

[d] grapho

II congreso internacional interuniversitario
de investigación en dibujo contemporáneo

23 y 24 de octubre de 2024

Formato online

Líneas temáticas:

- Dibujo y éxtasis: descorporeización de lo gráfico mediante la tecnología.
- El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.
- El dibujo no humano. Dibujo atmosférico, transespecie, posthumanista.
- El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea



Información e inscripciones:
<https://www.ucm.es/dgrapho/>

organiza:



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



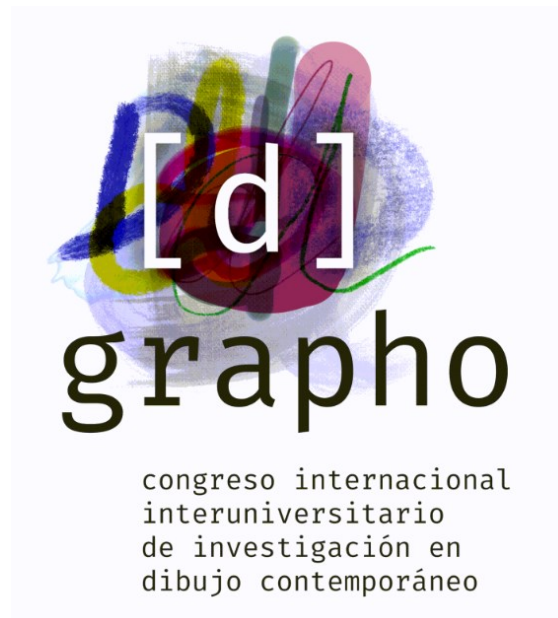
Departamento de Bellas Artes
Universidad de La Laguna

DIBUJO CONTEMPORÁNEO
EXPERIENCIA Y CONOCIMIENTO

**LIBRO DE ACTAS
ABSTRACTS**

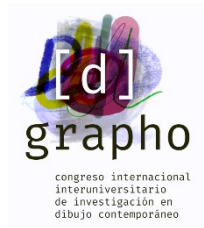
[d]grapho

II Congreso internacional interuniversitario de investigación
en dibujo contemporáneo



23 y 24 de octubre de 2024
Facultad de Bellas Artes, UCM

<https://www.ucm.es/dgrapho/>



Libro de Actas / Abstracts: **[d]grapho**

II Congreso internacional interuniversitario de investigación en dibujo contemporáneo

EDICIÓN:

Dra. Margarita González Vázquez

Dr. José María Bullón de Diego

Dr. Marcos Casero Martín

(Eds.)

En este libro se recogen únicamente las aportaciones que han superado un riguroso proceso de selección y evaluación (*double blind peer review process*) según los siguientes criterios de evaluación: calidad del texto enviado, adecuación a las líneas temáticas del congreso, novedad y pertinencia del tema y originalidad de la propuesta. La composición del Comité Científico se incluye en la obra.

Este libro recoge los textos y resúmenes de las ponencias en castellano e inglés, (edición bilingüe)

Primera edición: noviembre de 2024

© De la edición: Margarita González Vázquez, José María Bullón de Diego y Marcos Casero Martín (Eds.)

© Del texto: Las autoras y autores

© De esta edición: Departamento de Dibujo y Grabado. Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid, (UCM)

Tel.: +34 91 394 3655

<https://www.ucm.es/dibujo-y-grabado> – dibujo@ucm.es

ISBN: 978-84-09-66390-3

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos de los textos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de los autores/ as.

Publicación en Acceso abierto - Open Access

CRÉDITOS

Organiza:

Departamento de Dibujo y Grabado. Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid, (UCM)

Departamento de Bellas Artes. Universidad de la Laguna, (ULL)

Grupo de investigación Dibujo, Gráfica y Conocimiento: Estudios interdisciplinares sobre las técnicas y prácticas artísticas. Universidad Complutense de Madrid, (UCM)

Grupo de investigación Grafocognición. Una gnoseología del dibujo. Universidad Complutense de Madrid, (UCM)

Grupo de investigación Dibujo Contemporáneo: Experiencia y Conocimiento. Universidad de La Laguna, (ULL)

Colabora:

Fundación Lilly

Gestiona:

Fundación Complutense

Ayuda económica:

Universidad Complutense de Madrid. Convocatoria AEOC9/24 - Ayudas para la financiación de Acciones Especiales de Investigación 2024 (Organización de Congresos y Reuniones Científicas).

PRESIDENCIA:

Dra. Margarita González Vázquez. Departamento de Dibujo y Grabado, Universidad Complutense de Madrid, (UCM)

Dr. José María Bullón de Diego. Departamento de Dibujo y Grabado, Universidad Complutense de Madrid, (UCM)

Dr. David Cortés Santamarta. Departamento de Bellas Artes, Universidad de la Laguna, (ULL)

SECRETARÍA:

Dr. Marcos Casero. Departamento de Dibujo y Grabado, Universidad Complutense de Madrid, (UCM)

<https://www.ucm.es/dgrapho/>

bellasartes

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



DIBUJO CONTEMPORÁNEO
EXPERIENCIA Y CONOCIMIENTO



COMITÉ ORGANIZADOR

María Luisa Bajo. Universidad de La Laguna
Tania Castellano. Universidad de La Laguna
Dr. Eztizen La Cruz. Universidad del País Vasco
Dra. Laura F. Gibellini. Universidad Complutense de Madrid
Dr. Borja Gómez. Universidad del País Vasco
Dr. Borja Jaume. Universidad Complutense de Madrid
Madeleine Lohrum Strancari. Universidad de La Laguna
Laura Mesa Lima. Universidad de La Laguna
Dra. Itahisa Pérez Conesa. Universidad de La Laguna
Dra. Sandra Santana. Universidad de La Laguna
Javier Sicilia. Universidad de La Laguna
Dr. Ignacio Tejedor. Universidad Complutense de Madrid
Denica Veselinova. Universidad Complutense de Madrid
Dr. Daniel Villegas González. Universidad de La Laguna

COMITÉ CIENTÍFICO

Dr. Julen Aguirre. Universidad del País Vasco
Dra. Eugenia Agustí. Universidad de Barcelona
Dr. Antonio Bandera. Universidad de Vigo
Dr. Ignacio Fernando Barcia. Universidad de Vigo
Dra. Natividad Bermejo. Universidad de Vigo
Dra. Stephanie Black. Kingston University, Londres
Dr. Greig Burgoyne. University for the Creative Arts, Farnham, UK
Dra. Isabel Carralero. Universidad de Salamanca
Dr. Alberto Chinchón. Universidad de La Laguna
Dra. Laura de la Colina. Universidad Complutense
Dr. Manuel Cruz. Universidad de La Laguna
Dr. José Díaz Cuyás. Universidad de La Laguna
Dra. María Fernández. Universidad Complutense de Madrid
Dr. Sergio García Sánchez. Universidad de Granada
Dr. Alessandro Gallicchio. Sorbonne Université.
Dr. Ricardo Horcajada. Universidad Complutense de Madrid
Dra. Susana Jodra. Universidad del País Vasco
Dra. Nerea Legarreta. Universidad del País Vasco
Dra. Genoveva Linaza. Universidad del País Vasco
Dr. Robert Luzar. Bath Spa University
Dr. José Enrique Mateo. Universidad Complutense de Madrid
Dra. Mar Mendoza. Universidad Complutense de Madrid
Dra. M^a Carmen Pérez González. Universidad Complutense de Madrid
Dr. Miguel Ángel Rego. Universidad Europea
Dr. Unai Requejo. Universidad del País Vasco
Dr. Ramón Salas. Universidad de La Laguna
Dr. José de Santiago Silva. Academia de San Carlos, Facultad de Artes y Diseño, UNAM
Dr. Carlos Trigueros Mori. Universidad de Salamanca
Dra. Silvina Valesini. Universidad de La Plata. Argentina

ÍNDICE

CRÉDITOS	4
COMITÉ ORGANIZADOR	6
COMITÉ CIENTÍFICO	7
ÍNDICE	9
PROGRAMA	12
PRESENTACIÓN	16
INTRODUCCIÓN	17
CONFERENCIANTES PLENARIOS	20
MODERADORES/AS DE LAS LÍNEAS TEMÁTICAS DEL CONGRESO	23
LÍNEA 1_DIBUJO Y ÉXTASIS: DESCORPOREIZACIÓN DE LO GRÁFICO MEDIANTE LA TECNOLOGÍA. Ricardo Horcajada González.	27
José Miguel Chico López. <i>Heurística y algoritmia creativa II: un análisis del proceso cognitivo en las relaciones entre inteligencia humana e inteligencia artificial.</i>	30
Ander Gómez Miranda. <i>La obra de Kepa Garraza: relación de la tecnología con su producción artística.</i>	34
Isabel Herrera González. <i>Entre papel y pantalla: la descorporeización del trazo gráfico en los medios contemporáneos.</i>	37
Alex Maeso Bermúdez (1); Lía Martínez Melián (2). <i>El trazo, la tinta y la visión artificial.</i>	40
LÍNEA 2_EL DIBUJO COMO GERMEN DE LA NARRATIVA VISUAL CONTEMPORÁNEA. Alberto Chinchón Espino.	45
Simón Arrebola Parras. <i>Narrativas utópicas a partir de representaciones gráficas de parques temáticos.</i>	49
Francisca Beneyto Ruiz. <i>Enfoques situados: visiones plásticas sobre la violencia machista. (Dos proyectos ApS realizados en la facultad de Bellas Artes UCM).</i>	52
Milagros Dolz Santos. <i>El cuaderno de dibujo como integrador en el espacio público: el caso del cuadernismo y el Urban Sketcher.</i>	55
María Dolores Esparza Sánchez. <i>El proceso de habitar la línea.</i>	58
Natalia Herrera Pombero. <i>El punto como elemento mínimo de expresión gráfica multidisciplinar: Una exploración sinestésica entre sonido y dibujo.</i>	61
Alexandra Semenova. <i>La presencia, la ausencia y la tensión: El Contrato del Dibujante de Peter Greenaway como una realidad artística.</i>	65
Celina Valdivia-Sánchez. <i>El libro como proceso abierto. Entre el dibujo y la imprenta.</i>	68
LÍNEA 3_EL DIBUJO NO HUMANO. DIBUJO ATMOSFÉRICO, TRANSESPECIE, POSTHUMANISTA. Eugènia Agustí Camí.	72
Tatiana Amorós Torres. <i>Compartir mesa. Dibujo interespecifico.</i>	78

Nerea Cordeiro. <i>Figuras de cuerdas: inclusión del concepto de espacio en la obra dibujada</i>	81
Agustín Linares Pedrero. <i>Los sistemas algorítmicos que simulan comportamientos naturales representan una evolución gráfica posthumana</i>	84
María José López Cerro. <i>La piel del lugar. Tierra y memoria</i>	87
José Arturo Martín Morales (1); Ramiro Carrillo Fernández (2). <i>Dibujar con palabras. La IA Generativa como herramienta en la pintura figurativa contemporánea: el caso de Martín y Sicilia</i>	90
David Serra Navarro. <i>Procesos especulativos de creación gráfica con inteligencia artificial</i>	93
LÍNEA 4_EL DIBUJO COMO PROCESO DE CONOCIMIENTO. LA DIMENSIÓN COGNITIVA DE LOS PROCESOS GRÁFICOS. Nerea Legarreta Alzibar	97
Juan Aguilar Jiménez (1); Cristina Peláez Navarrete (2). <i>Un ejercicio de metamorfosis para el desarrollo de creaciones visuales</i>	100
Montserrat Aránega. <i>Devenir cuerpos. El dibujo como práctica performativa y encarnada en los procesos de construcción del ser en entornos educativos formales</i>	103
Carla Boseran Romero (1); Tomás Sánchez Criado (2). <i>En la atención a las sombras: sobre dibujos y registros, sobre cuerpos y climas</i>	106
Yassine Chouati El Kati. <i>El dibujo como acto de resistencia en la obra de Adel Abdessemed</i>	110
Claudia Gallart Satué. <i>Reflexiones en torno al dibujo automático a partir del poema La ciega del poema de Mario Montalbetti</i>	113
Mar García Ranedo. <i>Capilografías: tensiones entre esquematismo y lenguaje a través del dibujo</i>	116
David Alberto Jerez Sánchez. <i>Resonancia de flujo: dibujo y periferia</i>	119
Laura de Miguel Álvarez. <i>Hallazgo y génesis de la convergencia indagadora a través del dibujo</i>	122
Marte Mujika Urteaga. <i>Dibujar lo no figurativo / desdibujar</i>	126
Diana Saldaña Alfonso. <i>Up To and Including Her Limits: Los procesos gráficos en la obra de Carolee Schneemann</i>	129

PROGRAMA

PROGRAMA

MIÉRCOLES 23 DE OCTUBRE DE 2024:

10:00 a 10:15 - Presentación Congreso

10:15 a 11:15 - Ponencia plenaria 1 - **Juan Luis Moraza - auto.bio.grafias**

11:15 a 11:30 - Preguntas / Comentarios

11:30 a 12:00 - Pausa

12:00 a 12:15 - Presentación **LÍNEA 1 Dibujo y éxtasis: descorporeización de lo gráfico mediante la tecnología**. Modera: Ricardo Horcajada (Universidad Complutense de Madrid)

12:15 a 12:45 - Vídeos de las ponencias de la línea Dibujo y éxtasis: descorporeización de lo gráfico mediante la tecnología.

PONENCIAS (en orden de intervención):

- José Miguel Chico López - Heurística y Algoritmia Creativa II: Un Análisis del Proceso Cognitivo en las Relaciones entre Inteligencia Humana e Inteligencia Artificial
- Ander Gómez Miranda - La obra de Kepa Garraza: relación de la tecnología con su producción artística
- Isabel Herrera González - Entre papel y pantalla: la descorporeización del trazo gráfico en los medios contemporáneos
- Alex Maeso Bermúdez y Lía Martínez Melián - El trazo, la tinta y la visión artificial

12:45 a 13:30 - Mesa redonda **LÍNEA Dibujo y éxtasis: descorporeización de lo gráfico mediante la tecnología**. Modera: Ricardo Horcajada

13:45 a 15:45 - Pausa Comida

15:45 a 16:45 - Ponencia plenaria 2 - **Esther Gatón - Proximidad, lo frecuente y lo rápido. (Acerca del dibujo como la tarea provisional del oficio y factor aglutinante de ideas)**

16:45 a 17:00 - Preguntas / Comentarios

17:00 a 17:15 - Pausa

17:15 a 17:30 - Presentación **LÍNEA 2 El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea**. Modera: Alberto Chinchón (Universidad de La Laguna)

17:30 a 18:20 - Vídeos de las ponencias de la línea El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea.

PONENCIAS (en orden de intervención):

- Natalia Herrera Pombero - El punto como elemento mínimo de expresión gráfica multidisciplinar: Una exploración sinestésica entre sonido y dibujo
- María Dolores Esparza Sánchez - El proceso de habitar la línea

- Francisca Beneyto - Enfoques situados: visiones plásticas sobre la violencia machista. (Dos proyectos ApS realizados en la facultad de Bellas Artes UCM).
- Celina Valdivia-Sánchez - El libro como proceso abierto. Entre el dibujo y la imprenta
- Alexandra Semenova - La presencia, la ausencia y la tensión: El Contrato del Dibujante de Peter Greenaway como una realidad artística
- Simón Arrebola Parras - Narrativas utópicas a partir de representaciones gráficas de parques temáticos
- Milagros Dolz Santos - El cuaderno de dibujo como integrador en el espacio público: el caso del cuadernismo y el Urban Sketcher

18:20 a 19:05 - Mesa redonda LÍNEA El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea. Modera: Alberto Chinchón

19:05 a 19:15 - Cierre del día.

JUEVES 24 DE OCTUBRE DE 2024:

10:00 a 10:15 - Presentación día 2 y resumen día 1

10:15 a 11:15 - Ponencia Plenaria 3 - **Robert Luzar - A Drawing That Burns – Erasure, Denial, Event**

11:15 a 11:30 - Preguntas / Comentarios

11:30 a 11:45 - Pausa

11:45 a 12:00 - Presentación LÍNEA 3 **El dibujo no humano. Dibujo atmosférico, transespecie, posthumanista.** Modera: Eugènia Agustí (Universidad de Barcelona)

12:00 a 12:45 - Vídeos de las ponencias de la línea El dibujo no humano. Dibujo atmosférico, transespecie, posthumanista.

PONENCIAS (en orden de intervención):

- David Serra Navarro - Procesos especulativos de creación gráfica con inteligencia artificial
- Tatiana Amorós Torres - Compartir mesa. Dibujo interespecífico
- Nerea Cordeiro - Figuras de cuerdas: inclusión del concepto de espacio en la obra dibujada
- José Arturo Martín Morales y Ramiro Carrillo Fernández - Dibujar con palabras. La IA Generativa como herramienta en la pintura figurativa contemporánea: el caso de Martín y Sicilia
- María José López Cerro - La piel del lugar. Tierra y memoria
- Agustín Linares Pedrero - Los sistemas algorítmicos que simulan comportamientos naturales representan una evolución gráfica posthumana

12:45 a 13:30 - Mesa redonda Línea El dibujo no humano. Dibujo atmosférico, transespecie, posthumanista. Modera: Eugènia Agustí

13:30 a 15:45 - Pausa comida

15:45 a 16:00 - Presentación LÍNEA 4 **El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.** Modera: Nerea Lagarreta (Universidad del País Vasco)

16:00 a 17:15 - Vídeos de las ponencias de la línea El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.

PONENCIAS (en orden de intervención):

- Laura de Miguel Álvarez - Hallazgo y génesis de la convergencia indagadora a través del dibujo
- Carla Boserman Romero y Tomás Sánchez Criado - En la atención a las sombras: sobre dibujos y registros, sobre cuerpos y climas
- Marte Mujika Urteaga - dibujar lo no figurativo / desdibujar
- David Alberto Jerez Sánchez - Resonancia de Flujo: Dibujo y Periferia
- Diana Saldaña Alfonso - Up To and Including Her Limits: Los procesos gráficos en la obra de Carolee Schneemann
- Juan Aguilar Jiménez y Cristina Peláez Navarrete - Un ejercicio de metamorfosis para el desarrollo de creaciones visuales
- Montserrat Aránega - Devenir cuerpos. El dibujo como práctica performativa y encarnada en los procesos de construcción del ser
- Mar García Ranedo - Capilografías: tensiones entre esquematismo y lenguaje a través del dibujo
- Yassine Chouati El Kati - El Dibujo como Acto de Resistencia en la Obra de Adel Abdessemed
- Claudia Gallart Satué - Reflexiones en torno al dibujo automático a partir del poema La ceguera del poema de Mario Montalbetti

17:15 a 18:15 - Mesa redonda Línea El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos

18:15 a 18:30 - Cierre del Congreso

PRESENTACIÓN

INTRODUCCIÓN

PRESENTACIÓN

Esta segunda edición, [d]grapho, Congreso Internacional Interuniversitario de Investigación en Dibujo Contemporáneo -organizada entre las Universidades Complutense de Madrid y La Laguna de Gran Canaria- ha tenido como sede la Facultad de Bellas Artes de la UCM y se ha desarrollado en la modalidad online. Esta modalidad y el formato del congreso, estructurado en torno a conferencias plenarias y líneas temáticas, ha favorecido el intercambio de los ponentes y participantes mediante el diálogo en el que, a modo de mesas redondas, se ha podido reflexionar en común sobre los temas presentados en cada conferencia y cada línea de investigación, moderados por un artista invitado o un investigador de reconocido prestigio de cuatro universidades pertenecientes a diferentes lugares del territorio nacional.

La creación -o facilitación para el darse- de estos entornos de diálogo ha resultado claramente enriquecedor para todos los asistentes, de lo cual la presidencia del mismo nos sentimos muy satisfechos: tres conferencias plenarias, cuatro mesas moderadoras y veintisiete ponencias de veinte universidades diferentes hablan de la riqueza y diversidad de los temas tratados. A ello también ha de sumarse el carácter internacionalizador de los comités científicos y organizadores provenientes de diferentes países europeos y americanos.

A este éxito hay que sumar la participación de investigadores de los tres Grupos de Investigación señalados arriba, así como de los Departamentos de Dibujo y Grabado de la Facultad de Bellas Artes de la UCM y el Departamento de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna, y del apoyo de la Fundación Lilly y la Fundación Complutense. Gracias a todos ellos se ha conseguido que esta segunda edición de [d]grapho haya perseverado y aumentado sus intenciones y objetivos, haciendo posible un crecimiento gradual que esperamos siga expandiéndose en futuras ediciones.

Por todos ellos y para todos ellos, muchas gracias.

La Presidencia del Congreso

INTRODUCCIÓN

El dibujo como artefacto para la especulación, como progreso de la expresión o como posibilidad para la manifestación de ideas, demuestra ser un ámbito de conocimiento multidisciplinar abierto -como se muestra en este libro de actas- a entornos más allá de lo artístico: presencia patente en ámbitos donde la imagen provoca o sirve en el acceso a conocimientos, y donde los límites de lo artístico, sus “nuevos territorios y gramáticas”, se funden con otros entornos de conocimiento en un apoyo recíproco.

En este sentido [d]grapho propone establecerse como un espacio de encuentro e intercambio de los análisis y las prácticas que, desde metodologías propias de la investigación desde las artes, profundicen en el dibujo como espacio de pensamiento gráfico, perseverando en su intención de generar espacios para la reflexión colectiva y facilitar un avance en el conocimiento del dibujo, en el descubrimiento de sus múltiples facetas, de sus relaciones y acciones artísticas, de su influencia en el amplio abanico de articulación del pensamiento humanista y científico contemporáneo, en los que el dibujo funciona como lenguaje vehicular para el pensamiento y para el entendimiento en una mirada de formas diferentes, de lo cual, el presente libro de actas es testimonio.

Entre los objetivos de este congreso internacional e interuniversitario se persigue:

- Fomentar la investigación desde las artes y, más concretamente, desde la práctica del dibujo y la gráfica contemporánea.
- Facilitar la comunicación de resultados, prácticas y metodologías de trabajo e investigación académica.
- Generar repertorios dinámicos y coherentes con el área de la investigación en dibujo para la transferencia de procesos y resultados conceptuales y gráficos.

Se da así seguimiento y continuidad a su primera edición del año 2023, y desde la sede electrónica de la Facultad de Bellas Artes de la UCM se amplifica las deliberación y prácticas colectivas, articulándose en torno a cuatro líneas temáticas principales:

1. Dibujo y éxtasis: descorporeización de lo gráfico mediante la tecnología. Moderada por el Dr. Ricardo Horcajada (UCM). Esta línea agrupa, entre otras, cuestiones como la relación entre la mediación tecnológica y la construcción gráfica; el dibujar, dibujo y ser dibujante: la construcción del pensamiento desde lo gráfico; el dibujo como activador cognitivo; el dibujo y el conocimiento – dibujo y atención, dibujo y percepción; la aparición de sesgos metodológicos en el uso tecnológico o la visualización gráfica como paisaje conceptual.
2. El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea. Moderada por el Dr. Alberto Chinchón (ULL). Esta línea agrupa, entre otras, cuestiones como: las metodologías de dibujo en la construcción de lenguajes contemporáneos; el dibujo como lenguaje interdisciplinar: dibujo y ciencia; dibujo y humanismo; o la narrativa visual contada desde el hacer.
3. El dibujo no humano. Dibujo atmosférico, transespecie, posthumanista. Moderada por la Dra. Eugènia Agustí (UB). Esta línea agrupa, entre otras, cuestiones como: el concepto de artista y su rol en relación con producciones realizadas por Inteligencia Artificial; lo gráfico en las fronteras de lo humano: de la no intervención a los

procesos fenomenológicos como creadores de dibujo; o dibujar como ocupación de espacios / dibujar para dialogar con espacios.

4. El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos. Moderada por la Dra. Nerea Lagarreta (UPV). Esta línea agrupa, entre otras, cuestiones como: dibujar, dibujo y ser dibujante: la construcción del pensamiento desde lo gráfico; el dibujo como activador cognitivo; dibujo y conocimiento – dibujo y atención; dibujo y percepción.

CONFERENCIANTES PLENARIOS

- **Juan Luis Moraza** - auto.bio.grafías.
- **Esther Gatón** – Proximidad, lo frecuente y lo rápido. (Acerca del dibujo como la tarea provisional del oficio y factor aglutinante de ideas).
- **Robert Luzar** - A Drawing That Burns – Erasure, Denial, Event.

CONFERENCIANTES PLENARIOS

Juan Luis Moraza - auto.bio.grafías.

Juan Luis Moraza (Vitoria, 1960). Escultor. Profesor Titular de la Universidad de Vigo, e imparte docencia en el Máster de Creación e Investigación en la UPV/EHU, y en el Master de Investigación de la Universidad Complutense de Madrid; siendo también profesor invitado habitual en varias universidades nacionales e internacionales. Viene realizando exposiciones individuales y colectivas desde hace más de cuarenta años. Representó a España en la Bienal de São Paulo (1994), y mostró sus obras en la Bienal de Venecia de 2001. Entre sus últimas exposiciones individuales cabe destacar, "tripalium" (Madrid,2020), "de oficio" (Barcelona, 2017), "trabajo absoluto" (Coruña. 2016), o "república" (Museo Reina Sofía, Madrid, 2014). Sus obras forman parte de importantes colecciones, tanto públicas (MACBA, Barcelona. Reina Sofía, Madrid; FRAC -Fonds Régional d'Art Contemporaine de la Corse-, etc.), como privadas (Guggenheim Bilbao, Rona Hoffman, Franz Paludetto, Fundación Botín, Fundación Coca-Cola, Helga de Alvear, Laura Skoler, Dennis Braddock, Dani Levinas, Alejandro Zaia, etc.).

Ha organizado diferentes seminarios, cursos y jornadas, como "ARTE y SABER" (UNIA, Sevilla, 2004), "INTERPASIÓN. Sobre Cognición creativa y producción artística en un nuevo espacio social", (Arteleku, 1999), etc.; y ha dictado conferencias en numerosos congresos, seminarios, y encuentros, y congresos nacionales e internacionales. Ha publicado, entre otros, los libros "Corduras" (2008), "Ornamento y Ley" (2007), "MA(non é)DONNA. Imágenes de creación, procreación y anticoncepción" (1993), y numerosos ensayos en libros de colaboración, revistas especializadas y catálogos. Actualmente está inmerso en la publicación de dos libros: "Estética del límite. Marcos y pedestales como dispositivos de discontinuidad" (Ed. Documenta Artes), y "De arte, antropología (perspectivas del antropoceno)" (Ed. Akal).

Ha comisariado algunas relevantes exposiciones como "Tesoro público. Economías de realidad" (ARTIUM. 2012), "El retorno de lo imaginario, REALISMOS ENTRE XIX y XXI" (Museo Reina, 2010), o "Incógnitas: cartografías del arte contemporáneo en Euskadi" (Guggenheim Bilbao, 2007).

<https://www.espaciominimo.es/juan-luis-moraza/>

<https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/juan-luis-moraza>

Esther Gatón – Proximidad, lo frecuente y lo rápido. (Acerca del dibujo como la tarea provisional del oficio y factor aglutinante de ideas).

Esther Gatón (n. 1988, Valladolid, España) reside en Londres.

En 2022, completó la residencia WIELS en Bruselas, y a principios de 2023 inauguró una exposición individual en el Museo CA2M de Madrid comisariada por Cory John Scozzari. En el ICA de Londres y en el WIELS de Bruselas puede adquirirse el libro publicado en paralelo a esta exposición.

Su trabajo ha sido expuesto en el CAPC de Burdeos, La Casa Encendida de Madrid, el Museo Patio Herreriano de Valladolid, el Museo CA2M de Madrid, Fabra i Coats de Barcelona, TEA Tenerife, MUSAC León, korai Chipre, KINGS Melbourne, Galería Elba Benítez de Madrid, Cibrián de Donostia-San Sebastián, Verão Lisboa, Crisis Lima, entre otros. Ha publicado diversos textos en Materiales Concretos, Nero, A*Desk y Urbanomic.

Algunos de los premios recientes que ha recibido incluyen Circuitos de las Artes Plásticas, Sant Andreu Contemporani, Injuve, Las Ayudas de la Comunidad de Madrid, el London Art Council, a-n Bursaries, Veepee Visions of The Future, Generaciones, Ayudas PICE y Guichet Ouvert Bruselas.

En 2023 inició abierto, un proyecto sin ánimo de lucro de encuentros con artistas en un entorno doméstico, en Londres. El objetivo es apoyar a los autores para que compartan su trabajo de manera íntima, permitiendo a los invitados interactuar con la práctica de manera oblicua y activa. Hasta ahora, los encuentros han sido dirigidos por Teresa Cos, Amy Jones, Esther Kondo-Heller y Abbas Zahedi.

Esther estudió Bellas Artes en Saint-Luc Liège Bélgica, la Universidad de Barcelona, Goldsmiths Londres, y tiene un doctorado de la Universidad Complutense de Madrid con calificación Cum Laude.

<https://esthergaton.net/>

Robert Luzar - A Drawing That Burns – Erasure, Denial, Event.

<https://orcid.org/0000-0001-6620-7643>

Robert Luzar es artista, escritor y educador.

Nació en Eslovenia y vivió en Canadá antes de mudarse a Inglaterra.

Tiene un doctorado de Central Saint Martins. Sus obras abordan nociones de “acontecimiento” y “huella” que reflejan la existencia, el trabajo, las reglas y las acciones “precarias”, utilizando el dibujo de manera experimental con presentaciones de arte en vivo, video, Internet y espacio.

Expone en todo el mundo en eventos de arte en vivo, museos y galerías, como Palazzo Loredan Venice (IT), Torrance Art Museum (EE. UU.), Talbot Rice Gallery (Reino Unido), DRAWinternational (FR), Katzman Contemporary (CA), Künstlerhaus Dortmund (DE) y CUMT Institute (China).

Sus escritos sobre arte, cultura y filosofía se publican en libros y revistas como Nancy and Visual Culture (Edinburgh University Press 2016), Theatre and Performance Design (Routledge 2017) y Drawing: Research, Theory, Practice (Intellect 2019).

<https://www.robertluzar.com/>

MODERADORES/AS DE LAS LÍNEAS TEMÁTICAS DEL CONGRESO

LÍNEA 1

Dibujo y éxtasis: descorporeización de lo gráfico mediante la tecnología.

Modera: Ricardo Horcajada (Universidad Complutense de Madrid).

LÍNEA 2

El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea.

Modera: Alberto Chinchón (Universidad de La Laguna).

LÍNEA 3

El dibujo no humano. Dibujo atmosférico, transespecie, posthumanista.

Modera: Eugènia Agustí (Universidad de Barcelona).

LÍNEA 4

El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.

Modera: Nerea Lagarreta (Universidad del País Vasco).

MODERADORES/AS DE LAS LÍNEAS TEMÁTICAS DEL CONGRESO

- LÍNEA 1: Dibujo y éxtasis: descorporeización de lo gráfico mediante la tecnología.

Esta línea agrupa, entre otras, cuestiones como:

- Relación entre la mediación tecnológica y la construcción gráfica.
- La aparición de sesgos metodológicos en el uso tecnológico.
- La visualización gráfica como paisaje conceptual.

Modera: Ricardo Horcajada (Universidad Complutense de Madrid, UCM)

<https://orcid.org/0000-0003-4515-257X>

<https://produccioncientifica.ucm.es/investigadores/140587/detalle>

Doctor en Bellas Artes por la UCM con una tesis doctoral sobre las relaciones entre los códigos visuales y los procesos de transmisión de conocimiento en la tradición. 2001. Profesor Titular de Universidad.

Como investigador ha sido el Director del proyecto para la creación del Observatorio de prácticas gráficas contemporáneas UCM, así como de las tres ediciones de la Jornada sobre Dibujo Contemporáneo UCM y de la publicación anual de las mismas. Actualmente es coordinador de Gabinete de Dibujo UCM.

Mi actividad como dibujante comienza en los años noventa aproximándome a todas aquellas prácticas, espacios, actividades y proyectos, fueran del mundo del arte o no, que me permitieran aprender, interactuar, dialogar y desarrollar propuestas transversales desde lo gráfico.

- LÍNEA 2: El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea.

Esta línea agrupa, entre otras, cuestiones como:

- Metodologías de dibujo en la construcción de lenguajes contemporáneos.
- El dibujo como lenguaje interdisciplinar: dibujo y ciencia; dibujo y humanismo.
- La narrativa visual contada desde el hacer.

Modera: Alberto Chinchón (Universidad de La Laguna, ULL)

<https://orcid.org/0009-0001-1767-8059>

Alberto Chinchón es profesor en la Universidad de La Laguna, artista plástico e investigador centrado en el dibujo, la performance, la videoperformance y la fotoperformance... con todas sus posibles relaciones.

Ha participado en encuentros nacionales e internacionales como Deformes, en Santiago de Chile. Entre sus exposiciones de vídeo y videoinstalación destacan las participaciones en Generaciones o Inéditos, ambos en la Casa Encendida de Madrid. Asimismo, ha expuesto en la Galería Pi&Margall, Bienal de Arte Joven de Moscú, Matadero Madrid y Centro Cultural de España en Buenos Aires, entre otros.

Junto a Miguel Palancares conformaron el colectivo PAN con el que realizaron numerosas acciones, entre ellas: Conspiración , Madrid 06 Arte, en el Jardín Botánico de Madrid; Alterofobia, en el IV Encuentro Internacional de Performance, Galería Centro de Arte Moderno de Madrid; o Manifiesto Bufo, en la Galería Menos Uno de Madrid.

Su línea de investigación se centra en las relaciones entre los acontecimientos performativos y su devenir objeto, tanto mediante la cámara obscura (vídeo y foto) como a través del dibujo (previo y documental).

- LÍNEA 3: El dibujo no humano. Dibujo atmosférico, transespecie, posthumanista.

Esta línea agrupa, entre otras, cuestiones como:

- El concepto de artista y su rol en relación con producciones realizadas por Inteligencia Artificial.
- Lo gráfico en las fronteras de lo humano: de la no intervención a los procesos fenomenológicos como creadores de dibujo.
- Dibujar como ocupación de espacios / dibujar para dialogar con espacios.

Modera: Eugènia Agustí (Universidad de Barcelona, UB).

<https://orcid.org/0000-0001-6474-754X>

Artista y profesora agregada Serra Hünter del Departamento de Artes Visuales y Diseño de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat de Barcelona.

Desde 2000 forma parte de IMARTE grupo de investigación en procesos artísticos y nuevas tecnologías de dicha universidad. Actualmente es co-investigadora principal del proyecto INTRA. La lectura como práctica artística: nuevos modelos de decodificación creativa (PGC2018-093862-B-C21) del Ministerio de Ciencia, innovación y universidades.

Ha formado parte del equipo de dirección del congreso internacional online ADD+ART. Arte y espacio social en tiempos de control, descontrol y aislamiento (2021).

- LÍNEA 4: El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.

Esta línea agrupa, entre otras, cuestiones como:

- Dibujar, dibujo y ser dibujante: la construcción del pensamiento desde lo gráfico.
- El dibujo como activador cognitivo.
- Dibujo y conocimiento – dibujo y atención; dibujo y percepción.

Modera: Nerea Legarreta Altzibar (Universidad del País Vasco, UPV/EHU).

<https://orcid.org/0000-0002-7585-9288>

Nerea Legarreta Altzibar. Bizkaia, 1964. Licenciada en la especialidad de Técnicas Gráficas y Doctora en Bellas Artes , Universidad del País Vasco, UPV/EHU.

Docente e investigadora en el Depto. de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes, UPV/EHU, desde hace más de 25 años. Su labor como docente siempre ha estado vinculada al dibujo y a los procesos gráficos y tecnológicos (litografía, serigrafía, calcografía, gráfica digital y tecnológica, etc).

Nerea Legarreta, es en la actualidad Directora del departamento de Dibujo, ejerciendo durante años su labor docente en la especialidad de técnicas gráficas y litografía en la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU. En su actividad investigadora más reciente ha trabajado en torno a nuevos soportes para el dibujo, analizando fibras de herbáceas y composites para la formación de papeles de muy diversas características y aplicaciones. En la actualidad desarrolla su actividad artística y docente en gráfica e ilustración.

Actualmente imparte docencia en materias del Grado de Creación y Diseño, dentro del Minor de Ilustración, en asignaturas como Gráfica tecnológica o Paper Art. También desde hace varios años en el Máster de Investigación y Creación en Arte , INCREARTE, y desde su generación en el Posgrado de Ilustración Científica en la asignatura de " Ilustración médica" en la parte de anatomía de superficie.

Desde el año 1994 hasta la actualidad, ha participado en numerosas exposiciones (más de 100 entre individuales y colectivas). Entre las más recientes destacaría, las realizadas el 2019 en el Palacio Horcasitas de Balmaseda "Egin behar dugu / Tenemos que hacerlo. Transición energética y Arte/ Artea eta trantsizio ekologikoa", o la realizada más actualmente en el 2022 "Lur Arrasean" en Oxford aretoa, Zumaia.

Entre las variadas publicaciones o catálogos destacaríamos el último publicado:" Lur arrasean. Trantsizio ekosozialerako praktika artistikoak / A ras de tierra. Prácticas artísticas para la transición ecosocial.

Miembro del proyecto ARTEKOM. Arte para la transición energética, en la actualidad sigue preparando artículos y trabajando en obra artística sobre ideas que estructuran su pequeña aportación acerca de la preocupación y mejora medioambiental.

<https://www.youtube.com/watch?v=HTT-NgRJw8E&authuser=0>

LÍNEA 1

DIBUJO Y ÉXTASIS: DESCORPOREIZACIÓN DE LO GRÁFICO MEDIANTE LA TECNOLOGÍA.

Modera: Ricardo Horcajada (Universidad Complutense de Madrid).

Ponentes:

- José Miguel Chico López - Heurística y Algoritmia Creativa II: Un Análisis del Proceso Cognitivo en las Relaciones entre Inteligencia Humana e Inteligencia Artificial.
- Ander Gómez Miranda - La obra de Kepa Garraza: relación de la tecnología con su producción artística.
- Isabel Herrera González - Entre papel y pantalla: la descorporeización del trazo gráfico en los medios contemporáneos.
- Alex Maeso Bermúdez y Lía Martínez Melián - El trazo, la tinta y la visión artificial.

LÍNEA 1_DIBUJO Y ÉXTASIS: DESCORPOREIZACIÓN DE LO GRÁFICO MEDIANTE LA TECNOLOGÍA. Ricardo Horcajada González.

(Moderador)

Institución:

Departamento Dibujo y Grabado. Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0003-4515-257X>

Breve biografía narrada del autor:

Doctor en Bellas Artes por la UCM con una tesis doctoral sobre las relaciones entre los códigos visuales y los procesos de transmisión de conocimiento en la tradición. 2001. Profesor Titular de Universidad. Como investigador ha sido el Director del proyecto para la creación del Observatorio de prácticas gráficas contemporáneas UCM, así como de las tres ediciones de la Jornada sobre Dibujo Contemporáneo UCM y de la publicación anual de las mismas. Actualmente es coordinador del Gabinete de Dibujo UCM. Mi actividad como dibujante comienza en los años noventa aproximándome a todas aquellas prácticas, espacios, actividades y proyectos, fueran del mundo del arte o no, que me permitieran aprender, interactuar, dialogar y desarrollar propuestas transversales desde lo gráfico.

<https://produccioncientifica.ucm.es/investigadores/140587/detalle>

PRESENTACIÓN DE LA LÍNEA TEMÁTICA DEL CONGRESO:

Dibujo y éxtasis: descorporeización de lo gráfico mediante la tecnología.

Según el Diccionario de Mística Borriello-Caruana, éxtasis significa “salir fuera de sí”, estar fuera del propio cuerpo y confronta esta experiencia en la actualidad con el éntasis, con el “estar en sí mismo”, con el ensimismamiento (Borriello, L. et al, 2002).

Ambos términos nos ayudan a definir un posible contexto actual de las relaciones entre el dibujo, el cuerpo y la tecnología. Como cualquier otra herramienta intelectual, el dibujo, es un modo del conjunto de estrategias que utilizamos para enfrentarnos a la incertidumbre, es un modo de relacionarnos con nuestra realidad desde su comprensión como complejidad. El contexto que nos facilita la relación entre éxtasis y éntasis recoge esta complejidad que actualmente se mueve entre esa realidad física a la que accedemos mediante experiencias corporales y esa realidad inmaterial a la que accedemos mediante la tecnología de la virtualización y desmaterialización construida mediante datos. (Ferraris, M. 2023).

Para poder afrontar este nuevo modo de la complejidad, o esta nueva manifestación de la incertidumbre, la práctica del dibujo propone varias posibilidades, estrategias o procedimientos, que podemos intentar definir desde diversos modos de la relación entre dibujo, cuerpo y tecnología. Veamos dos aspectos modales posibles.

El dibujo como productor de contexto. Si tomamos como punto de partida los estudios de Tripaldi sobre nuevos materiales (Tripaldi, L. 2023) la práctica del dibujo se situaría

como un interfaz propio de una tecnología blanda derivada de nuestra corporeidad. Siguiendo con el concepto de mente extendida de Clark y Chalmer (Clark, A. y Chalmers, D, 1998), donde se jerarquiza la relación y se diferencia entre conciencia y conocimiento, desarrollada a partir de la idea de cognición encarnada de Merleau-Ponty que rechaza la división entre mente y cuerpo dentro del proceso cognitivo nos encontramos con un modo del dibujo contemporáneo como espacio relacional entre áreas de conocimiento. De tal modo que los dibujos realizados dentro de este contexto, donde lo tecnológico, lo corporal y lo gráfico como medio quedan entrelazados en un experimento que la práctica del dibujo posibilita, serían nodos de una red de relaciones mucho más amplia.

El dibujo como productor de prototipos. Paraphraseando a Quine en un tono borgiano, podríamos hacer una lista-colección-plano-mapa dibujada de todo lo que existe, construyendo así una ontología de nuestro mundo. Nuestra propuesta va más allá de la idea de Quine, siguiendo a Gruber (Gruber, T. 2004) proponemos los dibujos como ontologías. Siendo estas ontologías un artefacto o dispositivo de representación, en términos agambenianos, distinta del mundo que modela (la modelización cognitiva mediante el dibujo se fundamenta en la construcción de prototipos perceptuales consensuados) contruidos con el propósito de incidir sobre la realidad de la que parten. Estos prototipos tienen un carácter enactivo (Varela, F. 2011), es decir modifican tanto al individuo como a su entorno mediante la relación que se establece en el desarrollo del prototipo.

Nuestra propuesta sobre las relaciones entre cuerpo, tecnología y dibujo se fundamentan en la capacidad del dibujo como constructor de contextos que posibiliten la investigación entre estas relaciones, tanto desde lo material perceptual como desde lo inmaterial tecnológico por un lado. Por otro nos interesa subrayar del dibujo su capacidad metafórica de conexión de múltiples variables, que en un principio pueden parecer antagónicas y la posibilidad de aplicación de las propuestas que el dibujo puede construir como respuestas posibles a los problemas que nos rodean. Dibujar es así cartografiar la compleja incertidumbre de la realidad.

--

PRESENTATION OF THE CONGRESS THEMATIC LINE:

Drawing and ecstasy: de-corporealization of the graphic through technology.

According to the Borriello-Caruana Dictionary of Mysticism, ecstasy means 'to go out of oneself', to be outside one's own body and confronts this experience today with ecstasy, with 'being in oneself', with self-absorption (Borriello, L. et al, 2002).

Both terms help us to define a possible current context of the relations between drawing, the body and technology. Like any other intellectual tool, drawing is a way of the set of strategies we use to face uncertainty, it is a way of relating to our reality from its understanding as complexity. The context that facilitates the relationship between ecstasy and entasy reflects this complexity that currently moves between the physical reality that we access through bodily experiences and the immaterial reality that we access through the technology of virtualisation and dematerialisation constructed through data (Ferraris, M. 2023).

In order to confront this new mode of complexity, or this new manifestation of uncertainty, the practice of drawing proposes various possibilities, strategies, or procedures, which we can try to define from different modes of the relationship between drawing, body, and technology. Let us look at two possible modal aspects.

Drawing as a producer of context. If we take as a starting point Tripaldi's studies on new materials (Tripaldi, L. 2023), the practice of drawing would be situated as an interface of a soft technology derived from our corporeality. Following on from Clark and Chalmers' concept of the extended mind (Clark, A. and Chalmers, D, 1998), which hierarchises the relationship and differentiates between consciousness and knowledge, developed from Merleau-Ponty's idea of embodied cognition that rejects the division between mind and body within the cognitive process, we find a mode of contemporary drawing as a relational space between areas of knowledge. In such a way that the drawings made within this context, where the technological, the corporeal and the graphic as a medium are intertwined in an experiment that the practice of drawing makes possible, would be nodes in a much wider network of relations.

Drawing as a producer of prototypes. Paraphrasing Quine in a Borgesian tone, we could make a list-collection-plan-map of everything that exists, thus constructing an ontology of our world. Our proposal goes beyond Quine's idea, following Gruber (Gruber, T. 2004) we propose drawings as ontologies. These ontologies being an artefact or device of representation, in Agambenian terms, distinct from the world it models (cognitive modelling through drawing is based on the construction of consensual perceptual prototypes) built with the purpose of influencing the reality from which they start. These prototypes have an enactive character (Varela, F. 2011), so they modify both the individual and their environment through the relationship established in the development of the prototype.

Our proposal on the relations between body, technology and drawing is based on the capacity of drawing as a constructor of contexts that enable research into these relations, both from the perceptual material and the technological immaterial on the one hand. On the other hand, we are interested in underlining the metaphorical capacity of drawing to connect multiple variables, which at first sight may seem antagonistic, and the possibility of applying the proposals that drawing can construct as possible answers to the problems that surround us. Drawing is thus mapping the complex uncertainty of reality.

--

Referencias bibliográficas:

- Borrielo, L; Caruana, E; Del Genio, M.R; Suffi,N; Diccionario de Mística. Edit. San Pablo. Madrid 2002
- Clark, A y Chalmers,D. The extended mind. Analysis. Vol.58, nº1, 1998, pp.7-19
- Ferraris, Maurizio. Documanidad. Alianza Editorial. Madrid. 2023
- Gruber,T. Every ontology is a treaty. SIGSEMIS bulletin1, nº3. 2004, pp 4-10
- Tripaldi, Laura. Mentas paralelas. Descubrir la inteligencia de los materiales. Cajanegra edit. Buenos Aires. 2023
- Varela, F; Thompson, E y Rosch, E. De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana. Edit. Gedisa. Barcelona.2011.

Nombre del autor y título de ponencia:

José Miguel Chico López. *Heurística y algoritmia creativa II: un análisis del proceso cognitivo en las relaciones entre inteligencia humana e inteligencia artificial.*

Institución:

Departamento de Dibujo de la Universidad de Granada.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0009-0004-3516-3464>

Línea del congreso:

Dibujo y éxtasis: descorporeización de lo gráfico mediante la tecnología.

Breve biografía narrada del autor:

Doctor en Historia y Arte, Universidad de Granada. Profesor Ayudante doctor en la B.B.A.A. de Granada. Pertenece al Grupo de Investigación HUM850, Arte y Sociedad. Investigación y Difusión. Como artista ha realizado más de cien exposiciones. Su obra ha sido exhibida en el CAC Málaga (2024 y 2008), en el DA2 (2013) o en ferias internacionales como ARCO (2006, 2008, 2010), ARTEFIRA 2010, Balelatina 08, SCOPE London 08. Desde 2020 trabaja en la representación algorítmica a través de lo humano, tomando la intuición como motor de la conciencia maquina muestra las evidencias de lo poshumano.

RESUMEN:**Heurística y Algoritmia Creativa II: Un Análisis del Proceso Cognitivo en las Relaciones entre Inteligencia Humana e Inteligencia Artificial.**

El desarrollo de la inteligencia artificial (IA) ha generado nuevas formas de interacción con el proceso creativo, desde las primeras aproximaciones en la exposición Cybernetic Serendipity en 1968 hasta las actuales aplicaciones de modelos algorítmicos en la creación artística. Esta investigación busca entender cómo los procesos artísticos generados mediante IA, que inicialmente se basan en parámetros computacionales, se relacionan con los mecanismos de la heurística y la intuición del creador humano, y si es posible emular la capacidad creativa del ser humano mediante IA.

El proyecto presentado es una continuidad de la investigación realizada en La heurística en la algoritmia creativa (Chico, 2023). La clave de esta continuidad radica en identificar y clasificar las acciones y decisiones del creador al realizar un dibujo, considerando un marco de acción específico que refleja los procesos biológicos y cognitivos descritos en la Teoría de los Mil Cerebros de Jeff Hawkins (2023). Según Hawkins, el neocórtex está organizado en columnas corticales que funcionan como pequeños cerebros independientes. Cada una de estas columnas tiene la capacidad de crear y mantener modelos del mundo, aprender de la experiencia y predecir el futuro. Al igual que estas columnas, el creador construye un modelo mental a partir de su interacción con los elementos gráficos, adaptándose y modificando su obra a medida que avanza el proceso creativo.

Durante este proyecto, se busca comprender cómo el creador maneja los parámetros gráficos fijos y variables fijados en el inicio de esta investigación (Chico, 2019) para conocer cómo estas decisiones reflejan el proceso biológico de predicción y adaptación propuesto por Hawkins. Al igual que las columnas corticales construyen y actualizan modelos del mundo para anticipar lo que ocurrirá, el creador, al manipular las pautas concretas y variables en el dibujo, va modificando su proceso de creación basado en su experiencia y en los resultados visuales obtenidos. Este enfoque permite establecer paralelismos entre los procesos cognitivos del cerebro humano y los mecanismos creativos implementados en un entorno algorítmico.

El objetivo del proyecto es analizar cómo las decisiones del creador se correlacionan con las capacidades de aprendizaje y predicción descritas en los módulos corticales de Hawkins. De este modo, el proyecto no solo se limita a la exploración de las capacidades de la IA en la creación artística, sino que también contribuye al entendimiento de los mecanismos humanos implicados en la creatividad.

La investigación concluye que, aunque la IA puede generar formas visuales innovadoras a partir de grandes volúmenes de información, carece de autopercepción, pensamiento abstracto, emociones y experiencia personal. En este contexto, la flexibilidad al relacionar los parámetros es lo que permite completar el proceso creativo. En ese sentido, podríamos decir que el "algoritmo humano" está basado en la capacidad de priorizar y adaptar patrones según las necesidades del contexto, lo que permite un aprendizaje continuo y personalizado.

Palabras clave:

Inteligencia artificial; Creatividad humana; Proceso cognitivo; Algoritmos creativos; Arte generativo.

--

ABSTRACT:

Heuristics and Creative Algorithmics II: An Analysis of Cognitive Processes in the Relationship Between Human and Artificial Intelligence.

The development of artificial intelligence (AI) has generated new forms of interaction with the creative process, from the early approaches in the Cybernetic Serendipity exhibition in 1968 to current applications of algorithmic models in artistic creation. This research seeks to understand how artistic processes generated by AI, which are initially based on computational parameters, relate to the mechanisms of heuristics and the human creator's intuition, and whether it is possible to emulate human creativity through AI.

The presented project is a continuation of the research carried out in Heuristics in Creative Algorithmics (Chico, 2023). The key to this continuity lies in identifying and classifying the actions and decisions of the creator when making a drawing, considering a specific framework that reflects the biological and cognitive processes described in Jeff Hawkins' Thousand Brains Theory (2023). According to Hawkins, the neocortex is organized into cortical columns, which function as small independent brains. Each of these columns has the ability to create and maintain models of the world, learn from

experience, and predict the future. Just like these columns, the creator builds a mental model based on their interaction with graphic elements, adapting and modifying their work as the creative process advances.

During this project, we seek to understand how the creator manages the fixed and variable graphic parameters set at the beginning of this research (Chico, 2019) to determine how these decisions reflect the biological process of prediction and adaptation proposed by Hawkins. Just as cortical columns build and update world models to anticipate what will happen next, the creator modifies their creative process based on their experience and the visual results obtained by manipulating concrete and variable guidelines in the drawing. This approach allows for parallels to be drawn between the cognitive processes of the human brain and the creative mechanisms implemented in an algorithmic environment.

The objective of the project is to analyze how the creator's decisions correlate with the learning and prediction capabilities described in Hawkins' cortical modules. In this way, the project not only explores the capabilities of AI in artistic creation but also contributes to understanding the human mechanisms involved in creativity.

The research concludes that, although AI can generate innovative visual forms from large volumes of information, it lacks self-awareness, abstract thinking, emotions, and personal experience. In this context, flexibility in relating parameters is what completes the creative process. In this sense, we could say that the "human algorithm" is based on the ability to prioritize and adapt patterns according to contextual needs, allowing for continuous and personalized learning.

Keywords:

Artificial intelligence; Human creativity; Cognitive process; Creative algorithms; Generative art.

--

Referencias bibliográficas:

- Briones, F. (1989). *La experiencia del Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid*. En *Generación Automática de Formas Plásticas* (pp. 59). Centro Cultural de la Villa, Madrid.
- Chico, J. M. (2019). *La única verdad*. Tinta sobre papel. Consultado el 5 de septiembre de 2024.
<https://chicolopezjm.wixsite.com/chicolopezjm/2019?lightbox=datattem-k7nymt4t>
- Chico, J. M. (2023). *La heurística en la algoritmia creativa*. En A. Gómez Gómez, D. Acle Vicente, & M. R. Carballada Camacho (Eds.), *Manipulación en imágenes visuales y sonoras en ficción y no ficción*. Dykinson, S.L. Madrid.
- Hawkins, J. (2023). *Mil cerebros: Una nueva teoría de la inteligencia*. Tusquets Editores, S.A. Barcelona.
- López, A (comisario). (2012). *Del cálculo numérico a la creatividad abierta*. El Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid (1965-1982), catálogo de la exposición itinerante organizada por la Universidad Complutense de Madrid, Universidad Pública de Navarra, Universidad de Alicante y la Universidad Politécnica de Valencia, 2012. Universidad Complutense de Madrid Área de Humanidades, Madrid.

- Zador, A., Escola, S., Richards, B. *et al.* Catalyzing next-generation Artificial Intelligence through NeuroAI. *Nat Commun* **14**, 1597 (2023).
<https://doi.org/10.1038/s41467-023-37180-x>

Nombre del autor y título de ponencia:

Ander Gómez Miranda. *La obra de Kepa Garraza: relación de la tecnología con su producción artística.*

Institución:

Departamento de Pintura, Facultad de Bellas Artes. Universidad del País Vasco / Pintura saila - Euskal Herriko Unibertsitatea.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0009-0000-9992-1413>

Línea del congreso:

Dibujo y éxtasis: descorporeización de lo gráfico mediante la tecnología.

Breve biografía narrada del autor:

Ander Gómez Miranda (1988) es Doctor en Investigación en Arte Contemporáneo (UPV/EHU, 2020). Complementan su formación un Máster Universitario en Pintura (UPV/EHU, 2015) y otro en Formación del Profesorado (UPV/EHU, 2021). En la actualidad desarrolla su actividad artística junto a la docente en el Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Su obra ha estado presente en numerosas exposiciones, tanto individuales como colectivas. Ha sido partícipe de diversas charlas y congresos artísticos, siendo, además, autor y coautor de publicaciones artísticas y académicas.

RESUMEN:**La obra de Kepa Garraza: relación de la tecnología con su producción artística.**

En la ponencia, se propuso una aproximación al proceso de trabajo del artista vasco Kepa Garraza (Berango, 1979) con el propósito de dar a conocer un caso representativo del empleo de la tecnología en estrecha relación a procesos, técnicas y procedimientos propios del dibujo tradicional. En este sentido, se presentó el modo de hacer de un artista multidisciplinar que ha sabido combinar la creación atemporal con la tecnología más puntera.

Garraza es un artista plástico con una extensa y consolidada trayectoria de más de dos décadas. Formado en la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU, la Universidad de Barcelona y el Bradford Art College (Inglaterra), ha realizado numerosas exposiciones artísticas, entre las que cabe destacar *Imágenes de violencia, pasión y muerte* (Sala Rekalde, Bilbao, 2005), *BIDA* (Galería Salvador Díaz, Madrid, 2009), *Oltre ogni ragionevole dubbio* (Real Academia de España en Roma, Roma, 2017) o *Propaganda* (Galería Álvaro Alcázar, Madrid, 2020), entre otras muchas. Además, su obra ha sido reconocida con premios como *Premio Obra Abierta de Caja de Extremadura* (2012) y el *Premio Internacional de Pintura Guasch Coranty* (2012).

El artista desarrolla sus piezas, salvo excepción, mediante el dibujo y la pintura. Trabaja de forma sistemática y programada (Garraza, 2022a), utilizando siempre referencias visuales como punto de partida para la creación de sus obras. Organiza su producción en series temáticas independientes entre sí, en las que, a través de las propias piezas, invita al espectador a reflexionar acerca de diversas temáticas, haciendo una constante

referencia a obras específicas de la historia del arte. En sus últimas series, Garraza ha explorado la representación que la historia del arte ha dado a las figuras de poder (Garraza, 2022b).

Mediante el visionado de diversas obras, registros fotográficos de sus procesos de creación y el comentario de ambas, esta ponencia explicó el proceso que sigue el artista a la hora de desarrollar sus obras en dibujo. Para ello, se comenzó detallando cómo construye y obtiene las referencias que utiliza en la ejecución de sus obras y la importancia que le da a las mismas. De igual modo, se mencionaron las principales herramientas de software que utiliza a la hora de tratar dichas referencias, entre las que se encuentran programas de modelado en 3D («Kepa Garraza: Nuevo Monumentalismo», 2023), editores de imágenes como *Adobe Photoshop*, o la reciente inteligencia artificial. Seguidamente, se detalló el uso dado a herramientas auxiliares como el proyector o la tablet a la hora de trasladar las referencias al dibujo, así como el indudable impacto que estas generan en la obra resultante. Se finalizó la ponencia con la visualización comentada de distintas obras del artista que ilustran los elementos más destacados del tema propuesto inicialmente.

Esta aportación se situó en la línea de “Dibujo y éxtasis: descorporeización de lo gráfico mediante la tecnología”, teniendo en cuenta el peso que han adquirido las herramientas tecnológicas en la construcción gráfica del artista, así como el evidente impacto de las mismas en los resultados que obtiene.

Palabras clave:

Garraza, Kepa (1979-); Dibujo; Arte y Tecnología; Software de Modelado 3D; Inteligencia Artificial.

--

ABSTRACT:

The work of Kepa Garraza: relationship between technology and his artistic production.

In the presentation, an approach to the work process of the Basque artist Kepa Garraza (Berango, 1979) was proposed with the purpose of presenting a representative case of the use of technology in close relation to processes, techniques and procedures typical of traditional drawing. In this sense, we introduced the way of working of a multidisciplinary artist who has known how to combine timeless creation with the most cutting-edge technology.

Garraza is a plastic artist with an extensive and consolidated career spanning more than two decades. Trained at the Faculty of Fine Arts of the UPV/EHU, the University of Barcelona and the Bradford Art College (England), he has held numerous artistic exhibitions, including *Images of Violence, Passion and Death* (Sala Rekalde, Bilbao, 2005), *BIDA* (Salvador Díaz Gallery, Madrid, 2009), *Oltre ogni ragionevole dubbio* (Royal Academy of Spain in Rome, Rome, 2017) or *Propaganda* (Álvaro Alcázar Gallery, Madrid, 2020), among many others. In addition, his work has been recognized with

awards such as the Caja de Extremadura Open Work Award (2012) and the Guasch Coranty International Painting Award (2012).

The artist develops his pieces, with few exceptions, through drawing and painting. He works in a systematic and programmed way (Garraza, 2022a), always using visual references as a starting point for the creation of his works. He organizes his production in thematic series independent of each other, in which, through the pieces themselves, he invites the viewer to reflect on various themes, making constant reference to specific works from the history of art. In his latest series, Garraza has explored the representation that art history has given to figures of power (Garraza, 2022b).

Through the viewing of various works, photographic records of his creation processes and the commentary on both, this presentation explained the process that the artist follows when developing his works in drawing. To do this, we began by detailing how he constructs and obtains the references he uses in the execution of his works and the importance he gives to them. Likewise, the main software tools used when dealing with these references were mentioned, among which are 3D modeling programs ("Kepa Garraza: Nuevo Monumentalismo", 2023), image editors such as Adobe Photoshop, or the recent artificial intelligence. Next, the use given to auxiliary tools such as the projector or tablet when transferring references to the drawing was detailed, as well as the undoubted impact that these generate on the resulting work. The presentation ended with the commented visualization of different works by the artist that illustrate the most outstanding elements of the initially proposed theme.

This contribution was placed in the line of "Dibujo y éxtasis: descorporeización de lo gráfico mediante la tecnología", considering the weight that technological tools have acquired in the artist's graphic construction, as well as their evident impact on the results he obtains.

Keywords:

Garraza, Kepa (1979-); Drawing; Art and Technology; 3D Modelling Software; Artificial Intelligence.

--

Referencias bibliográficas:

- Garraza, K. (2022a, 27 de enero). *Entrevista con: Kepa Garraza* [Art Madrid Feria de Arte Contemporáneo]. <https://www.art-madrid.com/es/post/entrevista-con-kepa-garraza>
- Garraza, K. (2022b, 16 de febrero). *Kepa Garraza: «Trato el uso político de las imágenes y su potencial simbólico»* (M. von Touceda) [Elemental]. <https://elemental.com/2019/01/31/kepa-garraza-entrevista/>
- Kepa Garraza: Nuevo Monumentalismo. (2023, 5 de junio). *DXI Magazine*. <https://www.dximagazine.com/2023/06/05/kepa-garraza-nuevo-monumentalismo/>

Nombre de la autora y título de ponencia:

Isabel Herrera González. *Entre papel y pantalla: la descorporeización del trazo gráfico en los medios contemporáneos.*

Institución:

Facultad de Bellas Artes, Universidad de Sevilla.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0009-0006-8097-0091>

Línea del congreso:

Dibujo y éxtasis: descorporeización de lo gráfico mediante la tecnología.

Breve biografía narrada de la autora:

Isabel Herrera González (1996) es contratada predoctoral (FPU 2022 - Ministerio de Universidades) en el Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla. Graduada y Premio Extraordinario de Fin de Carrera 2022 en Bellas Artes y Premio Extraordinario de Fin de Estudios 2022/2023 en el Máster Universitario en Arte: Idea y Producción de la Universidad de Sevilla. Centrada en investigación interdisciplinar, realiza ahora el doctorado en Arte y Patrimonio en la Escuela Internacional de Doctorado de la Universidad de Sevilla. Colabora desde 2022 en el Grupo de Investigación HUM1025: Creación, Arte Gráfico, Estética y Género.

RESUMEN:**Entre papel y pantalla: la descorporeización del trazo gráfico en los medios contemporáneos.**

El presente trabajo se nutre de la metodología teórico-práctica de la investigación artística para proponer una reflexión profunda acerca del desarrollo multimedia de la gráfica contemporánea. Con este objetivo, argumenta una aproximación a la práctica del dibujo actual que pone el foco en las relaciones emergentes que se establecerían entre los paradigmas digitales y analógicos de creación. Abordando la difícil cuestión de la técnica, se parte de una definición del trazo gráfico basada en su vínculo con el concepto semiótico de índice (*index*), tal y como era descrito por Charles Sanders Peirce (1839-1914) y expandido por autores como Margaret Iversen (1949): el trazo como huella o en conexión directa con el objeto referenciado. Desde esta base, se plantean cuestiones relativas al creciente interés por la automatización y la desmaterialización del proceso creativo, entre cuyas experiencias más radicales podría ubicarse el desarrollo del ordenador como 'herramienta' universal o la emergencia del fenómeno visual de la Inteligencia Artificial (IA). La conexión entre la corporalidad del sujeto y la posible *descorporeización* del trazo gráfico en los nuevos medios es sometida a una revisión crítica, incidiéndose en aspectos decisivos como el papel de la materialidad y las implicaciones de su carácter procesual. La formación de la autora en Bellas Artes, puesta de manifiesto a través de la experimentación gráfica paralela en diversos medios, se convierte en este sentido en fundamento de la investigación, lo que facilita la comparación sistemática entre técnicas digitales y analógicas de creación. De este modo, la experimentación plástica procesual se combina con la investigación teórico-cualitativa humanista, aplicándose un enfoque analítico-comparativo para contrastar

perspectivas de disciplinas tales como el dibujo, la semiótica y la fenomenología. La investigación lleva, finalmente, a evaluar y cuestionar las posibles diferencias conceptuales que distinguirían al trazo gráfico material del digital. Algunos aspectos destacados incluirían la simulación de técnicas tradicionales en el medio digital; la nivelación técnica inducida por la tecnología; la tendencia a la indiferenciación en las acciones del creador contemporáneo; así como la evolución del concepto de autoría. La desmaterialización que en última instancia caracterizaría al medio digital permitiría así considerar las posibles consecuencias de establecer una relación no-analógica entre el sujeto y el signo gráfico. En este marco en continua expansión, el investigador se enfrenta a desafíos metodológicos significativos, derivados de la naturaleza híbrida, multidisciplinaria y ambigua del dibujo contemporáneo.

Palabras clave:

Arte Gráfico; Dibujo; Contemporaneidad; Indexicalidad; Proceso Artístico.

--

ABSTRACT:

Between paper and screen: the disembodiment of graphic stroke in contemporary media.

This work draws on the theoretical-practical methodology of artistic research to propose a profound reflection on the multimedia development of contemporary graphics. With this aim, it argues for an approach to current drawing practice that focuses on the emerging relationships that would be established between the digital and analogue paradigms of creation. Addressing the difficult question of technique, it starts from a definition of the graphic trace based on its link with the semiotic concept of index, as described by Charles Sanders Peirce (1839-1914) and expanded by authors such as Margaret Iversen (1949): the trace as print or in direct connection with the referenced object. From this basis, questions are raised regarding the growing interest in the automation and dematerialisation of the creative process, among whose most radical experiences could be placed the development of the computer as a universal 'tool' or the emergence of the visual phenomenon of Artificial Intelligence (AI). The connection between the corporeality of the subject and the possible disembodiment of the graphic trace in the new media is subjected to a critical review, focusing on decisive aspects such as the role of materiality and the implications of its processual character. The author's background in Fine Arts, as evidenced by her parallel graphic experimentation in various media, becomes the basis of the research, which facilitates the systematic comparison between digital and analogue techniques of creation. In this way, processual plastic experimentation is combined with humanistic theoretical-qualitative research, applying an analytical-comparative approach to contrast perspectives from disciplines such as drawing, semiotics and phenomenology. The research leads, finally, to evaluate and question the possible conceptual differences that would distinguish the material graphic trace from the digital one. Some highlights would include the simulation of traditional techniques in the digital medium; technology-induced technical levelling; the trend towards indifferentiation in the actions of the contemporary creator; as well as the evolution of the concept of authorship. The dematerialisation that would ultimately characterise the

digital medium would thus make it possible to consider the possible consequences of establishing a non-analogical relationship between the subject and the graphic sign. In this ever-expanding framework, the researcher is faced with significant methodological challenges, derived from the hybrid, multidisciplinary and ambiguous nature of contemporary drawing.

Keywords:

Graphic Art; Drawing; Contemporaneity; Indexicality; Artistic Process.

–

Referencias bibliográficas:

- Iversen, M. (2012). Index, Diagram, Graphic Trace: Involuntary Drawing. Tate Papers, 18. <https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/18/index-diagram-graphic-trace>
- Garraza, K. (2022b, 16 de febrero). *Kepa Garraza: «Trato el uso político de las imágenes y su potencial simbólico»* (M. von Touceda) [Elemental]. <https://elemental.com/2019/01/31/kepa-garraza-entrevista/>
- Iversen, M. (2020). Indexical Drawing: On Frottage. En K. Chorpeneing & R. Fortnum (Eds.), *A Companion to Contemporary Drawing* (pp. 257–270). <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/9781119194583.ch14>
- Krauss, R. (1986). *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. MIT Press.

Nombre de las autoras y título de ponencia:

Alex Maeso Bermúdez (1); Lía Martínez Melián (2). *El trazo, la tinta y la visión artificial*.

Institución:

Universitat Oberta de Catalunya (1).

Universidad Nacional de Educación a Distancia (2).

Código ORCID:

<https://orcid.org/0009-0007-6245-1842> (1)

<https://orcid.org/0009-0008-7522-6211> (2)

Línea del congreso:

Dibujo y éxtasis: descorporeización de lo gráfico mediante la tecnología.

Breve biografía narrada de las autoras:

Alex Maeso Bermúdez es una reciente graduada del Máster en Humanidades: Arte Contemporáneo, Literatura y Cultura de la Universitat Oberta de Catalunya además de graduada en Bellas Artes por la Universidad de La Laguna. Su investigación se centra en la cultura visual digital en Internet, particularmente desde 2015 hasta la actualidad. Asimismo, actualmente investiga la integración de métodos de inteligencia artificial en el análisis formal de imágenes utilizando herramientas de visión artificial. Está interesada en la semiótica asignificante en relación con imágenes "públicas," como memes y otras imágenes de Internet, el dibujo contemporáneo y las prácticas archivísticas digitales.

Lía Martínez Melián es licenciada en Bellas Artes por la Universidad de La Laguna (2022) y cuenta con un máster en Uso y Gestión del Patrimonio Cultural (2023). Actualmente, se especializa en la digitalización y documentación del patrimonio, cursando un experto universitario en esta área. Su investigación se enfoca en la historia del arte, explorando la intersección entre la tradición y la materialidad, con especial énfasis en la emocionalidad y significación de los materiales utilizados. A través de la investigación busca entender cómo los objetos artísticos y patrimoniales transmiten significados profundos a través de su composición y contexto histórico.

RESUMEN:**El trazo, la tinta y la visión artificial.**

Este proyecto explora la intersección entre la visión maquínica o artificial (MV) - tecnología de análisis y creación de imágenes a partir de procesos automáticos, es decir, inteligencia artificial- y los procesos orgánicos de la tinta desde la tradicionalidad, siendo el principal objeto de estudio el trazo, así como su implicación simbólica y semiótica. El objetivo es profundizar en la relación entre la tecnología y las formas analógicas de expresión.

El estudio parte del análisis visual del trazo, específico con tinta, realizando un estudio de la misma, su simbolismo, materialidad e interacción única con el soporte. Se explora la variedad formal de las manchas, su composición, significancia y dimensionalidad en el trazo.

La elección de la tinta frente a otros materiales se justifica por su propia capacidad expresiva. Es comúnmente conocida la predilección de la tinta como medio de la escritura, así como de la expresión plástica, y es que ofrece registros únicos dentro de su propia materialidad y relación con el soporte. Su comportamiento —a veces incontrolable— permite que el trazo se redirija, se expanda y “sangre”, creando formas y texturas que van más allá de lo previsible y del control del autor.

Bajo esta premisa proponemos una doble investigación sobre la tinta: desde su materialidad, en un análisis semiótico tradicional, y, de manera complementaria, a partir de herramientas de visión artificial. De esta manera planteamos este segundo enfoque como uno particularmente problemático por una serie de factores que le son inherentes y que comprometen su capacidad para abordar adecuadamente la complejidad del dibujo.

Por una parte, la “traducción” del original en su digitalización conlleva una interpretación homogeneizante que vela de por sí el análisis que presenta la herramienta. Este proceso sustrae ciertas particularidades de la pieza matérica en pos de presentar una versión estandarizada, una reproducción extremadamente limitada. De igual manera, la visión artificial presenta una marcada deriva descriptiva, evidenciada en el uso generalizado de herramientas de detección de objetos y, por ende, tienden a un análisis de toda imagen como representación, incidiendo aún más en su caracterización superficial.

Por otra parte, la visión computacional ignora el trazo como elemento particular y constitutivo del dibujo, puesto que muchos de sus procesos derivan de la fragmentación manera, el análisis ignora el movimiento y la procesualidad física en la práctica dibujística, obviando el gesto como gramática y semántica básica.

Finalmente, la visión computacional desestima la dimensión semiótica, habitualmente comprendida desde la estética, que comprendemos crucial no solo en el estudio del dibujo, sino del arte en general. Es por esto que proponemos un análisis exhaustivo de sus capacidades y limitaciones, con el fin de evaluar su viabilidad para abordar el estudio del dibujo en toda su complejidad estética.

Palabras clave:

Dibujo; Dibujo Lineal; Tinta; Visión Maquinica; Teoría Crítica de la Inteligencia Artificial.

--

ABSTRACT:

The stroke, the ink, and artificial vision.

This project explores the intersection between machine or artificial vision (MV)—a technology for image analysis and creation through automated processes, i.e., artificial intelligence—and the organic processes of ink within traditional practices, with the primary object of study being the stroke, along with its symbolic and semiotic implications. The aim is to delve into the relationship between technology and analog forms of expression.

The study begins with a visual analysis of the stroke, specifically with ink, conducting a thorough examination of its symbolism, materiality, and unique interaction with the surface. It explores the formal variety of ink stains, their composition, significance, and dimensionality within the stroke.

The choice of ink over other materials is justified by its expressive capacity. Ink is commonly favored as a medium for both writing and artistic expression, as it offers unique characteristics in its materiality and relationship with the surface. Its behavior—sometimes unpredictable—allows the stroke to redirect, expand, and "bleed," creating forms and textures that go beyond what is foreseeable and controlled by the author.

Under this premise, we propose a dual investigation into ink: from its materiality, in a traditional semiotic analysis, and, complementarily, through the use of artificial vision tools. We consider this second approach particularly problematic due to a series of inherent factors that compromise its ability to adequately address the complexity of drawing.

On one hand, the "translation" of the original in its digitalization results in a homogenizing interpretation that inherently obscures the analysis performed by the tool. This process removes certain material particularities of the piece in favor of presenting a standardized, highly limited reproduction. Similarly, artificial vision displays a marked descriptive tendency, as evidenced by the widespread use of object detection tools, which tend to treat every image as representation, further contributing to its superficial characterization.

Moreover, computational vision disregards the stroke as a fundamental and constitutive element of drawing, as many of its processes rely on the fragmentation of the image into minimal units for pixel-based comparison. In this way, the analysis overlooks the movement and physical process inherent in drawing practice, ignoring the stroke as both grammar and basic semantics.

Finally, computational vision neglects the semiotic dimension, typically understood from an aesthetic perspective, which we consider crucial not only in the study of drawing but of art in general. For this reason, we propose a thorough analysis of its capabilities and limitations, in order to assess its viability for addressing the study of drawing in all its aesthetic complexity.

Keywords:

Drawing; Linework; Ink; Machine Vision; Critical Ai Theory.

--

Referencias bibliográficas:

- Berzowska, J. M. (1999). Computational expressionism: A study of drawing with computation (Tesis de Máster). Massachusetts Institute of Technology.
- Carrillo, R. (2018). La Honestidad del Dibujo. Los móviles y el dibujo (Cabildo de Lanzarote), pp. 5-13
- Gandará, L. (2008). Tinta china. Páginas de Guarda, 5.
- Mesa, L. (2022). La materialidad en el dibujo: el problema de la representación. En S. d'Agosto Forteza, F. Infante del Rosas, y J. Leñador (Eds.), El trazo abierto:

- mujeres creadoras y dibujo expandido (p. 121). Visor Libros. ISBN 9788498956191
- Moles, A., & Costa, J. (1990). *Grafismo funcional*. Ceac. ISBN 9788432956157
- Penman, S. (2018). Drawing to see / drawn to seeing: Multimodal reinterpretation in an autonomous drawing machine. In C. Storni, K. Leahy, M. McMahon, P. Lloyd, & E. Bohemia (Eds.), *Design as a catalyst for change - DRS International Conference 2018, 25-28 June, Limerick, Ireland*. <https://doi.org/10.21606/drs.2018.687>
- Stork, D. (2023). *Pixels & paintings: Foundations of computer-assisted connoisseurship*. Wiley.
- Wasielewski, A. (2023). *Computational formalism: Art history and machine learning*. MIT Press.

LÍNEA 2

EL DIBUJO COMO GERMEN DE LA NARRATIVA VISUAL CONTEMPORÁNEA.

Modera: Alberto Chinchón (Universidad de La Laguna).

Ponentes:

- Simón Arrebola Parras - Narrativas utópicas a partir de representaciones gráficas de parques temáticos.
- Francisca Beneyto - Enfoques situados: visiones plásticas sobre la violencia machista. (Dos proyectos ApS realizados en la facultad de Bellas Artes UCM).
- Milagros Dolz Santos - El cuaderno de dibujo como integrador en el espacio público: el caso del cuadernismo y el Urban Sketcher.
- María Dolores Esparza Sánchez - El proceso de habitar la línea.
- Natalia Herrera Pombero - El punto como elemento mínimo de expresión gráfica multidisciplinar: Una exploración sinestésica entre sonido y dibujo.
- Alexandra Semenova - La presencia, la ausencia y la tensión: El Contrato del Dibujante de Peter Greenaway como una realidad artística.
- Celina Valdivia-Sánchez - El libro como proceso abierto. Entre el dibujo y la imprenta.

LÍNEA 2_EL DIBUJO COMO GERMEN DE LA NARRATIVA VISUAL CONTEMPORÁNEA. Alberto Chinchón Espino.

(Moderador)

Institución:

Departamento de Bellas Artes. Facultad de Bellas Artes. Universidad de La Laguna, (ULL).

Código ORCID:

<https://orcid.org/0009-0001-1767-8059>

Breve biografía narrada del autor:

Alberto Chinchón es profesor en la Universidad de La Laguna, artista plástico e investigador centrado en el dibujo, la performance, la videoperformance y la fotoperformance... con todas sus posibles relaciones.

Ha participado en encuentros nacionales e internacionales como Deformes, en Santiago de Chile. Entre sus exposiciones de vídeo y videoinstalación destacan las participaciones en Generaciones o Inéditos, ambos en la Casa Encendida de Madrid. Asimismo, ha expuesto en la Galería Pi&Margall, Bienal de Arte Joven de Moscú, Matadero Madrid y Centro Cultural de España en Buenos Aires, entre otros.

Junto a Miguel Palancares conformaron el colectivo PAN con el que realizaron numerosas acciones, entre ellas: Conspiración , Madrid 06 Arte, en el Jardín Botánico de Madrid; Alterofobia, en el IV Encuentro Internacional de Performance, Galería Centro de Arte Moderno de Madrid; o Manifiesto Bufo, en la Galería Menos Uno de Madrid.

Su línea de investigación se centra en las relaciones entre los acontecimientos performativos y su devenir objeto, tanto mediante la cámara oscura (vídeo y foto) como a través del dibujo (previo y documental).

PRESENTACIÓN DE LA LÍNEA TEMÁTICA DEL CONGRESO:

El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea.

Moderar una mesa bajo un epígrafe como: “El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea”, impele a pensar las cuestiones que esas palabras arrastran a la hora de generar un marco de referencia contextual, donde insertar las diferentes ponencias, que resultan muy variadas y abordan la narrativa visual desde posicionamientos plurales.

En un primer acercamiento al tema, pareciera que la narrativa visual está claramente - al menos en el contexto contemporáneo y desde hace ya bastante tiempo- vehiculada a lo que se podría denominar, en un sentido amplio: lo fotográfico. O al menos si hacemos referencia al contexto de la narrativa visual en su entendimiento como constructor simbólico de realidad y en relación con: el mundo mediático, las redes sociales, los productos claramente narrativos cinematográficos, las series, las noticias, los periódicos...

Aunque en el contexto artístico se puede aventurar que el peso de lo fotográfico es igualmente determinante, pueden aparecer ciertos matices.

También es necesario apuntar -ya que no ha lugar aquí para un desarrollo profundo- una genealogía de cómo la cámara oscura ha modulado la representación, desde lo dibujístico y desde el renacimiento, para configurar un concepto de imagen como un hecho representacional (comprendiendo éste como sustituto de lo que no está presente) y desde un posicionamiento fundamentalmente mimético.

De manera que, como afirma J.M. Catalá (2011) la fotografía no es tanto el advenimiento de un invento revolucionario como la consecuencia técnica de un entorno creado, pensado y representado para el surgimiento de dicha máquina de ver (pp. 52- 54).

Pero de la misma manera que sabemos que arrastramos una ideología de lo visible que se hunde en un pasado, también resulta prudente apuntar a ciertos cambios acaecidos en periodos presentes, dado que los mecanismos de construcción de imágenes y de imaginarios se pueden ver parcialmente transformados por el trabajo de las IA (inteligencia artificial) generativas: máquinas de generar imágenes que han sido entrenadas y enseñadas a través de unos patrones determinados (devenidos de una tradición concreta: la representacional y mimética) y que, por tanto, van a replicar siempre la ideología de dichos patrones (patrones en doble sentido: de modelo y de amo). Y es que incluso dotando a la IA de una capacidad generativa propia su tecnología no es neutral.

Aun así, y a pesar de lo expuesto anteriormente, es posible que las IA vayan a producir alteraciones interesantes, al menos en lo que entendemos por fotografía o dibujo y, sobre todo, puede llegar a generar situaciones indefinidas que por nuevas puedan alterar lo que entendemos por imagen.

Por alusiones al concepto de imagen, se hace necesario citar la imagen-escena recogida por Andrea Soto (2021) y referida a Jacques Rancière, que expone la capacidad de estas (las imágenes) de actuar directamente sobre lo pensable, decible y visible (pp. 7- 20).

Y resulta necesario volver a afirmar la idea de que todo proceso que pretenda una ruptura o seamos menos ambiciosos, un cambio o ampliación del constructo del establecimiento simbólico de la realidad no ha de tomar forzosamente la palabra (o al menos única y primordialmente la palabra), y vamos al recalcar la importancia de aquello que opera no solo sobre lo visible, sino también sobre lo pensable y lo decible: la capacidad de las imágenes.

De esta manera, cuando hablamos del “germen de narrativa visual contemporánea” se concibe un dibujo dispuesto a generar nuevos visibles capaces de impugnar los preceptos perceptivos y visuales dominantes, en el intento de crear nuevas formas de organización de lo pensable.

--

PRESENTATION OF THE CONGRESS THEMATIC LINE:

Drawing as the foundation of contemporary visual narrative.

Moderating a panel under a title like "Drawing as the foundation of contemporary visual narrative" compels us to consider the issues these words evoke when framing the contextual reference point where diverse presentations are situated, each addressing visual narrative from pluralistic perspectives.

At first glance, it seems that visual narrative is intrinsically—at least in the contemporary context and for some time now—connected to what could broadly be called the photographic. This holds especially when referring to visual narrative as a symbolic constructor of reality in relation to media, social networks, clearly narrative-based films, series, news, newspapers, and more.

Even within the artistic sphere, the influence of the photographic is equally significant, although certain nuances may arise. It's also necessary—though a full development of this idea lies beyond the present scope—to briefly trace how the camera obscura has shaped representation from the realms of drawing and Renaissance traditions, establishing a concept of the image as representational (understood as a substitute for what is not present) from a fundamentally mimetic stance.

Thus, as J.M. Catalá (2011) argues, photography is less the advent of a revolutionary invention than a technical consequence of an environment created, conceived, and represented for the emergence of this "seeing machine" (pp. 52–54).

But just as we understand that we carry an ideology of the visible rooted in the past, it is prudent to note certain changes in the present, as the mechanisms of image construction and imaginaries may be partially transformed by generative AI (artificial intelligence): image-generating machines trained through specific patterns derived from a particular tradition—the representational and mimetic—and therefore always replicating the ideology of those patterns (patterns in a double sense, as both models and masters). Indeed, even if we attribute generative capacity to AI, its technology is far from neutral.

Even so, despite the foregoing, it's likely that AI may introduce interesting disruptions, at least to what we understand as photography or drawing. Above all, it may generate novel, indeterminate situations that could alter our understanding of images.

With this reference to the concept of the image, it is essential to cite the "image-scene" referenced by Andrea Soto (2021) and derived from Jacques Rancière, which highlights images' ability to act directly on what is thinkable, sayable, and visible (pp. 7–20).

It's important to reaffirm that any process aspiring to a rupture—or, to be less ambitious, to a change or expansion of the symbolic construct of reality—need not necessarily rely exclusively or primarily on words. Emphasizing the significance of what operates not only on the visible but also on the thinkable and the sayable: the power of images.

In this way, when we talk about the "seed of contemporary visual narrative," we conceive of drawing as poised to generate new visibilities capable of challenging dominant

perceptual and visual precepts in an attempt to create new forms of organizing what is thinkable.

Referencias bibliográficas:

- Català, J.M. (2011). Reflujos de o visible. La expansión post-fotografía del documental. AdComunica. Revista de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación, 2, 43- 62. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2011.2.4>
- Heinich, N. (2017). El paradigma del arte contemporáneo. Estructuras de una revolución artística. Casimiro.
- Prada, J.M. (2024). La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. Automatización creativa y cuestionamientos éticos. Revista Eikon/ Imago, 13.
- Rancière, J. (2009). El reparto de lo sensible. LOM
- Ritchin, F. (2010). Después de la fotografía. Serieve.
- Sadin, E. (2020). La inteligencia artificial o el desafío del siglo: anatomía de un antihumanismo radical. Caja Negra.
- Soto, A. (2015). La performatividad de las imágenes. Metales pesados.
- Soto, A. (2021). El trabajo de las imágenes. Casus- Belli.

Nombre del autor y título de ponencia:

Simón Arrebola Parras. *Narrativas utópicas a partir de representaciones gráficas de parques temáticos.*

Institución:

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0002-7550-1905>

Línea del congreso:

El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea.

Breve biografía narrada del autor:

Ha obtenido el título de doctor con mención internacional en 2017 con la tesis *La memoria como argumento en la narración visual. Vivencias y pervivencias en el imaginario de la creación contemporánea* que le ha servido para definir las líneas de investigación que le interesan como son la narratividad de la imagen, el paisaje y los discursos gráficos contemporáneos. En la actualidad es docente en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla en la categoría de Ayudante Doctor.

RESUMEN:**Narrativas utópicas a partir de representaciones gráficas de parques temáticos.**

El concepto de utopía fue popularizado por Tomás Moro en su obra *Utopía* (1516), donde describe una sociedad ideal situada en una isla ficticia. A lo largo de la historia, la utopía ha sido vista como una aspiración a un mundo mejor y un lugar donde se alcanzan ideales como la igualdad, la paz y la felicidad. El concepto de utopía se ha manifestado en diversas formas, desde la literatura hasta las artes plásticas y la arquitectura, y ha influido en movimientos sociales y políticos. Como consecuencia del binomio arte y utopía han aparecido diversas narrativas visuales que en un principio tienen su origen en el tópico literario del *locus amoenus*. Estos enclaves desconectados del resto del mundo han tomado formas de islas o de jardines cercados y no dejan de ser sino una proyección de la personalidad de sus artífices conceptuales.

Por otro lado, los parques temáticos han surgido como espacios de entretenimiento que, a primera vista, pueden parecer meras atracciones lúdicas. Sin embargo, al explorarlos en profundidad, podemos observar que representan una especie de utopía moderna, donde los sueños, la fantasía y la escapatoria se entrelazan para ofrecer una experiencia única. Elementos como la arquitectura, la música y los efectos especiales se combinan para crear una atmósfera mágica. Así, el parque se convierte en un microcosmos que refleja ideales utópicos, donde las preocupaciones del mundo real parecen desvanecerse.

La evolución de los parques temáticos refleja los cambios en la cultura, la tecnología y la sociedad a lo largo de los siglos. Desde los antiguos bosques sagrados, como el Parque de los Monstruos de Bomarzo en Italia y los jardines de Fontainebleau y Versalles en Francia, hasta el emblemático Disneyland en Anaheim (California), estos

espacios han evolucionado para convertirse en refugios de fantasía, aventura y entretenimiento.

La narrativa en un parque temático se refiere a la manera en que se cuentan historias a través de la experiencia del visitante, no solo es un elemento adicional; es el hilo conductor que une todos los aspectos del parque, desde el diseño de las atracciones hasta los personajes y el ambiente. Nos centraremos en el caso paradigmático de Disneyland. Los *Imagineerings* son los encargados en la empresa de Walt Disney de diseñar entornos inmersivos que fusionan la narrativa con la tecnología, logrando que cada rincón de los parques cuente una historia. Su proceso creativo comienza con una profunda investigación y conceptualización a partir del dibujo. Este proceso no solo considera la estética, sino también la funcionalidad y la experiencia del visitante.

Como contrapartida a este universo creativo han existido teóricos que han reflexionado acerca del impacto cultural y político de este parque de atracciones como son Louis Marín y Jean Baudrillard que consideran este recinto como una utopía degenerada. Como ejemplo de este contrapunto se encuentra el parque temático efímero *Dismaland* (2015) ideado por el artista Banksy que ironiza y cuestiona todo lo relacionado con *Disenylnd*.

Palabras clave:

Parque temático; Concept Art; Disneyland; Utopía; Narración visual.

--

ABSTRACT:

Utopian narratives based on graphic representations of theme parks.

The concept of utopia was popularized by Tomas Moro in his work *Utopia* (1516), where he describes an ideal society located on a fictional island. Throughout history, utopia has been seen as an aspiration for a better world and a place where ideals such as equality, peace and happiness are achieved. The concept of utopia has manifested itself in various forms, from literature to the visual arts and architecture, and has influenced social and political movements. As a result of the binomial art and utopia, various visual narratives have appeared that initially have their origin in the literary topic of the locus amoenus. These enclaves disconnected from the rest of the world have taken the form of islands or fenced gardens and are nothing more than a projection of the personality of their conceptual creators.

On the other hand, theme parks have emerged as entertainment spaces that, at first glance, may seem like mere recreational attractions. However, when explored further, we can see that they represent a kind of modern utopia, where dreams, fantasy and escape intertwine to offer a unique experience. Elements such as architecture, music and special effects combine to create a magical atmosphere. Thus, the park becomes a microcosm that reflects utopian ideals, where the concerns of the real world seem to fade away.

The evolution of theme parks reflects changes in culture, technology and society over the centuries. From ancient sacred forests, such as the Park of the Monsters in Bomarzo in Italy and the gardens of Fontainebleau and Versailles in France, to the iconic Disneyland in Anaheim, California, these spaces have evolved to become havens of fantasy, adventure and entertainment.

The narrative in a theme park refers to the way in which stories are told through the visitor experience - it is not just an additional element; it is the common thread that unites all aspects of the park, from the design of the attractions to the characters and the environment. We will focus on the paradigmatic case of Disneyland. Imagineering is in charge of designing immersive environments at Walt Disney's company that fuse narrative with technology, making every corner of the parks tell a story. Their creative process begins with in-depth research and conceptualization based on drawing. This process not only considers aesthetics, but also functionality and the visitor's experience.

As a counterpart to this creative universe, there have been theorists who have reflected on the cultural and political impact of this amusement park, such as Louis Marin and Jean Baudrillard, who consider this site to be a degenerate utopia. An example of this counterpoint is the ephemeral theme park Dismaland (2015) designed by the artist Banksy, which ironizes and questions everything related to Disneyland.

Keywords:

Theme Park; Concept Art; Disneyland; Utopia; Visual Narrative.

--

Referencias bibliográficas:

Baudrillard, J., Vicens, A., & Rovira, P. (2016). *Cultura y simulacro* (Duodécima edición). Kairós.

Imagineers (Grupo), Malberg, M., Iger, R., Rasulo, J., Sklar, M., & Lasseter, J. (2010). *Walt Disney imagineering: a behind the dreams look at making more magic real*. Disney Editions.

Marín, L. (1975). *Utópicas: juegos de espacios*. Siglo veintiuno.

Tomás Moro, Le Guin, U. K., Miéville, C., & Mallafrè Gavalda, J. (2016). *Utopia*. Ariel.

Younger, D., Baxter, T., & Rohde, J. (2016). *Theme Park design and the art of themed entertainment*. Inklingwood Press.

Nombre de la autora y título de ponencia:

Francisca Beneyto Ruiz. *Enfoques situados: visiones plásticas sobre la violencia machista. (Dos proyectos ApS realizados en la facultad de Bellas Artes UCM).*

Institución:

Departamento de Dibujo y Grabado. Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0002-6907-4505>

Línea del congreso:

El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea.

Breve biografía narrada de la autora:

Licenciada y Doctora por la facultad de bellas artes de la UCM. Actualmente es PAD en el Departamento de Dibujo y Grabado de esta facultad. Su desarrollo investigador plantea una observación de las prácticas artísticas contemporáneas desde un enfoque feminista, donde la metodología de la mito crítica es una de sus guías principales de trabajo. Actualmente es miembro del grupo de investigación en mito crítica cultural ACIS y del grupo de investigación *Data Art Research*, ambos de la UCM. Su mayor interés se dirige en articular con coherencia sus tres principales vías de trabajo: la docencia, la investigación y la práctica artística. Participa regularmente en proyectos de investigación y actividades relacionadas. Su trabajo se puede seguir en congresos, jornadas, publicaciones y espacios artísticos.

RESUMEN:**Enfoques situados: visiones plásticas sobre la violencia machista. (Dos proyectos ApS realizados en la facultad de Bellas Artes UCM).**

Con motivo del *II Congreso Internacional de Investigación en Dibujo Contemporáneo* ([d]Grapho), se propone mostrar el trabajo realizado por parte de un grupo de profesoras de la facultad de Bellas Artes y de Historia del Arte para crear conciencia entre el alumnado sobre el grave problema de la violencia machista.

Mediante el desarrollo de dos proyectos ApS realizados en los cursos 2022-2023 y 2023-2024 hemos utilizado las herramientas que nos ofrece la práctica artística para acercar a los estudiantes las diferentes cuestiones que conforman esta problemática.

Estos proyectos son el resultado de una convocatoria anual impulsada por la Oficina Universitaria de Aprendizaje y Servicio de la UCM para desarrollar iniciativas docentes a partir de sus metodologías. Durante los cursos mencionados profesoras de diferentes facultades coordinadas por la autora de este resumen, hemos puesto en marcha una serie de acciones que han tenido siempre el objetivo de identificar y poner nombre a aquellos indicios que pueden derivar en comportamientos de desigualdad y violencia hacia la mujer. Como consecuencia de estas acciones, se han realizado dos exposiciones y la publicación *on line* de un catálogo donde se recogen los diferentes enfoques que cada estudiante ha elaborado sobre el tema.

Estos proyectos se fundan en la idea de que la práctica artística es además de un terreno de reflexión, exploración y experimentación, una potente herramienta de negociación conceptual con nosotras mismas así como con lo colectivo. Bajo la idea de tanteo en el terreno del “símbolo encarnado” (Arthur C. Danto), nos hemos acercado a la problemática de la violencia machista de la mano de diferentes expertas en la materia como Isabel Tajahuerce, Delegada del Rector para Igualdad, Encina Villanueva, gestora cultural o Semíramis González, comisaria de exposiciones. Gracias a ellas los estudiantes se han formado en violencia machista a partir de debates o de obras de artistas muy comprometidas con la situación de la mujer. Ana Mendieta, Regina José Galindo o Lorena Wolffer son ilustres ejemplos de artistas que elaboran denuncias muy duras desde el lenguaje del arte.

También hemos recurrido a los relatos mitológicos greco-latinos para analizarlos e interpretarlos, dado que son la fuente de nuestra cultura así como base objetiva de la desigualdad establecida entre hombres y mujeres.

Esta propuesta trata por lo tanto, de ofrecer una visión global de los resultados de los proyectos ApS realizados, dando relevancia al modo en que hemos orientado la práctica artística y sus capacidades expresivas y comunicativas para proponer “enfoques situados” en torno a la violencia contra las mujeres.

Palabras clave:

Dibujo; Arte y Violencia Machista; Proyectos de Aprendizaje y Servicio; Expresión Artística; Mito crítica.

--

ABSTRACT:

Situated Approaches: Plastic Visions on Gender-Based Violence. (Two Service-Learning Projects Conducted at the Faculty of Fine Arts, UCM).

On the occasion of the *II International Congress on Research in Contemporary Drawing* ([d]Grapho), we propose to showcase the work carried out by a group of professors from the Faculty of Fine Arts and the History of Art to raise awareness among students about the serious issue of gender-based violence. Through the development of two Service-Learning (ApS) projects conducted during the 2022-2023 and 2023-2024 academic years, we have utilized the tools offered by artistic practice to bring students closer to the various issues that make up this problem.

These projects are the result of an annual call initiated by the University Office of Service-Learning at UCM to develop teaching initiatives based on their methodologies. During the mentioned academic years, professors from different faculties, coordinated by the author of this summary, have launched a series of actions aimed at identifying and naming those signs that may lead to behaviors of inequality and violence against women. As a result of these actions, two exhibitions have been held, and an online catalog has been published, showcasing the different approaches each student has developed on the topic.

These projects are based on the idea that artistic practice is not only a space for reflection, exploration, and experimentation but also a powerful tool for conceptual negotiation with ourselves and with the collective. Under the idea of probing in the realm of the "embodied symbol" (Arthur C. Danto), we have approached the issue of gender-based violence with the help of various experts in the field, such as Isabel Tajahuerce, the Rector's Delegate for Equality, Encina Villanueva, a cultural manager, and Semíramis González, an exhibition curator. Thanks to them, students have been educated on gender-based violence through debates and works by artists deeply committed to the situation of women. Ana Mendieta, Regina José Galindo, and Lorena Wolffer are notable examples of artists who create powerful denunciations through the language of art.

We have also turned to Greco-Latin mythological narratives to analyze and interpret them, as they are the source of our culture and an objective basis for the established inequality between men and women. This proposal, therefore, aims to provide a comprehensive view of the results of the Service-Learning projects carried out, highlighting how we have oriented artistic practice and its expressive and communicative capacities to propose "situated approaches" regarding violence against women.

or tablet when transferring references to the drawing was detailed, as well as the undoubted impact that these generate on the resulting work. The presentation ended with the commented visualization of different works by the artist that illustrate the most outstanding elements of the initially proposed theme.

Keywords:

Art and Sexist Violence; Learning and Service Projects; Artistic Expression; Mythocriticism.

--

Referencias bibliográficas:

Danto, A. C. (2013). *Qué es el arte*. Paidós.

Mendieta, A. (1973) *Rape Scene*.

Wolffer, L. (2002-2004) *Mientras dormíamos (el caso Juárez)*

Nombre de la autora y título de ponencia:

Milagros Dolz Santos. *El cuaderno de dibujo como integrador en el espacio público: el caso del cuadernismo y el Urban Sketcher.*

Institución:

Estudiante de doctorado de la Universidad del País Vasco en el programa de Investigación en Arte Contemporáneo.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0009-0008-9088-8109>

Línea del congreso:

El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea.

Breve biografía narrada de la autora:

Milagros Dolz (Zaragoza, 1995). Artista multidisciplinar, pero sobre todas las cosas acérrima dibujante y cuadernista. Técnico Superior en Artes Aplicadas a la Escultura, Grado en Bellas Artes, Master en Pintura y Máster en formación del profesorado. Actualmente se encuentra realizando el doctorado en Investigación en Arte Contemporáneo en la Universidad del País Vasco y dibujando en su cuaderno por todos los lugares que recorre.

RESUMEN:**El cuaderno de dibujo como integrador en el espacio público: el caso del cuadernismo y el Urban Sketcher.**

En la primera década del 2000 surge un movimiento artístico heredero de la tradición del dibujo del natural y del viaje documental que denominado *cuadernismo*, dibujantes urbanos o *Urban Sketcher*, objeto de la investigación.

Los cuadernos de bocetos son un soporte muy utilizado desde la antigüedad para las personas creativas y artistas, desde almacenar ideas, textos y bocetos; como lugar de aprendizaje o para afianzar elementos sobre la caduca memoria. En este caso, partimos de un uso concreto del cuaderno que parte de la práctica de la gráfica de manera cotidiana tanto de forma individual como en quedadas colectivas, el uso de referencias del natural e in situ en espacios públicos y privados, así como la utilización de redes sociales para compartir resultados.

Este movimiento lleva a dibujantes a invadir entornos rurales y urbanos para documentarlos en sus cuadernos, intentando reflejar un lugar y momento determinado del espacio que invaden. Esto genera una serie de cambios en el espacio, siendo la práctica del dibujo una integración dentro del lugar y de las personas que lo habitan. En parte se llevan a cabo mediante encuentros colectivos convocados de manera pública, por lo cual la práctica del dibujo, aunque individual en casi todos los casos, se ve influenciada por la dinámica social.

El o la *cuadernista* habita el espacio como integrador a la par que espectador, convirtiéndose en una especie de *flâneur* contemporáneo, un paseante urbano que se

funde tomando lo que es de su interés para llevarlo consigo de manera gráfica en las páginas de su cuaderno. Sucede una interrelación entre el dibujo particular, las condiciones del entorno y elementos que lo rodean. Se plasmará una íntima conexión entre el lenguaje gráfico desarrollado a partir del pensamiento e influenciado por el entorno y la inmediatez de la práctica, descubriendo elementos de su propia inconsciencia. Esta experiencia sensorial donde el o la dibujante se sumerge en un estado de *flow*, extraviándose entre los trazos sobre el soporte, perdiendo la noción del tiempo, observando mientras siente las pulsaciones del instante que le rodea. Además, el cuaderno se vuelve memoria dotada del valor testimonial del momento: se dibujó porque se estuvo allí.

Por otro lado, su entorno interactuará con la situación: paseantes observarán con curiosidad, analizando la ejecución, o simplemente continuarán su camino. Podrá ser objeto de entablar una conversación y escuchar una historia que enriquecerá el boceto, o de que se abra una puerta: conocer un nuevo lugar y descubrir otras realidades gracias al dibujo. Además, al ser el cuaderno una práctica íntima si se compara con otros estilos como el dibujo en caballete, por el tamaño del soporte y la cercanía con la ejecución, genera un tipo de relación personal con el espacio y con las personas que lo observan. Por último, su posterior difusión en redes sociales reafirma ese sentimiento de pertenencia además de la propia publicidad dada, certificando el instante y revalorizando el espacio ante los demás.

El uso del dibujo en cuaderno se convierte entonces en el eje vital entre el espacio, el o la artista y quién lo habita.

Palabras clave:

Urban sketcher; Sketchbook; Cuaderno de dibujo.

--

ABSTRACT:

The sketchbook as integrator in the public space: the case of *sketchbooking* and Urban Sketcher.

In the first decade of the 2000s an artistic movement emerged - which derived from traditional drawing and documentary sketching - called *sketchbooking*, urban sketchers or Urban Sketcher, which is the subject of this research.

Sketchbooks have been a medium used since ancient times by creatives and artists; for storing ideas, texts and sketches; as a site of learning; or as a way to preserve memories. Here, we take from a specific use of the sketchbook, based on the practice of day-to-day drawing individually and in collective meetups, the use of references from life and *in situ* in public and private spaces, as well as the use of social networks to share results.

This movement brings sketchers to invade rural and urban environments to document them in their sketchbooks, trying to reflect a specific place and time of the space they invade. This generates a series of changes in space, the practice of drawing being an

integration within the place and the people who inhabit it. In most cases, they have collective public meetings, so the practice of individuals in almost all cases are influenced by social dynamics.

The sketcher inhabits the space as much as an integrator as a spectator, becoming a contemporary *flâneur*, an urban walker who blends in, taking what interests him to drawing on the pages of his sketchbook. There is an interrelation between the sketch, the conditions of the environment and the surrounding elements. An intimate relationship will be expressed between the graphic language developed from thought and influenced by the environment and the immediacy, discovering elements of his own unconsciousness. This sensory experience where the artist immerses himself in a state of flow, losing himself among the strokes on the support, losing track of time, observing and feeling the pulsations of the moment that surrounds them. The notebook becomes a memory endowed with the testimonial value of the moment: if it was drawn it's because one was there.

On the other hand, the surroundings will interact with the situation: passers-by will look at the artist with curiosity, observing the execution, or simply continue their way. It may be the subject of a conversation and listening to a story that will enrich the sketch, or a door may open: you may find a new place and discover new realities through drawing. As sketch booking is a more intimate practice compared to other styles such as easel drawing, due to the size of the support and the way it is executed, it generates another type of relationship with the space and the people who observe it. Finally, its subsequent dissemination on social networks reaffirms this feeling of relevance in addition to the publicity given, certifying the moment and revaluing the space before others.

The sketchbook then becomes the vital axis between the space, the artist and who inhabits the space.

Keywords:

Urban sketcher; Sketchbook.

—

Referencias bibliográficas:

Bower, S. (2022) *El arte del Urban Sketching*. Hoaki.

Campanario, G. (2012) *The art of Urban Sketching*. Quarry Books.

Marta, C. (2012) *De vuelta con el cuaderno*. Prames.

Thirspecken, T. (2014) *Urban Sketching, guía completa de técnicas de dibujo urbano*. Gustavo Gili.

Nombre de la autora y título de ponencia:

María Dolores Esparza Sánchez. *El proceso de habitar la línea.*

Institución:

Doctoranda en Arte y Humanidades, Escuela Internacional de Doctorado (EIDUM), Universidad de Murcia.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0002-8321-1908>

Línea del congreso:

El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea.

Breve biografía narrada de la autora:

Es doctoranda en Bellas Artes por la Universidad de Murcia; Máster en Producción y Gestión Artística por la Universidad de Murcia (2023) y Máster en Fotografía Contemporánea y Fotografía como Gestión Artística por la misma universidad (2023) y Máster en Fotografía Contemporánea y de Autor por Photo Alicante (2017). Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Murcia desde 2013. En 2024 participa como colaboradora en el Workshop Ecología de un abrazo en Blended Intensive Programme: Building Resillience all Life Long (Universidad de Murcia). Especializada en grabado, ha recibido talleres de formación en técnicas sostenibles no contaminantes. Su línea de investigación se centra en la práctica artística ecofeminista y el uso de plantas terrestres y acuáticas y su representación como clave de agencia femenina. Su línea de investigación se centra en la práctica artística ecofeminista y el uso de las plantas y su representación como clave de la agencia femenina.

RESUMEN:**El proceso de habitar la línea.**

Con bastante frecuencia una de las cuestiones que afrontan con dificultad las y los jóvenes investigadores es la que se refiere a la diferenciación entre métodos, metodologías, procesos y procedimientos. Inmersa en el desarrollo de mi tesis doctoral, esta cuestión ha ocupado una parte fundamental de mi trabajo hasta el momento porque el proceso, esa distancia que separa las entradas de las salidas o las acciones primeras de los resultados, toma una importancia más que destacable en mi planteamiento. Desde mi acercamiento, el proceso es como una esencia que se replica y tiñe la totalidad de la investigación.

Esta presentación se centra en la descripción del proceso en mi investigación doctoral, entendida ésta como una línea sobre la que camino, la línea que habito y me habita.

Caminar para contar despacio. Caminar para sentir(se) d-espacio.

En ese caminar lento, estableceré conexiones con los desplazamientos vegetales (Stefano Mancuso), con las inteligencias verdes y los injertos (Michael Marder), generando trazados, conexiones que se dibujan y nos descubren la vida de las líneas.

Afirmo que, transitando por el espacio natural, recuperamos nuestra relación íntima con el paisaje, nos sentimos pertenecer, que es el estado original cósmico, punto en el que “surge la magia”. Dibujando cerebro y corazón se acompañan, en equilibrio; al desplazarnos escribimos la historia.

Entre los puntos que abordaré a lo largo de mi presentación, destacaré los siguientes:

- Métodos, metodologías, procesos y procedimientos: interrelaciones
- El proceso como esencia promotora de narrativas
- La percepción del tiempo. Analogías con las temporalidades vegetales. Respuesta y anticipación.

Palabras clave:

Proceso; Desplazamiento; Dibujo; Inteligencia Vegetal; Ritmo.

--

ABSTRACT:

The process of inhabiting the line.

Quite often one of the questions that young researchers face with difficulty is the differentiation between methods, methodologies, processes and procedures. Immersed in the development of my doctoral thesis, this question has occupied a fundamental part of my work so far because the process, that distance that separates the inputs from the outputs or the first actions from the results, takes on a more than remarkable importance in my approach. In my approach, the process is like an essence that is replicated and tinges the whole of the research.

This presentation focuses on the description of the process in my doctoral research, understood as a line on which I walk, the line that I inhabit and that inhabits me.

Walking to count slowly. Walking to feel space.

In this slow walking, I will establish connections with vegetal displacements (Paco Calvo), with green intelligences and grafts (Michael Marder), generating tracings, connections that are drawn and discovered to us the life of lines (Tim Ingold).

I affirm that, walking through the natural space, we recover our intimate relationship with the landscape, we feel we belong, which is the original cosmic state, the point at which ‘magic happens’. Drawing, brain and heart are in harmony, in balance; as we move, we write history.

Among the points I will address in my presentation, I would highlight the following:

- Methods, methodologies, processes and procedures: interrelationships.
- The process as a narrative-promoting essence.
- The perception of time. Analogies with plant temporalities. Response and anticipation.

Keywords:

Process; Displacement; Drawing; Plant Intelligence; Rhythm.

--

Referencias bibliográficas:

Bioners. (2024-05-28). *Nature's Intelligence: Interviewing the Vegetable Mind* | Robin Kimmerer & Monica Gagliano. <https://www.youtube.com/watch?v=5v1aFJuuq5c>.

Calvo, P. (2023). *Planta Sapiens. Descubre la inteligencia secreta de las plantas* (primera edición). Seix Barral.

Mancuso, S. (2023). *Sensibilidad e inteligencia en el mundo vegetal* (decimocuarta edición). Galaxia Gutenberg.

Marder, M. (2019). *Injertos, escritos sobre plantas* (primera edición). Ediciones Nefoé.

Tafalla, M. (2019). *Ecoanimal. Una estética plurisensorial ecologista y animalista* (primera edición). Plaza y Valdés Editores.

Nombre de la autora y título de ponencia:

Natalia Herrera Pombero. *El punto como elemento mínimo de expresión gráfica multidisciplinar: Una exploración sinestésica entre sonido y dibujo.*

Institución:

Universidad de Sevilla. Facultad de Bellas Artes.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0002-0360-4913>

Línea del congreso:

El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea.

Breve biografía narrada de la autora:

Doctoranda en Arte y Patrimonio de la US investigando lenguajes gráficos sinestésicos, con un contrato Predoctoral PIF y adhesión al grupo de investigación HUM-337.

Previo a ello, y tras obtener el Premio Extraordinario de Bachillerato en Extremadura, se gradúa en Arquitectura por la ETSAS. Completa sus estudios en el grado de Bellas Artes en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, como mejor expediente de su promoción, obteniendo el Premio Real Maestranza de Caballería y el homólogo otorgado por el Ayuntamiento y la Universidad de Sevilla. Tras ello, termina el Máster en Profesorado en Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

RESUMEN:**El punto como elemento mínimo de expresión gráfica multidisciplinar: Una exploración sinestésica entre sonido y dibujo.**

La presente ponencia explora el potencial del punto como unidad mínima de expresión gráfica para crear una traducción sinestésica del sonido al soporte visual. Este estudio se enmarca en la investigación sobre el dibujo como germen de narrativas visuales contemporáneas, examinando cómo los elementos más básicos del lenguaje gráfico pueden generar complejas experiencias perceptivas e interdisciplinarias. Como contenido, se encuadra dentro de la investigación doctoral bajo el título Acústica Gráfica. Investigación en la expresión plástica como herramienta multidisciplinar inherente a la música dentro de un proceso de sinestesia y fue desarrollada previamente, en parte, en el desarrollo del trabajo final de grado de Bellas Artes y el trabajo final de Máster del Profesorado en Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

El punto, considerado tradicionalmente como el origen primordial del dibujo, se convierte en esta investigación en protagonista de un ejercicio de traducción intersensorial. Partiendo de referentes artístico-sinestésicos con gran dominio de las correspondencias crossmodales como Gertrud Grunow, Paul Klee o Wassily Kandinsky y de artistas contemporáneos con una gráfica concreta centrada en las relaciones acústico-gráficas como Berio Molina y Juan Zamora, se propone un sistema de correspondencias entre las cualidades sonoras y las propiedades visuales del punto, entre otras tipologías de traducción visual de la experiencia musical.

Esta investigación contribuye a expandir los límites del dibujo contemporáneo, proponiendo nuevas formas de narrativa visual basadas en la sinestesia. Al explorar las conexiones entre lo auditivo y lo visual, se abren posibilidades para la creación de un lenguaje gráfico capaz de transmitir experiencias sensoriales complejas.

Por ello, más allá del estudio del marco teórico necesario como punto de arranque, esta ponencia se centrará en la aplicación de este proceso de creación en la producción artística particular, otorgando sendos ejemplos de sus posibilidades potenciales, como los referentes a la serie Melodía 1. Así, el punto pasará de ser un elemento mínimo en pensamiento a convertirse en un lenguaje completamente nuevo, fruto de una traducción musical que se nutre de todo cuanto compone su contexto: puntos cercanos, su color y tamaño, su posible soporte, el material con el que se efectúe y su potencial componente efímero...

Se presentarán varias obras entre las que podrá recorrerse todo un proceso compositivo en el que el punto pasará de conformar una nota musical a ser el reflejo de toda una melodía cantada por una única voz y de ahí, a componer piezas musicales completas en forma de canon, en el que llegan a visualizarse las voces de decenas de componentes de lo que podría ser un coro.

Y así, la música, aunque basada en matemáticas, trasciende la lógica para convertirse en arte y emoción. Su capacidad de conectarnos con nuestro yo interno supera el pensamiento racional, invitando al autoconocimiento sensorial. En este momento, se entrelaza con otras expresiones artísticas, fusionando sonido, con dibujo y movimiento. Lo propuesto en esta conferencia emerge de esta confluencia que rompe las barreras artísticas y permite que la emoción fluya libremente entre formas de expresión.

Palabras Clave:

Sinestesia; Acústica; Gráfica; Interdisciplinar; Punto.

--

ABSTRACT:

The dot as a minimal element of multidisciplinary graphic expression: A synaesthetic exploration between sound and drawing.

This presentation explores the potential of the dot as a minimal unit of graphic expression to create a synaesthetic translation of sound into the visual medium. This study is part of the research on drawing as the seed of contemporary visual narratives, examining how the most basic elements of graphic language can generate complex perceptual and interdisciplinary experiences. As content, it is part of the doctoral research under the title Graphic Acoustics. Research into plastic expression as a multidisciplinary tool inherent to music within a process of synaesthesia and was previously developed, in part, in the course of the final project for the degree in Fine Arts and the final project for the Master's Degree in Teaching in Compulsory Secondary Education and Baccalaureate.

The dot, traditionally considered the primordial origin of drawing, becomes in this research the protagonist of an exercise in intersensory translation. Starting from artistic-synaesthetic references with a great mastery of cross-modal correspondences such as

Gertrud Grunow, Paul Klee or Wassily Kandinsky and contemporary artists with a specific visual art focused on acoustic-graphic relations such as Berio Molina and Juan Zamora, a system of correspondences is proposed between the sound qualities and the visual properties of the dot, among other typologies of visual translation of the musical experience.

This research contributes to expanding the boundaries of contemporary drawing, proposing new forms of visual narrative based on synaesthesia. By exploring the connections between the auditory and the visual, it opens up possibilities for the creation of a graphic language capable of conveying complex sensory experiences.

Therefore, beyond the study of the necessary theoretical framework as a starting point, this paper will focus on the application of this process of creation in particular artistic production, giving examples of its potential possibilities, such as those related to the Melody 1 series. Thus, the dot will go from being a minimal element in thought to becoming a completely new language, the fruit of a musical translation that is nourished by everything that makes up its context: nearby dots, their colour and size, their possible support, the material with which they are made and their potential ephemeral component...

Several works will be presented among which it will be possible to follow a whole compositional process in which the dot will go from forming a musical note to being the reflection of a whole melody sung by a single voice and from there, to composing complete musical pieces in the form of a canon, in which the voices of dozens of components of what could be a choir can be visualised.

And so music, although based on mathematics, transcends logic to become art and emotion. Its ability to connect us with our inner self surpasses rational thought, inviting sensory self-knowledge. At this moment, it intertwines with other artistic expressions, fusing sound with drawing and movement. What is proposed in this conference emerges from this confluence that breaks down artistic barriers and allows emotion to flow freely between forms of expression.

Keywords:

Synaesthesia; Acoustics; Graphics; Interdisciplinary; Dot.

--

Referencias bibliográficas:

Kandinsky, V. (2003). Punto y línea sobre el plano: Contribución al análisis de los elementos pictóricos. Paidós.

Kumar, N. (2023). From Paradigm To Paradigm, Into the Biomic Time. En Jandl, M., & Stocker, G. (Eds.) (2023). Prix Ars Electronica 2023. (pp. 80-81) Hatje Cantz Verlag GmbH.

Navarro, A., Menchen, A., y Johnson, L. (2022). Leonor Serrano Rivas. Magia Natural. Museo Reina Sofia. Recuperado el 9 octubre de 2024, de <https://www.museoreinasofia.es/publicaciones/leonor-serrano-rivas>

Pallier, M. (Director). (1 de noviembre de 2023). Juan Zamora [Archivo de Vídeo]. In Metrópolis. RTVE. Recuperado el 7 octubre de 2024, de <https://www.rtve.es/play/videos/metropolis/juan-zamora/7001960/>

Zamora, J. (2021). Juan Zamora. Works 2011-2021. [Portfolio digital]. Recuperado el 12 de febrero de 2022, de <http://juanzamora.com/>

Nombre de la autora y título de ponencia:

Alexandra Semenova. *La presencia, la ausencia y la tensión: El Contrato del Dibujante de Peter Greenaway como una realidad artística.*

Institución:

Universidad Autónoma de Madrid.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0003-0284-7646>

Línea del congreso:

El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea.

Breve biografía narrada de la autora:

Alexandra Semenova es una artista visual e investigadora radicada en Madrid. Tras años de trabajo en el campo de las artes, últimamente se dedica también a su faceta teórica, en áreas tales como la Estética y los Estudios de Cine. Actualmente, está trabajando en su tesis doctoral, y aunque el enfoque principal de este estudio es el cine de Albert Serra, la investigación toca naturalmente los contextos más amplios del pensamiento y la tradición visual. Entre sus principales trabajos académicos publicados hasta la fecha se encuentran: «El desfile del antagonista: cuatro imágenes del mal en la obra de Albert Serra» (Estudios sobre Arte Actual) y «Either You Stay or Go: Pacifiction by Albert Serra as a Perfect Loop» (AMPS Proceedings Journal).

RESUMEN:**La presencia, la ausencia y la tensión: *El Contrato del Dibujante de Peter Greenaway como una realidad artística.***

En la jerarquía de las artes visuales previa a las estéticas vanguardistas, el dibujo no solía protagonizar: la composición siempre lo procedía como el esfuerzo intelectual primordial del artista, mientras que la pintura se consideraba una etapa final de la creación. De esa manera el dibujo era precisamente este punto intermedio, ciertamente ambiguo, entre lo racional y lo sensorial. Una vez las tendencias subversivas del siglo XIX y más tarde las del XX socavaron dicho sistema piramidal, el dibujo, por un lado, logró independizarse, mientras que, por el otro, se quedó en una especie de purgatorio artístico, puesto que la pintura dejó de necesitarlo y la composición otorgó una multitud de nuevas áreas de aplicación. No es de extrañar que el posicionamiento del dibujante siga siendo igual de ambiguo – a pesar de la supuesta “sociedad sin clase” del entorno artístico, esta labor sigue teniendo rasgos de subordinación (comparando con la de pintor, por ejemplo) mientras que el mismo oficio del dibujante, por lo menos en el imaginario colectivo, tiende a las artes aplicadas, más que las artes libres.

El presente estudio pretende tratar varias cuestiones: ¿Cómo se relacionan en términos espaciales y temporales el artista y los acontecimientos que aparecen bajo su lápiz? ¿Hasta qué punto el trabajo de un dibujante va de la mano con la imaginación o se trata solo de la función representativa? ¿Cuál es el origen de tensión en un dibujo? Para poder abordar un tema tan extenso y, sin lugar a duda, confuso, dentro del marco de un estudio compacto, voy a utilizar como principal objeto de investigación *El Contrato del*

Dibujante (1982) de Peter Greenaway, la película que se acercó más que otras a la esencia de la turbia relación entre la realidad, el artista y la obra.

En *The Pleasure in Drawing* (Fordham University Press) Jean-Luc Nancy estudia el fenómeno, prestando atención tanto a sus aspectos sensoriales como racionales. Su visión del dibujo como el “nacimiento de la forma” y no la “forma formada” (2013, 3) parece una óptica ideal para estudiar la práctica artística que encontramos en la película. De la misma manera que *El Contrato de Dibujante* contiene doce dibujos realizados antes del asesinato de su autor, el volumen de Nancy se divide en dieciséis capítulos o *sketchbooks*: refiriéndose constantemente a la naturaleza fluida del dibujo y su perpetua “búsqueda de sí mismo”, el libro se convierte en una especie de versión textual de un cuaderno. Uno de los argumentos más atractivos de la película es la forma en la que Greenaway construye un espacio donde la realidad busca representarse en un dibujo y al mismo tiempo proviene de ese último, como si no hubiera discrepancias entre la presencia y la ausencia. Greenaway ofrece al espectador una realidad representada en una serie de imágenes gráficas, pero al mismo tiempo, y aquí uno de los puntos de Nancy, engendrada por el gesto del dibujante, lo que finalmente le hace el único responsable de esta misma realidad.

Palabras Clave:

Artes visuales; Dibujo; Jean-Luc Nancy; Peter Greenaway.

--

ABSTRACT:

Presence, absence and tension: Peter Greenaway's *The Draughtsman's Contract* as an artistic reality.

In the hierarchy of the visual arts prior to avant-garde aesthetics, drawing did not usually play a leading role: composition always came first as the artist's primary intellectual effort, while painting was considered a final stage. In this way drawing was precisely an intermediate point, obviously quite ambiguous, between the rational and the sensory. Once the subversive tendencies of the nineteenth century and then those of the twentieth undermined this traditional pyramidal system, drawing, on the one hand, managed to become independent, while, on the other, it remained in a sort of artistic purgatory: painting mostly ceased to need it, and composition obtained a multitude of new areas of application. It is not surprising that the position of the draughtsman remains just as ambiguous – despite the supposed “classless society” of the artistic environment, this activity continues to be somehow subordinated (compared to the well-known “free spirit” of painting, for example) while the very craft of the draughtsman, at least in the collective imagination, tends towards the applied arts.

The present study aims to address several questions: how are the artist and the images produced by his pencil related in spatial and temporal terms? To what extent does the function of a draughtsman go hand in hand with the imagination, or is it only the representational function that matters? What is the origin of tension in a drawing? In order to address such an extensive and, undoubtedly, confusing subject within the framework of a compact study, I am going to imply as the main object of research *The*

Draughtsman's Contract (1982) by Peter Greenaway, the film that came closer than others to the essence of the relationship between reality, the artist and the artwork.

In his *The Pleasure in Drawing* (Fordham University Press) Jean-Luc Nancy studies the phenomenon, paying attention to both its sensory and rational aspects. His vision of drawing as the "birth of form" and "not the formed form" (2013, 3) seems an ideal optics to study the artistic practice that we find in the film. In the same way that *The Draughtsman's Contract* contains twelve drawings made before the murder of their author, Nancy's volume is divided into sixteen chapters. Constantly referring to the fluid nature of drawing and its perpetual "search for itself", the book becomes a sort of textual equivalent of a sketchpad. One of the most attractive features of the film is the way in which Greenaway constructs a filmic space, where reality simultaneously seeks to represent itself in a drawing and at the same time comes from the latter, as if there were no discrepancies between presence and absence, reality and its two-dimensional representation. Greenaway offers the viewer his version of reality represented in a series of graphic images and at the same time, and here is one of Nancy's points, engendered by the gesture of the draughtsman right before the eyes of the viewer. And it is exactly this artistic gesture which makes the draughtsman the only one responsible for of this reality.

Keywords:

Visual Arts; Drawing; Jean-Luc Nancy; Peter Greenaway.

--

Referencias bibliográficas:

Greenaway, P. (1982). *The Draughtsman's Contract*. British Film Institute Production.

Merleau-Ponty, M. (2012). *La Duda de Cézanne*. Casimiro.

Merleau-Ponty, M. (2017). *El ojo y el espíritu* (2.a ed.). Trotta.

Nancy, J-L. (2013). *The Pleasure in Drawing*. Fordham University Press.

Nombre de la autora:

Celina Valdivia-Sánchez. *El libro como proceso abierto. Entre el dibujo y la imprenta.*

Institución:

Universidad Complutense de Madrid.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0009-0005-3970-7964>

Línea del congreso:

El dibujo como germen de la narrativa visual contemporánea.

Breve biografía narrada de la autora:

Guadalajara, México, 1975. Licenciada en Bellas Artes, Universidad de Guadalajara (México, 2001). Máster en medios de impresión, ilustración y acuñación artística (FNMT-RCM y UCLM 2014). Beca de grabado (FNMT-RCM 2014-2015). Ha trabajado como grabadora de moneda (FNMT-RCM 2016-2020). Actualmente cursa estudios de doctorado en Bellas Artes en la UCM, especialización en gráfica impresa. Desde 2021 ha presentado varias ponencias que siguen una línea de investigación en torno a la gráfica impresa. Ha participado como ponente en el III Congreso Mujeres Creadoras (Sevilla 2023) y en el XIV Congreso internacional de la imagen (Zaragoza, 2023).

RESUMEN:**El libro como proceso abierto. Entre el dibujo y la imprenta.**

Dada la exigua documentación que existe sobre el impacto de las formas del álbum en la cultura visual de Europa y Estados Unidos de finales del siglo XIX y las primeras décadas del siglo XX, y su influencia sobre los libros-arte producidos a partir 1900, es que nos hemos decantado por desarrollar la presente comunicación, ya que percibimos la necesidad de arrojar luz sobre este tema, con el objetivo de entender mejor el fenómeno del libro-arte, pieza fundamental en poliédrico panorama del arte contemporáneo.

Antes de adentrarnos en el tema principal, veremos brevemente el escurridizo término de libro-arte y las diferentes manifestaciones que se enmarcan en esta categoría; seguidamente, con el fin de entender la aparición de este fenómeno se plantea una breve reflexión sobre la estandarización de la producción del libro en Occidente a partir de la implementación de la imprenta de tipos móviles en Europa. Asimismo, revisaremos el paulatino desplazamiento del oficio de la iluminación de códices manuscritos hacia los *alba amicorum*, circunstancia que dio como resultado la creación de algunos ejemplares compuestos por una exquisita miscelánea en la que convergen material impreso, miniaturas iluminadas y texto manuscrito. Aunque los *alba amicorum* tenían fines sociales y no estaban concebidos como una obra de arte, comparten con algunos de los libros-arte la idea de proceso abierto, tal como veremos a lo largo de la presente investigación.

Grosso modo revisaremos la tipología del álbum, por lo que cotejaremos las características del commonplace book, el *alba amicorum* en sus diferentes formas, así como los álbumes de recortes, lo que nos permitirá establecer relaciones formales con

algunos exponentes del libro-arte. Antes de introducirnos con los libro-arte, veremos como el álbum estaba presente en la cultura visual de los artistas de vanguardia, como muestra de ello presentamos el álbum de recortes de Hannah Höch y el álbum colectivo de Lado Gudiashvili, Aleksei Kruchenykh, Ser-Gei (Sergei Skripitsyn), Igor' Terent'ev, e Iliia Zdanevich. Constataremos como algunas de las características de los libros-arte nos remiten a los álbumes, tal es el caso del libro álbum Huevo de Pascua futurista, de Sergei Podgaevskii, los libros collage de Aleksandr Ródchenko, o el genial experimento publicado por Edward Verrall Lucas y George Morrow, What a life!. Entre las obras analizadas destacamos los libros litográficos y hectográficos de Aleksei Kruchenykh, ya que fueron una pieza fundamental en cambio de paradigma de la producción del libro tradicional; parafraseando a Ronald Silliman, estas obras devolvieron la gestualidad a la dimensión gráfemica del libro, es decir la esencia del dibujo rompió la ortodoxia del molde.

Para realizar el presente trabajo hemos recurrido al análisis visual de obras digitalizadas en los fondos en el Museo de Arte Moderno de Nueva York (Moma), la Biblioteca Nacional de Francia (BnF), Rijkmuseum, la Biblioteca Nacional Rusa y en la página del proyecto Het Geheugen (La memoria); además de consultar bibliografía especializada y mantener correspondencia con la Biblioteca Nacional de Rusia.

Palabras clave:

Álbum; *Alba Amicorum*; Dibujo; Libro-Arte; Procesos de Impresión.

--

ABSTRACT:

The dot as a minimal element of multidisciplinary graphic expression: A synaesthetic exploration between sound and drawing.

Given the scant documentation that exists on the impact of album forms on the visual culture of Europe and the United States at the end of the nineteenth century and the first decades of the twentieth century, and their influence on the book-art produced from 1900 onwards, we have decided to develop the present communication, as we perceive the need to shed light on this subject, with the aim of better understanding the phenomenon of the book-art, a fundamental piece in the multifaceted panorama of contemporary art.

Before going into the main subject, we will briefly look at the elusive term *book-art* and the different manifestations that fall into this category; then, in order to understand the emergence of this phenomenon, a brief reflection on the standardisation of book production in the West from the implementation of the movable type printing press in Europe. We will also review the gradual shift of the craft of manuscript codex illumination towards *alba amicorum*, a circumstance that resulted in the creation of some copies composed of an exquisite miscellany in which printed material, illuminated miniatures and manuscript text converge. Although the *alba amicorum* had social purposes and were not conceived as a work of art, they share with some of the book-arts the idea of *open process*, as we will see throughout this research.

We will broadly review the typology of the album, so we will compare the characteristics of the *commonplace book*, the *alba amicorum* in its different forms, as well as the scrapbooks, which will allow us to establish formal relationships with some exponents of the book-art. Before introducing us to book-art, we will see how the album was present in the visual culture of avant-garde artists, as shown in Hannah Höch's scrapbook and the collective album of Lado Gudiashvili, Aleksei Kruchenykh, Ser-Gei (Sergei Skripitsyn), Igor' Terent'ev, and Ilia Zdanevich. We will note how some of the characteristics of the book-art refer us to albums, such as the album book *Futuristic Easter Egg* by Sergei Podgaevskii, the *collage* books by Aleksandr Rodchenko, or the brilliant experiment published by Edward Verrall Lucas and George Morrow, *What a life!* Among the works analysed, we highlight Aleksei Kruchenykh's lithographic and hectographic books, as they were a fundamental piece in the change of paradigm in the production of the traditional book; to paraphrase Ronald Silliman, these works returned gesturality to the graphemic dimension of the book, that is, the essence of drawing broke the orthodoxy of the mould.

In order to carry out the present work we have resorted to the visual analysis of digitised works in the collections of the Museum of Modern Art in New York (Moma), the National Library of France (BnF), the Rijkmuseum, the Russian National Library and the Het Geheugen (Memory) project website, as well as consulting specialised bibliography and corresponding with the National Library of Russia

Keywords:

Album; *Alba Amicorum*; Book-Art; Drawing; Printmaking.

--

Referencias bibliográficas:

- Crespo, B. (2010). El libro-arte. Clasificación y análisis de la terminología desarrollada alrededor del libro-arte. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22(1), Article 1.
- Drucker, J. (1995). *The Century of Artists' Books*. Granary Books.
- Lafuente, J. M., Maffei, G., & Maderuelo, J. (with Autoridad portuaria de Santander & Archivo Lafuente). (2014). *¿Qué es un libro de artista? [Exposición,] Palacete del Embarcadero, Santander, 14 de agosto de 2014-8 de enero de 2015* (p. 263 p.). Ediciones de la Bahía.
- Maderuelo, J. (2018). *Arte impreso*. Ediciones La Bahía.
- Rowell, M., Wye, D., The Museum of Modern Art, & Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Eds.). (2003). *El libro ruso de vanguardia: 1910 - 1934; [en conjunción con la exposición homónima, organizada por The Museum of Modern Art, New York, y en Madrid por el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 12 de febrero al 5 de mayo de 2003]* (p. 302 p.). documenta [u.a.].

LÍNEA 3

EL DIBUJO NO HUMANO. DIBUJO ATMOSFÉRICO, TRANSESPECIE, POSTHUMANISTA.

Modera: Eugènia Agustí Camí (Universidad de Barcelona).

Ponentes

- Tatiana Amorós Torres - Compartir mesa. Dibujo interespecífico.
- Nerea Cordeiro - Figuras de cuerdas: inclusión del concepto de espacio en la obra dibujada.
- Agustín Linares Pedrero - Los sistemas algorítmicos que simulan comportamientos naturales representan una evolución gráfica posthumana.
- María José López Cerro - La piel del lugar. Tierra y memoria.
- José Arturo Martín Morales y Ramiro Carrillo Fernández - Dibujar con palabras. La IA Generativa como herramienta en la pintura figurativa contemporánea: el caso de Martín y Sicilia.
- David Serra Navarro - Procesos especulativos de creación gráfica con inteligencia artificial.

LÍNEA 3_EL DIBUJO NO HUMANO. DIBUJO ATMOSFÉRICO, TRANSESPECIE, POSTHUMANISTA. Eugènia Agustí Camí.

(Moderadora)

Institución:

Universidad de Barcelona, (UB).

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0001-6474-754X>

Breve biografía narrada de la autora:

Eugènia Agustí. Artista visual y profesora agregada Serra Húnter del Departamento de Artes Visuales y Diseño de la Universidad de Barcelona es docente en la Sección de Procesos Artísticos y Edición, del Departamento de Artes Visuales y Diseño de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona. Doctora en Bellas Artes.

Explora la reciprocidad entre color y abstracción geométrica. La confluencia creativa de ambos contextos se traslada a su ámbito de investigación y docencia, donde a través de los sistemas de impresión emprende producciones de obra gráfica de diversa índole. Desarrolla procesos de estampación examinando cómo a través de la extensión de la imagen editable los nuevos sistemas tecnológicos interactúan hacia los tradicionales en una progresión alternante. Miembro del grupo de investigación IMARTE y de 13L Libros de artista.

Sus líneas de investigación se centran en el estudio del grabado como lenguaje codificado y la exploración de las correlaciones entre color y abstracción geométrica. Asimismo, en los procesos de estampación que examinan la imagen editable y su despliegue tecnológico. La obra gráfica y las publicaciones de artista que estudian la forma libro recogen sus últimos trabajos confluyendo en los proyectos en los que participa.

Desde 2000 forma parte de «IMARTE: Grupo de investigación en procesos artísticos y nuevas tecnologías» que toma como punto de partida el estudio de las producciones artísticas para analizar los desplazamientos que las tecnologías digitales ejercen en estas. La investigación desde el arte establece códigos compartidos que no se limitan a un único modelo, se proyectan hacia un espacio dinámico del que participan diferentes metodologías que conectan arte, ciencia y tecnología.

De aquí se derivan líneas de intereses asociados a: «Impresión expandida. Repercusión de los medios digitales en el contexto del arte impreso»; «Metodologías compartidas en procesos artísticos: MetaMétodos»; «IN>TRA. La práctica artística colaborativa como modelo de experiencia: Nuevas formas y prototipos en los procesos de investigación». Desde 2019-2022 ha sido co-investigadora principal de «IN>TRA2. La lectura como práctica artística: nuevos modelos de decodificación creativa» del Ministerio de Ciencia, innovación y universidades.

Ha formado parte del equipo de dirección del congreso internacional online «ADD+ART. Arte y espacio social en tiempos de control, descontrol y aislamiento» (2021).

<https://www.ub.edu/imarte/es/>

PRESENTACIÓN DE LA LÍNEA TEMÁTICA DEL CONGRESO:

El dibujo no humano. Dibujo atmosférico, transespecie, posthumanista.

Me gustaría trazar un dibujo entre estas 3 ideas sin saber todavía qué imagen toma:

—Un «Ser» dibujante

—Lo que hay «entre» nosotros

—«Ver es ya interpretar»: mirada en común

Cuando recibí la invitación para moderar esta línea del congreso, que reúne aportaciones entorno al: «dibujo no humano», «dibujo atmosférico, transespecie, o posthumanista», pensé que quizás ya que no dibujamos autográficamente extendiendo nuestro brazo, mano y utensilio lápiz, sino que al parecer, ponemos a dibujar a otros, lo hacemos no ya tanto como una manera de aprender a ver el mundo en un sentido abierto, sino que más bien lo hacemos para saber qué hay o qué existe «entre» nosotros.

Este conocer «entre» da a lugar a considerar qué es un «ser dibujante», qué «ser dibujante» somos nosotros, o qué «seres dibujantes» son los otros capaces de dibujar, y de qué «otras» categorías no humanas forman parte.

Si estos seres se erigen desde ese «no ser», o desde «no querer serlo», dado que hablamos de «post-humanismo» como si fuese una suerte de fiebre post-postmoderna... como una superación de algo... o, si esos «otros» son «actores» de las «especies amigas» como Haraway las ha definido (2003) y que han venido para complementarnos. Nuestra era actual es denominada «antropoceno»... ya desde 2002 cuando el Premio Nobel de Química Paul Crutzen acuña el término. Y en 2021 Avanesian nos habla del «post-antropoceno» (2021,118) y nos introduce en el futuro «tecno-antropoceno-capitaloceno».

Empezando mi reflexión me doy cuenta de que mientras la transcribía empezaba a teclear comillas repetidamente. En una necesidad de recalcar conceptos para entenderlos. Los pequeños ángulos que se dibujan me hacen pensar que ya son dibujo, así como los guiones que me permiten conectar algunas de estas palabras «entre» ellas. Son intervalos que acercan espacios y tiempos. A veces, estos minúsculos gestos entre el pensamiento y la escritura, o entre ésta y la oralidad tienen la virtud de puntualizar las ideas. Como lo hace el dibujo inmediato y que contiene lo primordial dada su urgencia:

«para hacerme entender, dibujo»

«para saber llegar a un lugar, dibujo» y,

«para introducir esta mesa tecleo comillas «...»,

que se dibujan junto a los guiones con el afán de conectar las diferentes voces que presentan las ponencias que veremos en breve. Esta mesa de debate acoge tres propuestas que están directamente vinculadas al uso de la Inteligencia Artificial y que se generan desde la interfaz de la pantalla mediante la «locución» del artista con un dispositivo; y otras tres que se desarrollan directamente en el espacio natural, físico, real y tangible, y que conllevan la «inter-locución» con «otras especies» (*apis mellifera*), con el medio natural y los agentes ambientales que «afectan» el territorio, así como procesos asociados a materiales concretos que harán posible su desarrollo en el espacio expositivo.

Una de las cuestiones que me gustaría abordar con los autores después del visionado de las ponencias, pasaría por considerar «lo que es real» y lo que entenderíamos como «representación», como manera de conocer lo que hay «entre» nosotros. Digamos que cada uno de ellos acude a una terminología que les sitúa y obviamente contribuye a emplazar sus intereses, sus proyectos, en los que el término «dibujo» aflora como común denominador. Ahora bien, parece que entre ellos exista una «extensión» de dicho término equivalente a una gramática completa. El dibujo como campo de conocimiento empieza a ser un «constructo», una idea que se construye y que se refleja en constante cambio. El dibujo se construye en un tiempo verbal de «presente continuo».

Fruto de estas adaptaciones, resulta obvio que se da la necesidad de nombrar lo que veníamos conociendo como «dibujo», como lugar mental de encuentro y coincidencia de la imagen, —en calidad de «representación»—, (presentación aumentada en el sentido de «más que presentación») y los múltiples nombres que toma en el momento de este encuentro. Estas «otras» maneras de nombrar que se amplían y acogen otros conceptos, otras acepciones, se acoplan con naturalidad desde la permeabilidad de las prácticas artísticas. Si ahondamos algo más percibimos su existencia pasada en prácticas y conceptos deudores. Siempre tendremos un «pre-», en tanto que prefijo antepuesto, pre-parado a unir nuevamente «entre» aquel momento «pre» y nuestra «post-» contemporaneidad, y nuestro aquí y ahora.

No es nada nuevo constatar que el lenguaje como código evoluciona y sus necesidades también, en función de las nuestras, las de los humanos. Y que «los conceptos son viajeros» entre disciplinas en palabras de Mieke Bal (2009) y a estas alturas ya son «nómadas» en su tránsito como los entiende Braidotti (2019), y me pregunto si no evolucionan también dichos conceptos para «otras» especies o desde ellas, para la IA o desde ella, para la construcción de lenguajes descriptivos, especulativos, generativos, etc. o, para los de proximidad con las especies, el medio natural o el networkism.

«Conocimiento posthumano» (Braidotti, 2019) o «posthumanista», «humanidad aumentada» (Sadin, 2017) forman ya parte de una terminología que venimos oyendo de un tiempo a esta parte y que arrojan tanta luz como oscuridad a nuestro conocimiento «entre». Y por ende, abren un debate de binomios relacionales que bien queda reflejado en las propuestas que seguidamente veremos, y que emerge entorno a cuestiones relativas a la dilución de la autoría, la tecnología como un agente creativo per se o como un agente colaborador, y asimismo nos interpela sobre una posible coautoría y/o cocreación entre el artista y la tecnología o, sobre la ideación de la obra.

A ello responden David Serra, José Arturo Martín y Ramiro Carrillo, y Agustín Linares. También veremos que esta posición (IA) —de entrada distante de las propuestas— de Tatiana Amorós, Nerea Cordeiro y María José López, y su «mirar» hacia «un mundo común» (Garcés, 2022), contiene bastante de la idea compartida sobre «el ver», sobre el hecho de «ver como interpretar». Y, a su vez, con una tipología de «proceso descentralizado» y «mirada hacia los márgenes, hacia lo periférico», en esa insistencia por mi parte —que también puede formar parte del ensimismamiento—, por saber qué hay o qué existe «entre» nosotros.

--

PRESENTATION OF THE CONGRESS THEMATIC LINE:

Non-human drawing. Atmospheric, transspecies, posthumanist drawing.

I would like to trace a drawing between these three ideas without yet knowing what image it takes:

- A "Being" that draws
- What exists "between" us
- "Seeing is already interpreting": a shared gaze

When I received the invitation to moderate this line of the congress, which brings together contributions around "non-human drawing," "atmospheric, transspecies, or posthumanist drawing," I thought that, since we no longer draw autographically by extending our arm, hand, and pencil tool but rather seem to set others to draw, we do so not so much as a way of learning to see the world in an open sense, but rather to understand what exists "between" us.

This knowledge of "between" invites us to consider what a "drawing being" is, what kind of "drawing being" we are, or what "drawing beings" others capable of drawing are, and of which "other" non-human categories they are a part. Do these beings arise from that "non-being" or from a "not wanting to be" since we speak of "post-humanism" as if it were a kind of post-postmodern fever... as a surpassing of something... or, if those "others" are "actors" of the "companion species," as Haraway defined them (2003), who have come to complement us. Our current era is called the "Anthropocene" ... since 2002, when Nobel laureate in Chemistry Paul Crutzen coined the term. In 2021, Avanessian speaks to us about the "Post-Anthropocene" (2021,118) and introduces us to the future "Techno-Anthropocene-Capitalocene."

Starting my reflection, I realize that while transcribing, I began to repeatedly type quotation marks. It is a need to highlight concepts to understand them. The small angles that are drawn make me think they are already drawing, as do the dashes that allow me to connect some of these words "between" each other. They are intervals that bring spaces and times closer. Sometimes these minute gestures between thought and writing, or between writing and orality, have the virtue of punctuating ideas. Just as immediate drawing does, containing what is essential given its urgency:

"to make myself understood, I draw,"

"to find my way somewhere, I draw," and

"to introduce this panel, I type quotation marks" "...,"

which are drawn next to dashes in an effort to connect the different voices that will present the talks we are about to see.

This discussion panel hosts three proposals directly linked to the use of Artificial Intelligence generated through the screen interface via the "utterance" of the artist with a device, and three others that are developed directly in the natural, physical, real, and tangible space, involving "interlocution" with "other species" (*apis mellifera*), with the natural environment, and with environmental agents that "affect" the territory, as well as processes associated with specific materials that will make their development possible in the exhibition space.

One of the questions I would like to address with the authors after viewing the presentations would be to consider "what is real" and what we would understand as "representation," as a way of knowing what lies "between" us. Let us say each of them uses a terminology that places them and clearly contributes to situating their interests, their projects, in which the term "drawing" emerges as a common denominator. Now, it seems that among them there exists an "extension" of this term equivalent to a complete grammar. Drawing as a field of knowledge is beginning to be a "construct," an idea that is constructed and reflects a state of constant change. Drawing is constructed in a "present continuous" verb tense.

As a result of these adaptations, it becomes clear that there is a need to name what we have known as "drawing" as a mental meeting point and coincidence of the image—as "representation" (enhanced presentation in the sense of "more than presentation")—and the multiple names it takes at this moment of encounter. These "other" ways of naming that expand to include other concepts and other meanings integrate naturally through the permeability of artistic practices. If we delve a little deeper, we perceive their past existence in practices and concepts indebted to them. We will always have a "pre-" as a prefix, ready to once again unite "between" that "pre" moment and our "post-" contemporaneity, and our here and now.

It is nothing new to state that language as a code evolves, and so do its needs, according to ours, those of humans. And that "concepts are travelers" between disciplines, as Mieke Bal put it (2009), and by now they are "nomadic" in their transit, as Braidotti understands them (2019). I wonder whether these concepts also evolve for "other" species or from them, for AI or from it, for the construction of descriptive, speculative, generative languages, etc., or for those that focus on proximity to species, the natural environment, or networkism.

"Posthuman knowledge" (Braidotti, 2019) or "posthumanist," "augmented humanity" (Sadin, 2017) are now part of a terminology we have been hearing for some time that sheds as much light as it does darkness on our "between" knowledge. And consequently, it opens a debate on relational pairs well-reflected in the proposals we will soon see,

emerging around issues related to the dissolution of authorship, technology as a creative agent in itself or as a collaborating agent, and also raises questions of possible co-authorship and/or co-creation between the artist and technology or on the ideation of the work.

This is what David Serra, José Arturo Martín and Ramiro Carrillo, and Agustín Linares respond to. We will also see that this (AI) position—initially distant from the proposals—of Tatiana Amorós, Nerea Cordeiro, and María José López, and their "gaze" towards a "common world" (Garcés, 2022), contains much of the shared idea of "seeing," of the fact of "seeing as interpreting." And, in turn, with a "decentralized process" typology and "gaze towards the margins, towards the peripheral," in my own insistence—which may also be part of self-absorption—to know what exists "between" us.

Referencias bibliográficas:

- Avanessian, A. (2021) *Meta-Futuros. Perspectivas especulativas para el mundo que viene*. Colección: Plutónicas. Holobionte Ediciones, Barcelona.
- Bal, M. (2009) *Conceptos viajeros en las humanidades. Una guía de viaje*. CENDEAC, Murcia.
- Braidotti, R. (2015). *Lo posthumano*. Gedisa.
- Braidotti, R. (2019) *El conocimiento posthumano*. Gedisa Editorial, Barcelona.
- Garcés, M. (2022) *Un mundo común*. Bellaterra Edicions, Barcelona.
- Haraway, D. (2024) *Manifiesto de las especies de compañía: Perros, gentes y otredad significativa*. Sans Soleil Ediciones, Vitoria-Gasteiz.
- Sadin, É. (2017) *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Caja Negra, Buenos Aires.

Nombre de la autora y título de ponencia:

Tatiana Amorós Torres. *Compartir mesa. Dibujo interespecifico.*

Institución:

Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid, (UCM).

Código ORCID:

<https://orcid.org/0009-0001-3167-090X>

Línea del congreso:

El dibujo no humano. Dibujo atmosférico, transespecie, posthumanista.

Breve biografía narrada de la autora:

Licenciada en Bellas artes UCM y doctoranda dentro del programa Doctorado en Bellas Artes por la UCM con la investigación: "Prácticas apícolas en el arte contemporáneo. Estrategias para afrontar el antropoceno" y ecofeminismo. Apicultora relacional desde 2017 con número REGA: 119-CU-013. La práctica del dibujo me sirve para construir un marco conceptual, procesual y relacional donde desarrollar propuestas que van de lo antropológico a lo biológico. Artista activista, impulsando procesos colaborativos y comunitarios relacionando arte, ecología.

RESUMEN:**Compartir mesa. Dibujo interespecifico.**

Dentro de las relaciones interespecificas a corto o largo plazo, los organismos que participan en ellas pueden verse beneficiados (+), perjudicados (-) o permanecer en estado neutro (0).

Mi relación con las abejas (*Apis mellífera*) se basa en establecer un diálogo por medio del dibujo sin interferir ni invadir su forma de vida. En biología este concepto se denomina "Comensalismo": compartir mesa. Para establecer esta relación construyo un contexto propicio mediante la definición de un protocolo, permitiendo que la comunicación sea efectiva. Un protocolo escrupuloso tanto en el uso de materiales respetuosos con las abejas como en el manejo dentro del apiario.

El colmenar pasa de ser un espacio productivo a un espacio acotado de experimentación donde tienen lugar los diversos procesos entre yo (como sujeto) y las abejas (objeto de estudio).

Antes de acercarme al colmenar realizo una serie de rituales. Hacer del que invita un invitado y del invitado el anfitrión. Me acerco lentamente a cada colmena y saludo, nos observamos mutuamente. La acogida del otro implica un acto de deconstrucción y respeto por la alteridad.

La relación entre caminar y volar: sacar la línea a pasear.

No existe mucha diferencia entre caminar, volar o nadar, todas estas acciones son una forma de dialogar con el territorio. Realizar trayectos huyendo del origen y de la meta. Simplemente sacar a pasear la línea

Como forma de saludo (saludo que se anticipa al acontecimiento) dibujo en el aire los distintos movimientos que usan las abejas para ubicarse (danza del coleteo) cuando encuentran fuentes de alimento. Sitúo mi posición dentro del colmenar. Desdibujó los límites que nos separan: un aquí y ahora. Este mismo movimiento circular y repetitivo, se suceden las vueltas unas a otras, lo reproduzco con el grafito en los dibujos

Julio 2024. Horizonte a punto de enjambrar.

A partir de unas imágenes tomadas en el paisaje donde está ubicado el apiario realizo unos dibujos con grafito sobre un papel hecho a mano. Uso tintura de propóleos para bajar el tono blanco del papel e impregnar el mismo con un olor reconocible para las abejas e introduzco los dibujos en la colmena por medio de uno de los cuadros (Marco bastidor: estructura de madera rectangular con alambres que habitualmente contienen láminas de cera y forma parte de la colmena).

Colmena A: Enjambre primario

Dibujo 1: la línea del horizonte. Horizonte que las abejas divisan cuando salen por la piquera. Dirección suroeste .

Colmena B: Enjambre secundario

Dibujo 2: Conjunto de piedras cercano al colmenar que las abejas sobrevuelan diariamente cuando salen a pecorear.

A lo largo de mes de agosto realizo visitas semanales para conocer cómo las abejas han interactuado con los dibujos. Si han dejado trazos, huellas, o han deambulado por él escabulléndose de la superficie compactada del papel.

Los dibujos obtenidos son un punto de inflexión en las relaciones más que humanas en las que habitamos, considerando el dibujo algo más que un mero objeto fruto del hacer: un habitar. Para habitar es necesario que haya una corresponsabilidad., una relación entre. Tiempo de cuidados y acompañamiento.

Palabras clave:

Dibujo; Apicentrismo; Bioarte; Hospitalidad; Performance.

--

ABSTRACT:

Table Sharing. Interspecific drawing.

Within short- or long-term interspecific relationships, the organisms that participate in it can be benefited (+), harmed (-) or remain in a neutral state (0).

My relationship with bees (*Apis mellifera*) is based on establishing a dialogue through drawing without interfering or invading their way of life. In biology this concept is called "commensalism": sharing a table. To establish this relationship, I build an enabling context by defining a protocol, allowing communication to be effective. A scrupulous protocol both in the use of bee-friendly materials and in the handling inside the apiary.

The apiary goes from being a productive space to a limited space of experimentation where the different processes take place between me (as subject) and the bees (object of study). Before approaching the apiary, I perform a series of rituals. Making the one who invites a guest and the guest the host. I slowly approach each hive and greet, we observe each other. Welcoming the other implies an act of deconstruction and respect for otherness.

The relationship between walking and flying: taking the line out for a walk.

There is not much difference between walking, flying, or swimming, all these actions are a way of dialoguing with the territory. To make journeys fleeing from the origin and the goal. Simply taking the line for a walk.

As a form of greeting (greeting that anticipates the event) I draw in the air the different movements that bees use to locate themselves (the dance of the beehive) when they find sources of food. I situate my position inside the apiary. I blur the limits that separate us: a here and now. I reproduce this same circular and repetitive movement, the turns one after the other, with the graphite in the drawings.

July 2024. Horizon about to swarm.

From some images taken in the landscape where the apiary is located, I make some graphite drawings on handmade paper. I use propolis dye to lower the white tone of the paper and impregnate it with a smell recognizable to the bees and introduce the drawings into the hive through one of the frames (frame: rectangular wooden structure with wires that usually contains sheets of wax and is part of the hive).

Hive A: Primary swarm

Drawing 1: the horizon line. Horizon that the bees can see when they exit through the entrance. Southwest direction.

Hive B: Secondary swarm

Drawing 2: Set of stones near the apiary that the bees fly over every day when they go out to forage.

Throughout the month of August, I make weekly visits to see how the bees have interacted with the drawings. If they have left traces, footprints, or have wandered around it, slipping out of the compacted surface of the paper.

The drawings obtained are a turning point in the more than human relationships in which we live, considering the drawing as something more than a mere object of doing: an inhabiting. In order to inhabit it is necessary to have a co-responsibility, a relationship between. Time of care and accompaniment.

Keywords:

Drawing; Apicentrism; Bioart; Hospitality; Performance.

--

Nombre de la autora y título de ponencia:

Nerea Cordeiro. *Figuras de cuerdas: inclusión del concepto de espacio en la obra dibujada*.

Institución:

Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid, (UCM).

Código ORCID:

<https://orcid.org/0009-0003-8892-6325>

Línea del congreso:

El dibujo no humano. Dibujo atmosférico, transpecie, posthumanista.

Breve biografía narrada de la autora:

Nerea Cordeiro (1999) forma parte del XIII Encuentro de Artistas Novos en la Ciudad de la Cultura de Santiago de Compostela. Se le conceden premios como el Premio Galicia: Pedras de Santiago en el XIII Premio Atlante del Museo de Artes del Grabado; el primer premio en la Edición Extraordinaria Premios de Arte del Consejo Social de la UCM; el tercer premio en el Xuventude Crea de la Xunta de Galicia en 2022 y 2023; y el tercer premio en el XVII Certamen de Artes Plásticas de la Diputación de Ourense. Recientemente, es seleccionada en el XXVII Concurso de Propuestas de Ayuda a la Creación Visual de VEGAP.

RESUMEN:**Figuras de cuerdas: inclusión del concepto de espacio en la obra dibujada.**

Se entiende por espacio físico a aquello que es creado por la materia, y que conforma una parte de la realidad que experimenta un individuo. Siguiendo esta idea, y partiendo de un posicionamiento artístico, se plantea la posibilidad de interpretar este elemento conceptual como un objeto; como una nueva herramienta integrada al amplio catálogo de recursos que pueden encontrarse a disposición de un artista. Bajo esta situación, el saber artístico no ayudaría a comprender algo distinto, sino de otro modo; y la función del creador ya no consistiría tanto en el juego de la invención, como en el de la interrogación de su propio mundo.

A continuación, se presentará una tesis doctoral que actualmente investiga este tema. Se realiza en colaboración entre las Universidades Complutense de Madrid y de Vigo, y está basada en prácticas artísticas. En ella, el estudio teórico y el desarrollo plástico funcionan como dos lenguajes independientes que se retroalimentan entre sí, creciendo de forma progresiva y pareja. En lo que respecta a la práctica, las concepciones espaciales son expresadas iniciando un diálogo sobre las posibilidades de convergencia que pueden existir entre el dibujo y la escultura, entendiendo la segunda como dibujo en el espacio. Para ello, se exploran distintas vías sobre cómo incorporar el espacio real y físico de la sala de exposiciones y del taller de creación, como material y parte de la obra plástica.

Esta idea del espacio se incorpora desde dos niveles de significado: a partir de una posición física, técnica y formal, trabajando conjuntamente a las condiciones que puede

presentar la arquitectura concreta de una sala; o siguiendo una perspectiva más abstracta y metafórica, en la que se muestra el sitio que se habita empleando un lenguaje plástico. Ambas definen partes diferenciadas del mismo proceso mediante el que se construye la obra: por un lado, el dibujo realizado sobre un soporte tradicional, y por otro, su expansión, a través de la intervención espacial. En el tratamiento de ambos casos, se elige la idea de la red como metáfora a través de la que representar gráficamente el conocimiento.

La red aparece en la actualidad como sustituta a la anterior idea de pirámide, y posteriormente de árbol, dentro del campo de la investigación científica. Gracias a su potencial y a la inmensa variedad de formas que puede adquirir, se ha convertido también en una novedosa herramienta y un creciente recurso para el ámbito artístico. Ha dado pie al inicio de una corriente que se denomina Networkism, dentro de la que resuenan nombres tan relevantes como el de Thomas Saraceno (Argentina, 1973) o Chiharu Shiota (Japón, 1972). En la práctica que ocupa a la tesis de la que se está hablando, esto se traduce en llenar el espacio empleando la densa red como protagonista, mediante dibujos de diferentes lugares realizados siguiendo esos patrones, e hilo, habitualmente de color negro.

Palabras clave:

Espacio Físico; Práctica Artística; Convergencia Dibujo-Escultura; Intervención Espacial; Networkism.

--

ABSTRACT:

String figures: inclusion of the concept of space in the drawn work.

Physical space is understood as that which is created by matter, forming part of the reality experienced by an individual. From this idea, and adopting an artistic stance, the possibility arises of interpreting this conceptual element as an object—a new tool integrated into the vast array of resources available to an artist. In this context, artistic knowledge would not help to understand something different, but rather in a different way; and the creator's role would no longer consist so much in the act of invention, but in the interrogation of their own world.

The following presentation will introduce a doctoral thesis currently investigating this subject. It is carried out in collaboration between the Complutense University of Madrid and the University of Vigo and is based on artistic practices. In this research, theoretical study, and artistic development function as two independent yet interrelated languages, progressing and evolving simultaneously. In terms of practice, spatial conceptions are expressed by initiating a dialogue about the possibilities of convergence between drawing and sculpture, understanding the latter as drawing in space. To this end, different approaches are explored regarding how to incorporate the real and physical space of both the exhibition hall and the artist's studio as materials and integral parts of the artwork.

This notion of space is approached on two levels of meaning: from a physical, technical, and formal standpoint, working in conjunction with the specific architectural conditions of a given room; or from a more abstract and metaphorical perspective, where the inhabited space is shown using a visual language. Both approaches define distinct parts of the same process through which the artwork is constructed: on the one hand, the drawing made on a traditional support, and on the other, its expansion through spatial intervention. In both cases, the concept of the network is chosen as a metaphor to graphically represent knowledge.

The network has emerged as the successor to previous ideas of the pyramid, and later the tree, within the field of scientific research. Due to its potential and the vast variety of forms it can take, it has also become a novel tool and a growing resource in the artistic field. It has given rise to a movement called Networkism, within which prominent names such as Thomas Saraceno (Argentina, 1973) and Chiharu Shiota (Japan, 1972) resonate. In the practice being investigated in this thesis, this translates into filling the space using the dense network as the central element, through drawings of different locations following these patterns, and thread, usually black in color.

Keywords:

Physical Space; Artistic Practice; Drawing-Sculpture Convergence; Spatial Intervention; Networkism.

—

Referencias bibliográficas:

Foster, H. (2013). El complejo arte-arquitectura. Madrid: Turner Publicaciones S.L.

González Castro, C. (2010). El espacio como objeto. Granada: Galería Sandunga.

Joachim Albrecht, H. (1981). Escultura en el siglo XX. Barcelona: Editorial Blume.

Lima, M. (2015, marzo). Una historia visual del conocimiento humano [Vídeo].

Recuperado de

https://www.ted.com/talks/manuel_lima_a_visual_history_of_human_knowledge?language=es

Maroto Pérez, E. (2015). Cuando la arquitectura deviene en escultura y viceversa: Turbine Hall y Serpentine Gallery (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.

Nombre del autor y título de ponencia:

Agustín Linares Pedrero. *Los sistemas algorítmicos que simulan comportamientos naturales representan una evolución gráfica posthumana.*

Institución:

Universidad de Málaga.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0002-7071-4127>

Línea del congreso:

El dibujo no humano. Dibujo atmosférico, transespecie, posthumanista.

Breve biografía narrada del autor:

Mi trabajo artístico ha transcurrido cerca de las nuevas tecnologías, con la electrónica y el ordenador. Después de algunas exposiciones comencé mi trabajo como profesor asociado en la facultad, impartiendo por más de 15 años la asignatura de arte electrónico, nuevos medios principalmente. En 2016 me nombraron Doctor y en 2024 obtuve un máster de gestión cultural en la UOC, actualmente compagino la docencia con trabajos de diseño como responsable de la comunicación visual del Vicerrectorado de Cultura de la Universidad de Málaga. También realizo labores de comisariado de exposiciones. Interés en las nuevas tecnologías y el trans-/posthumanismo.

RESUMEN:**Los sistemas algorítmicos que simulan comportamientos naturales representan una evolución gráfica posthumana.**

En nuestra era digital, el concepto de "dibujo" parece haberse ampliado a través de los sistemas algorítmicos que simulan comportamientos naturales. Estos procesos no solo replican fenómenos biológicos, geológicos y atmosféricos, sino que amplían la noción tradicional del dibujo al introducir un nuevo paradigma provocado por la inteligencia artificial (IA). Por tanto, los algoritmos no solo son meras herramientas al servicio del artista, sino que también asumen el papel de agentes creativos que generan obras visuales de forma autónoma, lo que provoca una evolución significativa en el arte gráfico y el dibujo, además de aproximarnos a nuevas ideas: transhumanistas y posthumanistas.

En este nuevo enfoque que adoptamos, hace que el dibujo algorítmico no requiera especialmente de la intervención directa del ser humano. De hecho, en lugar de líneas trazadas manualmente, los algoritmos son capaces de producir patrones y estructuras complejas que simulan comportamientos naturales como el crecimiento celular, los enjambres de organismos y los sistemas climáticos. Estas simulaciones, basadas en códigos matemáticos, son capaces de generar resultados gráficos sugestivos que pueden estar en constante transformación, lo que sugiere una nueva forma de creación artística que no se limita por la mano del artista, permitiendo que el dibujo se convierta en un proceso autónomo, dirigido por la lógica de la programación y las dinámicas naturales que pueden imitar o sugerir.

Por ello, podemos afirmar que los algoritmos biológicos representan un aspecto fascinante de esta evolución gráfica que nos aventuramos a tildar de posthumana; simulaciones como las de enjambres o el crecimiento celular generan formas visuales que replican comportamientos vivos, creando un lenguaje gráfico profundamente conectado con la naturaleza. Del mismo modo, los fractales y las estructuras que emulan procesos geológicos o atmosféricos, como las isobaras y los sistemas de cristalización, enriquecen el arte con un enfoque científico, transformando fenómenos del mundo físico en imágenes dinámicas y fluidas. Estas representaciones gráficas, creadas por algoritmos, no solo imitan la naturaleza, sino que la interpretan de formas nuevas e inesperadas, además de configurarse como gráficos/dibujos seductores.

Este enfoque posthumano reconoce que la creatividad no es exclusiva de los humanos, y que las máquinas, a través de la programación y los algoritmos, pueden generar formas artísticas tan válidas como las creadas por manos humanas. Esto no solo desafía la idea tradicional del artista, sino que abre un campo de exploración para nuevas estéticas basadas en la autonomía del software.

En definitiva, los sistemas algorítmicos que simulan comportamientos naturales pueden ampliar el concepto del dibujo mediante esta evolución gráfica posthumana, mediante el uso de las herramientas de la era digital y su potenciación en la era de la inteligencia artificial. Permitiendo que los artistas tengamos más acceso a la generación de algoritmos, y a la generación de formas y patrones inspirados en la naturaleza. Como estrategia estética, este tipo de dibujos trasciende los límites de la intervención humana y redefine lo que significa crear arte en un mundo cada vez más influido por la tecnología más novedosa.

Palabras clave:

Posthumanismo; Dibujo; Inteligencia Artificial; Naturaleza; Algoritmo.

--

ABSTRACT:

Algorithmic systems that simulate natural behaviors represent a posthuman graphic evolution.

In our digital age, the concept of "drawing" seems to have expanded through algorithmic systems that simulate natural behaviors. These processes not only replicate biological, geological, and atmospheric phenomena but also broaden the traditional notion of drawing by introducing a new paradigm driven by artificial intelligence (AI). Thus, algorithms are not merely tools at the service of the artist but also take on the role of creative agents that autonomously generate visual works, leading to a significant evolution in graphic art and drawing while bringing us closer to new ideas: transhumanist and posthumanist.

In this new approach we adopt, algorithmic drawing does not particularly require direct human intervention. In fact, instead of manually drawn lines, algorithms are capable of producing complex patterns and structures that simulate natural behaviors such as cellular growth, swarms of organisms, and climatic systems. These simulations, based

on mathematical codes, can generate suggestive graphic results that may be in constant transformation, suggesting a new form of artistic creation that is not limited by the hand of the artist, allowing drawing to become an autonomous process, driven by the logic of programming and the natural dynamics that they can imitate or suggest.

Therefore, we can affirm that biological algorithms represent a fascinating aspect of this graphic evolution that we dare to label as posthuman; simulations such as swarms or cellular growth generate visual forms that replicate living behaviors, creating a graphic language deeply connected to nature. Similarly, fractals and structures that emulate geological or atmospheric processes, such as isobars and crystallization systems, enrich art with a scientific approach, transforming phenomena from the physical world into dynamic and fluid images. These graphic representations, created by algorithms, not only imitate nature but also interpret it in new and unexpected ways, while being configured as seductive graphics/drawings.

This posthuman approach recognizes that creativity is not exclusive to humans, and that machines, through programming and algorithms, can generate artistic forms as valid as those created by human hands. This not only challenges the traditional idea of the artist but also opens up a field of exploration for new aesthetics based on the autonomy of software.

In short, algorithmic systems that simulate natural behaviors can expand the concept of drawing through this posthuman graphic evolution, using the tools of the digital age and their enhancement in the era of artificial intelligence. Allowing artists greater access to the generation of algorithms, and to the creation of forms and patterns inspired by nature. As an aesthetic strategy, this type of drawing transcends the limits of human intervention and redefines what it means to create art in a world increasingly influenced by the latest technology.

Keywords:

Posthumanism; Drawing; Artificial Intelligence; Nature; Algorithm.

--

Nombre de la autora y título de ponencia:

María José López Cerro. *La piel del lugar. Tierra y memoria.*

Institución:

Máster Universitario de Dibujo y Gráfica Contemporánea (MUDIG). Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid, (UCM).

Código ORCID:

<https://orcid.org/0009-0009-0057-6951>

Línea del congreso:

El dibujo no humano. Dibujo atmosférico, transespecie, posthumanista.

Breve biografía narrada de la autora:

María José López Cerro, La Roda (Albacete). Estudió Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia, finalizando sus estudios en la Universidad Complutense de Madrid. Ese año disfruta de la beca de pintura "Villa de Ayllón", recibiendo el primer premio de pintura Teodoro Nieto. Continuó su formación con estudios de Historia del Arte y trabajó como ilustradora editorial.

Ha recibido reconocimientos como los primeros premios en el VIII Certamen Nacional de Pintura "Dimas Coello" de Tenerife, en el V Certamen Fundación Campollano o en el Certamen "La mujer manchega en la pintura", entre otros. Y su obra ha sido expuesta en Madrid, Valencia, Tenerife, Sevilla, Cuenca, Guadalajara y Albacete.

Actualmente es profesora en la Escuela de Arte "Toledo" y realiza el Máster en Dibujo y Gráfica Contemporánea.

RESUMEN:**La piel del lugar. Tierra y memoria.**

En aquel paraje, en la quietud de sus formas cinceladas a lo largo de los siglos, perpetuo pero donde la vida continúa su curso, me preguntaba qué podía contar de él que no hiciese ya él mismo. Al fin y al cabo, el paisaje como tal es una porción acotada, inventado en su concepto por el ser humano.

A Kant, José Ortega y Gasset, Dean MacCannell o Jacques Derrida, les interesaba el marco, ese ornamento perimetral que trazaba la frontera, el límite de lo que queda dentro y lo que queda fuera de la imagen.

En "Pedagogía del paisaje" de Ortega y Gasset, el paisaje ofrecía una versión filosófica cercana al entorno como condición de la propia identidad cultural. Es el propio yo el que construye la idea de paisaje que le corresponde; la mirada es posesiva y convierte en objeto casi todo lo que toca.

¿Y si fuera el propio paisaje el que se configura a sí mismo?, si la luz, la lluvia, el viento, la huella que ha dejado la historia sobre él, hablase desde su propia naturaleza consustancial, ¿qué papel jugaría el artista en este proceso creador? Mi proyecto habla de la tierra y el tiempo; de los agentes climáticos y procesos fenomenológicos que dibujan la acción o la quietud, creando formas que captan la materialidad de los suelos.

Pero también, de memoria y emoción. Del espacio habitado y el diálogo establecido con él a través del registro, analizado y aprehendido mediante el proceso creativo; colocando el foco en el cómo, en la propia experiencia como intención y fin en sí misma. En definitiva, el proyecto versa del paisaje desde el propio paisaje, y surge de mi necesidad de hablar de él y de todos los que hemos formado parte de esa identidad común, albergando el mismo sentimiento de pertenencia al lugar.

Para ello, he llevado a cabo una serie de experiencias sobre el territorio, entendiéndolo como una gran matriz sobre la que estampar su huella y crear gofrados de su relieve. He registrado su materialidad y tangibilidad a través de las siguientes experiencias:

- Gofrados del suelo del territorio mediante planchas de pasta de papel para registrar los contornos y relieves de la tierra.
- Gofrados a partir de planchas de linóleo trabajadas con sosa cáustica y expuestas a las condiciones climáticas del lugar; la lluvia y el viento intervienen en el proceso de grabado y dibujan mapas del lugar.
- Creación de planchas de offset donde la tierra, el viento y el agua generan el trazo.
- Estampaciones del territorio usando el suelo como matriz.

Las acciones han sido llevadas a cabo de una manera rigurosa, mediante la exploración e investigación de las técnicas y el registro de los resultados obtenidos al ser expuestos a la fenomenología del lugar. Todo esto me ayuda a reflexionar sobre el límite o frontera entre los agentes creadores de la obra, así como en el rol que juego en el proceso de creación.

Palabras clave:

Paisaje; Gráfica; Dibujo Atmosférico; Grabado; Territorio.

--

ABSTRACT:

The skin of the place. Land and memory.

In that place, in the stillness of its shapes chiseled over the centuries, perpetual but where life continues its course, I wondered what I could tell about it that he had not already done himself. After all, the landscape as such is a limited portion, invented in its concept by human beings.

Kant, José Ortega y Gasset, Dean MacCannell and Jacques Derrida were interested in the frame, that perimeter ornament that drew the border, the limit of what remains inside and what remains outside the image.

In Ortega y Gasset's "Landscape Pedagogy," the landscape offered a philosophical version close to the environment as a condition of one's own cultural identity. It is the self that constructs the idea of landscape that corresponds to it; The gaze is possessive and turns almost everything it touches into an object.

What if it were the landscape itself that shapes itself? If the light, the rain, the wind, the mark that history has left on it, spoke from its own consubstantial nature, what role would the artist play in this creative process? My project talks about land and time; of climatic agents and phenomenological processes that draw action or stillness, creating forms that capture the materiality of the soils. But also, of memory and emotion. Of the inhabited space and the dialogue established with it through the record, analyzed and apprehended through the creative process, placing the focus on the how, on the experience itself as an intention and end in itself. In short, the project is about the landscape from the landscape itself and arises from my need to talk about it and about all of us who have been part of that common identity, harboring the same feeling of belonging to the place.

To achieve this, I have carried out a series of actions on the territory, understanding it as a large matrix on which to stamp one's mark and create embossing of its relief. I have recorded its materiality and tangibility through the following experiences:

- Embossing of the territory's soil using paper pulp plates to record the contours and reliefs of the land.
- Embossed from linoleum sheets worked with caustic soda and exposed to the climatic conditions of the place; rain and wind intervene in the engraving process and draw maps of the place.
- Creation of offset plates where the earth, wind and water generate the line.
- Prints of the territory using the soil as a matrix.

The actions have been carried out in a rigorous manner, through the exploration and investigation of the techniques and the recording of the results obtained when exposed to the phenomenology of the place. All of this helps me reflect on the limit or border between the creative agents of the work, as well as the role I play in the creation process.

Keywords:

Landscape; Graphics; Atmospheric Drawing; Engraving; Territory.

--

Referencias bibliográficas:

- Del Río, V. (2023). Políticas del paisaje. Sobre la perfección de los desiertos. Madrid: Producciones de arte y pensamiento / PROAP.
- Rancière, J. (2023). El tiempo del paisaje. Los orígenes de la revolución estética. Madrid: Akal.
- Nora, P. (2008). Los lugares de la memoria. Uruguay: Trilce.
- Álvarez, L. (2011). La categoría del paisaje cultural. Revista de Antropología Iberoamericana, 6, 1, 57-80.
- Folch, R.; Bru, J. (2017). Ambiente, territorio y paisaje. Valores y valoraciones. Barcelona y Madrid: Editorial Barcino / Aquae Fundación.

Nombre de los autores y título de ponencia:

José Arturo Martín Morales (1); Ramiro Carrillo Fernández (2). *Dibujar con palabras. La IA Generativa como herramienta en la pintura figurativa contemporánea: el caso de Martín y Sicilia.*

Institución:

Universidad de La Laguna.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0009-0000-0215-7405> (1)

<https://orcid.org/0000-0001-9501-4189> (2)

Línea del congreso:

El dibujo no humano. Dibujo atmosférico, transespecie, posthumanista.

Breve biografía narrada de los autores:

José Arturo Martín Morales es Licenciado en Bellas Artes, doctorando y profesor de la Facultad de Bellas Artes en la Universidad de La Laguna desde 2022. A partir de 1995, forma el colectivo artístico Martín y Sicilia junto a Javier Sicilia Rodríguez. Trabajan en medios como pintura, dibujo, fotografía e instalación, creando imágenes narrativas protagonizadas por ellos mismos como actores-iconos. Sus trabajos han sido expuestos en galerías, museos, ferias y bienales de arte contemporáneo nacionales e internacionales. Entre los premios recibidos hay que destacar: 1º Premio Villa de Santayí, Mallorca, Mención de Honor ABC de fotografía y Artistas emergentes de ARCO07, Ron Brugal.

Ramiro Carrillo Fernández es Doctor en Bellas Artes y profesor de Pintura en la Universidad de La Laguna desde 1990. Formado como pintor y grabador, como artista realizó más de cincuenta exposiciones individuales y colectivas entre 1985 y 2005; en adelante su actividad principal se desplazó hacia el análisis y crítica de los fenómenos artísticos contemporáneos, ha publicado más de cuarenta ensayos sobre arte contemporáneo, entre libros, artículos y ensayos cortos en publicaciones artísticas. Fue Director del Departamento de Pintura y Escultura de 2010 a 2013 y del Departamento de Bellas Artes de 2015 a 2022.

RESUMEN:**Dibujar con palabras. La IA Generativa como herramienta en la pintura figurativa contemporánea: el caso de Martín y Sicilia.**

La aparición y acelerado perfeccionamiento de las herramientas de inteligencia artificial aplicada a la generación de imágenes ha abierto un enorme campo de posibilidades para la creación artística, pero también ha planteado una serie de retos que afectan al estatus tradicional de la obra de arte, llegando incluso a comprometer nociones tan centrales en el arte como la de autoría (Galanter, 2019). En el plano meramente técnico, y aplicadas a los procesos de la pintura contemporánea —por ejemplo para generar bocetos fotográficos— las herramientas de IA generativa como Midjourney, Stable Diffusion o DALL-E, permiten automatizar de manera eficiente la generación de imágenes digitales a partir de textos sencillos o prompts, posibilitando una reducción

significativa de los tiempos y recursos empleados en los procesos de estudio y abocetado, y haciendo prácticamente innecesario el uso de la cámara fotográfica.

Pero estos procesos no impactan solo en un ámbito meramente técnico, sino que implican un cambio de mentalidad en los y las artistas, dado que, en tanto que el software genera la imagen siguiendo los prompts, el pensamiento visual se convierte en textual; es decir, se dibuja con palabras. El prompt determina las imágenes obtenidas a través de la modulación y la precisión de su lenguaje, lo que implica necesariamente reconsiderar el papel del humano en la formulación creativa de la imagen.

El empleo de la IA en la creación artística puede conectarse con el concepto de postfotografía, tal como lo formula Joan Fontcuberta. Según este autor, en el contexto contemporáneo, “la urgencia de la imagen por existir prevalece sobre las cualidades mismas de la imagen” (Fontcuberta, 2011). El estatus mismo de la imagen fotográfica está en profunda revisión, y parece claro que el presente de la imagen generada por la IA pasa por habitar las imágenes no vividas, no sujetas a una realidad existente.

Estas problemáticas se analizarán a partir de la obra de Martín y Sicilia, un equipo artístico contemporáneo cuyo trabajo se caracteriza, desde 1996, por crear escenas de autoficción pictórica basada en fotografías escenificadas —staged photography— protagonizadas por los propios artistas, de manera que su obra tiene siempre un fuerte componente de autorretrato. La incorporación en sus procesos de herramientas de IA ha permitido, en su caso, pasar de los hechos a las palabras, convirtiendo sus dibujos previos en textos, a partir de los cuales generan una enorme variedad de escenas de autoficción fotográfica, “autorretratos”, donde los artistas están, se les reconoce, pero escenas que realmente no han existido.

El hecho de que la producción de estos artistas se haya caracterizado por la creación de escenas de autoficción y de autorretrato, además de por la exploración de elementos vinculados a la pintura costumbrista, el realismo social y la pintura de historia, convierte su obra en un excelente caso de estudio para exponer y discutir las transformaciones formales y conceptuales que el uso de herramientas de inteligencia artificial generativa va a introducir en la pintura figurativa contemporánea.

Palabras clave:

Inteligencia Artificial; Pintura Contemporánea; Figuración; Pintura Narrativa; Autoficción.

--

ABSTRACT:

Drawing with words: Generative AI as a tool in contemporary figurative painting – The case of Martín and Sicilia.

The emergence and rapid improvement of artificial intelligence tools applied to image generation have opened up vast possibilities for artistic creation, while also posing challenges that affect the traditional status of the artwork, even questioning central notions in art, such as authorship (Galanter, 2019). On a purely technical level and applied to contemporary painting processes—such as generating photographic

sketches—generative AI tools like Midjourney, Stable Diffusion, or DALL-E allow for the efficient automation of digital image generation from simple texts or prompts. This significantly reduces the time and resources used in the study and sketching processes, making the use of photographic cameras almost unnecessary.

However, these processes impact not only the technical realm but also imply a shift in the mindset of artists. As the software generates the image according to the prompts, visual thinking becomes textual; that is, one "draws with words." The prompt determines the images produced through the modulation and precision of its language, which necessarily leads to a reconsideration of the human role in the creative formulation of the image.

The use of AI in artistic creation can be connected to the concept of post-photography, as formulated by Joan Fontcuberta. According to him, in the contemporary context, "the urgency of the image to exist prevails over the image's own qualities" (Fontcuberta, 2011). The status of the photographic image itself is under deep revision, and it seems clear that the present state of AI-generated images involves inhabiting images that have not been lived, unconnected to any existing reality.

These issues will be analyzed through the work of Martín y Sicilia, a contemporary artistic duo whose work has been characterized, since 1995, by creating scenes of pictorial autofiction based on staged photography, where the artists themselves are the protagonists. Their work always involves a strong component of self-portraiture. In their case, the incorporation of AI tools has enabled them to shift from actions to words, turning their preliminary sketches into texts, from which they generate a vast variety of autofictional photographic scenes, "self-portraits", where the artists are present and recognizable, but in scenes that have never truly existed.

The fact that these artists' production has been characterized by the creation of autofictional and self-portrait scenes, as well as their exploration of elements related to genre painting, social realism, and history painting, makes their work an excellent case study for examining and discussing the formal and conceptual transformations that the use of generative AI tools will introduce into contemporary figurative painting.

Keywords:

Artificial Intelligence; Contemporary Painting; Figuration; Narrative Painting; Autofiction.

--

Referencias bibliográficas:

- Galanter, P. (2019). Artificial Intelligence and Problems in Generative Art Theory. DOI: 10.14236/ewic/EVA2019.22
- Fontcuberta, J. (2016). *La Furia de las Imágenes: Notas sobre la postfotografía*. Barcelona, Galaxia Guttenberg.
- Fontcuberta, J. (2011). Por un manifiesto posfotográfico. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html>
- Carrillo, R. (2023). Martín y Sicilia, Biblioteca de Artistas Canarios, Nº 78. Gobierno de Canarias, Santa Cruz de Tenerife.

Nombre del autor y título de ponencia:

David Serra Navarro. *Procesos especulativos de creación gráfica con inteligencia artificial*.

Institución:

Universitat de Girona.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0001-7062-647X>

Línea del congreso:

El dibujo no humano. Dibujo atmosférico, transespecie, posthumanista.

Breve biografía narrada del autor:

Investigador, artista visual y docente. Interesado en: sistemas de comunicación interactiva, diseño orientado a la innovación social, ética de los mundos virtuales y exploración creativa con/sobre la IA. Su producción artística busca un diálogo crítico con el espectador a través de formatos como la pintura, el vídeo, las instalaciones, las aplicaciones móviles o mediante acciones colaborativas. Entiende la tecnología como un medio que se autocuestiona mientras nos redefine en un proceso de construcción de nuevas significaciones. Su obra ha sido expuesta en Arts Santa Mònica, Fundació Godia, Loop Festival, CCCB (Barcelona), Bòlit Centre d'Art Contemporani (Girona), FIB Art (Benicàssim), Off-Arco (Madrid), DAHJ Gallery (USA), Digital Graffiti Festival (Florida) o AI International Film Festival (San Diego, CA).

RESUMEN:**Procesos especulativos de creación gráfica con inteligencia artificial.**

La posibilidad de una realidad en la que se disipe la perspectiva antropocéntrica para dar entrada a un posicionamiento posthumanista es la base de esta comunicación. En este desvanecimiento sobre la tradicional dicotomía sujeto-objeto, aquello humano se reformula en nuevos procesos de negociación y un diálogo abierto con la máquina, un entendimiento de la materialidad desde la inclusión de los flujos informacionales. Puntualizar que el posthumanismo se aleja del transhumanismo, no toma la tecnología para la mejora y superación del humano, sino que abre un marco relacional donde encajar el humanismo. El auge de las aplicaciones de inteligencia artificial generativa (IAG) nos plantean diferentes reflexiones éticas y estéticas sobre esta relación entre humano y máquina; las decisiones que los algoritmos sintetizan en forma de imágenes generadas no siempre nos garantizan el resultado deseado o previsible, el entrenamiento al que han estado sometidos mediante la ingestión de cantidades masivas de datos puede contener sesgos, subrepresentaciones, o simplemente lagunas de conocimiento humano. Entre las desviaciones comunes identificadas encontramos la inexistencia de referentes femeninos, la estereotipación de género, la discriminación de raza, la tendencia a la cultura brogrammer, etc. Este proceso, imperfecto, supone una amenaza en la que tendremos que involucrarnos como humanos para minimizar su impacto social. No obstante, en esta conversación de lenguaje natural entre conocimiento humano y datos en los que no somos capaces de abrazar su totalidad, se dan unas condiciones singulares para establecer nuevas prácticas artísticas que se

desarrollan bajo un proceso de cocreación. El dibujo, en particular, no queda desplazado en este escenario de producción de nuevas materialidades, sino que se transforma en un prompt visual que interroga a la máquina en clave de mayéutica contemporánea. Básicamente, en este proceso donde el conocimiento humano se canaliza en un diálogo de intercambio de imágenes, se produce una deconstrucción de conceptos que visibilizan un estado híbrido de colaboración entre humano/máquina. Este principio expuesto es el que da sentido a la serie de producciones que se muestran a continuación, un marco exploratorio del espacio, y también una indagación de como acercarse e interrogar al medio de la inteligencia artificial (IA) en un descubrimiento de significaciones y formas de expresión. Una investigación de equilibrios visuales entre el substrato del dibujo y el medio IA que se abre en un contexto colaborativo y no competitivo.

Palabras clave:

Inteligencia Artificial; Dibujo; Posthumanismo; Cocreación; Deconstrucción.

--

ABSTRACT:

Speculative graphic creation processes with artificial intelligence.

The possibility of a reality in which the anthropocentric perspective is dissipated to give way to a posthumanist position is the basis of this communication. In this fading of the traditional subject-object dichotomy, the human is reformulated in new negotiation processes and an open dialogue with the machine, an understanding of materiality from the inclusion of information flows. Posthumanism moves away from transhumanism, it does not use technology to improve and surpass humans, but rather opens a relational framework where humanism can fit in. The rise of generative artificial intelligence (GAI) applications poses different ethical and aesthetic reflections on this relationship between humans and machines. The decisions that algorithms synthesize in the form of generated images do not always guarantee the desired or predictable result; the training they have been subjected to through the ingestion of massive amounts of data may contain biases, underrepresentations, or simply gaps in human knowledge. Among the common deviations identified we find the lack of female referents, gender stereotyping, racial discrimination, the tendency towards programmer culture, etc. This imperfect process alerts us to a threat in which we will have to get involved as human beings to minimize its social impact. However, in this natural language conversation between human knowledge and data in which we are not able to embrace its entirety, unique conditions are given to establish new artistic practices that are developed under a process of co-creation. Drawing, in particular, is not displaced in this scenario of production of new materialities, but is transformed into a visual prompt that questions the machine in the key of contemporary maieutics. Basically, in this process where human knowledge is channeled into a dialogue of image exchange, a deconstruction of concepts occurs that make visible a hybrid state of collaboration between human/machine. This exposed principle is what gives meaning to the series of productions shown below, an exploratory framework of space, and also an inquiry into how to approach and question the medium of artificial intelligence (AI) in a discovery of meanings. An investigation of

balances between the substratum of drawing and the AI medium that opens in a collaborative and non-competitive context.

Keywords:

Artificial Intelligence; Drawing; Posthumanism; Co-Creation; Deconstruction.

--

Referencias bibliográficas:

- Berrett, D. (2013). Creativity: A Cure for the Common Curriculum. The Chronical of Higher Education. Available online: <https://www.chronicle.com/article/The-Creativity-Cure/138203/> (accessed on 15 Sept. 2024).
- Gutiérrez, K. (2023). Inteligencia artificial generativa: irrupción y desafíos. *Revista Enfoques*, 4(2), 57-82.
- Ocampo-Rendón, J. (2022). La inteligencia artificial ha transformado las prácticas artísticas. *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, 15, 195-228.
- Oliver, N. (2019). Hacia una Inteligencia Artificial por y para la sociedad. *Temas para el debate*, (299), 37-39.
- Petherbridge, D. (2010). *The Primacy of Drawing*. New Haven: Yale University Press.
- Serra, D. (2024). vAlmpir *publication/artifact. Research artwork in: <https://www.researchcatalogue.net/view/2777988/2813330>
- Simmons, S. (2019). Drawing in the Digital Age: Observations and Implications for Education. *Arts*, 8, 33. <https://doi.org/10.3390/arts8010033>

LÍNEA 4

EL DIBUJO COMO PROCESO DE CONOCIMIENTO. LA DIMENSIÓN COGNITIVA DE LOS PROCESOS GRÁFICOS.

Modera: Nerea Lagarreta Altzibar (Universidad del País Vasco).

Ponentes:

- Juan Aguilar Jiménez y Cristina Peláez Navarrete - Un ejercicio de metamorfosis para el desarrollo de creaciones visuales.
- Montserrat Aránega - Devenir cuerpos. El dibujo como práctica performativa y encarnada en los procesos de construcción del ser.
- Carla Boserman Romero y Tomás Sánchez Criado - En la atención a las sombras: sobre dibujos y registros, sobre cuerpos y climas.
- Yassine Chouati El Kati - El Dibujo como Acto de Resistencia en la Obra de Adel Abdessemed.
- Claudia Gallart Satué - Reflexiones en torno al dibujo automático a partir del poema La ceguera del poema de Mario Montalbetti.
- Mar García Ranedo - Capilografías: tensiones entre esquematismo y lenguaje a través del dibujo.
- David Alberto Jerez Sánchez - Resonancia de Flujo: Dibujo y Periferia.
- Laura de Miguel Álvarez - Hallazgo y génesis de la convergencia indagadora a través del dibujo.
- Marte Mujika Urteaga - dibujar lo no figurativo / desdibujar.
- Diana Saldaña Alfonso - Up To and Including Her Limits: Los procesos gráficos en la obra de Carolee Schneemann.

LÍNEA 4_EL DIBUJO COMO PROCESO DE CONOCIMIENTO. LA DIMENSIÓN COGNITIVA DE LOS PROCESOS GRÁFICOS. Nerea Legarreta Altzibar.

(Moderadora)

Institución:

Facultad de Bellas Artes / Arte Ederren Fakultatea.

Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea UPV/EHU.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0002-7585-9288>

Breve biografía narrada de la autora:

Licenciada en la especialidad de Técnicas Gráficas y Doctora en Bellas Artes , Universidad del País Vasco, UPV/EHU. Docente e investigadora en el Depto. de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes, UPV/EHU, desde hace más de 25 años. Su labor como docente siempre ha estado vinculada al dibujo y a los procesos gráficos y tecnológicos (litografía, serigrafía, calcografía, gráfica digital y tecnológica, etc.).

Nerea Legarreta, es en la actualidad, Directora del departamento de Dibujo, ejerciendo durante años su labor docente en la especialidad de técnicas gráficas y litografía en la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU. En su actividad investigadora más reciente ha trabajado en torno a nuevos soportes para el dibujo, analizando fibras de herbáceas y composites para la formación de papeles de muy diversas características y aplicaciones. En la actualidad desarrolla su actividad artística y docente en gráfica e ilustración.

Actualmente imparte docencia en materias del Grado de Creación y Diseño, dentro del Minor de Ilustración, en asignaturas como Gráfica tecnológica o Paper Art. También desde hace varios años en el Máster de Investigación y Creación en Arte , INCREARTE, y desde su generación en el Posgrado de Ilustración Científica en la asignatura de " Ilustración médica" en la parte de anatomía de superficie.

Desde el año 1994 hasta la actualidad, ha participado en numerosas exposiciones (más de 100 entre individuales y colectivas). Entre las más recientes destacaría, las realizadas el 2019 en el Palacio Horcasitas de Balmaseda "Egin behar dugu / Tenemos que hacerlo. Transición energética y Arte/ Artea eta trantsizio ekologikoa", o la realizada más actualmente en el 2022 "Lur Arrasean" en Oxford aretoa, Zumaia.

Entre las variadas publicaciones o catálogos destacaríamos el último publicado:" Lur arrasean. Trantsizio ekosozialerako praktika artistikoak / A ras de tierra. Prácticas artísticas para la transición ecosocial.

Miembro del proyecto ARTEKOM. Arte para la transición energética, en la actualidad sigue preparando artículos y trabajando en obra artística sobre ideas que estructuran su pequeña aportación acerca de la preocupación y mejora medioambiental.

<https://www.youtube.com/watch?v=HTT-NgRJw8E&authuser=0>

PRESENTACIÓN DE LA LÍNEA TEMÁTICA DEL CONGRESO:

El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.

A través de las siguientes propuestas de estudio e investigación en Dibujo, circunscritas en el territorio de los procesos y lenguajes artísticos, se consolida toda una línea de reflexión cognoscitiva y especulativa en torno a los propios límites del lenguaje en dibujo, situándonos por formación como punto de referencia, propiciando el acercamiento y simbiosis con otros medios y tipologías gráficas como: herramientas ambientales, corporales, procesos de pensamiento disruptivo, el dibujo como modo de observación, transgresión, denuncia y reivindicación, investigación performativa y experiencial, donde el dibujo y sus procesos gráficos rizomáticos desencadenan toda una suerte de cuestiones y temáticas que observan, preguntan y reinventan nuestro mundo.

Actitudes, inquietudes y opciones con respecto al dibujo que amplían su concepto e interpretación, y sirven de pretexto para trazar un camino afín a la gráfica fenomenológica. Su implicación en esta es consecuencia de una labor que se sitúa en un ámbito no limitado por un concepto técnico-material, y cuya corporeidad física es cada vez más difícil de catalogar; una reinterpretación de los procesos gráficos que subvierten su noción de especificidad y los límites de la realidad representada.

Como dice Berger, “dibujar es descubrir. En la enseñanza del dibujo, es un lugar común decir que lo fundamental reside en el proceso específico de mirar. Una línea, una zona de color, no es realmente importante porque registre lo que uno ha visto, sino por lo que le llevará a seguir viendo”.¹

Esta idea experiencial del dibujo, que compartimos, entroniza con la definición que realiza Pallasmaa cuando dice: “De hecho, un boceto, es una imagen temporal, un fragmento de acción cinemática registrada como una imagen gráfica. Esta naturaleza múltiple del boceto, como si dijéramos, su manifestación estratificada, me hace recordar vívidamente cada uno de los centenares de escenas que he dibujado en mis cincuenta años de viajes alrededor del mundo, mientras que a duras penas puedo recordar ninguno de los lugares que he fotografiado, resultado de un registro corporal más débil del acto de fotografiar. Por supuesto, este argumento no reduce el valor de la fotografía como forma artística con derecho propio, pero subraya las limitaciones corporales de la fotografía como acto de registro de experiencias”.²

Sin embargo, una nueva redefinición y desarrollo de experiencias en el campo de los procesos gráficos nos ayuda a concretar nuevos campos de investigación con ese otro tipo de Dibujos que no sólo son recordados como un instante nostálgico o como reflejo de situaciones de recreación, denuncia u observación...etc. Conforman un territorio tan amplio como la sinergia que se produce entre la percepción de lo observado y la imaginación visual de quien traza o recoge una huella.

--

PRESENTATION OF THE CONGRESS THEMATIC LINE:

The drawing as a process of knowledge. The cognitive dimension of graphic processes.

Through the following proposals for study and research in Drawing, circumscribed in the territory of artistic processes and languages, a whole line of cognitive and speculative reflection is consolidated around the very limits of language in drawing, situating ourselves by training as a point of reference, favouring the approach and symbiosis with other media and graphic typologies such as: environmental and corporal tools, disruptive thought processes, drawing as a mode of observation, transgression, denunciation and vindication, performative and experiential research, where drawing and its rhizomatic graphic processes unleash a whole range of questions and themes that observe, question and reinvent our world.

Attitudes, concerns, and options with respect to drawing that broaden its concept and interpretation and serve as a pretext to trace a path related to phenomenological graphics. His involvement in the latter is a consequence of a work that is situated in a field that is not limited by a technical-material concept, and whose physical corporeality is increasingly difficult to catalogue; a reinterpretation of graphic processes that subvert their notion of specificity and the limits of the represented reality.

As Berger says, 'to draw is to discover. In the teaching of drawing, it is commonplace to say that what is fundamental lies in the specific process of looking. A line, an area of colour, is not really important because it records what one has seen, but because of what it will lead one to continue seeing'.¹

This experiential idea of drawing, which we share, enthrones with Pallasmaa's definition when he says: "In fact, a sketch is a temporal image, a fragment of cinematic action recorded as a graphic image. This multiple nature of the sketch, as it were, its layered manifestation, makes me vividly recall each of the hundreds of scenes I have drawn in my fifty years of travels around the world, while I can hardly remember any of the places I have photographed, the result of a weaker bodily registration of the act of photographing. Of course, this argument does not diminish the value of photography as an art form in its own right, but it underscores the bodily limitations of photography as an act of recording experience."²

However, a new redefinition and development of experiences in the field of graphic processes helps us to specify new fields of research with this other type of Drawings that are not only remembered as a nostalgic instant or as a reflection of situations of recreation, denunciation, or observation...etc. It forms a territory as wide as the synergy produced between the perception of what is observed and the visual imagination of the one who traces or collects a trace.

--

Referencias bibliográficas:

- 1.- Berger, J. (2011): Sobre el dibujo, Barcelona, Gustavo Gili. p.7.
- 2.- Pallasmaa, J. (2012): La mano que piensa, Barcelona, Gustavo Gili. pp. 99-100.

Nombre de los autores y título de ponencia:

Juan Aguilar Jiménez (1); Cristina Peláez Navarrete (2). *Un ejercicio de metamorfosis para el desarrollo de creaciones visuales.*

Institución:

Universidad de Málaga.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0001-6379-4387> (1)

<https://orcid.org/0000-0002-7837-3769> (2)

Línea del congreso:

El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.

Breve biografía narrada de los autores:

Juan Aguilar (1968), docente e investigador en la Facultad de Bellas Artes, director de la Cátedra IKEA Training, director de I+Diseño (Revista Internacional de Investigación, Innovación y Desarrollo en Diseño) y promotor del proyecto académico "Creative Lab" en la Universidad de Málaga. Miembro del Patronato de la Fundación Manolo Prieto y autor de Lo que cuenta Novelas y Cuentos (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y Fundación Manolo Prieto). Expresidente de la aad (Asociación Andaluza de Diseñadores) y READ (Red Española de Asociaciones de Diseño). Fundador y director de Estación Diseño (Escuela Superior de Diseño) desde 2011 hasta 2020.

Cristina Peláez Navarrete (1972). Desde 2008 es profesora investigadora en el Dpto. de Arte y Arquitectura de la Universidad de Málaga. Está especializada en ilustración, investigando desde la teoría y la práctica artística. En 1994 publica su primer libro ilustrado Menuda poesía, del escritor Antonio Gómez Yebra. Desde entonces ha ilustrado más de cuarenta libros y álbumes. Uno de los últimos, el álbum El libro sorpresa de Luz, publicado junto con el escritor Raúl Cremades para la Fundación Alonso Quijano se haya subvencionado con fondos europeos aportados por el CEPLI de la UCLM.

RESUMEN:**Un ejercicio de metamorfosis para el desarrollo de creaciones visuales.**

El "acto creativo" es objeto de especial interés en el desarrollo de las prácticas artísticas, muchos son sus misterios y juicios. Desde la actividad docente tratamos de trazar nuevos planteamientos creativos y sistemas de trabajo que desafíen arquetipos y aporten nuevos procesos.

«Existe un enorme abismo entre el potencial productivo del alumno y su rendimiento [...] debido a que la educación actual, al destacar con prioridad "lo conocido" hace muy poco por preparar al individuo para afrontar eficazmente "lo desconocido"». Estas palabras de Miguel Ángel Echeverría (1995, p. 46) nos sirven para introducir el primer objetivo de esta aportación: analizar procesos creativos que estimulan la creación gráfica y artística de los estudiantes, a través de fórmulas no convencionales de inspiración y creación. El segundo objetivo pretende estudiar cómo los estudiantes de arte abordan la ilustración de un "texto poético" y la aplicación de la retórica visual.

Esta investigación emplea un método de estudio cualitativo del ejercicio introductorio a la asignatura Análisis de Proyectos Artísticos —impartida en 4º curso del grado en Bellas Artes de la Universidad de Málaga—. Una experiencia pedagógica desarrollada entre 2019 y 2024, con 120 estudiantes implicados.

El ejercicio objeto de análisis consta de 4 fases: elección de un poema como referencia inspiradora; análisis sinestésico del poema; conversión del texto en un microrrelato poético e ilustración del mismo.

Además de aportar nuevos procesos de ideación y creación, dicho objeto de estudio pretende el fomento de la lectura competente (Cerrillo Torremocha, 2016) entre los estudiantes de arte, así como incorporar a sus procesos de creación estrategias y técnicas creativas combinadas, como las “conexiones forzosas”, fomentando los procesos de pensamiento disruptivo y el interés por la redacción y expresión escrita.

Para clarificar ambos objetivos se dividió el estudio en dos partes: una primera, en la que se examinan las fases de aplicación de este proceso creativo y, una segunda, donde se analizan los recursos de interacción verbo-icónica aplicados, tomando como punto de partida las categorías expuestas por Nikolajeva y Scott (2001) sobre la relación entre el texto y la imagen que lo ilustra y las principales figuras de retórica visual propuestas por Marián L.F. Cao (1998) para el análisis de creaciones visuales.

En su proyecto docente defendido en el concurso público de la plaza de contratado doctor en el dpto. de Arte y Arquitectura de la Universidad de Málaga, el profesor Aguilar Jiménez defiende que “es preciso preparar al estudiante para gestionar situaciones adversas a través de estrategias de pensamiento divergente, capaces de hacer pensar «al margen» de lo previsible” (2021, p. 34).

El análisis revela que, si bien con este ejercicio los estudiantes adquieren nuevas estrategias para sus procesos de ideación, estas no se incorporan en el diseño de la ilustración del texto. De esta manera, para mejorar la eficacia de la actividad se proponen algunos ajustes en la fase final, planteando también ésta a partir de técnicas creativas.

Palabras Clave:

Ilustración; Pedagogía; Retórica; Metodologías; Creatividad.

--

ABSTRACT:

An exercise in metamorphosis for the development of visual creations.

The ‘creative act’ is an object of special interest in the development of artistic practices, many are its mysteries and judgements. From our teaching activity we try to propose new creative approaches and work systems that challenge archetypes and provide new processes.

‘There is a huge gap between the productive potential of the student and his or her performance [...] due to the fact that current education, by prioritising ‘the known’, does

very little to prepare the individual to deal effectively with 'the unknown'. These words by Miguel Ángel Echeverría (1995, p. 46) serve to introduce the first objective of this contribution: to analyse creative processes that stimulate students' graphic and artistic creation, through non-conventional formulas of inspiration and creation. The second objective is to study how art students approach the illustration of a 'poetic text' and the application of visual rhetoric.

This research employs a qualitative study method of the introductory exercise to the subject Analysis of Artistic Projects -imparted in the 4th year of the degree in Fine Arts at the University of Malaga-. A pedagogical experience developed between 2019 and 2024, with 120 students involved.

The exercise, which is the object of analysis, consists of 4 phases: choice of a poem as an inspirational reference; synaesthetic analysis of the poem; conversion of the text into a micro-story and illustration of the same.

In addition to providing new processes of ideation and creation, this object of study aims to promote competent reading (Cerrillo Torremocha, 2016) among art students, as well as incorporating strategies and combined creative techniques into their creative processes, such as 'forced connections', encouraging disruptive thought processes and interest in writing and written expression.

In order to clarify both objectives, the study was divided into two parts: the first part examines the phases of application of this creative process, and the second part analyses the resources of verbo-iconic interaction applied, taking as a starting point the categories set out by Nikolajeva and Scott (2001) on the relationship between text and image and the main figures of visual rhetoric proposed by Marián L.F. Cao (1998) for the analysis of visual creations.

In his teaching project defended in the public competition for the post of contracted doctor in the Department of Art and Architecture at the University of Malaga, Professor Aguilar Jiménez argues that 'it is necessary to prepare students to manage adverse situations through divergent thinking strategies, capable of making them think "outside" the predictable' (2021, p. 34).

The analysis reveals that, although through this exercise students acquire new strategies for their ideation processes, these are not incorporated into the design of the text illustration. Thus, in order to improve the effectiveness of the activity, some adjustments are proposed in the final phase, which is also based on creative techniques.

Keywords:

Illustration; Pedagogy; Rhetoric; Methodologies; Creativity.

Nombre de la autora y título de ponencia:

Montserrat Aránega. *Devenir cuerpos. El dibujo como práctica performativa y encarnada en los procesos de construcción del ser en entornos educativos formales.*

Institución:

Universitat de Barcelona | Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0003-3176-6001>

Línea del congreso:

El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.

Breve biografía narrada de la autora:

Montserrat Aránega es artista-investigadora y performer, actualmente doctoranda en Bellas Artes en la Universitat de Barcelona y la Université Paris 8 Vincennes-Sant-Denis. Su trabajo se centra en el estudio del cuerpo, los nuevos materialismos y la performatividad. Asimismo, ha presentado su obra en festivales de arte de acción en ciudades como Praga, París, Barcelona y Oviedo, entre otras. En paralelo a sus estudios, compagina su labor académica con proyectos artísticos y curatoriales a nivel local e internacional.

RESUMEN:**Devenir cuerpos. El dibujo como práctica performativa y encarnada en los procesos de construcción del ser en entornos educativos formales.**

En esta ponencia, indagamos cómo el dibujo puede ser/devenir un dispositivo performativo y encarnado de transformación e innovación educativa. Partiendo del giro performativo y nuevomaterialista en las ciencias sociales (Vidiella, 2019; Braidotti, 2002), reconocemos el potencial del dibujo para generar nuevas relaciones y significados en torno al cuerpo y las materialidades en contextos formativos. A través de una experiencia de aprendizaje colaborativa, indagamos cómo el dibujo puede, en comunidad, co-constituir la realidad que (re)presenta y contribuir a (re)imaginar nuevos modos de ser y estar en el aula, transformando los procesos de construcción del ser alumnado/docente, entendidos como procesos relacionales de coemergencia constante. De este modo, nos proponemos explorar cómo, a lo largo del proceso educativo, las implicancias del dibujo no se limitan a ser un recurso comunicativo-expresivo, sino que además generan dinámicas de indagación que permiten reflexionar sobre nuestra dimensión corpo-afectiva (Regueira Pons, 2020) como sujetos en devenir constante. Al mismo tiempo, vemos cómo se redefinen los límites de la arquitectura educativa formal y se amplían las alianzas con otros agentes humanos y no-humanos, poniendo en el centro las agencias (Barad, 2012), los afectos (Ahmed, 2004) y los cuidados colectivos (Hooks, 2015). Desde esta perspectiva, nos proponemos problematizar la lógica del dispositivo tradicional occidental del aula y, simultáneamente, experimentar formas de existencia más situadas, conscientes de otros seres/materias múltiples y mutables. Finalmente, en esta línea de pensamiento, promovemos una práctica del dibujo basada en la indagación de la experiencia de hacer y saber. Así, el

dibujo se convierte en una práctica de enseñanza/aprendizaje en la que los afectos y las relaciones desempeñan un papel central, desencadenando procesos de subjetivación y empoderamiento.

Palabras Clave:

Dibujo; Educación Formal; Performatividad; Nuevos Materialismos; Corporalidades.

--

ABSTRACT:

Becoming Bodies: Drawing as a performative and embodied practice in the processes of constructing being in formal educational settings.

In this presentation, we investigate how drawing can become a performative and embodied device for educational transformation and innovation. Drawing from the performative and new materialist turn in social sciences (Vidiella, 2019; Braidotti, 2002), we recognize the potential of drawing to generate new relationships and meanings around the body and materialities in formative contexts. Through a collaborative learning experience, we explore how drawing, in community, can co-constitute the reality it (re)presents and contribute to (re)imagining new ways of being and inhabiting the classroom, transforming the processes of constructing the identities of students and teachers, understood as relational processes of constant co-emergence. In this way, we aim to explore how, throughout the educational process, the implications of drawing go beyond being a communicative-expressive resource, generating inquiry dynamics that allow us to reflect on our corporeal-affective dimension (Regueira Pons, 2020) as subjects in constant becoming. At the same time, we observe how the boundaries of formal educational architecture are redefined and how alliances with other human and non-human agents are expanded, centering on agencies (Barad, 2012), affections (Ahmed, 2004), and collective care (Hooks, 2015). From this perspective, we aim to challenge the logic of the traditional Western classroom and, simultaneously, experiment with more situated ways of being, becoming aware of other multiple and mutable beings/materials. Finally, in this line of thought, we promote a practice of drawing based on the inquiry into the experience of making and knowing. Thus, drawing becomes a teaching/learning practice where affections and relationships play a central role, triggering processes of subjectivation and empowerment.

Keywords:

Drawing; Formal Education; Performativity; New Materialisms; Corporealities.

--

Referencias bibliográficas:

- Ahmed, S. (2004). *The Cultural Politics of Emotions*. Edinburg University Press.
Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway*. Duke University Press.
Braidotti, R. (2002). *Metamorphoses: Towards a Materialist Theory of Becoming*. Polity.
Regueira Pons, B. (2020). *Arte, cuerpo y presencia. Ciencias cognitivas y prácticas fenomenológicas de la subjetividad*. Repositorio institucional de la Universitat de Barcelona: <https://www.tesisenred.net/handle/10803/670859>

Vidiella, J. (2017). *Desbordant les disciplines. Quadern de Les Idees, Les Arts i Les Lletres*, 207, pp. 1-6.

Nombre de los autores y título de ponencia:

Carla Boserman Romero (1); Tomás Sánchez Criado (2). *En la atención a las sombras: sobre dibujos y registros, sobre cuerpos y climas*

Institución:

Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense (1).
CareNet-IN3, Universitat Oberta de Catalunya (2).

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0003-0756-3159> (1)

<https://orcid.org/0000-0002-0858-1757> (2)

Línea del congreso:

El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.

Breve biografía narrada de los autores:

Carla Boserman: Actualmente soy Investigadora postdoctoral Margarita Salas en el Departamento de Dibujo y Grabado de la Facultad de Bellas Artes UCM. Formo parte del grupo Investigación, arte y universidad. Soy artista, docente e investigadora, pero sobre todo dibujo. Trabajo en proyectos donde el dibujo se vincula con el territorio, la memoria y la comunidad. Investigo sobre el papel del dibujo como medio de registro y creación de archivo en la contemporaneidad, explorando así sus cualidades documentales y sus vínculos con debates contemporáneos.

Tomás Sánchez Criado: Soy antropólogo urbano, actualmente trabajo como investigador Ramón y Cajal en la Universitat Oberta de Catalunya. En mi práctica etnográfica multimodal, ampliamente inspirada por la investigación artística, me he interesado por la política del conocimiento en entornos donde se invoca el cuidado como modo de intervención: ya sea como una forma peculiar de activismo tecnocientífico (democratizando saberes, prácticas de diseño e infraestructuras) o como una práctica de articular ecologías de apoyo (urbanismo accesible; planes de mitigación del calor urbano).

RESUMEN:**En la atención a las sombras: sobre dibujos y registros, sobre cuerpos y climas.**

¿Cómo puede el dibujo contribuir a hacernos sensibles a las sombras, para así dejar de percibir las como el negativo de lo que vemos o de lo que se quiere mostrar? ¿Cómo puede el dibujo activar procesos de investigación que requieren de un desplazamiento hacia el cuerpo y la materia?, ¿Cómo puede el dibujo habitar un tiempo cambiante y acercarnos al ritmo de climatología?, ¿Cómo puede el dibujo hacer mundos más habitables, reivindicando “el derecho a la opacidad y a la diferencia”¹?

¹ Glissant, E. (1997). For Opacity. In *Poetics of Relation* (pp.189-194). University of Michigan Press.

Todas estas preguntas las habitamos durante el taller *La ciudad de las sombras*², que organizamos en el mes junio de 2024. Un taller de indagación para etnografiar la habitabilidad urbana ante un calor creciente y extenuante. En el taller invitamos a los participantes a explorar estrategias de dibujo para abrir imaginarios y explorar formas de registro y documentación que faciliten relacionarnos con sombras urbanas en contexto. Estas estrategias las pusimos en acción haciendo un recorrido a pie por diferentes puntos del barrio de Poblenou en Barcelona, saliendo al encuentro con las sombras de la ciudad. Llevamos materiales de dibujo como lápices, rotuladores, papeles de diferentes gramajes y opacidades, cartulinas y tijeras. También material para practicar con la técnica de antotipia³ (procesos de dibujo e impresión solar buscando modos de producción de imágenes inestables que favorezcan la afectividad ambiental⁴). Para ello utilizamos papeles emulsionados con espinacas preparados para solarizarse y generar así positivos de elementos que generan sombras: infraestructuras, vegetación, y otros elementos azarosos. Durante el paseo buscamos reaprender y acuerpar formas de registro y documentación, que implican unos tiempos y unos ritmos que nos exceden, que nos obligan y nos abren a la posibilidad de acercarnos a temporalidades propias del contexto y del objeto de estudio en este caso. Dibujar es en sí un acto sencillo, que puede ser relativamente inmediato, al alcance de la mano. Aquí, antes que un acto representacional, el dibujo cobra una dimensión afectiva, donde al prestar atención a sombras móviles, nos movemos con ellas. Así, dibujar una sombra implica atender a una presencia en movimiento y en relación; reparar en que su registro no produce una imagen fija, que documentarlas nos lleva a recorrer, a agacharnos, a sudar, a esperar y a trabajar con materiales tan inestables como sensibles.

Quisiéramos defender que esta experiencia de dibujo y de investigación experiencial es un modo de responder al desafío ambiental: urge activar una sensibilidad visual que nos pase por el cuerpo,⁵ por la experiencia estética de los procesos de elaboración de imágenes y por desarrollar la sensibilidad en los haceres. Dibujando la sombra en contexto, la exploramos como una región por habitar o ya habitada.⁶ Así, el dibujo se convierte en una herramienta central para explorar afectivamente formas de convivencia en tiempos de mutación climática.⁷

Palabras Clave:

Dibujo; Documentación; Sombras; Investigación; Climatología.

ABSTRACT:

Paying attention to shades: on drawings and records, bodies and climates.

² <https://umbrology.org/bcn2024/la-ciudad-de-las-sombras/>

³ <http://www.re-visiones.net/index.php/RE-VISIONES/article/view/529/926>

⁴ Giraldo, O. y Toro, I. (2020). *Afectividad Ambiental. Sensibilidad, empatía, estéticas del habitar*. México, Colegio de la Frontera Sur, Universidad Veracruzana.

⁵ <https://laav.es/animal-espacio-tiempo-una-conversacion-mafe-moscoso-r/>

⁶ Criado, T.S. (2024). The city of shades: Ethnography of Urban Habitability in Times of Climatic Mutation. *Tarde*, 6: <https://tarde.info/the-city-of-shades/>

⁷ Ait-Touati, F., Arènes, A., & Grégoire, A. (2022). *Terra Forma: A Book of Speculative Maps*. MIT Press.

How can drawing help us become attentive to shades, so that we stop perceiving them as negative phenomena, what we can't see or what we want to hide? How can drawing activate processes of investigation requiring a shift towards bodies and matter? How can drawing help us inhabit a changing time and bring us closer to the rhythms of climatology? How can drawing make more habitable worlds, claiming "the right to opacity and difference"?⁸

We inhabited all these questions during the *City of Shadows*⁹ workshop, which we organized in June 2024. A workshop to inquire ethnographically on urban habitability in the face of extreme heat. In the workshop, we invited participants to explore drawing strategies with the aim of opening up imaginaries and exploring forms of recording and documentation that facilitate our relationship with urban shades in context. We tested these strategies by means of a guided walk going to the encounter of urban shades, taking us to different places of the Poblenou neighborhood in Barcelona. We brought drawing materials, such as pencils, markers, papers of different weights and opacities, cardboard and scissors. We also brought material to practice anathotypes,¹⁰ a drawing technique and solar printing processes looking for ways to produce unstable images affording environmental affectivity.¹¹ To do this, we used papers emulsified with spinach, prepared to be solarized and thus generate positives of elements that generate shadows: infrastructure, vegetation, and other random objects. Throughout the walk we sought to relearn and embody forms of recording and documentation, in times and rhythms that many times exceed us, pushing and inviting us to approach specific contextual temporalities of shade as a research object.

Drawing can be in itself a simple act, relatively immediate, within reach. Here, rather than a representational act, drawing takes on affective dimensions, whereby paying attention to moving shades also moves us or, rather, displaces our practice. Thus, drawing shades implies paying attention to a presence in movement and in relation: its record does not produce a fixed image; documenting them leads us to travel, to bend down, to sweat, to wait and to work with materials as unstable as they are sensitive.

We would like to argue that this experience of drawing and experiential research is a way of responding to environmental challenges: it is urgent to activate a visual sensitivity passing through the body,¹² through aesthetic experiences of image-making processes, a sensible attention to making. By drawing shades in context, we explore them as regions to be inhabited, or already inhabited.¹³ Thus, drawing becomes a central tool for the affective exploration of forms of living together in times of climate change.¹⁴

⁸ Glissant, E. (1997). For Opacity. In *Poetics of Relation* (pp.189-194). University of Michigan Press.

⁹ <https://umbrology.org/bcn2024/la-ciudad-de-las-sombras/>

¹⁰ <http://www.re-visiones.net/index.php/RE-VISIONES/article/view/529/926>

¹¹ Giraldo, O. y Toro, I. (2020). *Afectividad Ambiental. Sensibilidad, empatía, estéticas del habitar*. México, Colegio de la Frontera Sur, Universidad Veracruzana

¹² <https://laav.es/animal-espacio-tiempo-una-conversacion-mafe-moscoso-r/>

¹³ Criado, T.S. (2024). The city of shades: Ethnography of Urban Habitability in Times of Climatic Mutation. *Tarde*, 6: <https://tarde.info/the-city-of-shades/>

¹⁴ Ait-Touati, F., Arènes, A., & Grégoire, A. (2022). *Terra Forma: A Book of Speculative Maps*. MIT Press.

Keywords:

Drawing; Documentation; Shades; Research; Climatology.

--

Referencias bibliográficas:

Glissant, E. (1997). For Opacity. In *Poetics of Relation* (pp.189-194). University of Michigan Press.

<https://umbrology.org/bcn2024/la-ciudad-de-las-sombras/>

<http://www.re-visiones.net/index.php/RE-VISIONES/article/view/529/926>

Giraldo, O. y Toro, I. (2020). *Afectividad Ambiental. Sensibilidad, empatía, estéticas del habitar*. México, Colegio de la Frontera Sur, Universidad Veracruzana.

<https://laav.es/animal-espacio-tiempo-una-conversacion-mafe-moscoso-r/>

Criado, T.S. (2024). The city of shades: Ethnography of Urban Habitability in Times of Climatic Mutation. *Tarde*, 6: <https://tarde.info/the-city-of-shades/>

Aït-Touati, F., Arènes, A., & Grégoire, A. (2022). *Terra Forma: A Book of Speculative Maps*. MIT Press.

Nombre del autor y título de ponencia:

Yassine Chouati El Kati. *El dibujo como acto de resistencia en la obra de Adel Abdessemed*.

Institución:

Universidad de Sevilla.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0001-5309-9639>

Línea del congreso:

El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.

Breve biografía narrada del autor:

Yassine Chouati, afincado en Sevilla (España) y Gotemburgo (Suecia), es investigador y doctor con Cum Laude en Arte y Patrimonio por la Universidad de Sevilla. En su investigación, se interesa por los procesos decoloniales en el arte contemporáneo desde un enfoque basado en la experiencia del exilio. En este sentido, ha realizado varias estancias de investigación en instituciones de formación en artes visuales de prestigio internacional, como la Real Academia Danesa de Copenhague (Dinamarca), la Academia de Bellas Artes de Helsinki (Finlandia) o el MediaLab de la Universidad Federal de Goiás (Brasil). También ha participado en numerosos proyectos de investigación relacionados, publicaciones, conferencias, residencias de artistas y exposiciones.

RESUMEN:**El Dibujo como Acto de Resistencia en la Obra de Adel Abdessemed.**

Este artículo examina el papel del dibujo en la obra del artista franco-argelino Adel Abdessemed (1971) y cómo, a través de este medio, desafía las narrativas dominantes de nuestra realidad contemporánea. Abdessemed aborda una serie de temas significativos, como la violencia, la migración, la identidad y la política, utilizando el dibujo como medio universal de comunicación. El hecho de haber vivido en primera mano la Guerra Civil argelina (1991-2002) y su posterior experiencia de exilio y desarraigo han tenido un profundo impacto en su práctica artística.

El artista ha empleado sistemáticamente el dibujo como elemento central de su obra, desde sus primeras obras. Aunque al principio sus dibujos puedan parecer sencillos o poco sofisticados, en realidad están repletos de multitud de significados. Para Abdessemed, la línea representa un lenguaje universal que trasciende las barreras culturales y lingüísticas. Emplea el carboncillo para narrar historias de angustia, lucha y aspiración, elevando así el acto de dibujar más allá de los límites de una mera destreza técnica.

Uno de los aspectos más intrigantes del dibujo en la obra de Abdessemed es la forma en que se convierte en una metáfora de la violencia. En su estudio sobre Francis Bacon, Gilles Deleuze plantea la noción del «acto de marcar» como una forma de violencia, un concepto que puede aplicarse a la obra de Abdessemed (Deleuze, 2003). En numerosas

series, las líneas se caracterizan por una cualidad áspera, incisiva y algo agresiva, que refleja la brutalidad del tema que representan. Estos dibujos no sólo representan escenas de violencia, sino que también incitan a reflexionar sobre el propio acto de dibujar como una forma de violencia. La aplicación de presión del carboncillo sobre el papel, que da lugar a la creación de una marca, puede considerarse una metáfora de la experiencia del trauma. Esta exploración del trauma es análoga a la de Etel Adnan en su texto: *War and Exile* (1995), en la que investiga los efectos del exilio en la psique.

Además, Abdessemed emplea la línea para dilucidar las nociones de frontera y transgresión. Sus líneas sirven para delinear formas, a la vez que simbolizan las fronteras tangibles y conceptuales que diferencian a las personas en función de su nacionalidad, etnia y estatus socioeconómico. Sin embargo, Abdessemed subvierte estas divisiones. El uso que hace el artista de las líneas desafía la comprensión convencional de las fronteras, incitando al espectador a considerar posibilidades alternativas más allá de las limitaciones de estas demarcaciones.

El diálogo entre el dibujo y otros medios representa otro elemento clave de su obra. A este respecto, el análisis de Jean-Christophe Ammann sobre la obra de Adel Abdessemed es especialmente perspicaz. Ammann, sugiere en su texto *Dead or Alive* (2003) que el dibujo no es un medio aislado, sino que interactúa con la performance y la instalación. De modo que un dibujo puede servir como génesis de una instalación monumental o de una acción performativa, ejemplificando así la versatilidad de la línea, que trasciende los confines del papel para manifestarse como un gesto, un movimiento o una acción.

En conclusión, este documento postula que el dibujo en la obra de Abdessemed no es simplemente un medio artístico, sino también un acto político. A través de sus dibujos, enfrenta a los espectadores a realidades incómodas, incitándoles a reflexionar sobre las heridas de la historia y las injusticias del presente. Sus dibujos son actos de resistencia, gestos de subversión que nos invitan a repensar el mundo e imaginar nuevas formas de existencia.

Palabras Clave:

Dibujo; Resistencia; Violencia; Subversión; Identidad.

--

ABSTRACT:

This paper examines the role of drawing in the work of the French-Algerian artist Adel Abdessemed (1971) and how, through this medium, he challenges the dominant narratives of our contemporary reality. Abdessemed addresses a number of significant issues, including violence, migration, identity and politics, utilising drawing as a universal medium of communication. His upbringing during the Algerian Civil War (1991-2002) and subsequent experience of exile and uprooting have had a profound impact on his artistic practice.

The artist has consistently employed drawing as a core element of his oeuvre, from his earliest works onwards. Although his drawings may initially appear straightforward or

unsophisticated, they are in fact replete with a multitude of meanings. For Abdessemed, the line represents a universal language that transcends cultural and linguistic barriers. He employs charcoal to narrate tales of anguish, strife and aspiration, thereby elevating the act of drawing beyond the boundaries of a mere technical proficiency.

One of the most intriguing aspects of drawing in Abdessemed's work is the way in which it becomes a metaphor for violence. In his study of Francis Bacon, Gilles Deleuze posits the notion of the 'act of marking' as a form of violence, a concept that can be applied to Abdessemed's oeuvre (Deleuze, 2003). In numerous series, the lines are characterised by a harsh, incisive and somewhat aggressive quality, reflecting the brutality of the subject matter they depict. These drawings not only depict scenes of violence but also prompt reflection on the act of drawing itself as a form of violence. The application of pressure by the charcoal on the paper, which results in the creation of a mark, can be considered a metaphor for the experience of trauma. This exploration of trauma is analogous to that of Etel Adnan in her text *Voyage, War and Exile* (1995), in which she investigates the effects of exile on the psyche.

Furthermore, Abdessemed employs the line to elucidate the notions of border and transgression. His lines serve to delineate forms, whilst simultaneously symbolising the tangible and conceptual boundaries that differentiate people on the basis of nationality, ethnicity and socioeconomic status. Abdessemed, however, subverts these divisions. The artist's use of lines challenges the conventional understanding of boundaries, prompting the viewer to consider alternative possibilities beyond the limitations of these demarcations.

The dialogue between drawing and other media represents another key element of his work. In this regard, Jean-Christophe Ammann's analysis of Adel Abdessemed's work is particularly insightful. Ammann in *Dead or Alive* (2003), suggests that the drawing is not an isolated medium, but rather interacts with performance and installation. A drawing may serve as the genesis of a monumental installation or a performative action, thereby exemplifying the versatility of the line, which transcends the confines of the paper to manifest as a gesture, a movement, or an action.

In conclusion, this paper posits that drawing in Abdessemed's work is not merely an artistic medium, but also a political act. Through his drawings, he confronts viewers with uncomfortable realities, prompting them to reflect on the wounds of history and the injustices of the present. His drawings are acts of resistance, gestures of subversion that invite us to rethink the world and imagine new forms of existence.

Keywords:

Drawing; Resistance; Resistance; Violence; Subversion; Identity.

--

Referencias bibliográficas:

- Adnan, E. (1995). *Voyage, war and exile*. The Post-Apollo Press.
Ammann, J.-C. (2003). *Adel Abdessemed: Dead or Alive*. Kunsthalle Zürich.
Deleuze, G. (2003). *Francis Bacon: The logic of sensation*. Continuum.

Nombre de la autora y título de ponencia:

Claudia Gallart Satué. *Reflexiones en torno al dibujo automático a partir del poema La ceguera del poema de Mario Montalbetti.*

Institución:

Doctoranda de la Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0009-0000-1047-9690>

Línea del congreso:

El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.

Breve biografía narrada de la autora:

Claudia Gallart Satué está realizando su tesis doctoral en Bellas Artes con un Contrato Predoctoral de Personal Investigador en Formación de la Comunidad de Madrid en la UCM, donde también ha cursado el Grado en Bellas Artes y el Máster de Investigación en Arte y Creación. Como investigadora ha participado en el *VII Congreso de Arte de Acción Spring(t)* (2024) y en el *Congreso Iberoamericano LGTBIQ+ “Que suene a bóveda”. Transitar, educar: Artes y Cultura Visibles* (2023). Como artista ha participado en distintas exposiciones nacionales como *La tercera rama* (2023), *Circuitos Vivaces* (2022) o *Rutas Materiales* (2024), así como en la residencia de creación artística Ayllón (2022).

RESUMEN:**Reflexiones en torno al dibujo automático a partir del poema *La ceguera del poema de Mario Montalbetti.***

Desentrañar lo que ocurre cuando ponemos en práctica un ejercicio tan incierto como el dibujo automático, puede abordarse desde infinitos materiales. En este caso, lo hacemos pensando el lenguaje del dibujo automático como un símil del lenguaje del poema, a partir de *La ceguera del poema*, de Mario Montalbetti. El artista David Bestué (2020) ya relacionó este poema-ensayo con la práctica escultórica, y mi aportación pretende vincular ese lenguaje también con el dibujo automático. De esta forma, Montalbetti parte de la pregunta: “¿cuándo es que el lenguaje del poema vale la pena?” (2018, p. 9).

El dibujo automático surgió como medio para explorar el subconsciente mediante una ejecución gráfica que está libre de consciencia. Esta práctica se situó como antítesis a la mentalidad ilustrada que ensalzaba la razón, y trata de prestar atención a aquellas operaciones básicas e “inferiores” del pensamiento (López, 2016). Así, aquello que salía al gesto, al papel, sin premeditación y con naturaleza impulsiva, pasional y azarosa, era un reflejo de la naturaleza psíquica del autor.

Lo que me pregunto acerca del sentido de esta práctica, sin embargo, deja de lado esa visión instrumental del dibujo automático como medio para explorar el subconsciente, y se centra en su lenguaje gráfico, en su relación con la práctica artística. Recuperando el interrogante de Montalbetti y llevándolo al terreno que nos concierne, me pregunto,

¿cuál es el sentido del dibujo automático? ¿Es posible que el sentido emerja de su ceguera?

Montalbetti hace una serie de apuntes para contestar a su pregunta inicial: (1) Habla de la tendencia de trasladar las cosas a través del lenguaje cuando no podemos soportar su literalidad. Buscamos su “más allá”, o las trasladamos con metáforas, como si su lenguaje no fuera suficiente. A esto, contesta “El poema es el lugar en el que no falta nada. /[...] / Sobre todo, no le falta traslado / hacia otro lugar, / no le falta más allá, ni ser otra cosa de la que es” (2018, p. 37-39). (2) Sobre el concepto de sentido, aclara que el sentido del poema no tiene nada que ver con su significación, su contenido o su interpretación, sino que habla del sentido como movimiento, como dirección, como “la forma en la que se mueve el poema” (2018, p. 41). (3) Montalbetti señala la disyunción entre ver y decir. El poema es para él una práctica ciega, ya que “saca al lenguaje” aquello que solamente se puede decir, pero que no es visible. Y eso “no son temas, cosas, sustancias, operadores lógicos... / sino un proceso de emergencia / un proceso de creación de la nada hacia el mundo” (2018, p. 55).

Para mí, el dibujo automático también tiene más que ver con decir que con ver. Con aquello que sólo se puede decir, y que no se puede ver en un sentido absoluto. Es, para mí, una práctica ciega de la misma manera que Montalbetti habla del poema. Sensorialmente ciega a todo. Es una práctica que saca las cosas al lenguaje. Su sentido, tal vez, resida entonces en su ceguera.

Palabras clave:

Dibujo Automático; Poema; Dibujo; Mario Montalbetti; Práctica Artística.

--

ABSTRACT:

Reflections on automatic drawing based on the poem *The Blindness of the poem* by Mario Montalbetti.

Unraveling what happens when we put into practice an exercise as uncertain as automatic drawing, can be approached from infinite materials. In this case, we do so by thinking of the language of automatic drawing as a simile of the language of the poem, based on *The Blindness of the poem*, by Mario Montalbetti. The artist David Bestué (2020) already related this poem-essay to sculptural practice, and my contribution aims to link that language also with automatic drawing. In this way, Montalbetti starts from the question: “when is the language of the poem worth it?” (p. 9).

Automatic drawing emerged as a means of exploring the subconscious through graphic execution that is free of consciousness. This practice was positioned as antithesis to the Enlightenment mentality that exalted reason and tried to pay attention to those basic and “lower” operations of thought (López, 2016). This way, what came out in the gesture, on the paper, without premeditation and with an impulsive, passionate and random nature, was a reflection of the author's psychic nature.

What I wonder about the meaning of this practice, however, leaves aside that instrumental vision of automatic drawing as a means to explore the subconscious, and focuses on its graphic language, on its relationship with artistic practice. Recovering Montalbetti's question and taking it to the field that concerns us, I wonder, what is the sense of automatic drawing? Is it possible for its sense to emerge from its blindness?

Montalbetti makes a series of notes to answer his initial question: (1) He talks about the tendency to transfer things through language when we cannot bear their literality. We look for their "beyond", or we transfer them with metaphors, as if their language were not enough. To this, he answers "The poem is the place where nothing is missing. [...] / Above all, it does not lack transfer / to another place, / it does not lack beyond, nor to be something other than what it is" (p. 37-39). (2) Regarding the concept of meaning, he clarifies that the sense of the poem has nothing to do with its meaning, its content or its interpretation, but rather speaks of sense as movement, as direction, as "the way in which the poem moves" (p. 41). (3) Montalbetti points out the disjunction between seeing and saying. For him, the poem is a blind practice, since it "brings out into language" what can only be said, but which is not visible. And that "are not themes, things, substances, logical operators... / but a process of emergence / a process of creation from nothing to the world" (p. 55).

For me, automatic drawing is also more about saying than seeing. With that which can only be said, and that cannot be seen in an absolute sense. It is, for me, a blind practice in the same way that Montalbetti talks about the poem. Sensory blind to everything. It is a practice that brings things out into language. Its sense, perhaps, then lies in its blindness.

Keywords:

Automatic Drawing; Poem; Drawing; Mario Montalbetti; Artistic Practice.

—

Referencias bibliográficas:

- Bestué, D. (2020). *Prólogo*. En M. Montalbetti (Ed.), *El pensamiento del poema* (pp. 7-13). Mula Plateada.
- López, J. (2016). *La ilustración de ciencias naturales y el automatismo gráfico como paradigmas de la búsqueda de objetividad y subjetividad a través del dibujo*. [Tesis de doctorado, Universitat Politècnica de València]. RiuNet repositorio UPV <https://riunet.upv.es/handle/10251/78619>
- Montalbetti, M. (2018). *Sentido y ceguera del poema*. Editorial Bisturí 10.
- Montalbetti, M. (2017). La ceguera del poema. *Cuadernos del Sur - Letras* 1(47), 85-108. <https://revistas.uns.edu.ar/csl/issue/view/167>

Nombre de la autora y título de ponencia:

Mar García Ranedo. *Capilografías: tensiones entre esquematismo y lenguaje a través del dibujo.*

Institución:

Universidad de Sevilla.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0002-5379-3134>

Línea del congreso:

El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.

Breve biografía narrada de la autora:

Artista visual, investigadora y profesora titular del Departamento de Dibujo de la Universidad de Sevilla. Doctora en Bellas Artes por la US. Realizó estudios de posgrado en Heriot Watt University, Edimburgo. Su trabajo se ha centrado en el análisis identitario de las políticas y gramáticas de la representación. Sus proyectos se articulan desde el empleo de la fotografía, el dibujo, la videocreación y el texto. Para este congreso presenta un proyecto en torno al dibujo gestado expositivamente en exposiciones en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla, 2022; Fundación Valentín de Madariaga, 2023 La Coracha del CAAC de Málaga, 2024.

RESUMEN:**Capilografías: tensiones entre esquematismo y lenguaje a través del dibujo.**

Con el título: *Capilografías: Tensiones entre esquematismo y lenguaje a través del dibujo*, se analiza la acción de dibujar al emular grafías que representan la forma gráfica de una escritura “orgánica”.

Estas representaciones, a modo de simulacros de las palabras, nos recuerdan a Henri Michaux (2018) que pretendía hallar un lenguaje mediador, una lengua-signo. También a aquella invención de Leibniz, en el siglo XVIII; que llamó “pasigrafía” consistente en crear un método de representación gráfica visual que buscara hacer inteligible un texto, una especie de escritura de conceptos en lugar de palabras y fonemas.

Capilografías es un conjunto de dibujos que mimetizan al pelo. Las líneas que los conforman se distribuyen por la superficie del papel como un lenguaje borroneado y, por tanto, codificado o encriptado. Estos dibujos aluden directamente al cuerpo. Diremos que la operación de dibujar es compleja dado que pone en juego movimientos que el lápiz en la mano debe resolver sincrónicamente. El dibujo pasa por la mano antes de desatarse con fluidez sobre el papel y organizarse como un código. Diremos que el pelo es el principio de todo, en él se concentran las energías que desde la cabeza llegarán a la mano y serán depositadas sobre el papel.

Reconocemos el gesto de arrastrar la tinta sobre el papel, pero desconocemos las fluctuaciones psíquicas que nuestro cuerpo experimenta en ese mínimo proceso. Y es que mientras ejecutas cada tramo de dibujo se genera un lapso de tiempo con toda su

singularidad y excepcionalidad que lo diferencia de cualquier otro lapso, es decir, de cualquier otra duración. Es aquí donde interviene el dibujo como un catalizador del ánimo y de la actitud del cuerpo, en esos microlapsos en los que la intención pudiera quedar sometida a contrariedades no previstas antes de convertirse en grafía. Cualquier turbulencia, goce u oscilación que experimenta el cuerpo afectará al resultado. El dibujo resultante nos ayudará a descifrar el inconsciente pulsional de nuestro propio cuerpo desde lo emocional y accidental. Más allá de la interpretación del símbolo y del rasgo del signo está la dimensión de la forma: El trazo, el garabato, el titubeo que surgen del movimiento deslizante e impreciso del cuerpo sobre el papel y generan una multiplicidad de formas que traducen tensiones identitarias e identificativas del propio cuerpo.

Michaux exploró en sus dibujos una expresión más acorde al mundo, una lengua ideogramática, necesariamente eficiente para capturar lo inaprensible. La tinta, el dibujo, el trazo, a medio camino entre el ideograma y el signo alfabético, fue adoptando la apariencia de texto. Siguiendo a Roland Barthes (1972, p.75): "Toda escritura que no miente designa, no los atributos interiores del sujeto, sino su ausencia". El dibujo, por tanto, no sólo como forma que especule con la ficción o que nos informe de lo imaginado, lo circunstancial, y lo inaprensible; el dibujo, también, entendido como una impresión sensorial. Un dibujo que funcione como un diagrama a la vez que como esquematismo kantiano.

Palabras Clave:

Capilografías; Dibujo; Esquematismo; Pelo; Cuerpo.

--

ABSTRACT:

Capilografías: tensions between schematism and language through drawing.

Under the title: *Capilografías: Tensions between schematism and language through drawing*, the action of drawing is analyzed by emulating graphs that represent the graphic form of an "organic" writing.

These representations, like simulacra of words, remind us of Henri Michaux (2018) who sought to find a mediating language, a sign-language. Also, of that invention of Leibniz, in the 18th century; which he called "passigraphy" consisting of creating a method of visual graphic representation that sought to make a text intelligible, a kind of writing of concepts instead of words and phonemes.

Capilografías is a set of drawings that mimic hair. The lines that make them up are distributed over the surface of the paper like a blurred language and, therefore, codified or encrypted. These drawings allude directly to the body. We can say that the operation of drawing is complex because it involves movements that the pencil in the hand must resolve synchronously. The drawing passes through the hand before being released fluidly onto the paper and organized as a code. We can say that the hair is the beginning of everything, in it the energies that will reach the hand from the head and be deposited on the paper are concentrated.

We recognize the gesture of dragging the ink on the paper, but we are unaware of the psychic fluctuations that our body experiences in this minimal process. And it is that while you execute each section of drawing, a period of time is generated with all its singularity and exceptionality that differentiates it from any other period, that is, from any other duration. It is here where drawing intervenes as a catalyst of the mood and attitude of the body, in those microlapses in which the intention could be subject to unforeseen setbacks before becoming writing. Any turbulence, enjoyment or oscillation that the body experiences will affect the result. The resulting drawing will help us decipher the unconscious impulse of our own body from the emotional and accidental. Beyond the interpretation of the symbol and the trait of the sign is the dimension of the form: The stroke, the scribble, the hesitation that arise from the sliding and imprecise movement of the body on the paper and generate a multiplicity of forms that translate identity and identification tensions of the body itself.

Michaux explored in his drawings an expression more in tune with the world, an ideogrammatic language, necessarily efficient to capture the elusive. The ink, the drawing, the stroke, halfway between the ideogram and the alphabetic sign, was adopting the appearance of text. Following Roland Barthes (1972, p.75): "All writing that does not lie designates, not the inner attributes of the subject, but its absence." The drawing, therefore, not only as a form that speculates with fiction or that informs us of the imagined, the circumstantial, and the elusive; the drawing, also, understood as a sensory impression. A drawing that functions as a diagram as well as a Kantian schematism.

Keywords:

Capilografías; Drawing; Schematism; Hair; Body.

--

Referencias bibliográficas:

Barthes, Roland (1972). *Crítica y verdad*. Buenos Aires, Siglo XXI.

Michaux, Henri (2018). *Escritos sobre pintura*. Madrid, Editorial Vaso Roto.

Nombre del autor y título de ponencia:

David Alberto Jerez Sánchez. *Resonancia de flujo: dibujo y periferia.*

Institución:

Universidad Tecnológica Metropolitana, Chile.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0003-2361-7524>

Línea del congreso:

El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.

Breve biografía narrada del autor:

Doctor en Arquitectura y Patrimonio Cultural. Universidad de Sevilla. España. Licenciado en Arte, Universidad Católica de Chile. Se ha desempeñado durante los últimos 27 años como académico e investigador en distintas universidades del país en las áreas del Arte, el Diseño y la Arquitectura. Actualmente integra el Departamento de Diseño y el Núcleo del Magister en Diseño e Innovación Social de la Universidad Tecnológica Metropolitana. Desde el año 1994 ejerce como director Creativo de la oficina Ser Sur Diseño. Su obra visual se ha expuesto en distintas salas, galerías y museos de Chile y el extranjero.

RESUMEN:**Resonancia de flujo: dibujo y periferia.**

Esta investigación fija su atención en el dibujo, en tanto episteme, y desde este lugar intenta aproximarse a la anatomía que este adopta cuando se sitúa en la periferia de los centros de poder. Y es aquí donde se logra observar en su estructura, la existencia de una lógica relacional subyacente, definida por un conjunto de relaciones indeterminadas e imprevisibles que en su despliegue logran convocar un modo particular de conocer, transformar e imaginar que se ha llamado Resonancia de Flujo. Una estructura dinámica o lógica relacional que logra promover la existencia de un espacio posible en un proceso de autoconstrucción que define los límites de sus extensiones y sus significaciones.

La metodología utilizada en este estudio se ha concentrado en analizar la Resonancia de Flujo, presente en este hábitat periférico, ubicado al norte del río Mapocho en Santiago de Chile, mediante la activación del capital autobiográfico de sus habitantes y de esta manera aproximarse a la configuración de su memoria colectiva.

En relación con los resultados de esta investigación es relevante señalar que se ha logrado observar un lugar donde alojan reflejos, inverosimilitudes, descalces, fracturas y accidentes que funcionan como estrategias para la configuración de un tipo de dibujo autoproducido por una serie de relaciones representacionales, operacionales y proyectuales que son motivadas y activadas por lo autobiográfico; como si fuera un proceso de despliegue de esfuerzos oscilantes imprevisibles donde la transformación constante fuera la acción para descubrir la anatomía del entorno.

Esta investigación viene a sumarse a una serie de esfuerzos que han contribuido a reconocer en el dibujo su condición epistémica (Barañano, 2016), pero no solo como una actividad inherente a la producción de conocimiento (Hodgson, 2004), sino que específicamente a la anatomía de base que le otorga sentido en sí mismo, y que posibilita el desarrollo de los procesos de imaginación de una idea, realidad, o espacio posible (Gilabert; Miralles, 2015) y especialmente de un pensamiento nuevo (Granero, 2017).

A manera de conclusión es relevante comentar que el dibujo, en el contexto de una condición geográfica periférica de resistencia, comenzó a precipitar con cierta anatomía de *diagrama*. Así como decía Bacon, el dibujo comenzó a configurarse como un “sugerir”, o más rigurosamente, un introducir las “posibilidades de hecho, comenzó a arrastrar todo hacia la catástrofe, hacia lo desconocido, hacia lo impensado” (Deleuze, 1981). De esta manera el dibujo, en la periferia de los centros de poder, comenzó a concebirse como un detonante para posibilitar la imaginación en tanto proyección de un lugar, un sentido y una convivencia posible.

Esta investigación me ha permitido reflexionar sobre la relevancia de la memoria en los procesos de construcción de presente en nuestra cultura sudamericana, - un lugar donde el dibujo y la periferia compartieron su orfandad y convergieron como grandes fuerzas transformadoras motivadas por urgencias de carácter históricas,- y especialmente revisar la valencia de las preguntas que nos hacemos en relación con el dibujo, con el propósito de enfrentar la complejidad de las diversas problemáticas sociales contemporáneas.

Palabras Clave:

Capital Autobiográfico; Dibujo; Episteme; Periferia; Resonancia de Flujo.

--

ABSTRACT:

Resonance of flow: drawing and periphery.

This research focuses on drawing, as an episteme, and from this place tries to approach the anatomy it adopts when it is located in the periphery of the centers of power. And it is here where it is possible to observe in its structure, the existence of an underlying relational logic, defined by a set of indeterminate and unpredictable relationships that in their deployment manage to summon a particular way of knowing, transforming and imagining that has been called Resonance of Flow. A dynamic structure or relational logic that manages to promote the existence of a possible space in a process of self-construction that defines the limits of its extensions and meanings.

The methodology used in this study has focused on analyzing the Resonance of Flow, present in this peripheral habitat, located north of the Mapocho River in Santiago de Chile, through the activation of the autobiographical capital of its inhabitants and thus approaching the configuration of their collective memory.

In relation to the results of this research it is relevant to point out that it has been possible to observe a place where reflections, implausibilities, mismatches, fractures and accidents that function as strategies for the configuration of a type of drawing self-produced by a series of representational, operational and projective relationships that are motivated and activated by the autobiographical; as if it were a process of deployment of unpredictable oscillating efforts where the constant transformation was the action to discover the anatomy of the environment.

This research comes to add to a series of efforts that have contributed to recognize in drawing its epistemic condition (Barañano, 2016), but not only as an activity inherent to the production of knowledge (Hodgson, 2004), but specifically to the base anatomy that gives it meaning in itself, and that enables the development of the processes of imagination of an idea, reality, or possible space (Gilabert; Miralles, 2015) and especially of a new thought (Granero, 2017).

By way of conclusion, it is relevant to comment that drawing, in the context of a peripheral geographical condition of resistance, began to precipitate with a certain anatomy of a diagram. As Bacon said, drawing began to configure itself as a "suggestion", or more rigorously, an introduction of "possibilities in fact, it began to drag everything towards catastrophe, towards the unknown, towards the unthinkable" (Deleuze, 1981). In this way, drawing, in the periphery of the centers of power, began to be conceived as a trigger to enable the imagination as a projection of a place, a meaning and a possible coexistence.

This research has allowed me to reflect on the relevance of memory in the processes of construction of the present in our South American culture, - a place where drawing and the periphery shared their orphanage and converged as great transforming forces motivated by historical urgencies, - and especially to review the validity of the questions we ask ourselves in relation to drawing, in order to face the complexity of the various contemporary social problems.

Keywords:

Autobiographical Capital; Drawing; Episteme; Periphery; Flow Resonance.

--

Referencias bibliográficas:

- Barañano, K. d. (2016). El dibujo como forma de conocimiento. España: Sendemà.
- Hodgson, M. L. (2004) "Dibujo y conocimiento. "La investigación a través de la forma". Revista Digital semestral Arsdidas, nº 1 (diciembre 2004), <http://www.arsdidas.org/revista/http://www.arsdidas.org/content/revistas/articulos/archivos/articulo4.pdf>
- Gilabert, S. y Miralles, E. (2015). El dibujo de la Imaginación [Tesis doctoral]. Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/52696>
<http://hdl.handle.net/10251/52696>
- Granero, F. (2017). Como pez en el agua. Reflexiones sobre dibujo y pensamiento. EGA: Revista de expresión gráfica arquitectónica, 22 (30), 198-205.
- Deleuze, G. (1981). Francis Bacon. Barcelona, España: Arena Libros.

Nombre de la autora y título de ponencia:

Laura de Miguel Álvarez. *Hallazgo y génesis de la convergencia indagadora a través del dibujo.*

Institución:

Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0002-2735-5528>

Línea del congreso:

El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.

Breve biografía narrada de la autora:

Licenciada en Bellas Artes (UCM, 2004), doctora en Bellas Artes (UCM, 2010), acreditada por la ANECA como Profesor Titular de Universidad (2021), sexenio de Investigación (2018). De naturaleza multidisciplinar, ha desarrollado proyectos a través de lenguajes como: dibujo, grabado, cortometraje, instalación, fotografía, etc. con los que ha recibido diversos premios y reconocimientos. Posee especial interés en el potencial de la imagen como herramienta de sensibilización. Docente de Proyectos y Producción Artística en Bellas Artes, lleva tiempo colaborando en distintos Proyectos de Investigación e Innovación Educativa con diversas universidades. Interés por la creación artística y el desarrollo de la inteligencia emocional.

RESUMEN:**Hallazgo y génesis de la convergencia indagadora a través del dibujo.**

Me encuentro en un momento de convergencia indagadora. En mi trayectoria artística-indagadora-docente, estoy desarrollando desde hace tiempo diversas líneas de trabajo simultáneamente. Este hecho ha propiciado que mi capacidad de aprender y evolucionar haya aumentado exponencialmente, pero he llegado a un punto de cierta desorientación. A partir de este posicionamiento, inicio un concienzudo proceso, en el que los gestos gráficos, los signos, los trazos, la reflexión, la síntesis, apoyan el surgimiento de dibujos que materializan un espacio mental para dar orden y entidad a la intuición y el sentir en sintonía con la razón.

Finalizado el proceso, establezco tres dimensiones de trabajo que se han ido dando de manera rizomática. Avanzando y creciendo sin una subordinación directa, pero con cierto influjo, aunque este haya sido aparentemente tangencial:

DIMENSIÓN EPISTÉMICA

Las acciones gráficas que han reinado en ella han sido el descontrol, el atrapamiento, la conexión y la invención. La actitud tomada en su ejecución ha puesto de timón a la intuición y la autopercepción cognoscible, lo que ha provocado la conexión con lugares del pensamiento intersticiales. La impronta, el accidente o lo involuntario han guiado estos procesos gráficos (McGill). Al hacerlos, tuve la sensación de que el dibujo iba emergiendo del papel como si

siempre hubiese estado ahí y haciendo de arqueóloga gráfica, lo hubiese ido descubriendo poco a poco.

DIMENSIÓN FILANTRÓPICA

En el transcurso de la dimensión epistémica, aparece el concepto del “cuidado” y de “voluntad”. Ambos términos introducen la posibilidad de que a la gráfica se le atribuya cierto carácter de ente vivo que discurre a través de sus gestos y recursos para automaterializarse íntimamente (Tompkins). En el proceso, conviven el cuidado del dibujo, de la línea que conecta, de la mancha respetada y el libre albedrío de ambas fusionado con la hacedora de todo ello. Se trata de un modo de cuidar que, guiado por ligeras dosis de voluntad, canaliza la materialización de la obra en la mejor dirección posible, entendiendo este adjetivo, como la intuición que nos dice “lo que debe ser”.

En el acto de dibujar reconozco una temática y estilo. Hace más de quince años los colores neutros y esenciales me ayudaron a trabajar sobre el concepto de igualdad social, transmitido a través del sentido de complementariedad de las partes. Se da entonces el establecimiento de los “biografismos”, para designar formas que se conectan entre sí con el ánimo de aliarse ante lo que esté por venir.

DIMENSIÓN CORRESPONSABLE

Esta dimensión me sitúa ante la creación de unos entes que en su apariencia se yerguen efímeros, difusos, incluso frágiles, a la vez que contundentes (Walker). Estas creaciones me devuelven el reflejo de disconformidad que siento con algunos aspectos de la sociedad que conformo, con la que no quiero conectar en todas sus caras, pero ante la que sí me reconozco como parte de ella.

Finalmente, y de manera transversal, este proceso me ha conducido a detectar los puntos en que conectan todas mis líneas de indagación actuales, en definitiva, al hallazgo de la convergencia indagadora que buscaba. Estos puntos son: Personas/ser, memoria, experiencia/emoción, vida/muerte, pensamiento.

Palabras Clave:

Dibujo; Pensamiento; Proceso; Indagación; Gráfico.

--

ABSTRACT:

Discovery and genesis of inquiring convergence through drawing.

I find myself in a moment of inquiring convergence. In my artistic-inquiring-teaching career, I have been developing several lines of work simultaneously. This fact has led to an exponential increase in my ability to learn and evolve, but I have reached a point of certain disorientation. From this position, I start a conscientious process, in which graphic gestures, signs, strokes, reflection, synthesis, support emerging drawings that appear a mental space to give order and entity to intuition and feeling in tune with reason.

At the end of the process, I set up three dimensions of work that have been occurring in a rhizomatic way, advancing and growing without a direct subordination, but with a certain influence, although apparently tangential:

EPISTEMIC DIMENSION

The graphic actions that have reigned in it have been uncontrolled, entrapment, connection and invention. The attitude taken put intuition and cognizable self-perception at the helm. This has provoked the connection with interstitial places of thought. The imprint, the accident or the involuntary have guided these graphic processes (McGill). When I made them, I had the feeling that the drawing was emerging from the paper as if it had always been there, as a graphic archaeologist. I had been discovering it little by little.

PHILANTHROPIC DIMENSION

In the course of the epistemic dimension, the concept of “care” and “will” appears. Both terms introduce the possibility of attributing to the graphic certain character of a living entity. This entity flows through its gestures and resources to self-materialize intimately (Tompkins). While drawing, the care of the line that connects, of the respected stain and the free will fused with the maker. It is a way of taking care that, guided by light doses of will, channels the materialization of the work in the best possible direction, understanding this adjective as the intuition that tells us “what should be”.

In the act of drawing I recognize a theme and style. More than fifteen years ago, neutral and essential colours helped me to work on the concept of social equality, transmitted through the sense of complementarity of the parts. The establishment of “biographics” is then given, to designate forms that connect with each other in the spirit of allying with what it is to come.

CO-RESPONSIBLE DIMENSION

This dimension places me before the creation of entities that in their appearance are ephemeral, diffuse, even fragile, and at the same time forceful (Walker). These reflect disagreement that I feel with some aspects of the society which I belong, with which I do not want to connect in all its faces, but which I do recognize

Finally, and transversally, this process has led me to detect the points that connect all my current lines of inquiry, in short, to find the convergence of inquiry that I was looking for. These points are: People-being, memory, experience-emotion, life-death, thought.

Keywords:

Drawing; Knowledge; Process; Inquiry; Graphic.

--

Referencias bibliográficas:

Artistas:

McGill, D. (s.f.). Yorkshire, England.
Tompkins, H. (s.f.). Glasgow, Scotland.
Walker, K. (s.f.). Stockton, California, EEUU.

Nombre de la autora y título de ponencia:

Marte Mujika Urteaga. *Dibujar lo no figurativo / desdibujar.*

Institución:

UPV/EHU University of the Basque Country.
ETSA/AGET School of Architecture.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0001-8187-0662>

Línea del congreso:

El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.

Breve biografía narrada de la autora:

Profesora en el Área de Expresión Gráfica Arquitectónica desde 1996. Tuve la fortuna de ser dirigida, tanto en el Proyecto Fin de Carrera como en la Tesis Doctoral por Miguel Garai (Frampton, K. 1980). Actualmente imparto en Dibujo Arquitectónico I,II,III,IV / Arkitektura Irudigintza I,II,III,IV y comienzo a indagar en cómo la titulación de BBAA, diferente, aborda el Dibujo. Los términos concepto, idea, abstracción, proceso, gusto... obviamente vinculados a todo hecho arquitectónico, suelen tardar un poco más en completar la serie propedéutica percepción, disciplina, precisión, medida, técnica, codificación...

RESUMEN:**Dibujar lo no figurativo / desdibujar.**

Mi interés sobre cómo se imparte Dibujo en las facultades de BBAA se inició con motivo de las "IV jornadas de dibujo contemporáneo / líneas derivativas del dibujo hoy", organizadas por el Observatorio de Prácticas Gráficas Contemporáneas del Departamento de Dibujo y Grabado de la facultad de BBAA_UCM. Presenté un vídeo compuesto por una serie de autorretratos y la síntesis en la que se basa mi docencia en primer curso en la ETSA/AGET_UPV/EHU: saber dibujar en arquitectura parte de saber analizar el espacio y las formas, de saber mirar, de saber proporcionar, de saber decir luz... parte de una disciplina. Disciplina que ejercitamos ante figuras de todo tipo: carne y hueso, escayola, geometrías de poliespán... y analizando obras arquitectónicas tangibles o sobre el papel.

En segundo curso, la práctica en lo figurativo sigue con el análisis gráfico de otras obras o espacios arquitectónicos tangibles y cada año, además, un nuevo ejercicio emula el proceso creativo de algún proyecto arquitectónico específicamente seleccionado. Estos ejercicios no se basan, necesariamente, en saber dibujar a mano con la destreza que los ejercicios enmarcados en lo que podríamos llamar "disciplina" sí evalúan. Durante las últimas jornadas sobre dibujo contemporáneo que promueve la facultad de BBAA_UCM, como en el conversatorio que posteriormente organizaron con el departamento de Dibujo de la facultad de BBAA_UPV/EHU, el artista Juan Carlos Bracho planteó la pregunta ¿qué es dibujar bien?

El taller práctico que dirigí en BilbaoArte y en el que participé me dio la oportunidad de seguir indagando en otras maneras de impartir Dibujo. El dibujo arquitectónico, aunque partamos de una disciplina hacia lo figurativo, no se limita a representar lo existente basando la imaginación sólo en lo figurativo. El proyecto arquitectónico, como toda creación, en origen, es no figurativo. Ya trató de definir Jorge Oteiza en Quosque Tandem lo que es una obra de arte al escribir sobre lo figurativo y lo no figurativo. Lo comprendió gracias a Kasimir Malevich (1915). De ahí sus obras que, no sólo desde el título, lo aluden.

Quiso el destino que mi proyecto fin de carrera, a finales del siglo pasado, tomara como superficie de dibujo el arenal de la desembocadura del río Oria, en Orio, pueblo natal de Jorge Oteiza. No dibujé nada figurativo que pudiera verse allí. Tracé las líneas que expresaban las tensiones que percibí en el lugar: el límite que establece el talud del tablero de la autopista, la serie de líneas costilla sobre la que avanza la orilla del río, la cruz - ¿cardo y decumano? - que organiza el asentamiento o camping junto al monte y sobre todo, dibujé el vacío. El vacío que dejaban entre ellas todas estas líneas: las dunas. Dunas en las que Jorge Oteiza de niño jugó a excavar y esconderse, a no existir, a desdibujarse, al grado 0 (Gnedov, V. 1913). Ya no queda nada de todo aquello. Como tantos otros lugares, lo ha invadido la urbanizadora especulación. Pero este es otro tema.

Palabras Clave:

Percibir; Decir; Dibujar; Desdibujar; Proyectar.

--

ABSTRACT:

Non-figurative drawing / undraw.

My interest in Drawing taught in Fine Arts faculties began on the occasion of the “IV conference on contemporary drawing / derivative lines from drawing today”, organized by the Observatory of Contemporary Graphic Practices, Department of Drawing and Engraving, Fine Arts Faculty_UCM. With my video I exposed a series of self-portraits and a synthesis on which is based my teaching, in the first year, at the School of Architecture of the University of the Basque Country_ETSA/AGET: knowing to draw architecture starts of knowing how to analyze space and forms, knowing how to look, knowing how to measure, knowing how to say light... begins on a discipline. Discipline that we exercise dealing with all kind figures: flesh and blood, plaster, polystyrene geometries... and analyzing tangible or on paper architectural works.

In the second year, figurative practice continues with graphic analysis of other tangible architectural works or spaces and each course, in addition, a new exercise emulates the creative process of a specifically selected architectural project. These exercises are not necessarily based on knowing how to draw by hand with the skill that the exercises framed in what we could call “discipline” do evaluate. During the last conference on contemporary drawing promoted by the Fine Arts Faculty_UCM, as well as in the discussion that they later organized with the Drawing department from the Fine Arts Faculty_UPV/EHU, the artist Juan

Carlos Bracho posed the question: what is to draw well?

The practical workshop that he led in BilbaoArte and in which I participated gave me the opportunity to further my research on other ways to teach drawing. Architectural drawing, even if we start from a discipline towards the figurative, is not limited to represent what exists basing the imagination only on the figurative. The architectural project, like all creation, in concept, is non-figurative. Jorge Oteiza already tried to define what a work of art is in *Quosque Tandem* by writing about the figurative and the non-figurative. He understood this thanks to Kasimir Malevich. Hence his works that, not only from the title, allude him.

As fate would have it, my degree final project, at the end of the last century, took as a drawing surface the sandy area at the mouth of the Oria river, in Orio, Jorge Oteiza's hometown. I didn't draw anything figurative that could be seen there. I traced the lines that expressed the tensions that I perceived in the place: the limit established by the slope of the highway deck, the series of rib lines on which the riverside advances, the cross -cardo and decumanus? - that organizes the settlement or campsite next to the mountain and above all, I drew the void. The void that all these lines left between them: the dunes. Dunes in which Jorge Oteiza as a child played at digging and hiding, to not exist, to be undrawn, toward the 0 degree (Gnedov, V. 1913). There is nothing left of all that. Like so many other places, it has been invaded by urban speculation. But this is another topic.

Keywords:

Perceive; Express; Draw; Undraw; Project.

--

Referencias bibliográficas:

Gnedov, V. (1913) *Poem of the End*. Death to Art collection.

Malevich, K. (1915) *0,10 exhibition*. Dobychina. Petrograd.

Mujika, M. (1996) *Orio. Padurako parkea*. diVERSA 5 zbk. (pp. 52-55).

Muñoz, F. (2008) *Urbanización*. Editorial Gustavo Gili.

Oteiza, J. (1963) *Quosque tandem*. Editorial Auñamendi.

Nombre de la autora y título de ponencia:

Diana Saldaña Alfonso. *Up To and Including Her Limits: Los procesos gráficos en la obra de Carolee Schneemann*.

Institución:

Universidad Autónoma de Madrid.

Código ORCID:

<https://orcid.org/0009-0007-4950-6917>

Línea del congreso:

El dibujo como proceso de conocimiento. La dimensión cognitiva de los procesos gráficos.

Breve biografía narrada de la autora:

Diana Saldaña Alfonso es historiadora del arte y comisaria de exposiciones. Su investigación se centra en la fotografía, especialmente en el autorretrato. Ha trabajado en prestigiosas instituciones internacionales como el Getty Museum (Los Ángeles) y la Agencia Magnum (París). Como comisaria, tiene una larga trayectoria con exposiciones como Walker Evans & Co., Robert Capa. Retrospectiva, o Martin Parr: Assorted Cocktail. Ha participado en simposios y publicado internacionalmente en revistas académicas de renombre. Actualmente, está finalizando su tesis doctoral sobre la obra de la artista británica Jo Spence y prepara un capítulo para un libro sobre dibujo para la editorial Bloomsbury.

RESUMEN:***Up To and Including Her Limits: Los procesos gráficos en la obra de Carolee Schneemann.***

Artista de performance, pintora, cineasta y escritora, la estadounidense Carolee Schneemann (1939-2019) constituye uno de los exponentes más significativos de un planteamiento interdisciplinar en las prácticas artísticas de los años sesenta. Su figura resulta esencial en la exploración y configuración del eros y de la sexualidad de las mujeres en el arte contemporáneo. Con su concepción del cuerpo erótico y sensual como centro inspirador y activo de la obra de arte, Schneemann se enfrentó a múltiples tabúes culturales, con una radicalidad que contribuyó a que su creación haya quedado relegada en el discurso crítico hasta fechas recientes. En esta ponencia indagaré en una de sus obras donde el dibujo adquiere una especial relevancia, como es *Up To and Including Her Limits*, estrenada en 1974 en el University Art Museum de Berkeley, una propuesta que puede ser interpretada como un jalón decisivo dentro de esa categoría que se ha dado en denominar dibujo expandido. Las declaraciones de la propia autora señalan el vínculo esencial que en sus presupuestos creativos adquirieron los procesos gráficos:

“Dibujar y masturbarme son las primeras experiencias sagradas que recuerdo. Ambas actividades comenzaron cuando tenía unos cuatro años. Maravillosas sensaciones producidas en mi cuerpo, e imágenes que realizaba sobre el papel, se mezclaban con el lenguaje, la religión, con todo lo que se me enseñaba”.

El dibujo y una dimensión cognitiva que es entendida siempre desde la centralidad del propio cuerpo se manifiesta de manera ejemplar en una obra donde la artista, suspendida por una cuerda colgada del techo y mediante las interacciones de su cuerpo y de este dispositivo, va trazando con un lápiz, sobre las superficies de las paredes y el suelo más próximas, el registro de sus desplazamientos e impulsos en el espacio. Singular corporeización del grafito, palimpsesto donde se acumulan numerosos niveles que se extienden desde las posibilidades corporales a los estados afectivos, desde los tempi psíquicos a la gestualidad, desde los trazos accidentales y aleatorios al signo articulado de la palabra, *Up To and Including Her Limits* puede ser interpretado como un paradigma de una de las líneas de este congreso, como es "La dimensión cognitiva de los procesos gráficos". La presente propuesta se nutre de la investigación que he llevado a cabo en el Getty Research Institute de Los Ángeles, donde se conservan los fondos documentales del Archivo Carolee Schneemann, así como de mis diálogos con la artista, a quien conocí en Madrid durante el taller que la artista impartió en el Círculo de Bellas Artes en el verano de 2001. Durante el transcurso de nuestras conversaciones tuve la oportunidad de discutir diversas cuestiones artístico-biográficas de su trabajo.

Palabras Clave:

Carolee Schneemann; Dibujo Expandido; Performance; Procesos Gráficos; Body Art.

--

ABSTRACT:

Up To and Including Her Limits: Graphic processes in the work of Carolee Schneemann.

Performance artist, painter, filmmaker, and writer, the American Carolee Schneemann (1939-2019) is one of the most significant exponents of an interdisciplinary approach in the artistic practices of the 1960s. Her figure is essential in the exploration and configuration of women's eros and sexuality in contemporary art. With her conception of the erotic and sensual body as the inspiring and active center of the artwork, Schneemann confronted multiple cultural taboos, with a radicality that contributed to her creation being relegated in critical discourse until recent dates. In this presentation, I will delve into one of her works where drawing acquires special relevance, namely *Up To and Including Her Limits*, premiered in 1974 at the University Art Museum in Berkeley, a proposal that can be interpreted as a decisive milestone within that category that has come to be called expanded drawing. The artist's own statements point to the essential link that graphic processes acquired in her creative assumptions:

"Drawing and masturbating are the first sacred experiences I remember. Both activities began when I was about four years old. Wonderful sensations produced in my body, and images I made on paper, mixed with language, religion, with everything I was taught."

Drawing and a cognitive dimension that is always understood from the centrality of one's own body is exemplarily manifested in a work where the artist, suspended by a rope hanging from the ceiling and through the interactions of her body and this device, traces with a pencil, on the surfaces of the closest walls and floor, the record of her movements and impulses in space. A singular embodiment of graphite, a palimpsest where

numerous levels accumulate, extending from bodily possibilities to affective states, from psychic tempi to gesturality, from accidental and random strokes to the articulated sign of the word, *Up To and Including Her Limits* can be interpreted as a paradigm of one of the lines of this congress, such as "The cognitive dimension of graphic processes". This proposal draws on the research I have carried out at the Getty Research Institute in Los Angeles, where the documentary collections of the Carolee Schneemann Archive are preserved, as well as my dialogues with the artist, whom I met in Madrid during the workshop she taught at the Círculo de Bellas Artes in the summer of 2001. During the course of our conversations, I had the opportunity to discuss various artistic-biographical issues of her work.

Keywords:

Carolee Schneemann; Expanded Drawing; Performance Art; Graphic Processes; Body Art.

--

Referencias bibliográficas:

- Applin, J., Franco, K. D., Doyle, J., Gorfinkel, E., Green, A., LaBarge, E., Lax, T. J., Myles, E., Ragona, M., Sillman, A., & White, K. (2022). *Carolee Schneemann: Body Politics* (L. Johnson & C. Bayley, Eds.). Yale University Press.
- Johnson, L., & Bayley, C. (2022). *Carolee Schneemann: Body politics*. Yale University Press.
- Schneemann, C. (1997). *More Than Meat Joy: Performance Works and Selected Writings* (B. R. McPherson, Ed.; Subsequent edition). McPherson.
- Stiles, K., Cameron, D., & Strauss, D. L. (1997). *Carolee Schneemann: Up to and Including Her Limits*. Distributed Art Pub Inc.

Madrid, 2 de noviembre de 2024