariedad de las partes y cómo las partes conforman un todo.

Desde una perspectiva de la fenomenología, lo que quiere decir la filosofía de las esencias, es decir, uno no es sin lo otro, no procuro instaurar un binarismo impuesto, sino de plantear una tolerancia entre ambas partes en un conjunto que dé como resultado experiencias únicas e irreversibles, porque todo lo que consumimos (ya sea visual, político, de escucha, de habla, las noticias, el pan, los diarios, el televisor, etc.) configura nuestro pensamiento a cada segundo, por lo que tampoco es correcto decir que somos seres singulares, sino más bien que somos personas compuestas de muchos estímulos y sensaciones que hemos vivido y recolectado, e inevitablemente han conformado aquello que somos hoy.

La entrega de conceptos tan antagónicos entre sí no significa que yo crea en lo absoluto. No existe simplemente un todo y nada o si es blanco o negro, incluso es absurdo pensar que solo se puede tomar uno dejando lo otro. Entregar las contrapartes como complemento significa para mí la convivencia entre dos estados que se supone han de estar en constante enfrentamiento y tensión, para ofrecerlos como un intercambio constante de partes que se benefician mutuamente.

Asimismo, considero realmente importante cuestionar todo lo aprendido y llevarlo hacia reflexiones propias y contextuales. Por ejemplo, la expansión hacia otras disciplinas o campos de investigación, contribuyó en mi práctica a no limitarme a un sentido puramente visual, que era el único que trabajé en un principio. Firmemente, he entendido que las Artes (o artes en minúscula) no suponen de un sentido único de estudio, sino que se producen desde la coexistencia con otros tipos de aprendizaje, los que hacen del carácter investigativo-profesional, un campo enriquecido por la diversidad de puntos de vista. Es crucial salir del acto individualista y del ego, conducir el trabajo hacia una contribución en algo, crear una ruptura.



Imagen N° 20: Instalación sonora. Pedestal de hierro, cuatro parlantes, cables y caja. Dimensiones variables. Septiembre 2021.

Así pues, también surgió una propuesta sonora, para la que tuve que recopilar información de amigxs que trabajan en electricidad y sonido. También con la integración del arduino, adquirí conocimientos de electrónica e iluminación. En fin, se produce una mezcla de disciplinas que espero investigar profundamente e incorporar en futuras creaciones.

Creo además, intrínsecamente, que la competitividad nunca será una opción. Ante esto, declaro imprescindible la ayuda de mis amigxs, con esto refuerzo mi predisposición al trabajo colectivo: adquirir conocimientos y transmitirlos. Lo único que le atribuyo a mi propia persona, es el interés por aprender, todo lo demás se ha ido construyendo.

Dividir este ensayo en dos me pareció coherente solo si me sentía capaz de plasmar la esencia de mi persona en máximo 8000 palabras. Tarea difícil, al igual que decidirme por uno, u otro, o varios tópicos. Así, añadir la fenomenología de la percepción a mi investigación, me ayudó a incluir las diversas reflexiones que he obtenido, en un *todo* que llega a formar *parte* de otras impresiones. Un juego recíproco que nunca acaba y que entrego solo como una aproximación a lo que pretendo seguir investigando.

Importante destacar, igualmente, que la división del texto solo pretende organizar las ideas presentadas. Esta dialéctica funciona como vínculo entre ficción y realidad. Entre la imaginación y la lógica. Entre el pensamiento inferido y aquel intencionado. Un constante vagabundeo entre el recuerdo y la memoria, haciendo un fuerte contraste con el olvido.

- ¿Cuántas formas hay de immortalizar un recuerdo, un momento? y, ¿Cómo funciona la mente al rescatarlo y reservarlo?

- Siempre es en plan pasado y a modo de comparación -me dijo y continuó- Reconstruimos momentos del pasado mediante cosas que ya conocemos, esto es la configuración de nuestra propia conciencia, realidad y contexto. Despiertos también construimos parajes entre la memoria y la imaginación. Así, apelar a la memoria y los recuerdos, se convierte en una forma de resistencia ante el olvido irreparable de la existencia humana, por medio de una narración no cronológica. Una línea tan delgada y transparente, pero consistente como las de tus dibujos.

Hubo un momento de silencio y pensé: la tensión de fuerzas opuestas que actúan entre sí.

Por último, y como si una apaciguante pero inquieta luz enternecedora se apoderara del último hilo pegajoso que ebullicaba de su boca, añadió: “Se trata de descubrir lo universal en lo particular”.

## VIII. BIBLIOGRAFÍA

Aira, César. (2017). *Eterna Juventud*.

Arnheim, Rudolf. (1954). *Arte y percepción visual*.

Artishock. *Llegan al Malba las obras cinético-luminosas de Julio Le Parc*. (2014). Recuperado de <https://artishockrevista.com/2014/07/11/llegan-al-malba-las-obras-cinetico-luminosas-julio-le-parc/>

Artishock. *Los parques de Noguchi*. (2016). Recuperado de <https://artishockrevista.com/2016/06/28/los-parques-noguchi/>

Artishock. *Matilde Pérez: Lumínica*. (2019). Recuperado de <https://artishockrevista.com/2019/09/13/matilde-perez-luminica/>

Castillo, A. (2021) Montaje [Material de clases]. Taller de Esculturas Domésticas. Clases en línea, Santiago, Chile.

Cráneo (2014). Fly Chill [Canción]. *Handmade*. Guayaba Records.

Gadamer, Hans-Georg. (1977). *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*.

Giunta, Andrea. (2014). *¿Cuándo comienza el arte contemporáneo?*. Talleres Trama.

Kellogg, Rhoda. (1979). *Análisis de la expresión plástica del preescolar*. Cincel.

Morales, Ana. (2020). *Análisis formal de la obra Afrom-protó de James Turrell desde el enfoque de los estudios formales de Rudolf Arnheim*. [Tesis de Grado, Universidad Santo Tomás, Bogotá, Colombia]. <https://repository.usta.edu.co/>

Orecchia, Teresa. (2016). *Artistas y antropólogos: estéticas, objetos y diagnóstico cultural en la novela argentina contemporánea*.

Perotá Chingó. (2013). Inca yuyo [Canción]. *Perotá Chingó*. Perotá Chingó Records.

Poe, E. (1842). Eleonora. *Narraciones Extraordinarias*. (p. 83-89). Centro Gráfico.

Proyecto IDIS. *¿Guerrilla cultural?*. (1968). Recuperado de <https://proyectoidis.org/guerrilla-cultural-el-rol-del-intelectual-y-del-artista-en-la-sociedad/>

Real Academia Española. (s.f.). Damero. En *Real Academia Española*. Recuperado el 08 de noviembre de 2021, de <https://dle.rae.es/damero>

S. Burroughs, William. (2009). *La Revolución Electrónica*. Caja Negra Editora. Recuperado el 01 de diciembre de 2021 de <https://cajanegraeditora.com.ar/libros/la-revolucion-electronica/>

Sopesens, T. *El Genio del Lugar. Identidad y paisaje*. (2012). Presentado en <https://es.slideshare.net/TooSopesens/el-genio-del-lugar-identidad-y-paisaje-15235412>

Tunacola (2016). Guachita. [Canción]. *Todos los Veranos del Mundo*. Jungla Music / Endemika Records.

Vestuario Escénico. *Malevich, el constructivismo y “Una victoria sobre el sol”*. (2014). Recuperado de <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2014/03/09/malevich-el-constructivismo-y-una-victoria-sobre-el-sol/>

Zunzunegui, Santos. (1989). *Pensar la imagen*.

## ÍNDICE DE IMÁGENES.

Imágenes de mi autoría.

Imagen N° 1: Junio 2020

Imagen N° 2: Noviembre 2020

Imagen N° 3: Octubre 2020

Imagen N° 4: Junio 2020

Imagen N° 5: Junio 2021

Imagen N° 6: Abril 2021

Imagen N° 7: Abril 2021

Imagen N° 8: Mayo 2021

Imagen N° 9: Mayo 2019

Imagen N° 11: Abril 2021

Imagen N° 12: Junio 2021

Imagen N° 14: Julio 2021

Imagen N° 15: 2017

Imagen N° 16: Abril 2021

Imagen N° 17: Junio 2021

Imagen N° 20: Septiembre 2021

Imágenes de otras fuentes.

Imagen N° 10: Noguchi, I. (1964) Recuperado de <https://artishockrevista.com/2016/06/28/los-parques-noguchi/>

Imagen N° 13: Malevich. (1913) Recuperado de <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2014/03/09/malevich-el-constructivismo-y-una-victoria-sobre-el-sol/>

Imagen N° 18: Pérez, M. (1978) Recuperado de <http://www.fundib.org/artes/Matilde-Perez/obras-matilde-perez.html>

Imagen N° 19: le Parc, J. (1966-1996) Recuperado de <https://artishockrevista.com/2014/07/11/llegan-al-malba-las-obras-cinetico-luminosas-julio-le-parc/>