

Luis Argudín**

Recepción: 14 de marzo • Aprobación: 26 de abril

Resumen

Este texto es una reflexión en torno a la categoría de modelos, que piensa con modelos, a partir de los modelos y para los modelos; también se piensa, se interpreta, se revisa, el significado del modelo. Y esto no sólo por lo que estos exigen su lugar desde la tradición artística, sino por lo que significan para la estética, y aún para la filosofía y la ciencia, pues de lo que se trata es de un ir y venir del pensamiento entre la materialidad y el ejercicio de pensar el oficio.

Palabras clave: Modelo, estética, filosofía, arte, forma

* El presente texto es un artículo de reflexión en el que el autor expone variaciones en torno al ejercicio artístico respecto a la categoría de los modelos.

** Reconocido pintor mexicano, es egresado de la Universidad de Essex y actualmente se encuentra vinculado con la UNAM, en Ciudad de México. Su dirección de contacto es mediante su página en Facebook: <http://www.facebook.com/luis.argudin>



Models

Summary

This text is a reflection on the category of models, a reflection that thinks with models, from models and for models. We also think, interpret and review the significance of the model. And not just because models demand their place from the artistic tradition, but for what they mean for aesthetics, and even for philosophy and science, for what it is coming and going of thought between materiality and the exercise of thinking about the craft.

Keywords: Model, aesthetics, philosophy, art, shape

Résumé

Ce texte est une réflexion en relation avec la catégorie de modèles, une réflexion qui pense avec les modèles, à partir des modèles et pour les modèles; on y pense, interprète et révise aussi la signification du modèle. Et ceci, non seulement parce que les modèles exigent leur place depuis la tradition artistique mais pour ce qu'ils signifient pour l'esthétique et même pour la philosophie et la science, puisque ce dont il s'agit, c'est d'un aller et venir de la pensée entre la matérialité et l'exercice de penser le métier.

Mots clé: Modèle, esthétique, philosophie, art, forme

*"Traductor de la luz
 El ojo traduce también al pensamiento
 En el punto de encuentro
 De las dos traducciones
 Se interrumpe un abismo
 Y se inaugura otro
 También los abismos se traducen entre sí,
 Como si fueran ojos todavía más abiertos".*

Roberto Juarroz, Decimotercera poesía vertical

El pintor y su modelo son una imagen esencial para la historia del arte. De Tiziano a Picasso, de Rafael a Gaugin, la pintura es inconcebible sin la relación del pintor con su modelo. Cuando abre la Academia del Diseño en Florencia a mediados del 1500, el currículo se funda en la pintura a partir de modelos vivos así como de reproducciones en yeso de obras griegas. Desde el *Quattrocento* la pintura voltea hacia fuera para representar al mundo que está más allá del taller y de sus tradiciones, y para hacerlo necesita de modelos: el cuerpo desnudo de una persona, el molde en yeso de una escultura o un grupo de objetos cotidianos, son motivos suficientes para echar a andar el motor de la pintura. Los griegos tenían una historia sobre el poderío del modelo: *Pygmalión*, un escultor que al plasmar en piedra su ideal de mujer se enamora de la obra terminada. *Pygmalión* primero concibe una idea de la mujer que quiere representar, esa idea le sirve de modelo para la obra que va a realizar. Una vez hecha la escultura en mármol esta cumple a la perfección su idea de lo que la mujer debiera ser; ante su mujer ideal hecha realidad, aunque sea en piedra, no puede evitar enamorarse. *Afrodita*, la diosa del amor, le cumple sus deseos y le infunde vida a la imagen en piedra. Aquí se cumple totalmente el periplo del modelo: comienza como un modelo mental, después adquiere realidad en la obra escultórica y esta, a su vez, sirve de modelo para la mujer que desea el artista. Lo que ilustra esta historia es el poder de atracción de los modelos; el modelo ideal pide su realización material, y la obra artística convertida en modelo parece exigir su encarnación viva. El primer paso lo logra el artista, el segundo una diosa, pero en ambos de lo que se trata es de cruzar el abismo entre la imaginación y la realidad. La aspiración de todo artista, realizador, productor o artesano es la *poiesis*, la transformación de una idea en realidad

y, si se puede, en una realidad tan viva como la vida misma. Pygmalión, en Grecia, encarnó el mito de la creación humana que emula la creación divina; en nuestros tiempos hemos tomado otra historia, solo que aquí la transformación no la logra el arte sino la ciencia. Frankenstein, como mito moderno, encarna la misma aspiración creativa; crear es dar vida, y para la mentalidad moderna esto es el territorio de la tecnología. Pero como el resultado es obra de los hombres y no producto de una intervención divina, la reacción que suscita no es el enamoramiento de Pygmalión, sino el miedo al engendro monstruoso y al poderío descaminado de la ciencia.

La ciencia, hoy en día, trabaja en todas las disciplinas del conocimiento a partir de modelos mentales. Estos pueden ser desde los experimentos imaginarios que concebía Einstein (dos trenes viajando a la velocidad de la luz...) hasta los matemáticos que mediante la computadora representan el crecimiento de una población, el desarrollo de un fenómeno (un tsunami), la estructura de una molécula o de un ser vivo. El comportamiento del modelo pretende representar el funcionamiento de los procesos estudiados, de la misma manera en que la escultura de mármol modelaba la mujer ideal de Pygmalión, y la distancia entre la representación y lo representado, entre el original y su modelo, sigue siendo igual de inalcanzable con la ciencia como lo era con el arte. En su *Tratado de la eficacia*, François Jullien nos recuerda cómo la actitud científico-tecnológica que involucra la proyección de un modelo mental sobre la realidad proviene de la metáfora visual que encarna la relación del pintor con su modelo. Esto es así porque la mente superior, el *nous*, contempla las formas como modelos para ser aplicados posteriormente sobre lo específico; “erigimos una forma ideal (*eidos*), la establecemos como objetivo (*telos*) y actuamos seguidamente para que pase a los hechos”. Usamos las formas ideales como modelo para nuestras construcciones del mundo de la misma manera en la que el pintor usa el cuerpo del modelo para sus representaciones gráficas.

“Allá arriba” están las formas eternas, virtudes perfectas que sólo una mente contemplativa puede captar. Así, para establecer el plan de una buena constitución política, el artesano de la ciudad es como un “pintor” que, basándose en el “ejemplar divino”, intenta reproducirlo¹.

1 François Jullien, *Tratado de la eficacia*, p. 19, Siruela, Madrid, 1999.

Sin embargo, considerar la relación del pintor con su modelo únicamente como la aplicación de un modelo mental sobre la materia del mundo no es útil más que desde una perspectiva muy general, y esto es así porque esta relación no es nada más un proceso de copiado, sino también un espacio de exploración creativa. La aplicación de un modelo sobre la realidad, como hacemos con un molde que impone forma sobre la materia, es solo una parte de la historia. Esta es la porción deductiva del proceso, pero en tanto proceso vivo es sistémico y fluye en dos direcciones, hacia abajo y hacia arriba, deductiva, pero también inductivamente. Por eso los modelos que concibe la ciencia nos permiten explorar nuevos territorios y descubrir y pronosticar comportamientos antes misteriosos; porque la representación no solo copia y repite, también, como lo hace la miniatura, nos permite apropiarnos cognitivamente del objeto. El uso continuado de modelos en los procesos artísticos desde el Renacimiento permitió la formación de un arte abierto a la creatividad individual y a la exploración, tanto estética como intelectual. Hay solo un paso entre los modelos en yeso usados para los ejercicios de dibujo de los estudiantes en la Academia del Diseño de Florencia, de los modelos de armas, fortalezas, submarinos, helicópteros, máquinas voladoras y dibujos anatómicos que concibió y registró Leonardo en sus cuadernos de dibujo. Ellos representan el aspecto creativo y abierto del arte, pero también de la ciencia.

El modelo en el taller

“Pero si al pintor le cuesta trabajo comenzar, es justamente porque su tela está llena. ¿Llena de qué? De lo peor. Comprenden, si no pintar no sería un trabajo. Está llena de lo peor. El problema va a ser realmente el de quitar esas cosas. Esas cosas invisibles, sin embargo, que ya han tomado la tela. Es decir, el mal ya está ahí. ...La tela ya está llena de clichés”².

Gilles Deleuze

La idea que existe en el *topos uranos* platónico puede ser únicamente contemplada por el *nous*, pero si sólo se le contempla no adquiere la realidad

2 Deleuze, Gilles, *Pintura, el concepto de diagrama*, Cactus, Buenos Aires, 2007. p. 55.

a la que aspira (la necesidad de Pygmalión). Las formas ansían reproducirse en la realidad de la misma manera en la que un molde cumple su finalidad al moldear, no una, sino varias reproducciones a partir de sus formas en negativo. Las ideas son semillas que sólo germinan en la tierra al ser aplicadas, reproducidas, copiadas en nuestras acciones y sobre el mundo material. Cuando las aplicamos es como si llenáramos un molde mental con materia para infundirle la forma concebida. Una idea se anota, se dibuja, se pesca antes de que desaparezca su reflejo en el espejo de la mente. Una vez capturada puede construirse paso a paso sobre el territorio de lo real. Como hace el pintor al dibujar las formas del cuerpo de su modelo, la pose y su movimiento, su gracia, su gesto, es algo que debe atraparse antes de que desaparezca. Hay algo apremiante, una exigencia de rapidez por atrapar, en la pose del modelo, la idea que surge en la mente del pintor y que si no se registra a tiempo se pierde. La pintura y el dibujo con modelo tienen esta naturaleza apremiante; las ideas que vemos a partir del cuerpo del modelo pueden desaparecer rápidamente (cuando este se cansa y varía la postura), pues cada pose es una idea que merece un dibujo diferente. El cuerpo que posa no es único, es una infinidad de posibilidades que solo se realizan en el papel o la tela del artista. Formas que se ven fugazmente y que sólo adquieren carta de ciudadanía en el mundo por la representación del pintor. Ese cuerpo que posa no es, por lo tanto, un solo modelo para copiar, sino un cúmulo de formas, cada una modelo para una representación distinta.

La imposición de una idea como modelo para configurar la realidad, la versión platónica, no hace justicia a la complejidad de la experiencia de pintar o dibujar de un pintor, pues cuando este realiza su trabajo no toma al cuerpo que tiene enfrente como un ideal, ni siquiera como una idea. Más bien hace lo contrario, trata de evitar los modelos ideales, las formas mentales que trae consigo, deslindarse de ellos para poder observar lo concreto, lo específico del cuerpo que tiene en frente. La labor del artista al observar al modelo y tratar de separarse de toda idea preconcebida no se parece a como vemos y utilizamos a los demás objetos del mundo. Estos son cosas definidas por sus redes de relaciones conceptuales, su uso y su relación con el lenguaje, mientras que un pintor ve a su modelo no como una persona o un objeto, sino como líneas y colores, formas y espacios. Abstiene sus características

mundanas (conceptuales, diría Kant) para resaltar sus cualidades formales. Al pintar con modelo caemos en cuenta que ver lo que tenemos enfrente conlleva una dificultad inesperada; no vemos lo que se presenta frente a nuestros ojos sino lo que nos representamos en nuestra mente, y esta representación mental no se conforma únicamente por nuestra experiencia visual en ese momento, sino que se mezcla con todas las experiencias que hemos tenido y lo que sabemos del objeto. Existe una especie de modelo abstracto y mental que sustituye al modelo vivo que posa frente a nosotros. Este fantasma que se interpone entre mis ojos y el objeto hace del “ver” artístico un proceso problemático y difícil, que requiere de muchas horas de esfuerzo para poder vencer la fuerza gravitatoria que nos jala hacia la fácil y lisa superficie del uso cotidiano y de la imposición de modelos mentales preconcebidos sobre la realidad. Posiblemente, en la experiencia artística de la pintura con modelo comprobemos de la manera más vívida la realidad de las formas platónicas.

Gombrich llama a este fantasma mental “esquema”³ y Deleuze, “cliché”⁴. Para ambos este fantasma es una imagen definida y cerrada que coagula y fija el proceso abierto del ver en la solución esquemática de una fórmula aceptada. Cuando en el Renacimiento se comienzan a utilizar modelos vivos, la intención es superar la servidumbre pedagógica que existía dentro de los gremios medievales, que transmitían esquemas (maneras preestablecidas de hacer algo) de maestro a alumno. Si el esquema es el elemento fundamental de la continuidad de una tradición⁵, el modelo vivo, en cambio, al pararse frente al pintor desde la dura presencia de lo real, permite una multiplicidad de interpretaciones imposibles de lograr desde la cadena lineal de la tradición, que siempre es esquemática. Digamos, por ejemplo, que una cadena solo es posible continuarla por su último eslabón, mientras que el modelo vivo ofrece posibilidades rizomáticas de crecimiento, no como la cadena, sino como una

3 Gombrich, E.H., *Arte e ilusión*, Gustavo Gili, Barcelona.

4 Deleuze, Gilles, *Pintura, el concepto de diagrama*, 1^a edición, Cactus, Buenos Aires, 2007 “Es preciso entonces que a cada instante la pintura se vuelva a sustraer de su estado de *cliché*”. p. 88.

5 Esta es la tesis principal de Gombrich en *Arte e ilusión*; el esquema es como la información genética de la pintura que va pasando de una generación a otra. Hoy tenemos un término más acertado: el meme. Richard Dawkins en *The Selfish Gene* propone que así como la información genética pasa de generación en generación codificada por enzimas en el DNA, así paquetes de información cultural (los memes) saltan de una cabeza a la otra y de una generación a la siguiente.

red, que puede crecer en todas direcciones. Aunque en el Renacimiento se siguen transmitiendo esquemas de cómo dibujar, la nóvel tradición del dibujo con modelo en vivo permite una variedad de soluciones imposibles de lograr desde los esquemas cerrados del ambiente gremial. El esquema es un cliché, un modelo o molde cerrado ya hecho, cuya intención es reproducirse. Es como un gen de información cuya intencionalidad es doble: proteger su información de variantes azarosas o aleas y la reproducción o copiado fiel de dicha información. Esto genera en la naturaleza la continuidad de las especies y, dentro del contexto mental de la cultura, la de las tradiciones culturales.

En síntesis, la persona desnuda que yo dibujo es mi modelo porque sirve de motivo (en el sentido de acicate, como también en el sentido de la palabra francesa *motif*, patrón o forma) para la representación que plasmo sobre el papel. Pero también hay un sentido en el que mi dibujo, la representación, es un modelo bidimensional del cuerpo que posa frente a mí. La palabra parece tener múltiples usos: es sustantivo, el modelo o persona que posa y el modelo o representación gráfica o tridimensional del primero; es un verbo, modelo sus formas con carboncillo; es adjetivo, un ciudadano modelo. El modelo es un original mental o forma platónica, pero también es la serie de sus copias o reproducciones; es la maqueta, el análogo, la miniatura y la representación de la idea original. Y esto es así porque cada copia es reproducción o modelo (maqueta) de su original y a la vez es original o modelo (guía) para las copias subsiguientes. En este sentido, el cuerpo del modelo produce modelos secundarios como representaciones que en algún aspecto se modelan según el modelo original, pero que inevitablemente, al ser una interpretación, son vistas parciales del original, versiones incompletas construidas sobre un punto de vista subjetivo, sujeto a la perspectiva personal. Cuando el pintor pinta con modelo está haciendo una copia del original y, como dice la teoría de las copias, esto implica siempre una pérdida. Para contrarrestar la tendencia a esta pérdida, él debe evitar el esquematismo que suscita el reconocimiento del cuerpo, del brazo o de una pierna, en tanto conceptos familiares de uso, y en cambio debe intentar ver, sencillamente observar, el ángulo de inclinación del brazo, la manera en la que le pega la luz en ese momento, la coloración de la iluminación particular de la piel, etc. Aquí son los detalles los que importan, pues harán la copia interesante e informativa,

ya que si la totalidad le es vedada, debe por tanto acceder con ahínco a lo que es su destino, al territorio de las partes, a la descripción del detalle, al análisis cuidadoso de lo singular y único.

El escorzo, por ejemplo, es una perspectiva poco usual que rompe con nuestra idea de cómo es el objeto. Ante un escorzo nos damos cuenta de la existencia del modelo esquemático del objeto visto desde una posición familiar que no cuadra con puntos de vista extraños. De un árbol, por ejemplo, tenemos una imagen desde una posición normal, a ras de piso, pero no lo vemos generalmente desde arriba, como sería desde un helicóptero. Mi modelo mental del árbol es un tronco y una copa vistos de lado, como lo pintaría un niño. Lo primero que hace la contemplación estética, como lo apuntó Kant, es deslindarse del uso de conceptos o modelos mentales. Al utilizar al cuerpo como modelo, nos embarcamos en un ejercicio plástico que requiere de la observación detenida y detallada, que sopesa las formas y la estructura, los brillos y las características fenoménicas (la manera como le pega la luz, como otro objeto tapa una parte del modelo), para construir la representación del cuerpo que tenemos en frente. En la construcción de esta representación modelamos, a partir de lo concreto de nuestras percepciones, un análogo o símil que, por ser producto de la observación específica, se separara de la forma ideal del esquema. Para la pintura occidental el uso de modelos externos es una manera de estar siempre renovando las ideas o formas platónicas, ideales y esquemáticas, que tienden a la permanencia, con ideas o formas frescas y renovadas que permitan dinamizar la tradición visual. Fidias toma partes de los rasgos de varias jóvenes para construir una síntesis que encarne un modelo renovado de la diosa Afrodita. Esta manera de buscar la síntesis de los rasgos de varias jóvenes para hacer un modelo ideal de la diosa, que en la historia del arte se llama clasicismo, va a sufrir un cambio con el barroco. Superando al ideal clásico de los griegos y del renacimiento temprano, el barroco propone, literalmente, la búsqueda de nuevos modelos, ya no ideales, sino reales. Caravaggio utiliza caras campesinas y trabajadoras para encarnar los personajes centrales de la religión y la mitología. La observación rasa y el detalle duro excluyen el idealismo pictórico de querer mejorar o superar la realidad con una síntesis que, para la nueva sensibilidad barroca suena falsa y artificial, cuando no pedagógica

y pomposa. Caravaggio elimina hasta el uso de bocetos para atacar directamente a la tela en blanco con sus pinceles, y así poder atrapar al vuelo lo espontáneo de una atmósfera y lo concreto de una iluminación ambiental (otra vez el rasgo de lo apremiante en el centro de la atención).

Los objetos son siempre la consecuencia del concepto que los define; un concepto está definido y fijado socialmente, mientras que su apariencia fenoménica es una concatenación de sucesos fortuitos y fugaces que sólo pueden captarse a través de una subjetividad encendida por una poderosa concentración de la mente pictórica. Aquí el boceto no sirve, es intelectual, un ensayo mental previo a la observación, una síntesis conceptual que sólo estorba a la contemplación directa (aunque ayude a vislumbrar una idea o dirección hacia dónde dirigirse). La observación pictórica requiere lo que Kant llamó un “juicio reflexionante”, una propuesta de forma u orden que se origina en una observación concreta. Al otro lado de la escala, los “juicios determinantes” operan según la fórmula platónica de la aplicación del modelo o ideal sobre el mundo, clasifican lo particular bajo parámetros pre establecidos por el lenguaje y sus conceptos; mientras que el juicio reflexionante implica una concentración sobre lo específicamente sensorial, un enfrentamiento lo más directo posible con la experiencia. De hecho es este “contra ideal” (revertir la actitud idealista por la experiencia pura) lo que intenta hacer la fenomenología. Ante el juicio determinante no hay sorpresa, sólo acierto o error (clasificamos al ornitorrinco como marsupial o como mamífero), mientras que en el juicio reflexionante no tiene sentido decir que nos equivocamos, sencillamente nos ilumina con una observación inédita, o nos presenta otra más de las vistas repetitivas de lo cotidiano esperado. Aquí el problema no es equivocarse sino aburrir. Esto es así porque el arte está en perpetua búsqueda de la renovación de los modelos mentales con los que vemos al mundo.

Modelo y molde, el original y la serie

“La oposición modelo-serie evoca a menudo una especie de proceso entrópico homólogo al de la degradación de las formas más nobles de la energía hacia el calor. Esta concepción deductiva de la serie a partir del modelo oculta la realidad vivida, cuyo movimiento es precisamente a la inversa, pues es el de una inducción continua del modelo a partir de la serie; no el de una degradación (que sería, propiamente hablando, invívible) sino el de una aspiración”⁶.

Jean Baudrillard

El *topos uranos* platónico propone un mundo ideal de modelos fijos que sirven de originales para representar los objetos de la cambiante realidad. Esas “formas” de un mundo ideal fuera del tiempo y el espacio son los moldes para la construcción de los objetos mundanos que nos rodean. Son lo fijo que permite lo mutable. Cuando queremos construir una cama, una silla o cualquier objeto conocido, recurrimos a las ideas que ya tenemos del objeto. Sin embargo, toda sociedad humana requiere de una renovación de sus modelos; el *topos uranos* que concebía Platón no se escapa de las exigencias del tiempo, lo que hoy llamamos caducidad. Una parte de esta historia es la existencia de los modelos conceptuales que sirven para acceder al mundo ideal que define a una cultura, pero otra, la que falta en la visión platónica, es la renovación constante de los modelos de este panteón olímpico de ideas; la generación y creación de nuevos arquetipos para este mundo ideal que ancla y guía a las culturas de los hombres. Sin estas nuevas adiciones, las formas platónicas se volverían antigüedades inservibles; de ahí la cita de Baudrillard. La descripción platónica sólo cubre la deducción entrópica del modelo original a sus copias, pero excluye el aspecto más común de nuestra relación con los modelos, que es la ascensión inductiva desde los ejemplos hacia el ejemplar y de las copias hacia su original. Como en *La imitación de Cristo*, de Tomás A. Kempis, la relación de un cristiano con Jesús es la de un individuo que aspira a la perfección del modelo, la de una parte que busca al todo que lo complete y le confiera sentido. La parte, que en el caso de un individuo es siempre una subjetividad con un punto de vista único, procede

inductivamente de lo concreto a lo general, del fragmento al conjunto, del caso a la ley y de una acción a su código de conducta. Pero esto no quiere decir que de hecho se logre acceder al modelo original; se trata más bien de una aspiración, de llenar los espacios en blanco, de completar con la imaginación las lagunas de información, o bien de seguir en nuestra conducta un ideal, por lejano que sea. La serie “aspira” a su modelo y el fragmento a rehacerse como totalidad; el buen cristiano construye su conducta según la vida de Jesús, el budista sigue los preceptos de Buda y el musulmán, los de Mahoma. El científico sigue las pistas que le sugiere su hipótesis de trabajo y aspira a construir una teoría que explique los datos desde una perspectiva unificadora. Esto exige no sólo observación de lo concreto, sino también imaginación creativa para construir los puentes que unan los hechos aislados.

Los modelos mentales del *topos uranos* funcionan como los moldes para la fabricación, según la visión artesanal de Platón, de los objetos del mundo humano. La idea permite la aplicación de sus formas sobre la materia prima de la naturaleza. De esta manera, el mundo humano expulsa lo natural para sustituirlo por lo artificial y lo cultural. Este puede ser el verdadero parámetro de la inteligencia humana: que en lugar de amoldarse a su entorno lo reconfigura, no a su “imagen y semejanza”, sino a la imagen de los moldes ideales que concibió. Y esto no es únicamente una característica propia de la cultura griega, que le dio su formulación clara, sino de toda cultura humana que deja su huella en el barro existencial del mundo natural. Ciertamente otras culturas, a diferencia de la nuestra, han sido más respetuosas de la materia en su imposición de la forma, pero todas, al hacer cultura, imponen forma sobre el mundo natural.

La sociedad griega a la que pertenecía Platón poseía una tecnología artesanal que requería de maestros artesanos siguiendo tradiciones de producción sofisticadas, dirigidas a una clase social alta. Una sociedad esclavista produce una gran cantidad de modelos de objetos de gran sofisticación que se materializan en piezas únicas, una o muy pocas copias del modelo para consumo restringido, mientras que las masas utilizan unos pocos modelos repetidos profusamente de calidad fabril muy inferior. La metáfora platónica del original y las copias se funda en este nivel de producción; aplicamos la idea como modelo para la fabricación de los objetos y así estos se convierten en

las copias de ese original mental que el maestro artesano trae en la cabeza. La producción artesanal es siempre el resultado de una creación individual y posee las variables propias de la personalidad subjetiva del productor; esto quiere decir que los objetos fundados sobre el mismo modelo, aunque poseen una cierta identidad común a este, también se sujetan a múltiples factores o aleas que hacen diferir a un objeto de otro. A partir de la revolución industrial, esta manera de hacer los objetos se convirtió en marginal, pues ahora se producen mecánicamente, en serie y en grandes cantidades, lo que reduce al máximo las variables entre uno y otro ejemplar de un mismo modelo. Este objeto es idéntico a todos los de su serie y está a la misma distancia de su modelo que los demás ejemplares.

En las sociedades artesanales, en cambio, la repetición del modelo es siempre aproximada, sujeta a aleas, variables y accidentes que hacen de los ejemplares casi versiones únicas cobijadas bajo la sombra de un modelo general. Esto sería el caso de una tirada de grabados en metal, donde los ejemplares se numeran y se firman para convertirlos en partes de una serie y a la vez en piezas únicas con unos valores estético y comercial propios de la obra original. Los grabados artísticos se hacen con tecnología antigua, pues entre más moderna sea esta (como el *offset* o ahora la reproducción digital) más eficiente será su copia de la imagen original y por lo tanto más uniforme será el producto. Nosotros, que vivimos en tiempos del objeto industrial, estamos acostumbrados a vivir rodeados de objetos idénticos siempre intercambiables con otros de la misma serie. En los objetos industriales calificamos como falla a cualquier variante dentro de la serie; el control de calidad exige la identidad total entre los miembros de la misma serie y por lo tanto la degradación entrópica, aunque reducida a su máximo, lo es en la calidad del objeto. En cambio, en los elementos artesanales y en los artísticos (como en la naturaleza) esta degradación entrópica en la cadena de las copias redunda en una ganancia, donde las aleas propias del proceso de copiado suscitan caminos nuevos, mutaciones fértiles que permiten vislumbrar soluciones novedosas. La producción automatizada en serie elimina casi totalmente esa degradación del original a sus copias, pero parece que para los hombres la repetición perfecta es útil pero ajena, lo cual nos hace incapaces de comunicarnos con ella. Los objetos industriales son opacos, pues no nos reflejan ni transparentan a su

productor (una máquina impersonal), son mudos ya que no nos hablan (su perfecto acabado industrial no delata los pasos de su creación). Lo humano y lo natural, en cambio, son el territorio de las diferencias, pero estas han sido expulsadas de la línea de producción. La repetición ha logrado coronarse en los procesos industriales, una repetición casi perfecta, pero por eso mismo el resultado es valioso mientras esté en la cima de la cresta tecnológica. Si no es así el objeto, aunque útil, se volverá caduco y su valor caerá.

Degradación vs. evolución

"As I noted, given the emergence of life, the emergence of a technology-creating species- and of technology- is inevitable. Technology is the continuation of evolution by other means, and is itself an evolutionary process, so it, too, speeds up".

Ray Kurzweil⁷

La cara complementaria de la degradación entrópica del original a sus copias es la evolución gradual de las especies y los objetos tecnológicos, desde los ejemplares más sencillos a los más complejos. La vida en el planeta ha evolucionado desde los virus y bacterias a los animales multicelulares y a la complejidad de la mente animal y de la mente cultural y tecnológica. Como dice Ray Kurzweil, la evolución en la naturaleza se continúa en la tecnología, esta muestra la misma progresión evolutiva de forma y función que lleva a los objetos creados por la tecnología humana a niveles cada vez más complejos, compactos e inteligentes. Cada objeto que utiliza el hombre tiene una filiación a otros anteriores que cumplieron la misma función, pero con menor eficiencia. Toda cultura humana vive en la cresta tecnológica que le corresponde, heredera de un paquete tecnológico que usufructa y al que a su vez contribuye. Estas mejoras se dan en una interacción entre el uso y la observación concretos, y la imaginación o ideación abstractos, consultando la información existente sobre el objeto. El original mental platónico que se proyecta sobre la realidad para transformarla proviene a su vez de múltiples

ensayos fallidos que finalmente llevan a extrapolar una solución adecuada, la cual se concibe como idea o modelo para su aplicación generalizada. Esto significa que las ideas del *topos uranos* fueron con anterioridad experiencia, intentos (*telos*) de prueba y error encaminados hacia una solución. La idea de la cama que Platón da como ejemplo en *La República* X es un descubrimiento dentro de una gran familia de soluciones, como el lecho de ramas, hojas o paja que llevan al relleno de un colchón, la hamaca en América, el petate en México, el tatami en Japón y China, etc. Aquí si el original es la idea de una solución a una función (el sueño), su realización en un objeto se da dentro de una genealogía de producciones anteriores y dentro de un contexto tecnológico específico. Kurzweil también apunta que lo propiamente humano de la producción de objetos no es en sí esta producción, pues hay antecedentes animales para ello, sino la aplicación de conocimientos previos a esta producción. El humano no parte de cero cada vez que va a fabricar un instrumento; parte, más bien, de un conocimiento existente que le permite construir sobre las soluciones anteriores. Esta base de datos puede conservarse oral y prácticamente por tradiciones artesanales y gremiales, como posteriormente será por registros escritos y archivos digitales⁸. El *topos uranos* es la manera en la que Platón se refiere a esta base de datos a la que accede el artesano o cualquiera que busque aplicar un conocimiento a un problema específico. Pero, a diferencia de la concepción platónica, una base de datos viva y activa estará en continuo crecimiento a partir de una relación recursiva entre la intención, la observación, la aplicación y las conclusiones abstraídas de todo el proceso que se van sumando a los conocimientos existentes, apilándose unos sobre otros en una estructura piramidal en crecimiento progresivo. Hoy el *topos uranos* ha encarnado en la *World Wide Web*, una base de datos tan virtual y abstracta como el *eidos* y el *nous*, pero tan real y necesaria para la *praxis* de los hombres como un martillo o una cama.

La historia completa de los modelos conlleva, por lo tanto, un movimiento en dos direcciones contrarias pero complementarias. Por un lado, está la

8 Kurzweil, Ray, *The Age of Spiritual Machines*, "What is uniquely human is the application of knowledge—recorded knowledge—to the fashioning of tools. The knowledge base represents the genetic code for the evolving technology. And as Technology has evolved, the means for recording this knowledge base has also evolved, from the oral traditions of antiquity to the written design logs of nineteenth century craftsmen, to the computer assisted design databases of the 1990's". p. 16.

teoría de las copias según la versión platónica, que registra la progresiva degradación de la información desde el original hasta sus cada vez más lejanas copias. Aquí hay un distanciamiento de la fuente que resulta en una pérdida irrecuperable, en una degradación irreversible de la cadena deductiva. Las críticas a la cultura actual de Susan Sontag en *Contra la interpretación*⁹ y George Steiner en *Presencias reales*¹⁰ son voces de alerta en este sentido ante una sociedad maníaticamente atada al consumismo fácil, al *marketing* y a la moda, inmersa en la inmensa caja de resonancias que son los medios de difusión, viviendo de *remakes* o refritos, reinterpretaciones cada vez más superficiales de temas que han perdido contacto con sus orígenes, desligada de las fuentes de su cultura y los valores que la distinguían. Ante esta nueva tierra baldía, T.S. Eliot advirtió: “¿Estamos perdiendo la verdad en la información?”.

Pero si en lo cultural y lo artístico la sociedad del espectáculo y las ventas masivas está sufriendo el desgaste entrópico de una cultura tardía, por el otro lado es también una sociedad que vive un *boom* de investigación científica, un crecimiento exponencial del conocimiento y de los medios tecnológicos para registrarlo, guardarla y reproducirlo. Los cambios en la escalada tecnológica son tan rápidos que el cerebro cultural no tiene tiempo de digerir lo que la mente científica y tecnológica propone con cada vez mayor velocidad. Ante la degradación deductiva de los modelos originales, nos encontramos con la creatividad inductiva de la evolución del conocimiento científico y tecnológico, montada sobre la nueva plataforma virtual de un cerebro global omnipresente y omniabarcante. ¿Será entonces que cada vez somos más sofisticados tecnológicamente, tenemos cada vez más información, pero somos más superficiales y primitivos cultural y moralmente?

9 Sontag, Susan, *Against Interpretation*.

10 Steiner, George, *Real Presences*.

Miniatura, modelo y representación

"In other words, the intrinsic value of a small scale model is that it compensates for the renunciation of sensible dimensions by the aquisition of intelligible dimensions."

Claude Levi-Strauss, *The Savage Mind*, p. 24

Muñecos, maquetas, miniaturas son producciones eminentemente humanas. Si bien los chimpancés utilizan palos como herramientas para bajar frutas de los árboles, o como popotes para comerse las hormigas de un hormiguero, nunca se ha visto que hagan representaciones en miniatura de ellos mismos, y menos de algo más. Sólo el hombre tiene esta capacidad, la de la representación. No existe infancia sin muñecos ni miniaturas. En la película *El planeta de los simios*, el piloto naufrago en un mundo con una civilización de simios encuentra en una cueva, antiguo túnel del metro, una muñeca, y la usa para confrontar a la máxima autoridad de los simios. Si los humanos pudieron representarse en los juguetes infantiles, es porque tienen la capacidad racional de reflexionar sobre sí mismos, y por lo tanto de construir esas figuras. Una muñeca es prueba fehaciente de la percepción del *topos uranos* y del acceso al mundo racional de los modelos ideales. Antes que el arte, la miniatura infantil revela nuestra humanidad. Si todos los mamíferos juegan, sólo los humanos juegan con miniaturas de sí mismos y del mundo. El juego y la manufactura de objetos todavía tienen antecedentes animales, mientras que la capacidad de representación emerge con la humanidad. La re-presentación es la capacidad de duplicar y por lo tanto se relaciona con la repetición y la recreación. Toda recreación es un modelo de su original y tiene las aptitudes del molde para seguir reproduciéndose; pero para lograrlo, el desdoblamiento implica transformar el mundo, y esto es lo fundamental, pues los cambios externos hacen visible al modelo. Así es como este adquiere carta de ciudadanía en el territorio de lo real. El modelo pasa del *topos uranos* al mundo vía la materialización que logra la representación, pues esta es la manifestación de los modelos puramente mentales convertidos en reales por su alquimia reproductora.

El modelo es ejemplo, porque es un ideal abstracto, una forma mental no contaminada por las exigencias de lo real. Cuando el modelo aterriza sobre una plataforma material se convierte en un ejemplar o representación. Sobre un papel o sobre las paredes de una cueva, la idea capturada se materializa en algo real. Hombres, animales, cosas o ideas abstractas, el dibujo “representa” un mundo inexistente que sólo el hombre vislumbra. Tomemos por caso a la miniatura; al hacer un modelo a escala menor que el original, la pérdida de dimensiones facilita la asimilación mental y el dominio cognitivo y corporal del objeto. La miniatura da control sobre su original, y su vudú cognitivo permite que la repetición reducida sea como una representación mental (esto es, una idea) vuelta realidad. La utilización de un mapa en un territorio extraño permite entender una geografía desconocida al verla desde arriba, como un todo; un modelo a escala también nos da la posibilidad de entender al objeto en su totalidad, pues todos sus ángulos se vuelven accesibles al examen de nuestra atención; lo pequeño no solo representa a lo grande, también lo facilita.

Una cosa, una línea sustituye, describe, mimetiza, fantasmea una forma, una idea, un recuerdo. La mente se representa al mundo a partir de impulsos eléctricos en las neuronas, un sistema de *switches on-off* que simbolizan un lenguaje binario de 0 y 1, que describe todas las combinaciones necesarias para representar (describir a partir de un código) un mundo al que hay que responder. La imagen en el monitor de la computadora se ve muy real, pero no es más que *bytes* digitales activados por impulsos eléctricos que pintan una figura aproximada del reflejo de un lente en una cámara. *Bytes* digitales que traducen al código de un programa o *software* la imagen que finalmente vemos. Igual que en el cerebro. La mente se representa al mundo, y al repetirlo en su propio código lo sustituye, lo reemplaza; y al hacerlo lo hace suyo, lo domina. Es difícil dominar al objeto externo, más fácil es controlar nuestra versión propia de aquél. Tal es la situación de la mente como el teatro de la memoria donde se representa al mundo en nuestra cabeza. Pero eso no nos basta. Como humanos buscamos que esta representación interna, puramente mental, se externe, se materialice para así poderla ver, y al verla reflexionarla y reconsiderarla. Nuestros modelos externalizados se tornan así en objetos de atención para cualquier sujeto. Gombrich ha-

blaba del proceso pictórico de la pintura con modelo como un “comparar y corregir”. La presencia del modelo les permitió a los pintores tener un parámetro claro (aunque abierto) para corregir sus interpretaciones gráficas del cuerpo humano. Un modelo o idea que no se abre a la posibilidad de compararse con otras interpretaciones y de corregir lo que haya que corregir será un modelo estático, fijo en sus amarres tradicionales, no el origen de un proceso, sino una idea que se sostiene como un cliché o una tradición intocable. En la mayor parte de la historia del hombre los modelos, una vez que adquieren realidad en una representación, echan raíces en el suelo de las tradiciones y se convierten no en ideas generadoras de más ideas, sino en ídolos (*eidolon*) cuya naturaleza mental ha cobrado un aura sobrenatural. Solo en la tradición occidental, heredera de la teoría platónica de las ideas, estas se han podido concebir no como ídolos, sino como modelos abiertos, puntos de partida para la reconsideración recursiva de sus propuestas. El renacimiento de esta actitud griega hacia los modelos se dio en Italia con los pintores recién independizados de la servidumbre patronal implícita en el esquema contractual de los gremios. Los pintores adquirieron la libertad de proponer y reconformar sus propuestas gracias al nuevo ideal naturalista que les permitía distanciarse de las maneras aprendidas por una tradición cerrada de representación. La nueva actitud sería el antecedente de lo que ahora llamamos la experimentación científica: la observación cuidadosa del mundo aparejada con una técnica de representación que permite el registro de dichas observaciones, técnica que estará abierta a cambios y mejoras según las necesidades del caso.

[...] porque es sabido que la ciencia (europea, por lo menos la ciencia clásica) no es sino una amplia empresa de establecimiento de modelos (y ante todo de matematización) cuya técnica, como aplicación práctica, demuestra la eficacia transformando materialmente el mundo¹¹.

El artesano y la mano

"El concepto de planificación es demasiado global y parte excesivamente del supuesto de que materia y material son materia amorfa, como en Aristóteles, y que el verdadero ser de las cosas está en su plan, en su forma abstracta.

El concepto de desarrollo conduce al feedback o el concepto de círculo de regulación. Según esto, no hay pensar sin hacer, no hay entendimiento sin conducta".

Otl Aicher, *Analógico y digital*, p. 244

Quiero ahora regresar a la descripción de la actitud que tiene el dibujante hacia el modelo parado frente a él. Cuando dibuja se enfrenta a dos figuras, la viva que posa en el estrado y la mental que constantemente se le atraviesa como una cortina entre su observación y el modelo vivo. Dibujar es aquí alejarse de la figura mental para acercarse a la real que se muestra a los sentidos. Ver las distintas y progresivas curvas que forman la caja torácica, la cintura y el muslo, es mucho más complejo que las ideas que tenemos de cómo es un cuerpo humano. El ejercicio de dibujo con modelo es para superar los arquetipos mentales y así poder ver las formas en un momento específico, con una luz particular y en un movimiento irrepetible. Dibujar es aprender a alejarse de los modelos mentales fijos y así poder crear unos nuevos, frescos, desde los cuales lanzar una representación propia y novedosa. Todo dibujo, toda pintura, es un ejemplar nuevo y, a la vez, un molde que niega su propia naturaleza de repetidor de la misma forma, pues el arte, que desde los griegos ha usado al ejercicio del dibujo con modelo como "modelo estético", anhela la novedad por sobre la repetición, la variante por sobre la fidelidad y al modelo original por sobre el molde reproductor. Esta es la herencia del arte occidental; no el *topos uranos* platónico como fuente atemporal de toda regla o receta artesanal para aplicarse al mundo, sino un movimiento contrario, propio del verdadero artesano que se enfrenta a los problemas específicos de darle forma a su material.

El artesano trae una idea de lo que quiere hacer, pero su hacer se guía no tanto por las recetas o ideas preconcebidas de la tradición, sino por la sabiduría de

un quehacer que se ha enfrentado al material en múltiples ocasiones y que adquiere una maestría que le permite improvisar y encarar los problemas conforme aparecen. La pintura surge históricamente de un modelo artesanal de producción que lucha por subrayar su aspecto mental o proyectivo. Y, sin embargo, la pintura en tanto artesanía obedece a una función que debe cumplirse por la acción de la mano del artesano. Este, el maestro artesano, es aquel que ha asimilado un saber dentro de una tradición que guía sus acciones para la producción de ciertos objetos. La sabiduría tradicional que el artesano internalizó es un saber recursivo, y por lo tanto mental, desde donde se proyecta un fin que desea llevarse a cabo, con la mano como herramienta, con un material como rival y con las dificultades que esto conlleva. La mano del maestro es inteligente, sabe trabajar con la mente y sus propósitos; no cumple las órdenes de la mente, sino que es su igual, un socio que también propone y al cual la mente escucha. La pintura no es un proyecto mental impuesto sobre el mundo para su fabricación manual. Si en la vida el hombre propone y Dios dispone, en la pintura el pintor tiene un proyecto, pero la “pintura”, como proceso, tiene la última palabra. El proceso es el que nos guía y es al que hay que aprender a escuchar.

Parte del misterio de la pintura proviene del choque entre las intenciones del proyecto y las complicaciones inevitables de la producción que llevan a resultados inesperados para el proyecto original. El proceso recursivo de la mano y la mente (Gironella decía: “de la tela al pelo, del pelo al palo, del palo a la mano, de la mano al ojo y del ojo a la mente”, y podríamos añadir: de la mente otra vez a la tela) hace que la segunda proyecte una idea para que la primera se ponga en acción, pero mientras esta trabaja es mentira que la mente supervisa. La supervisión viene después. Como decía Gombrich, primero se hace, después se compara y finalmente se corrige; esto quiere decir que primero es la mano, después viene el ojo y la mente para hacer los juicios y comparaciones, y finalmente se regresa a la mano para hacer las correcciones. En la primera etapa, cuando uno pinta, pareciera que la mano se mueve sola y hace sus propias decisiones independientemente del ojo y su supervisión, y en las etapas posteriores la mano sigue sola; aunque trae sus instrucciones y sus órdenes, debe hacer las correcciones y debe seguir los lineamientos del supervisor. Pero su trabajo, si lo va a hacer, debe ser autónomo, ya que si la

mano es la trabajadora, el ojo es el capataz que transmite las instrucciones de la mente. Pero a lo largo de esta cadena de intermediarios la mano gana un espacio de libertad y autonomía para funcionar por sí misma. La mano del maestro parece moverse por voluntad propia, mientras que la del aprendiz está siempre sujeta a la tutela del capataz. Las combinaciones de color en la paleta, por ejemplo, son hechas casi a ciegas, intuitiva o mecánicamente, con el saber de la experiencia internalizada que hace sus propios juicios, alejados de la vista de la conciencia, aunque nunca distanciados del propósito o fin perseguido. Las acciones de la mano podrán ser mecánicas o intuitivas, ciegas o sabias, pero nunca carecen de *telos* o propósito. Deleuze, en su libro sobre la pintura, habla de la idea que se proyecta sobre la realidad para que la mano la realice. Esta primera idea, que él llama "diagrama", es una noción vaga, apenas una direccional por donde caminar, un concepto en busca de sus contenidos. En este espacio mental, abierto pero dirigido, se da un caos que sin embargo es teleológico, que persigue su germinación. La mente entra en acción gracias a la mano que ejecuta, pero entre la mente, que está en un caos expectante y direccional, y la mano, que trae su propia agenda, se da un espacio vacío, un *no man's land* o tierra de nadie de donde surge la pintura. Esa tierra es el espacio vacío donde la conciencia y su control, la voluntad, sus propósitos y proyectos, los saberes y su bagaje tradicional, la cultura, sus parámetros de valor y excelencia, no llegan. Aquí la creatividad se explaya y expectora sus hallazgos; pare la imagen de la pintura.

Los modelos han cumplido su círculo completo. De la proyección de los modelos mentales sobre la realidad que le han dado tanto prestigio a la ciencia occidental, hemos descubierto que hay ciertas actividades que no pueden responder a esta proyección. Un caso cotidiano es el de la acción eficaz, a la que alude François Jullien. Actuar conforme a modelos ideales es una forma inepta de acción, lenta, rígida y dependiente, pues nuestra reacción debe ser, a veces, automática, intuitiva, de bote pronto, y nuestros juicios deben nacer directamente de los hechos y sus circunstancias específicas, y no de reglas o parámetros generales que en el caso concreto posiblemente no aplican, o aplican en ciertos aspectos y en otros no.

¿Puede esta eficacia del modelo que observamos en el plano de la producción (*poiesis*) ser también válida en el terreno de la acción, el de la *praxis*, en el orden,

como dice Aristóteles, no de lo que se “fabrica” sino de lo que se “realiza”? Por mucho que se distingan ambas, quizá no deje de ser verdad que hemos copiado una de otra (y naturalmente, hemos copiado la acción de la producción)¹².

Aquí existe un quiebre importante; la lección es que el uso de los modelos mentales proyectados sobre el mundo no puede generalizarse:

El mundo nunca es del todo receptivo a ese orden que le deseamos: subsistirá inevitablemente una diferencia entre el modelo que proyectamos para actuar y lo que, con los ojos puestos en él, conseguimos realizar. En resumidas cuentas, la práctica traiciona siempre, aunque sea mínimamente, la teoría. Y el modelo permanece en el horizonte de la mirada. Retirado en su cielo, el ideal es inaccesible¹³.

Y lo que sucede con la acción inteligente sucede también con la producción inteligente de objetos, tanto artesanales como artísticos. Estos no pueden crearse desde modelos generales, preexistentes de fabricación; excluidos de las líneas de producción, de la repetición mecánica, de la deducción y su lógica, del aprendizaje y sus aplicaciones, deben ser creados en vivo, desde abajo, desde lo concreto y lo específico, resultado de una inspiración, una intuición o decisión preconsciente, guiada por una noción o idea vaga que funciona como directriz del proceso; el artista-artesano se dirige hacia una meta oscura, sólo guiado por la luz de la experiencia y la sabiduría ganada en su oficio.

Por eso, en el sistema recursivo que se establece entre la mente, que fija su propósito de representar (*telos*) un objeto, y la mano que lleva a cabo la representación a partir de un oficio internalizado por una praxis, se da un proceso donde la mente ejerce sus intenciones sobre la mano, y de esta surge la representación que, a su vez, será examinada por la mente para mejorarla y corregirla. La mano funciona ya en el territorio de lo real, lo que implica la intromisión de variantes o aleas inesperadas para la mente y ante las cuales tiene que reaccionar inteligentemente. Pero guiar la mano es también aprender de ella. La mano introduce variantes que la mente debe

12 Jullien, François, *Tratado de la eficacia*, Siruela, Madrid, 1999, p. 22.

13 *Idem*.

seleccionar; escoger aquellas que contribuyan a la representación y eliminar las que confundan, repitan o tergiversen el propósito de la mente. El *telos* de la mente se impone, pero al hacerlo se transforma y descubre nuevas direcciones. El modelo mental es guía y, al plasmarse, descubrimiento.

Resulta entonces que en tiempos de la reproducción mecánica y serial de todos los objetos que nos rodean, la única actividad inteligente de la mano se da en la actividad artística-artesanal. El movimiento de la mano que en estos momentos ejerzo sobre las teclas de la computadora no puede llamarse propiamente ni inteligente ni vivo; es más bien mecánico y, finalmente, será superfluo cuando se generalice el uso de los comandos de voz y el dictado a la computadora (Kurzweil escribió su libro *La era de las máquinas espirituales* dictándoselo a su computadora). La acción inteligente de la mano en la construcción y recreación de la realidad nunca podrá ser superflua; al contrario, es parte de nuestro contacto primario con el mundo y, como parece hoy en día, puede ser el último. La mano siente y se involucra, los dedos intuyen y piensan por sí mismos. Mi cuerpo comprueba la paralela corporeidad del mundo, y en esto se reconoce y se identifica. Mi subjetividad no está prisionera dentro de mi pecho o de mi mente; traza puentes a través de mis manos hacia el exterior; crea bastiones externos donde defiende sus banderas y sostiene la vida de sus sentimientos y emociones, reconociéndolas en aquello que coloniza en el exterior, en los objetos que transforma y en las marcas que deja. Los grafismos de mi mano me identifican y me revelan por esta capacidad o talento que tiene la mano de dejar su huella sobre la superficie del mundo. No sé si aún ante el embate de la sociedad de la información y la realidad virtual se pueda perder el uso inteligente de nuestras manos, pero si esto llegara a suceder el mundo se volvería más chato y sus dimensiones más euclídeanas. La realidad virtual es, precisamente, la carencia de realidad corporal, de esa dimensión misteriosa antecesora de la conciencia que está ligada a la intuición y a la subjetividad, a la creatividad y al subconsciente. La mano no es solamente cursor, es decir directora de intenciones, es precursora de la aventura mental del *Homo Sapiens*, en tanto *Homo Faber* y *Homo Habilis*. El hombre que piensa es primero el hombre que hace y fabrica con las habilidades acumuladas dentro de una tradición de producción.

R_eferencias bibliográficas

- Baudrillard, J. (2007). *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.
- Deleuze, G. (2007). *Pintura, el concepto de diagrama*. Buenos Aires: Cactus.
- Gombrich, E.H. (2003) Arte e Ilusión, Editorial Debate, Barcelona.
- Jullien, F. (1999). *Tratado de la eficacia*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Kurzweil, R. (1999). *The Age of Intelligent Machines*. Harmondsworth: Penguin.
- Sontag, S. (1966). *Against Interpretation*. Farrar, Australia: Straus & Giroux.
- Steiner, G. (1991). *Real Presences*. Chicago: University of Chicago Press.