

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de comunicación y artes contemporáneas

Percepciones: estudios del espacio

Producto o presentación artística

Tania Alexandra Acevedo Ponce

Artes Contemporáneas

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Artes Contemporáneas

Quito, Diciembre de 2016

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Percepciones: estudios del espacio

Tania Alexandra Acevedo Ponce

Calificación:

Deborah Morillo, Master of Arts in Art
Education

Firma del profesor

Quito, Diciembre de 2016

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: Tania Alexandra Acevedo Ponce

Código: 00107622

Cédula de Identidad: 1715548820

Lugar y fecha: Quito, Diciembre de 2016

RESUMEN

Por medio de la arquitectura entiendo de qué manera nos acercamos a elementos lineales y de profundidad, que cumplen siempre una función utilitaria determinada. Con el arte, en cambio, imagino el espacio y genero una ruptura del esquema arquitectónico que imposibilita el salir de una estructura. Busco medios y recursos para salir de la inflexibilidad de las formas, encontrando en la perspectiva el punto en el cual se afecta la estética del espacio y se rompe el esquema rígido de la arquitectura. Tanto edificios, casas, calles y carreteras se encuentran implantados en nuestra memoria, por lo que es sencillo sentirse parte de la composición y visualizarse en el espacio. Por medio de la intervención en la perspectiva, propongo crear una imagen cotidiana, pero transformada del espacio en el que vivimos, en el cual quien lo mira pueda asociar lo que observa y, generar cuestionamientos.

Palabras clave: Percepción, perspectiva, arquitectura, distorsión, arte

ABSTRACT

Through architecture I understand how we approach linear and depth elements, which always fulfill a particular utilitarian function. With art, however, I imagine space and generate a rupture of the architectural scheme that makes it impossible to leave a structure. I seek resources to get out of the inflexibility of forms, finding in perspective the point at which the aesthetics of space is affected, and the rigid scheme of architecture is broken. Buildings, houses, streets and roads are implanted in our memory, making it easy to feel part of the composition. Through the intervention in the perspective, I propose to create a common, but transformed image of the space in which we live, leading the observer to a place where he can associate what he observed and generate questions.

Key words: Perception, perspective, architecture, distortion, art

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	7
Desarrollo del tema.....	8
Capítulo 1.....	8
¿Cómo y por qué miramos como miramos?	
I. Percepción	
II. Perspectiva	
III. Multiplicidad de lecturas	
Capítulo 2.....	13
La mirada	
I. Desplazamiento	
II. Incertidumbre	
III. Realidad	
Capítulo 3.....	17
Reflexiones sobre la producción artística	
I. El proceso de creación	
II. Problemas en el camino	
III. Cuestionamientos	
Conclusiones.....	21
Referencias Bibliográficas.....	22
Anexo A: Figuras.....	24
Anexo B: Bibliografía anotada.....	29
Anexo C: Estado del Arte.....	43

INTRODUCCIÓN

Las imágenes nos permiten construir nuestra realidad, que luego se convierten en memoria. Mediante repetición, acortamiento, ensanchamiento y cualquier recurso que elimine el estado normal de la perspectiva utilizada en arquitectura, se puede construir imágenes que nos coloquen en un espacio de cuestionamiento del entorno. El proyecto se asocia a mi interés por las formas geométricas, la perspectiva y la intervención en el espacio. Como estudiante de las carreras de Artes Contemporáneas y de Arquitectura me interesa generar un espacio de interconexión entre ambos medios, combinando la sensibilidad del arte para dar vida a la geometría arquitectónica y sus componentes de perspectiva, escala y dimensión.

Los capítulos planteados se abordan partiendo de un entendimiento general de la construcción de la mirada y los elementos que la afectan. En el segundo capítulo hablaré de la experiencia, la mirada al vincularse con el tiempo en un proceso de desplazamiento del espectador hacia un centro de contemplación, donde la realidad se cuestiona y la incertidumbre se apropia de los sentidos del mismo, al recibir las imágenes planteadas. Por último, el tercer capítulo se construye como resultado de los dos primeros, tomando en cuenta la concepción de la mirada en relación directa con la obra artística, logrando una reflexión sobre la relación entre lo planteado y la obra a exponer, sin dejar de lado el proceso de creación, mis cuestionamientos y problemas en el camino de la producción de la obra.

DESARROLLO DEL TEMA

CAPÍTULO 1

Percepción

“La observación está ligada a la posición del espectador inseparable de su situación y rechazando la idea de un observador absoluto” (Merleau-Ponty, 2002). El concepto de la mirada se asocia con la preocupación constante hacia la verificación de lo que capta la vista. El observador contextualiza los elementos dentro de un análisis interno de experimentación y asociación al medio familiar, en un proceso donde el objeto visualizado se establece por la percepción que determina el marco en el que se da significación a dichos objetos. La imagen se acerca a cada persona de manera distante, anónima, guiada por un impulso personal de generar sentido a lo que se ve provocando una multiplicidad de lecturas personales regidas por la percepción.

La configuración de imágenes nos lleva de lo abstracto a lo concreto, donde la observación y percepción visual vienen acompañadas de la reinterpretación mental de las imágenes, para reconfigurarlas y dotarlas de un sentido específico. El pensamiento visual se convierte en un proceso de plasmar ideas dentro de un mapa mental que se apoya en elementos relacionados entre sí, para conformar una respuesta perceptual del mundo en situaciones reales y trasladarlas al espacio de la imagen. Las posibilidades receptoras de la mirada son infinitas, variando su significado en cada observador. Los mensajes visuales captados por la mirada, nos enfrentan diariamente a información gráfica generadora de un diálogo propio.

Plasmar las imágenes en la mente de las personas, se relaciona directamente con estudios de percepción de la Gestalt. Esta teoría se aplica al dibujo para redimensionar

la dualidad entre la percepción común y la estética dentro de un proceso de lectura de la representación, donde los ojos reciben una imagen distorsionada del espacio y cada individuo es el encargado de decodificarla en base a las experiencias personales.

Para comprender la postura del enfoque Gestalt, se debe conocer los principios y leyes que describen el mundo de la percepción. (Hernández, 2012).

- “Rectificación: construcción de nuevas formas, partiendo de las existentes, gracias a la propia experiencia visual”.
- “Percepción Multiestable: percepción ambigua entre fondo y figura que se da en algunas imágenes”.
- “Invariancia: prioridad en el reconocimiento y percepción de las formas y contornos de los elementos, por encima de otras cualidades: color, textura, estilo, etc.”
- “Ley de la proximidad: La cercanía de los objetos tiende a percibirse como una unidad”.
- “Ley de la similitud: La similitud de los objetos tiende a percibirse como una unidad”.
- “Ley de la buena continuación: Objetos acomodados en una curva o línea recta son percibidos como unidad”.
- “Ley del cierre: Cuando existe un faltante en un objeto, se tiende a completar y cerrar este objeto”.
- “Ley del destino común: El movimiento en una misma dirección tiende a percibirse como una unidad”.

La manera en que se dirige la mirada para entender cómo se manifiestan las cosas y objetos en el entorno permite que el proceso de concepción de arte y de

imágenes se maneje desde un mensaje visual receptado hacia una lectura propia y subjetiva. “El objeto percibido es una construcción, un conjunto de informaciones seleccionadas y estructuradas en función de la experiencia anterior, de las necesidades, de las intenciones del organismo implicado activamente en una situación” (Reuchlin, 1982). La percepción visual es la culminación de la relación generada con el entorno. El ojo y el cerebro se conforman como aparatos perceptivos que tienden a comprender y organizar lo que vemos imponiendo un sentido racional, es por eso que, para tener la sensación de profundidad, necesitamos cierto número de indicios de profundidad; además, las líneas de fuga de la perspectiva proporcionan otra importante fuente de información espacial, que complementa la configuración del espacio percibido.

II. Perspectiva

“La forma más simple de la idea disuelve la realidad, mediante una distorsión de la física de la arquitectura” (Inception, 2010). La linealidad de los espacios construye una realidad enmarcada en la arquitectura. Las formas, los volúmenes y la profundidad se asocian a condiciones propias de la cotidianidad. Las experiencias espaciales permiten diseñar imágenes, de manera que conduzcan a un proceso imaginativo de reconocimiento y asociación al entorno vivido. La dimensión, la escala, la perspectiva y la profundidad son componentes que influyen directamente en el mundo visual de la imagen y del espacio. La superficie longitudinal, el contexto del objeto y la profundidad son elementos esenciales en la lectura que se logre de una imagen, especialmente si la imagen se asocia a nociones arquitectónicas, cuyas características dependen de las descritas anteriormente. La asociación continua que se tiene con espacios arquitectónicos permite generar un reconocimiento constante de dichos sitios, asociando la geometría de sus formas a la representación de un objeto arquitectónico.

Al hablar de arquitectura es esencial nombrar a la perspectiva como elemento fundamental de la conformación arquitectónica. “Si somos capaces de entender la televisión o el cine es porque la perspectiva Renacentista nos ha enseñado una forma de ver la profundidad sobre un plano” (Parramón, 1991). La perspectiva se convierte en la manera de crear ilusiones. Explora la capacidad de engaño hacia una cultura visual, siendo la manera de crear una conexión con el entorno.

Franz Carl Müller-Lyer en el año 1889, descubrió una de las más conocidas ilusiones de la percepción, que puede comprobarse en la vida cotidiana observando esquinas de ángulos una misma vertical pareciendo más larga cuando por efecto de la perspectiva las líneas angulares divergen y más corta cuando estás convergen, demostrando que la percepción no refleja el mundo de manera objetiva” (Benesch, 2009).

Es por esto que el cerebro usa la perspectiva para hacer ajustes constantes en cómo se percibe la realidad diaria. Se crea y se percibe el mundo simultáneamente, en un proceso mental donde el significado de lo percibido se completa con el subconsciente de cada persona.

En el análisis de la percepción hay que tener en cuenta las tres partes esenciales de una ciencia de la percepción: la física de la visión que se centra en las funciones de la luz y los aspectos físicos de la fuente del estímulo y del órgano sensorial; la fisiología de la visión que estimula el aparato perceptivo desde el ojo hasta el cortex visual del cerebro; y la psicología de la visión que estudia la formación de las imágenes percibidas y experimenta con las condiciones de desarrollo de las percepciones (Benesch, 2009).

III. Multiplicidad de lecturas

La perspectiva plantea el eje ambiguo de la representación, al explorar nociones múltiples en la lectura de una imagen. “En la Grecia antigua y en la Europa del renacimiento, los artistas se han esforzado sistemáticamente a lo largo de varias generaciones para aproximar paso a paso sus imágenes del mundo visible y alcanzar parecidos que pudieran engañar a la vista” (Gombrich, 1993). El punto de vista no es común al observador; éste varía de acuerdo a la lectura propia generada por la mente, en un intento de representar la realidad a través de la mirada por medio de una interpretación de información visual. La manera de afectar la realidad se ve ligada a la forma en que se ve, generando suposiciones sobre el mundo para proveerlos de un sentido en la realidad. Es entonces cuando la perspectiva se convierte en el elemento perceptual que altera las nociones de la realidad, logrando por medio de cambios de perspectiva engañar al ojo que actúa como receptor del proceso perceptivo y ventana de cómo se desarrolla el mundo a nuestro alrededor.

La percepción visual se mantiene en constante uso, y la definición única de su interpretación no existe. Ésta depende de las sensaciones del mundo y su interpretación de la mirada, lo que permite constituir partes del espacio en un medio de integración de los elementos de la imagen. El mundo de la percepción es el mundo que revelan los sentidos, ese mundo que se descubre alejándose de la estructura rígida de las cosas y permitiendo un campo imaginativo en la concepción de lo que vemos y dotamos de significado. El lenguaje de la mirada es tan ambiguo como la representación planteada del espacio a través del dibujo, ya que requiere de un entendimiento directo bajo un análisis de cuestionamiento de lo que recibe la mirada.

CAPÍTULO 2

I. Desplazamiento

“El ojo que mira "de ida" no es el mismo que el que mira "de vuelta". Se hace necesario distinguir el ojo como órgano de la mirada” (De Bono, 1996). El regreso constante al sitio y las situaciones se conforma como una memoria artística de los conceptos representados en arte y arquitectura. Los vestigios de estas realidades representadas y exploradas por el espectador permiten adentrarse en una nueva verdad, manejada en tanto el contexto perceptivo de la mirada las transforma desde el exterior hacia un interior que pretende detener el tiempo y observar. “La obra habla de su tiempo, pero ya no lo transmite por entero. Sea cual sea la erudición de quienes la contemplan hoy, jamás la contemplarán con la mirada de quien la vio por primera vez” (Augé, 2003). Lo que hoy expresa la obra artística original es la percepción de esa distancia generada entre la incertidumbre de la esencia de esos estados a los que nos transporta la mirada; esa experiencia de lo cotidiano trasladada a una realidad estática.

La obra artística nos transporta, nos conduce a un espacio y tiempo donde la realidad cobra un sentido distinto. Ese desplazamiento de la realidad de nuestro entorno a la realidad de nuestra mente nos permite apropiarnos de la composición para dotarla de significado en nuestra vida propia. Las posibilidades perceptivas de la mirada se convierten en una herramienta de traslado hacia otro campo de recepción de imágenes. Es en ese punto donde la realidad vivida se contrapone a la comprensión que surge de lo que miramos. Dicha comprensión se da únicamente como una trayectoria del imaginar creado por los sentidos, un imaginar que es capaz de recomponer las imágenes que atraviesan la vista y convertir el objeto en razón para cada espectador.

La mente puede disminuir la velocidad del tiempo para ayudarnos a procesar lo que sucede a nuestro alrededor, haciendo posible sentirlo como un estado maleable, abstracto e invisible. Mediante manipulaciones visuales y perceptivas se hace posible deformar y transformar la percepción que se tenga del instante, del objeto y de su significado.

“Percepción y movimientos son indisociables; donde no hay movimiento como sucede en la fijación ocular la percepción desaparece” (Benesch, 2009). Es por eso que la apariencia de la dinámica recibida de un objeto se respalda en la construcción personal de las situaciones percibidas, capaces de afectar la conciencia que se tiene del tiempo y la manera en que cada persona lo percibe. La perspectiva visual plantea las nociones contrastantes de la estática de la imagen, la sensación de movimiento se contrapone a un nuevo significado basado en la pausa de la imagen representada, pero que adquiere dinamismo en cuanto influye la percepción recibida por los espectadores. Se genera una intersección entre la complejidad de las experiencias que vivimos y el proceso inconsciente de creación en oposición a las apariencias físicas del tiempo y el espacio. “Según Leonardo Da Vinci una figura pintada que carezca de movimiento estará doblemente muerta pues ya lo estaba por ser una ficción y vuelve a estarlo cuando no se muestra movimiento ni en la mente ni en el cuerpo” (Arnheim, 1969).

II. Incertidumbre

Las nociones referentes a la lectura visual de los objetos estáticos abarcan una nueva dimensión bajo el fin de eliminar la rigidez de los objetos y facilitar su entendimiento dinámico a través de la fluidez de la mente. La proyección propia a través de lo que vemos hace posible ese intercambio de momentos en el instante de la contemplación; una imagen fija puede tornarse viva por la apreciación recibida por el

espectador y la intencionalidad lograda por el artista. Esta fluidez generada en el interior nos coloca en un espacio de incertidumbre, en el cual los cuestionamientos de la veracidad de los objetos se ven afectados por la contraposición constante con la realidad del entorno. Como seres humanos, estamos acostumbrados a dotar de sentido todo aquello que vemos, oímos o percibimos y, al exponernos a situaciones ambiguas, a lo que creemos verdadero, nuestra propia realidad se descontextualiza del ideal verdadero y se transforma en un entorno de duda e incertidumbre.

La dimensión del tiempo permite entender cambios de forma y ubicación en los objetos, como complemento de las nociones geométricas que plantean que, por medio de las tres dimensiones, es posible acercarse a la descripción formal de los elementos. Durante la contemplación, la mente está frenada, es por eso que existe la predisposición de crear una realidad aparente al objeto como construcción de la búsqueda de una proyección óptica que pueda asociarse al estímulo propio de la mente. “Al dirigirse el ojo hacia un objeto, la proyección óptica de éste se impone en el campo visual como una construcción, un tema estructural y si este esquema estimulador ofrece algún margen de modificación las fuerzas inherentes al campo visual organizan e incluso lo alteran para conferirle mayor simplicidad posible” (Arnheim, 1969). El observador genera dentro de su propio cuerpo las reacciones pertinentes para reubicarse en la utopía del espacio exhibido en un intento de reconstruir el objeto y la imagen fija, para dotarlas de una perspectiva temporal que los lleve a momentos de velocidad en el espacio físico.

III. Realidad

“El arte refleja realmente al espectador y no a la vida” (Oscar Wilde). La realidad al hablar de arte se convierte en una paradoja visual, pues ésta se compone como una construcción directamente relacionada con el espectador; el arte nos permite

percibir la realidad de manera distinta y adentrarnos a nuestras realidades personales para construir un todo con lo que vemos. El arte actúa sobre nuestra mente, permitiéndonos transformar y manipular la realidad por medio de nuestros sentidos para reexpresarla y recomprenderla.

En ese proceso de reinvención de la realidad, el espectador se transporta a una realidad aparente, que le permite dotar de significado a lo que ve por medio de la mirada para asociar los objetos a algo coherente, sin la necesidad de que sea algo que existe como tal en nuestro entorno propio. La percepción se apropia del concepto de realidad para generar una mimesis en nuestro pensamiento, que nos coloque en el espacio a través de los sentidos y la interpretación propia que cada espectador aporta al objeto visualizado. “La percepción es diferente de la realidad. Pero la percepción es tan real como cualquier otra cosa. De hecho, la percepción es la única realidad para las personas” (De Bono, 1996).

CAPÍTULO 3

I. El proceso de creación

Percepciones: estudio del espacio, nace como requisito para la obtención del título de Licenciatura en Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito. Sin embargo, el proceso creativo lo he realizado por varios años en un intento de combinar mis dos pasiones, el arte y la arquitectura. Durante mi recorrido artístico he experimentado con varios medios, encontrando en la pintura el recurso más apropiado para la representación de este tema. Por medio de la intervención en la perspectiva, pero sin perder la proporción, busco crear imágenes cotidianas, pero transformadas del espacio en el que vivimos, con la intención de que el espectador pueda asociar lo que observa, generar cuestionamientos, e interpretar en base a sus conocimientos, emociones y sentimientos. Estas composiciones artísticas están basadas en formas lineales y geométricas, que pueden ser relacionadas con elementos arquitectónicos de nuestro entorno. Esta posibilidad de reconocimiento permite que el espectador se pueda apropiarse de los objetos y recrear su realidad en la construcción de una nueva, al buscar sentido en la obra. Nuestra búsqueda constante de dotar de significado a los objetos nos permite construir una nueva verdad en lo visualizado. Mi obra ofrece grandes posibilidades en ese aspecto, al tener composiciones distorsionadas de la realidad, con elementos que se asocian a lo conocido, pero que se alejan de una mimesis específica.

La obra se desarrolla de dos maneras. En un principio, mi atracción con la pintura me encaminó a crear obras en óleo, para lo cual el proceso aplicado en la decisión de los bocetos empezó con una exploración de mi propio entorno. Recurrí a la fotografía como herramienta para las ideas iniciales, tomando mis propias imágenes alrededor de la ciudad en donde vivo, desde puntos de vista personales¹. Para crear las

¹ Figuras 1,2,3,4,5

ambigüedades planteadas en la teoría, exploré programas digitales (photoshop, ilustrador, autocad), así como recursos manuales para transformar las fotografías y crear mis propias composiciones² de dichos espacios, reproduciéndolos posteriormente en obras pictóricas.³

A medida que el desarrollo conceptual y artístico de mi obra se encaminaba, fui descubriendo nuevas posibilidades creativas para expresar lo planteado. Partiendo del origami exploré nuevas alternativas tridimensionales para la creación de formas arquitectónicas, logrando elaborar una serie de bocetos en papel doblado⁴ los cuales, al experimentar con dimensiones y materialidades, llevaron a mi obra a otras direcciones creativas. Con esta base experimenté con la escultura para crear composiciones que, sin ser directamente reproducciones de la naturaleza arquitectónica, se puedan comparar y relacionar con elementos correspondientes a la misma.⁵

Con estas dos posibilidades, mi obra se apropia de dos entornos artísticos, la pintura, como representación de mi recorrido como artista; y la escultura, en un acercamiento a mis estudios de forma y material logrados en arquitectura. En el proceso, sentía que la obra no formaba un vínculo visual entre los dos medios artísticos, por lo que, al realizar ejercicios de apropiación artística, me encaminé a un nuevo recurso artístico para generar un nexo de comunicación entre la obra en pintura y escultura. Este elemento de transición se convirtió en una obra que recurre a la pintura para la representación, pero acude a la escultura para su soporte⁶. En mis estudios del estado del arte encontré un método de distorsión llamado perspectiva inversa, planteado por el artista Patrick Hughes, mediante el cual se logra jugar con la realidad y la percepción de la misma, para permitir que el espectador construya los elementos

² Figuras 6,7,8,9

³ Figuras 10,11

⁴ Figuras 12,13

⁵ Figura 14,15

⁶ Figura 16

visuales y los cuestiona. Este método de alteración es el que utilizaré como unificador del proceso, tanto en obra como idea y conexión entre los medios artísticos planteados.

Mi obra se crea como respuesta directa a la intencionalidad de alterar la arquitectura rígida de nuestro entorno para que, mediante el arte, el observador se apropie del espacio y construya su propia realidad visual, que lo transporta a un espacio de contemplación e incertidumbre de todo aquello que recepta la vista.

II. Problemas en el camino

La realización de un trabajo de tesis se convierte en el cierre de un proceso de estudio universitario, condensando en un trabajo lo aprendido junto con nuestros intereses como artistas en el futuro. El principal problema para mí, fue poder resumir todos mis conocimientos en un solo producto que se convierta en el reflejo de mi aprendizaje. Como estudiante de la carrera de arte he experimentado con varios medios artísticos, y la decisión de elegir uno solo como proyecto final fue difícil al comienzo. Sin embargo, con el desarrollo de este trabajo, así como de la obra, fui descubriendo otras posibilidades creativas que no me encasillen en un solo medio y que se apropien de la obra y a la teoría de la misma manera que lo logre con la pintura.

Otro problema que pude encontrar es el de demostrar la dominación del medio sobre el objeto a presentar; luego de varios años de estudio, la pintura se ha convertido en un diario de mis aprendizajes constantes, siendo este trabajo el resultado final de mi experiencia en la técnica hasta la actualidad. El dominio de la técnica se convierte en una característica paralela en importancia al resultado que obtengamos de lo expresado por nuestra mente en el ensayo escrito. Demostrarnos como artistas frente al mundo contemporáneo es el objetivo principal que yo encuentro en este trabajo de titulación, que se convierte en una puerta de ingreso para el futuro artístico de cada uno.

Condensar y sintetizar nuestros intereses como artistas es una dificultad al momento de desarrollar el trabajo de titulación. En mi caso, he venido trabajando esta temática por varios años, por lo que fue difícil agregar nuevos conceptos y detalles sin perder el hilo conductor de lo que quería expresar en el proyecto. Además, a medida que me involucraba más con el proyecto nuevos intereses aparecieron en mi camino, medios y temáticas que no pude realizar para este trabajo, pero que sin duda me gustaría abordar en mi futuro artístico, como es mi intención de trabajar con video en la exploración de la misma temática.

III. Cuestionamientos

En relación a mi obra, el artista Peter Stewart se convierte en un referente clave, al interpretar las mismas relaciones entre arquitectura y espectador. Por ese motivo nace mi cuestionamiento principal en poder adecuar mis intenciones a un tipo de trabajo que no se haya realizado ya; al poder asociar de cierta manera la temática, mi interés por elaborar un proyecto original guía mi producción artística hacia un trabajo realizado directamente en pintura por medio de modificaciones que se basen en perspectiva y repetición. ¿Por qué fusionar arte y arquitectura en mi trabajo final de la carrera? ¿Por qué no centrarme en un trabajo solo referente al arte? Mi pasión siempre se ha enfocado en ambas direcciones y creo que la mejor manera de representarlas es combinándolas, sin excluir la una de la otra, pues tanto el arte como la arquitectura se han vinculado en mi desarrollo estudiantil, teniendo el arte como mi medio de representación y la arquitectura como mi temática predilecta, además de mi gusto y manera de expresar el entorno a través de mi mirada artística. Separarlos para mi trabajo final, sería desvincular un proceso que ha forjado mi desarrollo como artista, pues los dos se complementan y los dos conducen mi recorrido artístico, que seguirá siendo el mismo o similar en el futuro.

CONCLUSIONES

El arte y la arquitectura son dos medios de proyección visual, que permiten la exploración del individuo en el espacio. Al constituirse como disciplinas relacionadas, las posibilidades de creación utilizando las características más orgánicas del arte y lineales de la arquitectura se convierten en la decisión más acertada para la investigación de mis intereses y cuestionamientos como artista. La mirada y la manera en que los objetos atraviesan nuestra mente se convierte en una temática de incertidumbre el momento en que se experimenta con objetos que pretenden replicar una realidad sin apropiarse por entero de ella.

La percepción y nuestra búsqueda constante de asociar nuestra vida propia con lo que reciben nuestros ojos nos brinda posibilidades infinitas en la construcción de imágenes. El simple hecho de obtener de un mismo elemento más de una definición demuestra nuestra realidad como un laberinto, donde la razón se ve afectada por la percepción al momento de contemplar un objeto artístico capaz de reconfigurar lo que creemos verdadero.

La percepción, la mirada, la incertidumbre, el tiempo y el espacio son elementos indeterminados que se alteran de persona en persona, demostrando que la realidad como la conocemos no es una sola y que es nuestra mente la herramienta más importante en la determinación de que lo que miran nuestros ojos se convierta en una nueva realidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arheim, R. (1969). Arte y percepción visual: Psicología de la visión creadora. Buenos Aires: EUDEBA
- Arnheim, R. (1978). La forma visual de la arquitectura. Barcelona: Gustavo Gili.
- Augé, M. (2003). El tiempo en ruinas. Barcelona: Gedisa
- Benesch, H. (2009) Atlas de psicología. Madrid : Akal
- Bono, E. (1996). Lógica fluida: una alternativa a la lógica tradicional. Barcelona: Paidós.
- Campany, D. (2007). Cinematic. Londres: Whitechapel.
- Dillon, B. (2011). Ruins. Londres: Whitechapel.
- Escalona, Y. (2004). Sistemas sensoriales y modalidades perceptivas. Recuperado desde <http://es.slideshare.net/YanitzaUny2014/sistemas-sensoriales-y-modalidades-perceptivas>
- Fraenza, F. (2013). ¿Cómo vemos? una introducción a la visión de la forma y el color. Córdoba: Editorial Brujas.
- Gombrich, E. (1993). La imagen y el ojo: nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica. Madrid: Alianza.
- Guyton, A. (1997). Tratado de Fisiología Médica. Madrid: Mc Graw Hill.
- Hernández, A. (2012) Procesos Psicológicos Básicos. Red Tercer Milenio. ISBN 978-607-733-027-1

- Inception*. (2010). [PELICULA] Estados Unidos: Christopher Nolan.
- Kepes, G. (1969). El lenguaje de la visión. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Martine, J. (2003). La imagen fija. Buenos Aires: La Marca Editora
- Merleau-Ponty, M. (2002). El mundo de la percepción. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Parramon, J. (1991). El gran libro de la perspectiva: la evolución histórica, la teoría, la proyección ortográfica y el dibujo real de la perspectiva paralela, oblicua y aérea, así como la aplicación práctica de la perspectiva en dibujo y pintura. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Rasmussen, S. (2007). La experiencia de la arquitectura: sobre la percepción de nuestro entorno. Barcelona: Reverté.
- Reuchlin, M. (1982). Historia de la psicología. ISBN: 9788475091594. Barcelona: Paidós ibérica.
- Torreano, J. (2007). Dibujar lo que vemos: La percepción de la Gestalt aplicada al dibujo. Nueva York: Abrams.

ANEXO A: FIGURAS



Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4

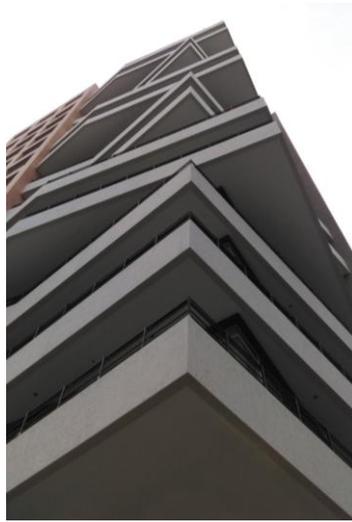


Figura 5



Figura 6



Figura 7

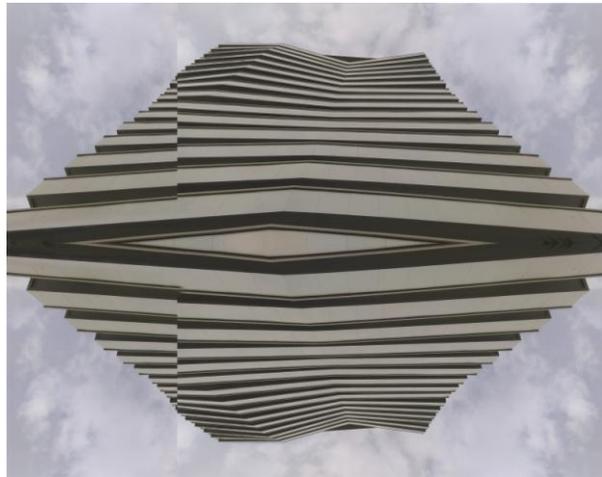


Figura 8



Figura 9



Figura 10

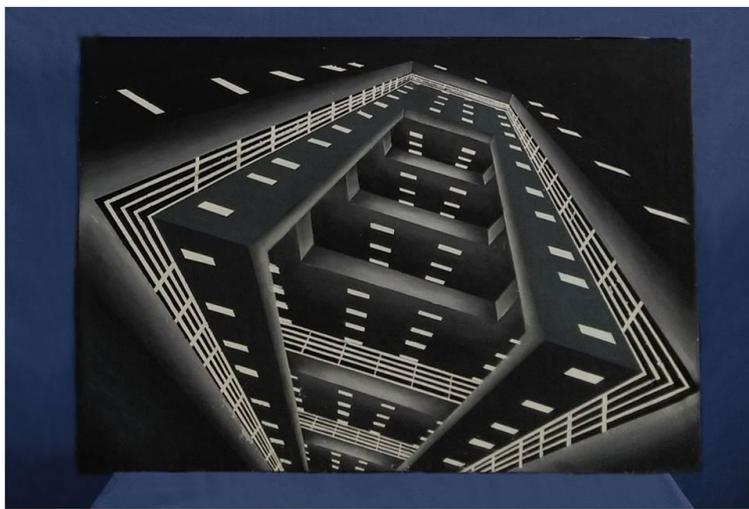


Figura 11



Figura 12



Figura 13

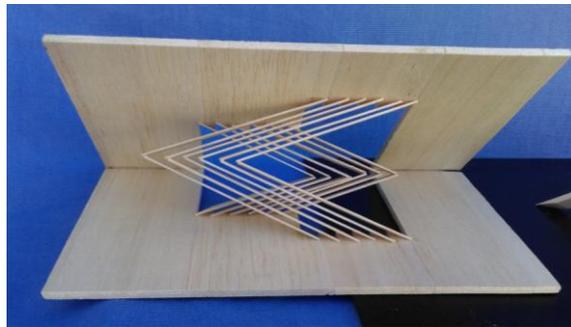


Figura 14

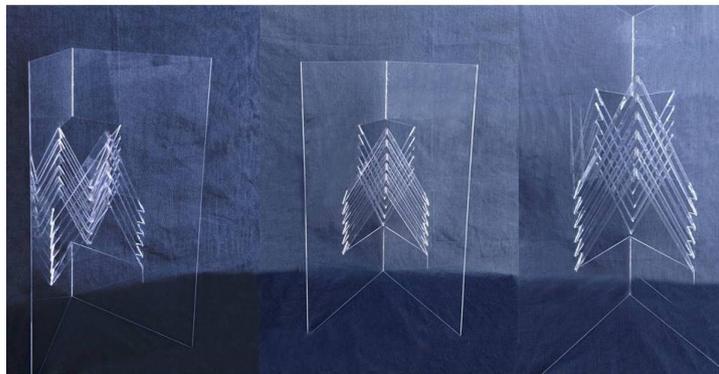


Figura 15



Figura 16

ANEXO B: BIBLIOGRAFÍA ANOTADA

Tiempo

LOGICA FLUIDA: UNA ALTERNATIVA A LA LOGICA TRADICIONAL EDWARD DE BONO

El pensamiento creativo caracteriza este libro, desarrollando una nueva lectura a la lógica tradicional de la concepción de un objeto. “La lógica tradicional es estática y está cimentada sobre el sólido fundamento de la identidad. Por otro, y en contraste con esta lógica, que él denomina lógica rígida, propone la lógica fluida, fundamentada, precisamente, en el libre flujo de la mente, como si de una corriente de agua se tratara” (Bono, 1996).

Las cuestiones referentes a la lectura visual de los objetos estáticos abarcan una nueva dimensión, bajo el fin de eliminar la rigidez de los objetos y facilitar su entendimiento dinámico a través de la fluidez de la mente, llevando nuestra imaginación a una reflexión y contemplación de lo que percibimos de una manera más activa. La proyección propia a través de lo que vemos hace posible ese intercambio de momentos en el instante de contemplación, una imagen fija puede tornarse viva por la apreciación recibida por el espectador y la intencionalidad lograda por el artista. Mi temática de perspectiva juega con la percepción del espacio y la dimensión, al punto que hace posible sentir la imagen como un objeto que va más allá de un instante detenido.

Mirada

CÓMO MIRAR UN CUADRO SUSAN WOODFORD

La lectura artística varía en cuanto a la forma de representación utilizada, así como sus componentes y el contexto de su creación. Existen muchas maneras de

observar un cuadro, pero lo que marca la diferencia es atravesar la delimitación entre mirarlo y leerlo. Existen momentos donde contemplar una obra a simple vista no es suficiente y se hace necesario apropiarse del momento representado y vivirlo.

La percepción de nuestro espacio representado en el dibujo requiere de un entendimiento directo bajo un análisis de cuestionamiento de lo que recibe nuestra mirada. La duda de la realidad de lo que vemos nos transporta a un espacio lateral de lo que vivimos. “Hay problemas que han supuesto para los artistas un continuo reto. Uno de ellos es la representación de un espacio plausible sobre una superficie plana” (Woodford, 2004). La representación espacial, al transformar la tridimensionalidad al espacio bidimensional, se torna en un desafío, al pretender dejar una lectura que haga palpable el espacio constituido artísticamente, por eso es importante entender las formas básicas de lectura de una obra, así como los límites creativos de su contemplación.

¿CÓMO VEMOS? UNA INTRODUCCIÓN A LA VISIÓN DE LA FORMA Y EL COLOR FRAENZA, FERNANDO

“Ver es un acto inmediato y sin esfuerzo alguno, al menos para la consciencia; y este es uno de los motivos por los cuales sabemos tan poco sobre cómo vemos, es decir, acerca de cómo funciona ese don tan perfeccionado” (Fraenza, 2013). La percepción visual se mantiene en constante uso, y la definición única de su interpretación no existe.

El lenguaje de la mirada es tan ambiguo como la representación planteada del espacio, el entendimiento de las posibles percepciones visuales ayudan a la configuración de procesos de creación que canalicen las interpretaciones buscadas por parte del espectador. Determinar cuáles son los aspectos que influyen en la percepción visual puede convertirse en una herramienta de diseño para las representaciones que quiero desarrollar.

GRAMATICA VISUAL CHRISTIAN LEBORG

Los mensajes visuales captados por la mirada, nos enfrentan diariamente a información gráfica generadora de un dialogo propio. En la contemplación artística, el proceso de concepción de arte se maneja desde un mensaje visual receptado hacia una lectura propia y subjetiva de lo que estamos viendo. En este libro se proponen una serie de elementos gráficos básicos del lenguaje visual como una guía que permita decodificar el significado de obras configuradas de elementos reconocibles.

Las bases de la lectura y comprensión visual determinan un proceso creativo, evocando la preocupación por la forma y el fondo de la composición para mantener una conexión con el concepto que se quiere plantear. “Sin un conocimiento básico de este lenguaje, muchos de los mensajes resultan incomprensibles, lo que impide que se desarrolle un diálogo productivo entre creadores y consumidores” (Leborg, 2013).

LA MIRADA CREATIVA PETER JENNY

La observación y percepción visual viene acompañada de la reinterpretación mental de las imágenes, para reconfigurarlas en nuestra mente y dotarlas de un sentido específico. La reconfiguración del mundo a través del arte propone una visión alejada de la cotidianeidad, la experimentación constante artística nos permite buscar maneras de creación paralelas a lo que propone la experiencia común.

La creatividad es la herramienta que permite adecuar lo que miramos y descubrir una nueva realidad a lo existente. En mis representaciones quiero explorar la manera de reconfigurar el espacio arquitectónico para que la recepción visual nos lleve a un mundo de interpretación constante de lo percibido. Las posibilidades receptoras de la mirada son infinitas, variando en significado de observador en observador.

Imagen / dimensión

UN MUNDO DE FIGURAS IMPOSIBLES

ERNEST BRUNO

La configuración de imágenes sin un determinado sentido explora la percepción del espectador hasta llegar al punto del cuestionamiento. Las ilusiones ópticas promueven un fenómeno de indefinición de las formas al experimentar sensaciones y asombro por una realidad imaginada. En mi planteamiento artístico traté objetos reales, cuya existencia es comprobable para adoptarlos de elementos que transformen su lectura a un pensamiento de irrealidad e imposibilidad.

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BI TRI DIMENSIONAL

WONG WUCIUS

La configuración de imágenes nos lleva de lo abstracto a lo concreto en composiciones planas en una superficie determinada para concebirlas tridimensionalmente. El manejo de un lenguaje visual nos permite configurar los significados de lo que vemos por medio de un análisis de la forma de la representación de la imagen. Como recurso creativo de creación de composiciones tridimensionales en un campo bidimensional se recurre a la tecnología, en este libro Wong expone software que aporta al manejo de dichos conceptos de diseño, generando una relación entre la manera de elaboración de los bocetos a representar en mi obra y el libro planeado.

LA IMAGEN FIJA

MARTINE JOLY

El sentido obtenido por el espectador de la dinámica de una obra artística se ve en oposición cuando se conceptualiza al objeto como una imagen fija en su conformación. Los modos de producción que permiten dotar a la imagen de dinamismo y movimiento se convierten en un juego de lectura de la imagen fija, eliminando las concepciones cotidianas de la imagen. Para lo cual, se utiliza herramientas como la

perspectiva que lleven al espectador a una noción más real de lo que están viendo, al añadir profundidad a la imagen y replantear la idea que se tenga de la misma. Este libro complementa las referencias teóricas que aporten a una recopilación de enfoques semióticos de la imagen, profundidad, el desarrollo y las posibilidades de creación e interpretativas a lo largo de la historia.

LA IMAGEN Y EL OJO: NUEVOS ESTUDIOS SOBRE LA PSICOLOGIA DE LA REPRESENTACION PICTORICA ERNST H. GOMBRICH

Los aspectos psicológicos de la percepción visual en las obras de arte se planean en el libro para realizar un análisis detenido de la perspectiva y sus posibilidades en la creación de la imagen. Las herramientas visuales que permiten reconfigurar las nociones de percepción de una imagen determinada se alteran por medio de “la representación del movimiento, la expresión, el gesto y la acción, el papel de las imágenes visuales en la comunicación, o los criterios de la fidelidad en la representación” (Gombrich, 1993). Dichos aspectos influyen directamente en la percepción que se genera sobre un objeto o imagen pues la figuración mental de las mismas recae en aspectos formales de configuración de la mirada que son comunes en las personas, en cuanto a la manera de recepción de la representación artística.

PRINCIPIOS DE TEORÍA GENERAL DE LA IMAGEN JUSTO VILLAFANE

La comunicación y percepción visual se basan en una estructura formal del proceso de configuración de la imagen y del espacio en cada persona. Dicha estructura encargada de aspectos de profundidad y sintaxis de la imagen se planea en el libro a manera de fórmulas que apoyen al análisis de los elementos generales de la imagen y los tipos de imágenes que se pueden crear. “Desde las imágenes publicitarias a las narraciones gráficas, pasando por las imágenes impresas o electrónicas, cuya finalidad

es informativa” (Villafañe, 1996). Cuando se plantea el uso de la imagen virtual como principio de creación y la imagen real en el campo de representación es necesario comprender las generalidades en la estructura de la imagen que apoyen en la percepción que se estructura en los cuadros.

ARTE Y PERCEPCION VISUAL ARNHEIM

Rudolf Arheim determina cuales son los componentes básicos de la imagen y su composición como obra de arte, basándose en estudios específicos de experimentación de factores universales que influyen en la imagen creada en cuanto a su figura fondo. El equilibrio, la armonía, el dinamismo, el espacio, las formas simples y complejas son aspectos elementales en la elaboración de una obra de arte con base en las imágenes. El libro plantea la existencia de una universalidad en aspectos de percepción de la imagen, asociándolos a nociones psicológicas que influyen en su lectura.

PERCEPCION DEL MUNDO VISUAL GIBSON

La concepción del espacio y la percepción que se tiene de la misma se puede afectar al interferir en cuestiones formales del diseño de la misma. La dimensión, la escala, la perspectiva y la profundidad son componentes que influyen directamente en el mundo visual de la imagen y del espacio. La superficie longitudinal, el contexto del objeto y la profundidad son elementos esenciales en la lectura que se logre de una imagen, especialmente si la imagen se asocia a nociones arquitectónicas, cuyas características dependen de las descritas anteriormente. La alteración de alguna de las particularidades de la imagen real produce una variación en la relación exterior/ interior, influyendo en la percepción de lo que se mira y su entendimiento.

DIBUJAR LO QUE VEMOS: LA PERCEPCIÓN DE LA GESTALT APLICADA AL DIBUJO JOHN TORREANO

Plasmar las imágenes tridimensionalmente en el campo bidimensional se relaciona directamente con estudios de percepción de la Gestalt. “La mente configura, a través de ciertas leyes, los elementos que llegan a ella a través de los canales sensoriales, percepción, o de la memoria, pensamiento, inteligencia y resolución de problemas” (Torreano, 2007). Esta teoría se aplica al dibujo para redimensionar la dualidad entre la percepción común y la estética dentro de un proceso de lectura de imagen donde los ojos reciben una imagen distorsionada del espacio y cada individuo es el encargado de decodificarla en base a las experiencias personales. Los espectadores determinan el significado que se da o no a un objeto, dependiendo del marco en el cual se lo coloque, el que viene influenciado en cuanto aquello que conocemos y podemos asociar a la realidad personal de cada uno, permitiendo que la lectura de una obra sea algo muy personal y subjetivo.

EL MUNDO DE LA PERCEPCIÓN MERLEAU- PONTY

Nuestra respuesta al mundo depende de la manera en que se dirige la mirada para entender cómo se manifiestan las cosas y objetos a nuestro alrededor. "El mundo de la percepción, es decir, aquel que nos revela nuestros sentidos y la vida que hacemos, a primera vista parece el que mejor conocemos, ya que no se necesitan instrumentos ni cálculos para acceder a él, y, en apariencia, nos basta con abrir los ojos y dejarnos vivir para penetrarlo. Sin embargo, esto no es más que una falsa apariencia” (Merleau- Ponty, 2002). En este libro se plantea un acercamiento al mundo explorado por los sentidos, constituido como un espacio de apariencia subjetiva que depende del punto de vista de cada espectador. La percepción depende de las sensaciones del mundo y su

interpretación de la mirada, los que permiten constituir partes del espacio a un medio de integración de los elementos de la imagen. El mundo de la percepción es el mundo que nos revelan los sentidos, ese mundo que se descubre alejándose de la estructura rígida de las cosas y permitiendo un campo imaginativo en la concepción de lo que vemos y adoptamos de significado.

EL GRAN LIBRO DE LA PERSPECTIVA. LA EVOLUCIÓN HISTÓRICA, LA TEORÍA, LA PROYECCIÓN ORTOGRÁFICA Y EL DIBUJO REAL DE LA PERSPECTIVA PARALELA, OBLICUA Y AÉREA, ASÍ COMO LA APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA PERSPECTIVA EN DIBUJO Y PINTURA.
PARRAMÓN

La perspectiva se convierte en uno de los elementos esenciales de diseño de espacios tridimensionales. La expresión de las imágenes depende de la profundidad con la que se entiende la misma. Este libro aporta a la enseñanza de los principios y la invención de la perspectiva a través de la historia hasta nuestros días, logrando un estudio completo de los fundamentos de la perspectiva en todas sus posibilidades compositivas en cuanto a la disposición de líneas, formas y contornos necesarios en la representación de la ilusión del espacio real.

EL LENGUAJE DE LA VISION
GYORGY KEPES

La lectura visual de las imágenes se determina por una organización de las experiencias y percepciones recibidas del objeto, al integrar lo que se ve con lo que se piensa. “La visión y el habla, son los más importantes medios para aprehender la realidad, pero lo visual refuerza el concepto verbal estático con la vitalidad sensorial de la imaginación dinámica” (Kepes, 1969). La manera de configurar en una imagen el espacio físico con la imaginación depende de las experiencias espaciales que permitan diseñar imágenes que nos conduzcan a un proceso imaginativo de reconocimiento de lo

que vemos y asociarlo a la experiencia obtenida de nuestro entorno para la lectura que se genere de las imágenes. El pensamiento visual se convierte en un proceso de plasmar ideas en un dibujo imaginario o mapa mental que se aporta con elementos relacionados entre sí, para conformar una respuesta perceptual del mundo en situaciones reales y trasladarlas al espacio de la imagen.

DISEÑO Y TÉCNICA DE LA REPRESENTACIÓN EN ARQUITECTURA RUDOLF PRENZEL

La creación de imágenes arquitectónicas requiere de un entendimiento formal de nociones representación de la misma. La configuración de objetos arquitectónicos está asociada al diseño de composiciones basadas en una dualidad entre la funcionalidad y forma. Para el uso de mis creaciones me centraré en la forma y su manera de conformarse, tomando en cuenta aspectos técnicos de diseño como la perspectiva, la profundidad, la dimensión y la proporcionalidad, necesarias para explorar una imagen que tiene relación directa con el espacio físico.

LA EXPERIENCIA DE LA ARQUITECTURA: SOBRE LA PERCEPCION DE NUESTRO ENTORNO STEEN EILER RASMUSSEN

Este libro nos acerca a un entendimiento de la manera en que percibimos lo que nos rodea, especialmente en cuanto a la Arquitectura. Las sensaciones recibidas de elementos cotidianos de nuestra vida influyen en la configuración personal de nuestro entorno. La asociación continua que tenemos con espacios arquitectónicos nos permite generar un reconocimiento constante de dichos espacios, asociando la geometría de sus formas a la representación de un objeto arquitectónico. La forma en que los símbolos arquitectónicos se apropian de la percepción geometría nos hace replantear su percepción cuando se altera de alguna manera. Mis creaciones artísticas plantean una reconfiguración de una imagen arquitectónica capaz de reescribir el entorno, de tal

manera que se perciba contextualmente en cuanto a forma, pero se redefine en su significado, en cuanto al fondo.

LA FORMA VISUAL DE LA ARQUITECTURA **RUDOLF ARNHEIM**

El pensamiento en base al entendimiento de las imágenes incluye necesidades específicas, más aun si en las imágenes intervienen aspectos arquitectónicos. Las condiciones psicológicas nos llevan a un entendimiento del espacio urbano representado, al traducirlo a la zona de creación artística, al interrelacionar la función y expresión visual derivada de la arquitectura. “Un edificio es en todos sus aspectos la experiencia de la vista y el sonido, tacto y calor, frío y comportamiento muscular, así como los pensamientos y esfuerzos resultantes” (Arnheim, 1978).

Espacio

RUINS **BRIAN DILLON**

El regreso constante al sitio y las situaciones se conforma como una memoria artística de los conceptos representados en arte y arquitectura. La ruina planteada en base a la memoria del arte y los artistas se convierte en un portal de comprensión de la desaparición de las espacialidades en los límites del arte. Las paradojas temporales e históricas intervienen en el futuro en cuanto a una reinención imaginativa de la visión creativa.

THE CINEMATIC **DAVID CAMPANY**

La interacción entre la imagen fija y la imagen móvil mantienen una relación constante en las creaciones artísticas. En el libro se construye un dialogo entre la metáfora de la mirada bajo una perspectiva visual basada en la fotografía y el video se

plantean las nociones contrastantes de la estática de la imagen. La sensación de movimiento se contrapone a un nuevo significado basado en la pausa del flujo de la imagen representada, pero que adquiere dinamismo en cuanto influye la percepción recibida por los espectadores.

Se genera una intersección entre la complejidad de las experiencias que vivimos y el proceso inconsciente de creación en oposición a las apariencias físicas del tiempo y el espacio.

LA POETICA DEL ESPACIO GASTON BACHELARD

Explora las posibilidades de entender la relación del hombre con mundo. La conciencia y sus fenómenos intervienen en el análisis de la percepción del espacio, cuya idea se abarca en el libro desde el campo psicológico. La teoría planteada se basa en que las imágenes se convierten en un componente que se completa por medio de recuerdos e imágenes de la memoria de lo vivido. Los espacios los llenamos de recuerdos y experiencias, por lo que, al representar imágenes relacionadas con lugares que conocemos, completamos la idea de lo que forman. Las imágenes logradas en el tema que planteo, exploran la idea de mantener elementos característicos de un espacio o componente arquitectónico conocido que, a pesar de estar replanteado, adquiera significado cuando la memoria completa su configuración.

INCEPTION CHRISTOPHER NOLAN

Película creada en el año 2010, por el director Christopher Nolan, donde se expone una mirada distinta de la realidad diaria a través de un ingreso al subconsciente onírico. Las imágenes creadas en la película, así como las teorías que exploran se relacionan mucho con mi temática al desvincular la realidad como tal de la percibida por los sentidos.

ZAHA HADID COMPLETE WORKS 1979-2013

JODIDIO

Libro completo sobre la vida y obra de la arquitecta Zaha Hadid, donde se aborda un tipo de arquitectura contemporánea llamada arquitectura paramétrica, que consiste en una arquitectura orgánica que rompe los esquemas tradicionales de la arquitectura cotidiana.

Referencias

Arheim, R. (1969). Arte y percepción visual: Psicología de la visión creadora. Buenos Aires: EUDEBA

Arnheim, R. (1978). La forma visual de la arquitectura. Barcelona: Gustavo Gili.

Augé, M. (2003). El tiempo en ruinas. Barcelona: Gedisa

Bachelard, G. (2000). La poética del espacio. Argentina: Fondo de cultura económica.

Benesch, H. (2009) Atlas de psicología. Madrid : Akal

Bono, E. (1996). Lógica fluida: una alternativa a la lógica tradicional. Barcelona: Paidós.

Campany, D. (2007). Cinematic. Londres: Whitechapel.

Dillon, B. (2011). Ruins. Londres: Whitechapel.

Ernst, B. (1991). Un mundo de figuras imposibles. Kln: Benedikt Taschen

Fraenza, F. (2013). ¿Cómo vemos? una introducción a la visión de la forma y el color. Córdoba: Editorial Brujas.

Gibson, J. (1974). La percepción del mundo visual. Buenos Aires: Infinito.

- Gombrich, E. (1993). *La imagen y el ojo: nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid: Alianza.
- Hernández, A. (2012) *Procesos Psicológicos Básicos*. Red Tercer Milenio. ISBN 978-607-733-027-1
- Inception. (2010). [PELICULA] Estados Unidos: Christopher Nolan.
- Jodidio, P. (2015). *Zaha Hadid complete Works 1979-2013*. Londres: Taschen.
- Kepes, G. (1969). *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Lebrog, C. (2013). *Gramática Visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Martine, J. (2003). *La imagen fija*. Buenos Aires: La Marca Editora
- Merleau-Ponty, M. (2002). *El mundo de la percepción*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Parramon, J. (1991). *El gran libro de la perspectiva: la evolución histórica, la teoría, la proyección ortográfica y el dibujo real de la perspectiva paralela, oblicua y aérea, así como la aplicación práctica de la perspectiva en dibujo y pintura*. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Peter, J. (2013). *La mirada creativa*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Prenzel, R. (1980). *Diseño y técnica de la representación en arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Rasmussen, S. (2007). *La experiencia de la arquitectura: sobre la percepción de nuestro entorno*. Barcelona: Reverté.

Reuchlin, M. (1982). Historia de la psicología. ISBN: 9788475091594. Barcelona: Paidós ibérica.

Torreano, J. (2007). Dibujar lo que vemos: La percepción de la Gestalt aplicada al dibujo. Nueva York: Abrams.

Villafañe, J. (1996). Principios de teoría general de la imagen. Madrid: Ediciones Pirámide.

Woodford, S. (2004). Cómo mirar un cuadro. Barcelona: Gustavo Gili.

Wucius, W. (1985). Fundamentos del diseño bi tri dimensional. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

ANEXO C: ESTADO DEL ARTE

Peter Stewart

Fotógrafo australiano, cuyo objetivo principal es presentar a los espectadores una serie de imágenes mediante fotografía, que les lleven a un estado elevado donde no existan palabras suficientes para describir lo que ven y sienten. Él se enfoca en capturar imágenes de edificios y paisajes de ciudad con un determinado uso de la perspectiva, permitiendo la creación de imágenes originales y novedosas. Este artista posee un interés notorio sobre la arquitectura y la reconfiguración de la lectura recibida por los espectadores, su medio para crearlo es la fotografía y su post edición de imágenes.



The Trench Run II, Peter Stewart, 2014



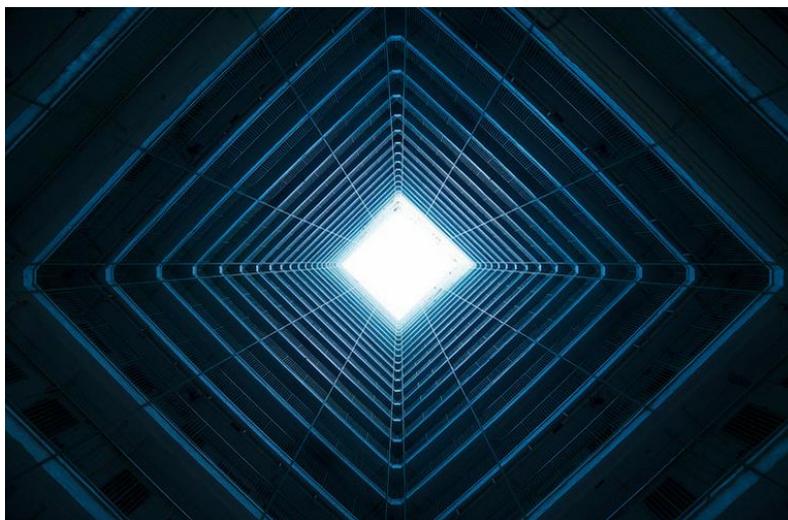
The Cylinder, Peter Stewart



Down Into The Abyss, Peter Stewart



The Golden Cube, Peter Stewart



Peter Stewart

Markus Studtmann

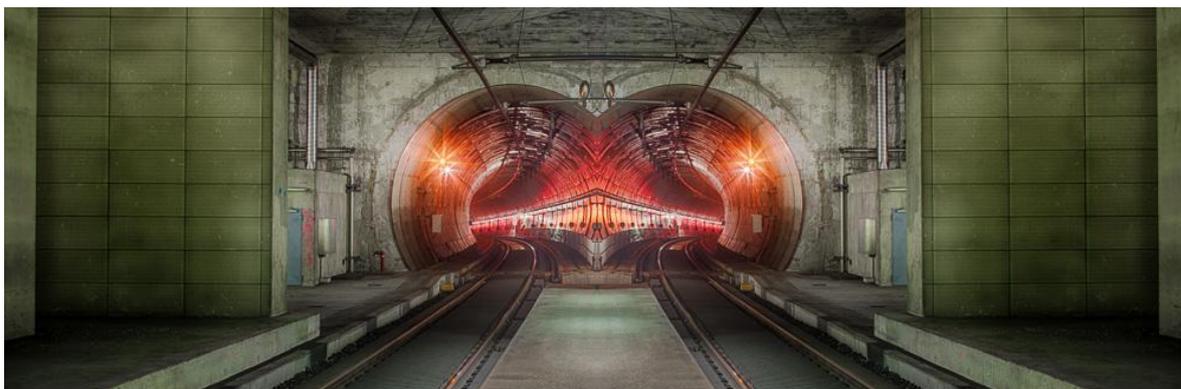
Psicólogo y artista dedicado a la fotografía en Berlín, Alemania. Su trabajo está basado en un intento de jugar con la percepción recibida de imágenes, junto con las respuestas basadas en expresiones de los espectadores. La fotografía ha sido siempre su pasión y combina temas variados que van desde retratos, hasta paisajes urbanos. Durante su trabajo ha desarrollado un interés especial sobre la abstracción arquitectónica, la cual puede conseguir mediante la fotografía experimental, en un juego de encontrar la composición perfecta y un reacomodo de imágenes, en las que las reduce a su geometría más esencial para aumentar el estímulo percibido. El uso de geometría para influir en la percepción es lo que se convierte en importante para referir mi obra; la geometría puede constituirse como algo estático y el uso que este artista da a la misma hace que adquiera movimiento y espacialidad.



Markus Studtmann



Markus Studtmann

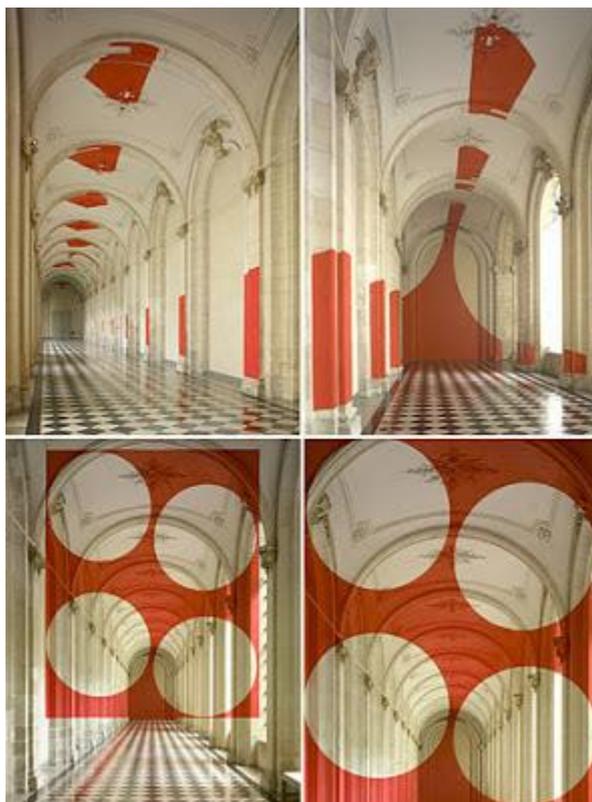


Markus Studtmann

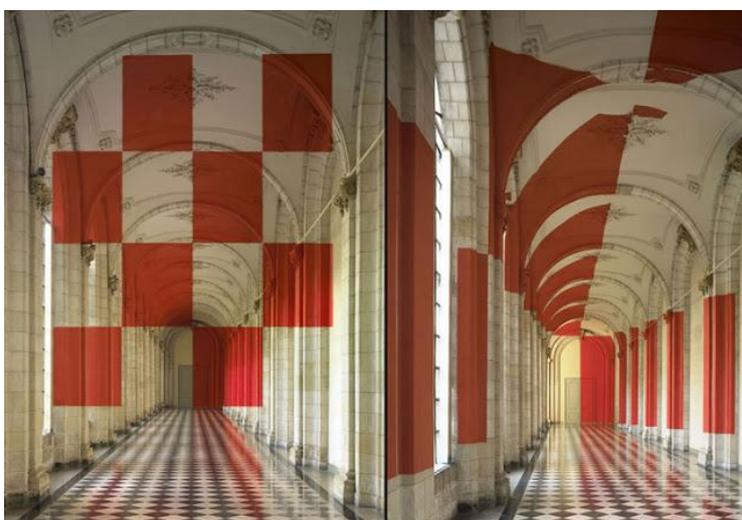
Felice Varini

El artista francés centra su trabajo en la creación de imágenes en espacios arquitectónicos. Él crea imágenes que generan la ilusión de una geometría superpuesta en el espacio, formando objetos geométricos con apariencia tridimensional si es que se los mira desde el punto correcto. Para crear dicho efecto, el artista utiliza una serie de formas fragmentadas en el espacio, donde el punto de vista es el fundamental punto de

lectura de la obra. El manejo del arte sobre el espacio confiere características de dimensión y espacialidad. Afecta el espacio y su interpretación por parte de los espectadores. Mi obra pretende un manejo de intervención de espacios en el lienzo que propongan una transformación en la percepción de los espacios conocidos, así como Varini utiliza los espacios físicos para interferirlos y transformarlos.



Quatre disques dans le rectangle, Felice Varini



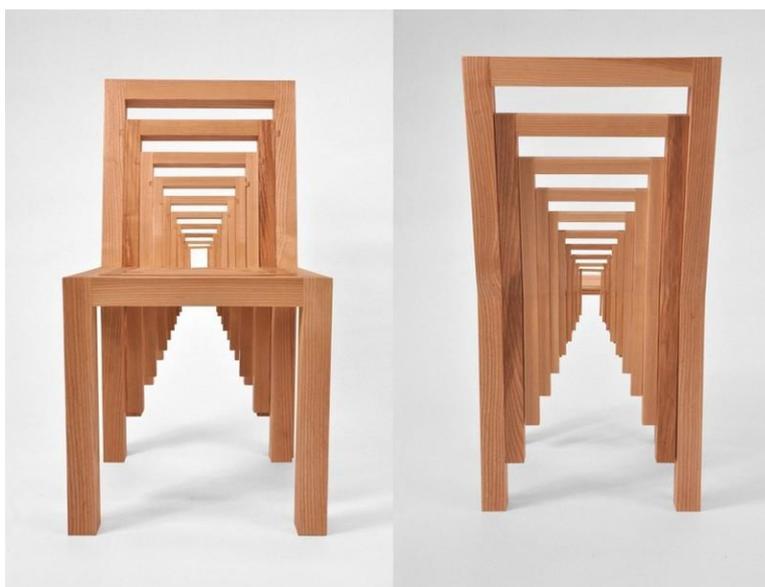
Hors point de vue, Felice Varini

Vivian Chiu, Inception Chair

Esta diseñadora creó una silla que sea capaz de debatir la óptica del espectador y jugar con la perspectiva recibida por un mismo objeto. Este objeto consiste en una silla compuesta por sillas de distinto tamaño ensambladas en un referente de mayor tamaño. El juego óptico que propone esta artista se asemeja con el que pretendo crear con mis obras, la inquietud lograda al contemplar los espacios representados se convierte en el objetivo de mi creación. A través de la óptica se logra una serie de lecturas sobre lo cotidiano, evocando una repuesta de interés y contemplación de quien lo mira.



Inception chair, Vivian Chiu



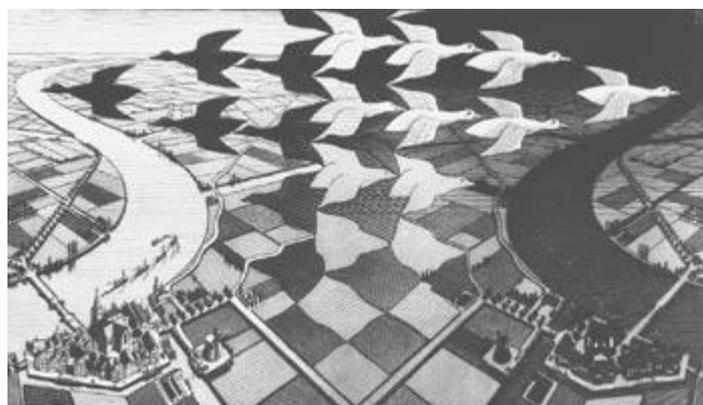
Inception chair, Vivian Chiu



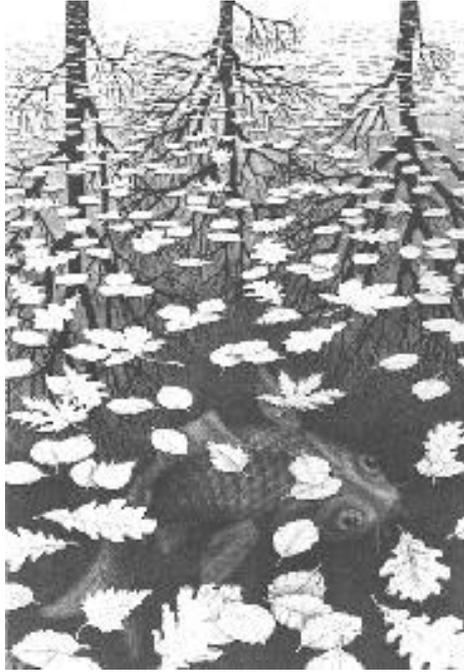
Inception chair, Vivian Chiu

Escher

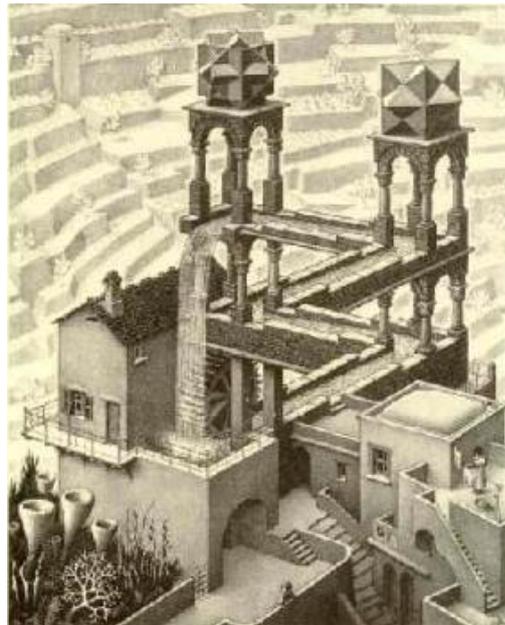
Dibujante y artista holandés, cuyo proceso artístico se inició en el grabado. Mantiene una poética personal inclinada hacia elementos geométricos que crean ilusiones en cuanto al espacio. Crea realidades imposibles, bajo un juego constante de perspectivas, siendo su objetivo o intención intentar plasmar la realidad en un espacio plano, jugando con las dimensiones para llevar sus representaciones al límite y con un efecto óptico que identifica su obra, creando un arte que él lo identifica como arte de lo imposible. La posibilidad de crear interpretaciones sobre el límite de lo que se puede conseguir mediante el arte es lo que me llama la atención, lo que este artista logra en un espacio 2D hace posible el logro de lo imposible en mi obra para traducir el espacio físico al lienzo.



Day and night, Escher



Three worlds, Escher



Waterfall, Escher

Erik Johansson

Fotógrafo y diseñador, cuyas obras son basadas en surrealismo y abstracciones. Él en su trabajo combina generalmente paradojas y efectos visuales con referentes de Escher. Las posibilidades de la óptica son infinitas, y la incertidumbre generada en el

espectador le hace cuestionar si es posible lo que reciben visualmente, conectándose con la obra de manera cuestionable sobre lo percibido como realidad.



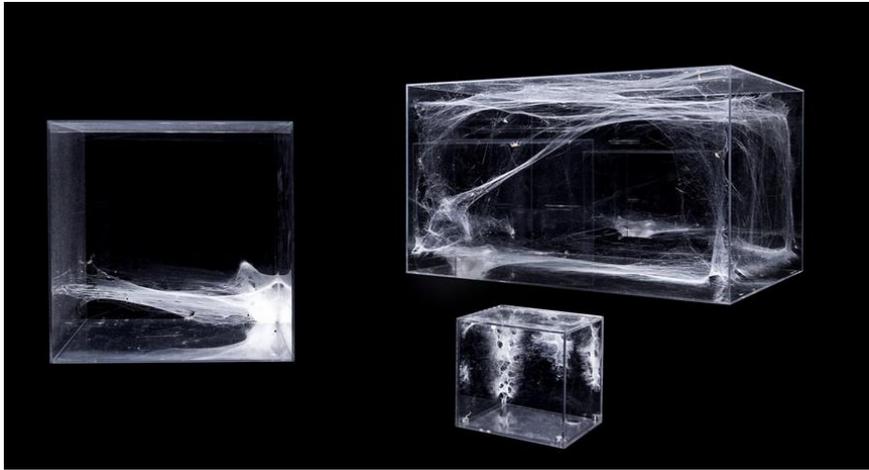
Downside of the upside, Erik Johansson



Impossible Escape, Erik Johansson

Tomás Saraceno

Artista y arquitecto que utiliza al arte como un medio de intervención en el espacio arquitectónico a través de las esculturas. Su intención se basa en el propósito de explorar las nuevas y posibles maneras de explorar el espacio y recibir el ambiente. La sensación recibida por los espectadores les permite ser parte y adentrarse a la obra de arte, la manera en que sienten el espacio hace importante su creación como referente de mi obra. Este artista brinda nuevas aproximaciones a la obra artística y especialmente al espacio como experiencia visual a través de la escala.



Arachnid Orchestra, Tomas Saraceno



Flying Garden, Tomas Saraceno



En órbita, Tomas Saraceno

Patrick Hughes

Este artista es el creador de una ilusión óptica que trabaja tridimensionalmente en la superficie pictórica. Lo que él utiliza se llama "reverspective" que plantea una perspectiva invertida en el plano de visión, adoptando características de percepción que hacen que las cosas se vean más lejos de lo que realmente se encuentran. Él explora la paradoja basada en los principios de la escultura por medio de pinturas asociadas con esculturas que permitan la creación de dicho efecto, haciendo posible lo imposible al percibir una pintura estática con movimiento al observarlo. "I make the world not as it is but as it appears - in perspective" (Hughes, s/f).



Vanishing Venice, Patrick Hughes.



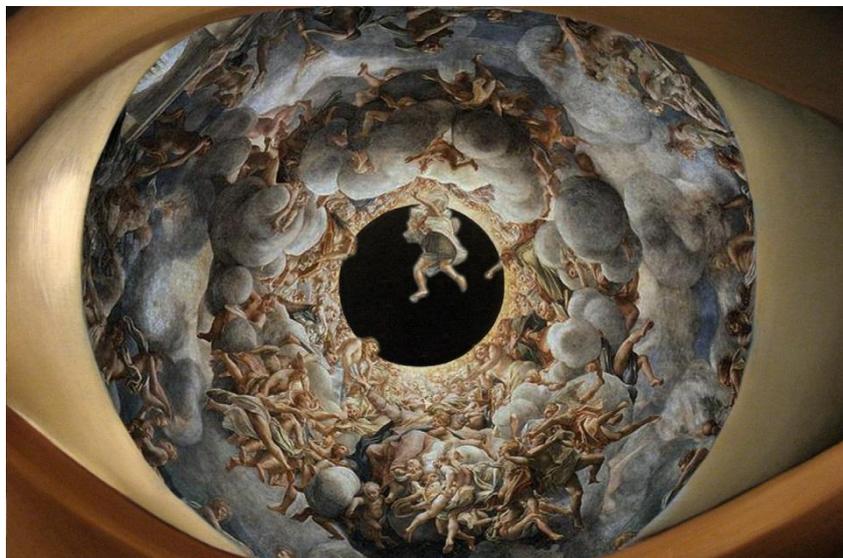
Reverse perspective art, Patrick Hughes

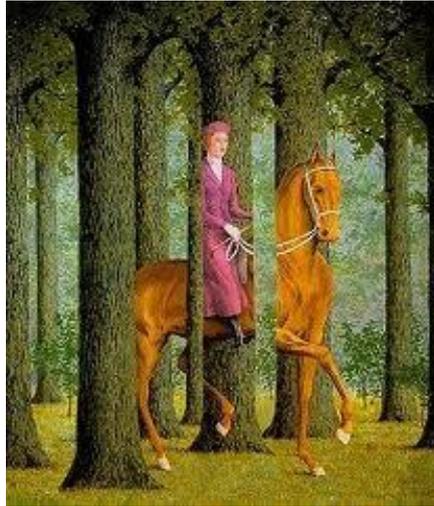


Peggy's Palace, Patrick Hughes, 2015

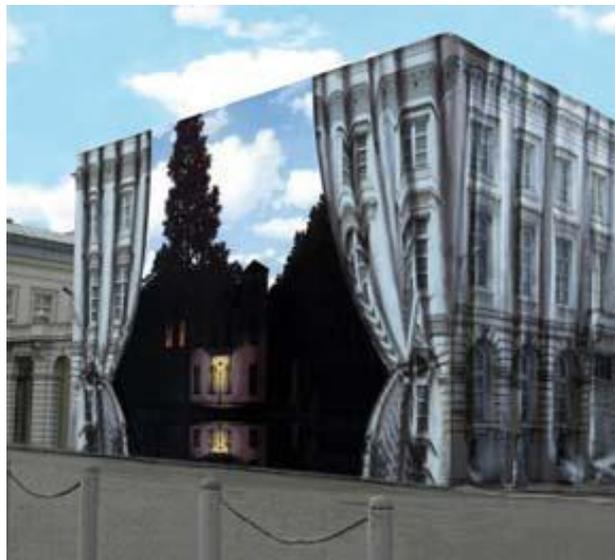
Rene Magritte

Pintor surrealista belga, cuya creación de imágenes pretende inquietar al espectador de manera que se cuestione la óptica de sus creaciones. Sus creaciones presentan una escena común con aspectos de la realidad, pero que contienen objetos o representaciones que deslumbran al espectador, al transformar la realidad que esperaban recibir de las obras. Es común esperar lo obvio de las representaciones, al asociar las imágenes a la realidad vivida por las personas, pero un cambio en dicha realidad puede hacer que la lectura sea cuestionada, explorando lo real y lo ficticio en un mismo espacio.





Clarividencia, Rene Magritte



Museo Magritte

Anish Kapoor

Artista y arquitecto, cuyas creaciones se caracterizan por el control del espacio y el juego de las dimensiones y la manera en que las recibe el espectador. La percepción del espacio es tan versátil que puede manejarse al intervenir en el mismo para sorprender al espectador. La intervención en espacio público se asocia con la intervención en la percepción recibida visualmente; la perspectiva, así como la

dimensión hace posible que una obra de arte deje de ser algo externo y ajeno, a algo que cautiva la mirada y la intromisión en la realidad esperada.



C-Curve, Anish Kapoor



Descension, Anish Kapoor



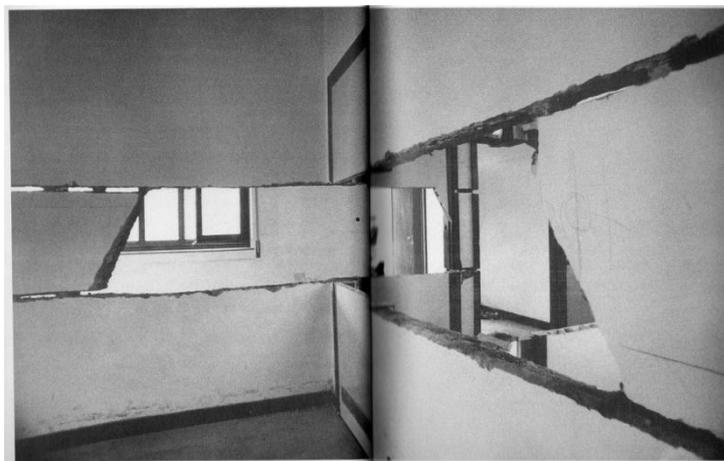
Turning upside down the world, Anish Kapoor



Cloud gate, Anish Kapoor

Matta Clark

Artista estadounidense que se enfoca en la intervención arquitectónica para sus creaciones. Su interés en la destrucción arquitectónica como carácter artístico ha hecho que se considere como una forma de anti arquitectura. Su trabajo se basa en lo que ya está creado para transformarlo y dar vida a lo destruido, permitiendo una recepción distinta a la destrucción de un espacio y lo que se percibe del mismo. En la cotidianeidad se considera que lo destruido no es atractivo visualmente, o mucho menos considerarse arte, por lo que Matta Clark juega con ese aspecto para transformar la percepción de la misma y traducirla artísticamente.



Genua Datum cut 73, Matta- Clark



Conical intersect, Matta- Clark



Conical intersect, Matta- Clark



Office Baroque, Matta- Clark

Jesús Soto

Nace el 5 de junio de 1923 en ciudad Bolívar y muere el 14 de enero del 2005 en París. Artista venezolano, cuyo aporte principal fue utilizar el arte de tal manera que se integre al espectador en la obra de arte, minimizando así la distancia entre el arte y la vida. Penetrar la obra de arte amplía la experiencia de contemplación que obtiene el espectador, llevándolo a un espacio de percepción de la obra muy diferente al cotidiano.



Esfera, Jesús Soto



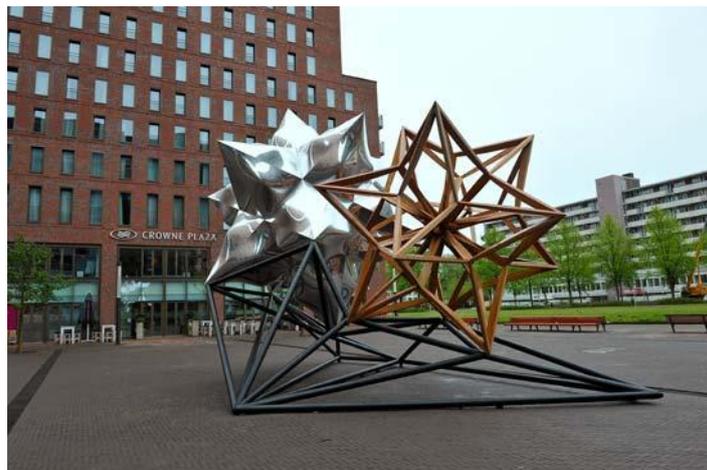
Cubo virtual azul y negro, Jesús Soto

Frank Stella

Pintor y escultor abstracto nacido en Estados Unidos, atraído por la idea de dejar de lado lo tradicional para crear obras contemporáneas que no se rijan por los cánones artísticos. Empezando por el soporte a trabajar, Frank Stella plantea la idea de utilizar recursos, dimensiones y formas no convencionales que le permitan crear obras abstractas y minimalistas que se contrapongan al ideal de arte buscado por el espectador.



Empress of India, Frank Stella, 1965



Inflated Star and Wooden Star, Frank Stella

Donald Judd

Artista minimalista nacido en Estados Unidos. Mediante la escultura pretende conseguir un expresionismo abstracto en la creacion de objetos, que incluyan espacios reales mediante el uso de una materialidad no convencional. Sus trabajos se determinan por tener a la simplicidad como una de sus principales características, sin que eso disminuya la riqueza espacial y visual de sus trabajos.



Donald Judd



Donald Judd, 1980



Marfa Texas, Donald Judd, 1973

Zaha Hadid

Arquitecta anglo-iraquí que aborda la arquitectura desde un punto de vista formal, dejando en segundo plano la funcionalidad para preocuparse por el diseño de formas orgánicas que rompan los esquemas tradicionales de la arquitectura. Esta arquitecta utiliza en sus diseños un tipo de arquitectura llamada deconstructivista que aporta con diseños alejados de la esquematización de la arquitectura para conformar una arquitectura paramétrica.



Remodelación de la fábrica textil BEKO, en Belgrado (Serbia), Zaha Hadid



Centro Cultural Heydar Aliyev, Zaha Hadid

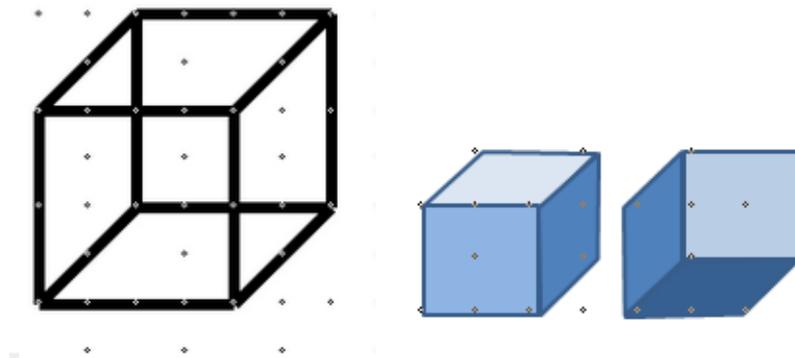


Fragmented architecture, Zaha Hadid

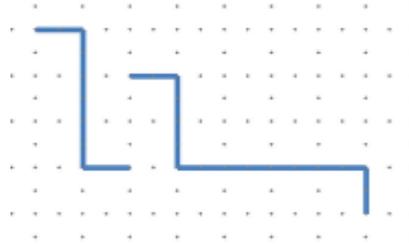
Teorías

Cubo Necker

Esta teoría permite demostrar la posibilidad de encontrar múltiples perspectivas en una misma figura, dependiendo de cómo lo reciba el espectador. La ambigüedad encontrada en esta figura es la base para la creación de efectos visuales conocidos como ilusiones ópticas.



Todo lo que vemos relacionamos con el entorno vivido en nuestra memoria. Nuestra experiencia nos permite ver cosas diferentes, dependiendo de las actividades que realicemos o los conocimientos aprendidos, así como los traumas, sentimientos o cualquier cosa que aporte con información a nuestro cerebro. “En realidad en el proceso perceptivo no “vemos”, lo que hacemos es interpretar” (Aliaga, 2010)



En este objeto podríamos visualizar una F acostada, pues al saber leer y escribir esta forma es recurrente para nuestra memoria. Para personas con conocimientos arquitectónicos podría significar un elemento relacionado con su profesión.

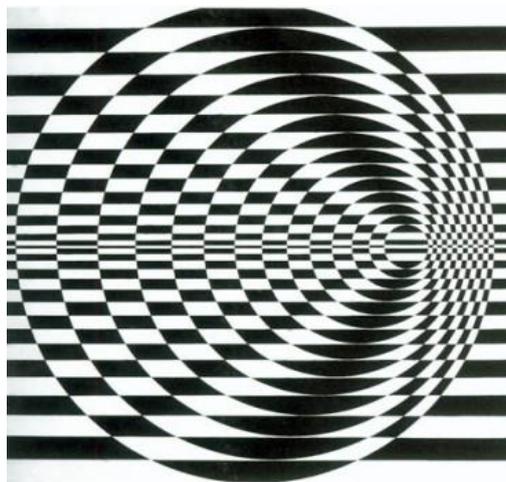
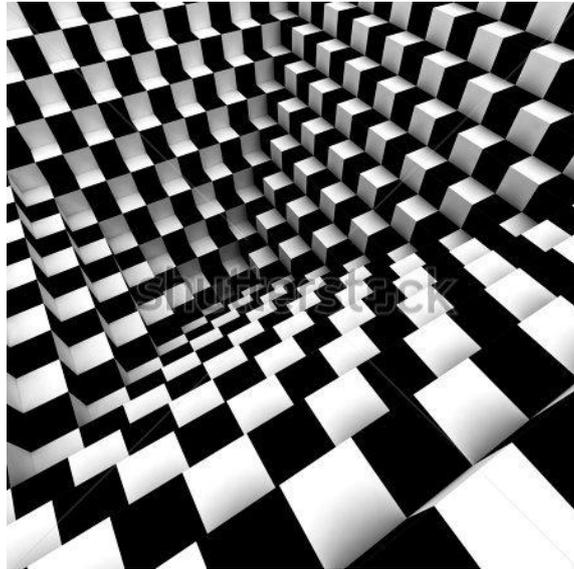
Triángulo de Penrose

Representa una imposibilidad visual, recreada por el artista Brian McKayar, junto con el arquitecto Ahmad Abas, cuyo objetivo se logra desde un solo ángulo, logrando que la imagen se configure como un todo.



Op Art

Arte basado en la creación de ilusiones ópticas, logrando efectos visuales en base a líneas paralelas rectas o sinuosas, o cromática, para crear efectos de movimiento e imposibilidades en la imagen.



Referencias

Aliaga, J. (26 de julio de 2010). De: Percepción: Leyes de la Gestalt [Mensaje de blog].

Recuperado el 20 de diciembre de 2014 desde

http://piziadas.blogspot.com/2010_07_01_archive.html

Felice Varini y la misteriosa segunda dimensión de la arquitectura. Recuperado de http://arkinetia.com/articulos/felice-varini-y-la-misteriosa-segunda-dimension-de-la-arquitectura_a94/cd

Hughes, P. Recuperado desde <http://www.patrickhughes.co.uk/>

Saraceno, T. (2015). Tomás Saraceno projects. Recuperado desde <http://tomassaraceno.com/>

Stewart, P. Photography. Recuperado de <http://www.peterstewartphotography.com/>

Studtmann, M. Painting with light. Recuperado de <http://www.paintingwithlight.de/about.htm>